

FÜRSTEN DER APOKALYPSE



ELEMENTAL EVIL



IMPRESSUM

SASQUATCH GAME STUDIO

Hauptentwickler: Richard Baker

Entwickler: Ed Greenwood, David Noonan, Thomas M. Reid,
Stephen Schubert, Steven Townshend, Jeff Ludwig,
Robert J. Schwalb

Redaktion: Michele Carter, Stacy Janssen

Innenillustratoren: John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle,
Filip Burburan, Christopher Burdett, Anna Christenson,
Conceptopolis, Wayne England, Jason Engle, Jon Hodgson,
Justin Mayhew, Jim Nelson, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Ned
Rogers, Lee Smith, Raymond Swanland, Matias Tapia, Richard
Whitters, Kieran Yanner

Karten: Sean MacDonald, Mike Schley

Satz: Nissa McCormack

WIZARDS OF THE COAST

D&D Hauptentwickler: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Story Entwicklung: Christopher Perkins

Hauptredaktion: Jeremy Crawford

Produzent: Greg Bilsland

Zusätzliche Entwicklung: Rodney Thompson, Peter Lee,
Chris Sims, Matt Sernett

Art Directors: Kate Irwin, Shauna Narciso

Titelillustrator: Raymond Swanland

Graphic Designers: Emi Tanji, Bree Heiss

Korrektur: Jennifer Clarke Wilkes

Projektmanagement: Neil Shinkle, John Hay

Produktionsdienste: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap,
David Gershman

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

Spieltester: Teos Abadia, Robert Alaniz, Rory Alexander, Jay
Anderson, Paul Baalham, Stacy Bermes, Joseph Bloch, Carlo
bosticco, Ken Breese, Tim Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green,
T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes Matthew Jording,
Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff,
Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed,
Shawn MerwinLou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas,
John Proudfoot, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E
Simpson Jr, Pieter Sleijpen

Disclaimer: Wizards of the Coast möchte alle Abenteurer daran erinnern, dass nicht alle
Fels-Kreaturen Erdelementare sind. Ein sprechender Felsen, der Kontrolle über Felsbrocken
ausübt, ist ein Galeb Duhr. Ein sprechender Felsen, der Schmuck trägt, ist ein Dao. Ein
stumme Felsen mit einer Resistenz gegen Waffen, die nicht aus Adamantium bestehen,
ist ein Steingolem. Ein Felsen mit Flügeln ist ein Gargyl. Ein Felsen, der dasteht und nichts
tun, ist möglicherweise einfach nur ein Felsen – oder ein Balor, der durch eine Illusion
getarnt ist. In jedem dieser Fälle sollte man mit Bedacht vorgehen.



ISBN: 978-1-945625-36-7

73613-G

Erstauflage 2020



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

Sasquatch Game Studio and the Sasquatch Game Studio logo are trademarks of Sasquatch Game Studio LLC.

Printed in Lithuania. © 2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

VORWORT

Einen Klassiker zu adaptieren, ist niemals leicht. Der leichte Teil bestand darin, den Handlungsbogen von *Tyrannie der Drachen* mit einem Nachfolger des klassischen Abenteurers *Der Tempel des Elementaren Bösen* zu ergänzen. Der schwierige Teil war die Entscheidung, wie genau das umgesetzt werden sollte.

Wir sahen uns recht früh mit einer wichtigen Entscheidung konfrontiert, während wir das Konzept für diese Kampagne entwickelten. Zusätzlich zu dem ursprünglichen Abenteuer aus dem Jahr 1985 gab es eine Fortsetzung aus dem Jahr 2001, eine Romanadaption, ein Computerspiel und eine große Auswahl an Nebenartikeln und Erwähnungen über Dutzende von Büchern verstreut. Wir konnten entweder eine weitere Fortsetzung entwickeln oder das ursprüngliche Abenteuer mit aktualisierten Spielwerten neu rausbringen.

Eine einfache Neuauflage empfangen wir als enttäuschende Option. *Der Tempel des Elementaren Bösen* ist als eBook erhältlich, und es ist keine große Sache, dieses von der ersten auf die fünfte Edition zu konvertieren. Ich empfehle es sehr als einen der frühesten besten Dungeons von D&D.

Stattdessen entschlossen wir uns, das Elementare Böse als kosmische Bedrohung zu betrachten. Als Kreaturen der Ebenen können die Elementaren Fürsten fast alle der vielen Welten von D&D erreichen. Was würde geschehen, wenn die Mächte des Bösen ihre Aufmerksamkeit auf Faerûn richteten? Wie würde sich diese klassische D&D-Bedrohung in einer Welt der Vergessenen Reiche entfalten?

Nur durch das Stellen dieser Frage sprudelten mit einem Mal die Ideen und Konzepte. Es brachte uns an den Punkt, an dem wir über das Elementare Böse als Macht nachdachten, die über jene aus dem ursprünglichen Abenteuer hinausgeht.

Die Ergebnisse dieser Konzepte sind in diesem Buch festgehalten. Die Kräfte des Elementaren Bösen, ähnlich dem gesamten Spiel D&D, sind eine dynamische, lebendige Sache. Lest weiter und werdet Zeuge ihrer aktuellsten Intrigen.

Mike Mearls
Januar 2015

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: Princes of the Apocalypse

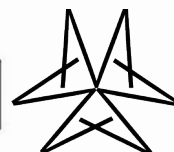
Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Lydia Rieß, Christian Rieß, Martina Reimann

Lektorat: Michael "Roach" Janßen

Korrektur: Mirko Bader

Layout: Matthias Lück



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks

Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM COVER

Aeris Kalinoth, die Luftprophetin, lässt den Kult des Heulenden Hasses auf das Dessarintal los. Ein Harfner-Zauberer namens Zelraun Donnerhorn stellt sich ihr in dieser stürmischen Szene entgegen. Illustriert von Raymond Swanland.

INHALT

Kap. 1: Der Aufstieg des Elementaren Bösen	4
Dieses Buch benutzen	5
Hintergrund des Abenteuers	5
Übersicht über das Abenteuer	6
Die Elementaren Kulte	7
Der Kult der Brechenden Welle	8
Der Kult der Ewigen Flammen	9
Der Kult des Heulenden Hasses	10
Der Kult der Schwarzen Erde	11
Das Abenteuer leiten	12
Einstieg in das Abenteuer	12
Fraktionen	14
Das Abenteuer beginnt	16
Spielvorbereitung	17
Monsterhinweise nutzen	17
Die Nebenhandlungen nutzen	17
Kap. 2: Das Dessarintal	18
Geschichte	19
Aktuelle Ereignisse	19
Rotlärche	19
Bedeutende Rotlärcher	20
Die Glaubenden	20
Abenteuer in Rotlärche	20
Gerüchte des Bösen	21
Orte in Rotlärche	22
Erkundung des Tals	29
Reisen	29
Zufallsbegegnungen	30
Standorte im Tal	31
Die Stämme der Uthgardt	39
Kap. 3: Das Geheimnis der Sumberhügel	40
Die verschwundene Abordnung	40
Frühe Ermittlungen	42
Vergeltungsaktionen des Kults	44
Federturmspitze	45
Des Ritters Queste	48
Seufzertal	50
Flussgardenfeste	52
Heiligstein-Abtei	59
Scharlachmondhalle	69
Kap. 4: Erde, Luft, Feuer und Wasser	74
Das Böse ausmerzen	74
Vergeltungsmaßnahmen der Kulte	76
Tempel des Heulenden Hasses	78
Tempel der Brechenden Welle	85
Tempel der Schwarzen Erde	95
Tempel der Ewigen Flamme	102

Kap. 5: Heiligtum des Alten Elementaren Auges	112
Zorn der Elemente	112
Die Propheten bekämpfen	115
Die Abgesandten retten	115
Heiligtum des Auges	115
Die Heulenden Höhlen	123
Die Versenkenden Ströme	128
Die Schwarze Geode	135
Der Trauernde Koloss	141
Abschluss der Kampagne	146

Kap. 6: Lärm und Getümmel	148
Probleme in Rotlärche	148
In die Wildnis	149
Die Höhle des Nekromanten	151
Grabmal der Wandelnden Steine	153
Nebenpfade	159
Unter neuer Leitung	160
Eisschild-Orks	163
Die Lange Straße	166
Der Fluch der Feuerhexe	167
Tal der Tanzenden Wasser	172
Dunkle Machenschaften in Yartar	175
Das Rundreth-Herrenhaus	179
Die Hallen der Jagdaxt	181

Kap. 7: Monster und magische Gegenstände	188
Monster	188
Kultisten des Heulenden Hasses	189
Kultisten der Schwarzen Erde	195
Kultisten der Ewigen Flamme	200
Kultisten der Brechenden Welle	205
Andere Bösewichte	209
Elementare Myrmidonen	212
Fürsten des Elementaren Bösen	214
Magische Gegenstände	222
Elementare magische Gegenstände	222
Relikte Besilmers	223
Elementare Waffen	224

Anhang A: Genasi	227
-------------------------	-----

Anhang B: Zauber	230
Zauberliste	230
Beschreibung der Zauber	233

Anhang C: Für andere Welten adaptieren	243
---	-----

Nachwort	251
-----------------	-----



KAPITEL 1: DER AUFSTIEG DES ELEMENTAREN BÖSEN

SCHRECKLICHE BEDROHUNGEN BAHNEN SICH IM Norden an. Wilde Marodeure bringen Zerstörung über diese Region der Vergessenen Reiche. Monster sind auf Beute aus, rauben Herden, verwüsten Ackerland und attackieren Heimstätten und Reisende. In den Siedlungen wächst Uneinigkeit und Misstrauen. Unheimliche Gestalten lauern in den Schatten und flüstern davon, wie sich bald alles verändern wird. Dieses Jahr brachte einen ungewöhnlich warmen und stürmischen Frühling. Berichte von Überflutungen, Orkanen, Waldbränden und Beben verbreiten sich.

Diese Unruhen haben einen Ursprung, den nur wenige im Norden kennen: Das Elementare Böse. Diener dieser

Bösartigkeit sammeln sich in den Sumberhügeln und spitzeln im Dienste einer Macht, die sie nicht erklären können, das Dessarintal aus. Diese Fanatiker versuchen sich an gefährlichem Wissen, wollen so die elementare Magie beherrschen und überall deren zerstörerische Macht entfesseln. Dabei sind sie mit der Umsetzung ihrer Pläne viel weiter, als die meisten Menschen im Norden ahnen.

Die Macht von vier elementaren Kulturen wächst in den Sumberhügeln. Die Kultmitglieder haben verlassene Wehrtürme besetzt, die mit Untergrundfestungen verbunden sind, die einstmals Teil eines uralten Zwerge-Königreichs waren. In diesen Kammern befinden sich die Überreste eines Tempels, der einst von Drow-Anbetern des Elementaren Bösen errichtet wurde.

Jeder dieser vier Kulte verehrt eine machtvolle Wesenheit der Luft, der Erde, des Feuers oder des Wassers: einen Fürsten des Elementaren Bösen. Wie ihre Fürsten sind auch die Kulte Rivalen, dennoch dienen sie einer mysteriösen Macht, die sie das Alte Elementare Auge nennen. Jeweils ein Prophet, gesegnet mit einer mächtvollen elementaren Waffe, führt einen Kult an. Diese Waffen – *Windfahne*, *Eisenhauer*, *Zunderschlag* und *Ertränker* – waren die Mittel bei der Erschaffung der vier elementaren Knoten, Orte, an denen die Elementarebenen mit der Materiellen Ebene verbunden sind. Die Kulte ziehen elementare Kreaturen durch die Knoten und nutzen elementare Magie, um *Kugeln der Vernichtung* zu erschaffen, die in der Lage sind, das Land zu verwüsten. Sie testeten diese magischen Waffen, unterstützten die Reihen der Kulte und infiltrierten verschiedene Gemeinschaften. Dabei werden alle geleitet von den Visionen der Propheten, welche sie vom Alten Elementaren Auge erhalten. Jeder Prophet und jede Prophetin hofft, seinen oder ihren elementaren Prinz zu gegebener Zeit anlocken zu können, um sie durch den Knoten zu schicken und Zerstörung im Dessarintal, und darüber hinaus anzurichten.

DIESES BUCH BENUTZEN

Fürsten der Apokalypse ist eine epische Kampagne, die den Kampf gegen die Mächte des Elementaren Bösen thematisiert, welcher dich und deine Mitspieler für viele Monate beschäftigen kann. Charaktere, die mindestens die 3. Stufe erreicht haben, können direkt mit dem Hauptabenteuer beginnen. Eine Gruppe aus Charakteren der 1. und 2. Stufe sollte hingegen mit dem Miniabenteuer aus Kapitel 6 starten.

Kapitel 1 beschreibt den Hintergrund für das Erscheinen des Elementaren Bösen in der Kampagne. Die vier elementaren Kulte, die als primäre Feinde dieser Kampagne dienen, werden ebenfalls in diesem Kapitel beschrieben. Obwohl den Kulturen allen der Hunger nach Macht und die Neigung zu Zerstörung gemein ist, hat jeder seinen eigenen Führer und bevorzugte Methoden. Des weiteren beschreibt das Kapitel Richtlinien für den Beginn und das Weiterführen des Abenteuers.

Kapitel 2 beschreibt das Dessarintal, das Haupt-Spielgebiet dieses Abenteuers (das natürlich auch für weitere Abenteuer verwendet werden kann). Der Dessarinfluss, einer der großen Wasserwege des Nordens, fließt durch eine spärlich besiedelte Grenzregion, die ein paar Tagesmärsche von der großen Stadt Waterdeep entfernt ist. Eine Handvoll kleinerer Städte und Außenposten sind in der Region verteilt, durch alte Straßen und breite Flüsse mit bevölkerungsreicheren Ländereien verbunden. Das Herz dieser Region, die Sumberhügel, wurden zu einem Bollwerk ausgebaut, in dem die elementaren Kulte ihre Macht festigen.

In Kapitel 3 beginnt das eigentliche Abenteuer. In diesem Kapitel finden die Charaktere heraus, dass etwas Schlimmes im Dessarintal Wurzeln geschlagen hat, und dass finstere Mächte am Werke sind. Durch ihre Erkundungen stoßen die Charaktere auf Außenposten der vier elementaren Kulte – die sogenannten Verfluchten Wehrtürme.

In Kapitel 4 entdecken die Charaktere, dass die Anhänger der vier Kulte einen ausgedehnten Gewölbekomplex unter den Sumberhügel besetzt halten. Die Tempel dienen als Stützpunkt für die unheimlichen Attacken der Kultanhänger gegen die Bewohner des Dessarintals.

Kapitel 5 beschreibt die alten Höhlen unter dem Tempelkomplex und den Altar, der dem Elementaren Bösen gewidmet ist. Von diesen Höhlen führen Passagen zu vier elementaren Knoten, Orte an denen die Mächte der Elementarebenen einen Anker in der Materiellen Ebene haben. Innerhalb jedes Knotens befindet sich ein Portal zu diesen Ebenen, dessen Kraft stetig steigt. Die Charaktere müssen die Kulte an diesen Stellen zerstören, bevor es den Prinzen des Elementaren Bösen gelingt, die Portale zu durchschreiten.

Kapitel 6 präsentiert Abenteuer, die als Nebenhandlungen zur Haupthandlung eingesetzt werden können. Verwende sie so, wie du es für passend hältst. Einige sind sehr nützlich, wenn deine Charaktere auf Stufe 1 beginnen.

Kapitel 7 enthält Details über NSC, neue Monster und neue magische Gegenstände.

Die Anhänge A und B beinhalten neues Material für die Spieler, mit dem sie ihre Charaktere besser an die Kampagne anpassen können. Anhang C enthält eine Reihe von Richtlinien, die du verwenden kannst, um das Abenteuer an andere D&D-Welten anzupassen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Die Bedrohung durch das Elementare Böse taucht in verschiedenen Welten des Multiversums auf, jeweils dort, wo die als das Alte Elementare Auge bekannte Macht ihre Stärke testet. In seiner aktuellen Verkörperung steigt das Elementare Böse in den Sumberhügeln auf. Die weit voneinander entfernt liegenden Städte und zerstörten Heimstätten dieses Grenzgebiets sehen sich nun einer schrecklichen Bedrohung gegenüber. Wenn die Kräfte des Elementaren Bösen nicht rechtzeitig besiegt werden können, werden sich Wahnsinn und Zerstörung ungehindert über den Norden ausbreiten.

Die Anwesenheit des Elementaren Bösen in den Sumberhügeln reicht bereits tausend Jahre zurück, als eine Sekte aus abtrünnigen Drow die weitreichenden Höhlen unter den Sumberhügeln entdeckte und sie als ihr Territorium beanspruchte. Diese Dunklelfen verehrten einen schrecklichen Gott des ursprünglichen Bösen, und sie bauten einen Schrein zu Ehren dieser namenlosen Macht. Im Laufe der Zeit schwand der alte Drow-Kult dahin (oder wurde ausgelöscht) und der Ort, bekannt als Tempel des Alten Elementaren Auges, geriet über Jahrhunderte in Vergessenheit.

Die Zwerge von Besilmer waren das nächste Volk, das den Ort entdeckte. Besilmer war ein Reich aus Weiden und Ackerland. Die Zwerge etablierten unter den Sumberhügeln eine Festung, genannt Tyar-Besil, um sich gegen Trolle und Riesen zu verteidigen, die die Region heimsuchten. Die Zwerge entdeckten eine alte Drow-Feste und den angeschlossenen Tempel unterhalb ihres eigenen unterirdischen Reiches. Sie hatten jedoch nicht die Mittel, um die Ruinen zu reinigen, deshalb gaben sie ihre tieferen Ausgrabungen auf. Bald brachen Trolle und Riesen in das Reich von Besilmer ein, und die verbliebenen Zwerge gaben den Ort vollständig auf.

Im Laufe der Jahre sind immer wieder Abenteurer über die unterirdische Festung von Tyar-Besil und die Drow-Gewölbe darunter gestolpert. Wenige fertigten Aufzeichnungen über ihre Entdeckungen an, und ihre Namen gerieten in Vergessenheit. Im Jahr 893 DR jedoch (nach der Zeitrechnung der Talländer ungefähr 600 Jahre vor dem heutigen Tag), fand eine Truppe Abenteurer, genannt die Ritter des Silbernen Horns, das Gewölbe und leitete eine Erkundung der Ruinen ein. Immer wieder kamen die Abenteurer nach Tyar-Besil zurück, und als sie sich entschieden, die verlassene Festung neu zu beleben und das Territorium ringsum zu kontrollieren, errichteten sie ihre Unterkünfte über jedem der bekannten Zugangspunkte, die zu den alten Zwergen-Ruinen führten. Die Abenteurer hatten Angst vor etwas, das tief in den Höhlen unter den Sumberhügeln lauerte, und deshalb richteten sie eine permanente Wache ein.

Ein oder zwei Generationen nachdem die Ritter des Silbernen Horns ihre Festungen errichtet hatten, fegte eine Ork-Horde durch den Norden, und die Unterkünfte wurden überrannt. Sie standen anschließend über Jahrhunderte leer. Die Ansässigen bezeichneten sie als die Verfluchten Unterkünfte, und verschiedene Monster besetzten gelegentlich die Ruinen.

Die verlassensten Unterkünfte und die Zwergen-Festungen darunter wären vielleicht für immer in Vergessenheit geraten, wenn nicht einige Jahre später ein Drow namens Vizeran DeVir hierhin zurückgekehrt wäre. DeVir war ein abtrünniger Drow-Zauberer von großer Macht, aber kein Diener Lolths. So wie die vergessene Sekte, welche den Tempel vor langer Zeit errichtet hatte, war auch er ein Diener der namenlosen Macht des Alten Elementaren Auges. Wegen seines Glaubens war er aus der Drow-Gesellschaft verbannt worden, aber seine Ergebenheit zu dieser dunklen Macht blieb nicht unbezahlt. Geführt durch Visionen, erschuf Vizeran DeVir vier mächtige Waffen, jede erfüllt mit dem Elementaren Bösen: den Speer *Windfahne*, den Dolch *Zunderschlag*, den Dreizack *Ertränker* und die Kriegshacke *Eisenhauer*. Er deponierte diese Waffen auf dem Altar des Alten Elementaren Auges, damit ihre vom Schicksal bestimmten Träger sie irgendwann finden würden.

In den letzten paar Monaten trieb es jeden der neuen Propheten auf die Suche nach dem Altar, geleitet durch Visionen oder Träume. Nacheinander fanden Aerisi Kalinoth, Vanifer, Gar Kielbruch und Marlos Urnrayle diese Waffen und wurden Führer ihres jeweiligen Kults. Die vier Propheten richteten sich in den Ruinen der Zwerge, Tyar-Besil, ein und besetzten die Verfluchten Unterkünfte, welche den Zugang zu den gewaltigen Gewölben bewachten. Verrückte, Geächtete, machthungrige Schurken und unbeschreibliche Monster strömten ins Tal, angelockt vom Ruf des Elementaren Bösen. In der Zwischenzeit experimentierten die Propheten mit ihren neuen Spielsachen, dabei pflegten sie die Samen der elementaren Knoten, die jeden Tag größer wurden, und testeten ihre Macht, um immer größere Naturkatastrophen heraufzubeschwören.

Nach Tausenden von Jahren keimen die Samen des Elementaren Bösen wieder unter den Sumberhügeln auf. Ob jemand diese unheimlichen Vorgänge aufdecken und sie aufhalten kann, bleibt offen.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt, sobald die Charaktere Rotlärche erreichen, eine kleine Siedlung an der Westseite des Dessarintals. Merkwürdige Gerüchte und unheilverkündende Vorzeichen sowie Berichte über Banditenattacken auf den Straßen, Piraterie auf dem Dessarinfluss und über Monster, die nahe der Stadt gesehen wurden, beunruhigen die Einwohner. Doch was scharfsinnigen Beobachtern aus der Region am meisten Sorge bereitet, ist das Verschwinden einer Delegation, die über Land von Mirabar nach Waterdeep reiste. Die Delegation machte einen Zwischenstopp in einem winzigen Dorf, wo die Reisenden erzählten, dass sie die heiligen Zwergenstätten besuchen wollten, bevor sie weiter nach Gildenfelde ziehen. Zuletzt wurden sie am westlichen Ende der Steinbrücke gesehen, von wo aus sie nach Süden abbogen, um durch das Zentrum der Sumberhügel weiterzuziehen. Das ist nun schon fast einen Monat her, und die Delegation kam niemals in Gildenfelde oder einer anderen Siedlung an.

Einige wichtige Fraktionen haben gute Gründe, sich über das Verschwinden der Delegation Sorgen zu machen. Die Harfner sind um einen berühmten Zwergen-Historiker, der Teil der Delegation war, besorgt. Die Smaragd-Enklave möchte wissen, was mit einem Beutel mit magischem Samen passiert ist, den ein Mitglied der Delegation nach Gildenfelde bringen wollte. Sogar die Zhentarim sind daran interessiert, ihre Beziehungen zu Mirabar zu verbessern, indem sie das Rätsel um die verschwundene Gruppe lösen.

Unabhängig davon, ob die Charaktere losziehen, um sich auf die Suche nach der verschwundenen Delegation zu machen oder sich entscheiden, erst anderen Anhaltspunkten

nachzugehen, werden sie bald Hinweise finden, die sie in die Verfluchten Unterkünfte in den Sumberhügel führen. Alle diese Quartiere sind nun besetzt von fremden neuen Sekten, die sich als harmlose Gesellschaften oder zurückgezogen lebende Orden ausgeben, in Wirklichkeit dienen alle diese Außenposten dem Elementaren Bösen.

Wenn die Charaktere die versteckten Gruppen von Kultanhängern infiltrieren oder bekämpfen, werden sie entdecken, dass jede Verfluchte Unterkunft eine Passage bewacht, die zu einem riesigen Gewölbe unter den Hügeln führt; einem neuen Tempel des Elementaren Bösen. Hier haben sich die elementaren Kulte in den Ruinen der alten Zwergen-Festungen eingenistet. Sie bauen ihre Stärke auf, indem sie daran arbeiten, die elementare Macht zu beherrschen. Die Charaktere stoßen auf die elementaren Propheten und treffen auf einen der vier Kult-Anführer, dessen Identität davon abhängt, welchen Teil des Tempels die Charaktere als erstes entdecken.

Je tiefer die Charaktere in die elementaren Tempel vordringen und je mehr Erfolge sie verzeichnen, umso größer wird der Wunsch der Bewohner nach Rache. Die elementaren Propheten senden Truppen von Kultanhängern aus, bewaffnet mit *Kugeln der Vernichtung* – Bomben, erschaffen aus der Energie der elementaren Knoten, mit denen sie eine Naturkatastrophe über das Dessarintal entfesseln, und somit jeden Bewohner für das Eingreifen der Charaktere bestrafen. Trotz heftigen Widerstands in den verschiedenen elementaren Tempeln und der Rache der Kulte schaffen es die Charaktere, einige der Delegierten aus Mirabar zu retten und vertreiben einige der Kulte aus ihren Stützpunkten in Tyar-Besil. Unglücklicherweise bleiben andere Mitglieder der Delegation verschwunden, und verschiedene andere Rätsel bleiben ungelöst. Schlimmer noch, schnell wird deutlich, dass die elementaren Kulte kurz davor sind, fürchterliche Katastrophen zu entfesseln.

Als die elementare Apokalypse näherrückt, entdecken die Charaktere Passagen, die aus den von den Kulturen kontrollierten Gebieten Tyar-Besils in die weitaus älteren (und gefährlicheren) Höhlen führen, die auch als das Gotteshaus des Auges bekannt sind und die vor langer Zeit von den Drow gegraben wurden. Hier finden sie den bösen Altar, der dem Alten Elementaren Auge gewidmet ist, wo die Charaktere mit einem weiteren elementaren Prophet konfrontiert werden (auch hier hängt die Identität des Propheten davon ab, welches Gewölbe sie zuerst entdecken). Zudem finden sie Passagen, die in das ultimative Allerheiligste der Kulte führen: die elementaren Knoten (bekannt als die Schwarze Geode), die Schreienden Höhlen, die Fallenden Sturzbäche und der Weinende Koloss.

Im letzten Abschnitt des Abenteuers stehen die Charaktere der schwierigen Aufgabe gegenüber, den zwei verbliebenen Propheten zu den Orten ihrer Macht zu folgen. Die mächtigsten und ergebensten Anhänger jedes der vier Kulte bewachen diese heiligen Orte, welche mit elementarer Energie getränkt und sonderbar verzerrte Reflexionen der Elementarebenen sind. Im Herzen eines jeden Knotens finden die Charaktere ein großes Portal, das als direkte Verbindung in seine zugehörige Elementarebene dient. Hier leisten die verbliebenen Kultanhänger erbitterten Widerstand, und hier treten die Charaktere der Macht der Fürsten des Elementaren Bösen entgegen. Ob sie gegen diese Gegner siegen werden, ist alles andere als sicher, aber gewitzte und einfallsreiche Charaktere können einen Weg finden, die Portale zu zerstören, anstatt zu versuchen, diese düsteren Wesen zu ermorden.

Wenn die Portale geschlossen sind, werden die elementaren Knoten in die Normalität zurückfallen und die überlebenden Kultisten werden sich zerstreuen. Ihre Festung ist zerstört, und ihre Anführer sind tot; das Elementare Böse ist in dieser Welt fürs Erste besiegt.

DIE ELEMENTAREN KULTE

Das Elementare Böse kehrt die Naturelemente um und beschränkt sie auf deren Aspekte der Zerstörung. Diese Kraft will die Macht erlangen, um alles niederzureißen – Moral, soziale Strukturen, Regierungen, die Gesetze der Natur – und will das Leben auf einen elementaren Status, verdorben mit Konflikten und Wahnsinn, reduzieren. Das Elementare Böse nutzt sterbliche Diener als Mittel zum Zweck.

Diese hasserfüllten Prinzipien nehmen zwei primäre Formen an. Die Erste ist Korruption. Um Schaden anzurichten, verführt das Elementare Böse die Gebrochenen, denen Unrecht angetan wurde und die Niederträchtigen mit Versprechungen von Macht. Es repräsentiert den Wurm im Apfel, eine versteckte Korruption, die mit der Zeit stärker wird, während die natürliche Ordnung verfällt. Geheime Kulte entstehen, Institutionen werden zerstört und die fundamentalen Gesetze, die die Jahreszeiten regieren, werden schwächer. Während das Elementare Böse wächst, entwickelt sich seine Korruption zu der zweiten Form: Wahnsinn. Kultanhänger verfallen dem Wahnsinn, schlagen auf alles um sie herum ein und zerstören sich in elementarer Hingabe selbst. Untergang regiert, da die Kräfte der Natur Instrumente der Zerstörung geworden sind. Eine Welt, in der das Elementare Böse triumphiert, würde nur noch aus ewig andauerndem Krieg und tobenden Elementen bestehen.

Das Elementare Böse tauchte über die Zeitalter hinweg immer wieder in verschiedenen Welten auf. Diese unheimliche Macht – das Alte Elementare Auge – ist in Faerûn sorgfältig versteckt. Einige Individuen sind jedoch anfällig für sein Rufen.

Das betrifft all jene, die nach Macht streben, die nur Hass in ihren Herzen tragen und deren Wille gebrochen ist, so dass sie empfänglich für die dunklen Einflüsterungen sind. Dies sind die Diener des Elementaren Bösen, und sie können unermesslichen Schaden anrichten, wenn sie nicht rechtzeitig entlarvt und ausgerottet werden.

Obwohl Zerstörung das vereinende Prinzip des Elementaren Bösen ist, halten Wesen, die dieser dunklen Kraft dienen, nicht zwangsläufig an diesem Ziel fest. Lediglich die unausgeglichenen Gemüter suchen Zerstörung um ihrer selbst willen. Vielmehr streben Diener des Elementaren Bösen nach Macht, indem sie sich die zerstörerische Gewalt eines der Elemente Luft, Erde, Feuer oder Wasser nutzbar machen. Dies ist die Grundlage der vier elementaren Kulte, aus denen sich die Anbetung des Elementaren Bösen zusammensetzt.

Die Kulte handeln unabhängig voneinander. Jeder glaubt, dass sein favorisiertes Element das mächtigste und am anbetungswürdigsten ist. Die gemeinen Mitglieder des Kults der Luft finden die Idee lächerlich, dass jemand etwas Anbetungswürdiges in den Elementen Erde, Feuer und Wasser sehen könne. Mitglieder der anderen Kulte empfinden das Gleiche für die Kulte, denen sie nicht angehören. Nur gut gebildete und magisch höher talentierte Anhänger verstehen, dass jeder elementare Kult einem vereinenden Prinzip unterliegt. Dennoch glauben sie, dass ihr Element uneingeschränkt herrschen sollte.

Trotz dieser unterschiedlichen Ziele und verschiedenen Methoden sind die elementaren Kulte durch Kräfte, die sie nicht verstehen, miteinander verbunden. Von Welt zu Welt und von Zeitalter zu Zeitalter sind die Kulte des Elementaren Bösen wieder und wieder auferstanden. Jedes Mal werden die





Anhänger der Kulte der elementaren Luft, Erde, Feuer und Wasser vom gleichen dunklen Schicksal verbunden. Durch das Abenteuer hindurch haben die Charaktere reichlich Gelegenheit, das Symbol eines jeden der vier Kulte zu finden. Sie können herausfinden, wie die vier Symbole so miteinander verbunden werden, dass sie ein fünftes Element formen: das des Alten Elementaren Auges.

DER KULT DER BRECHENDEN WELLE

X Kultanhänger der Brechenden Welle beten die unendliche Macht des Wassers an. Angefangen von den anschwellenden Gezeiten und tödlichen Mahlströmen des Meeres bis hin zu den wütenden Sturzbächen der Flüsse und der felsenerschmetternden Macht des Eises und der Gletscher. Kultanhänger der Brechenden Welle betrachten alle Kreaturen als nichts anderes als gefangenes Wasser, das eines Tages befreit und der Erde oder, in einer neuen Form, dem Himmeln zurückgeführt werden muss. Die Meere und tiefen Wasser trachten danach, diese Teile ihres Selbst, welche sich im Blut und den Körpern aller lebender Kreaturen befindet, für sich zu beanspruchen. Und es ist die Pflicht der Eingeweihten der Brechenden Welle, Nichtgläubige dem ursprünglichen Wasser zurückzugeben, indem sie sie ertränken oder ihr Blut vergießen.

Der Kult der Brechenden Welle lockt all die an, die in der Nähe von Gewässern leben, genauso wie die, die Heimlichkeit und Unausweichlichkeit wertschätzen. Böse Meerkreaturen, wie Wasser-Ghule und Meerelfen, sind den Kultanhängern des Wassers freundlich gesonnen. Sogar nicht-intelligente

Raubtiere wie Haie und Oktopusse verstehen, dass sie sich entweder mit den Kultanhängern des Wassers verbünden oder sich ihnen unterwerfen sollten.

Das Zeichen der Brechenden Welle. Kultanhänger des Wassers nutzen ein einfaches Handzeichen, um sich untereinander zu identifizieren, wenn ein Zeichen der Bestätigung erfordert wird: sie kreuzen ihre Zeigefinger und überlappen ihre Daumen, um ein X zu bilden, das ihrem Kultzeichen entspricht. Es steht für den ewigen Wechsel zwischen Anschwellen und Rückzug des Wassers; ein Kreislauf der nicht endenden Veränderung.

TAKTIK UND PHILOSOPHIE

Kultanhänger der Brechenden Welle sind fast genauso geduldig und stoisch wie die Anhänger des Kults der Erde. Sie verstehen, wie wichtig es ist, Feinde zu überdauern, da sie so deren Verteidigung langsam zerfressen können. Dennoch sind sie deutlich flexibler und opportunistischer in ihrer generellen Philosophie als die Kultanhänger der Erde. Wie eine Flut, die eine Schwachstelle in einem Damm sucht, brechen sie mit ständig wachsender Macht gegen die Wälle. Kultanhänger des Wassers erkennen Schwachstellen rasch und nutzen ihr Wissen ohne Skrupel aus. Diese Philosophie des Pragmatismus und Opportunismus bedeutet, dass die Brechende Welle von allen vier Elementaren Kulturen der geldgierigste ist. Kultanhänger des Wassers suchen stets nach fetten Belohnungen und nutzen dann ihren verdorbenen Wohlstand, um ihre Pläne zu finanzieren.

Im Kampf stechen die Kultanhänger des Wassers als Scharmützer hervor. Sie legen Wert auf Beweglichkeit und

Taktik und halten sich selten lange an einem Ort auf. Vielmehr geben sie vor, sich zurückzuziehen, gruppieren sich und leiten eine neue Attacke ein, um so ihre Feinde zu zermürben; wie stürmische Wellen, die auf einen Sandstrand schmettern. Fast alle Kultanhänger des Wassers sind exzellente Schwimmer, die ausgebildet sind, im Wasser zu kämpfen. Deshalb versuchen sie, ihre Gegner zu überraschen, indem sie Gewässer nutzen, aus denen sie unerwartet auftauchen können, um so die Verteidigung zu umgehen oder zu durchbrechen.

Da die Kultanhänger das Element Wasser als Ursprung allen Lebens und Sinns ansehen, verbringen sie so viel Zeit wie möglich in seiner Gegenwart. Viele Kult-Verstecke befinden sich in der Nähe großer Gewässer und versteckter Teiche oder Brunnen, in denen sie eintauchen können. Kultanhänger des Wassers pflegen die Magie des Unterwasser-Atmens und suchen nach weiteren Gründen, um Stunden unter Wasser mit Meditieren verbringen zu können. Jedoch nur wenige Kultanhänger gewinnen durch diese Übungen tiefgründige Einblicke.

PROPHET DES WASSERS

Der ehemalige Seemann Gar Kielbruch führt den Kult der Brechenden Welle an. Er trägt die Elementare Waffe *Ertränker*, einen Dreizack, erfüllt mit der Essenz von Olhydra, Prinzessin des Bösen Wassers. Gar ist ein mürrischer Mann, der sich selten äußert und sein Handeln für sich sprechen lässt. Er glaubt, dass ihm die Welt Unrecht angetan hat, und er hasst alle Menschen, außer jenen, die gebrochen oder genauso unglücklich sind wie er. Gar verachtet zudem die Schwäche anderer.

Gar wurde in einem armen Fischerdorf auf den Nelanther-Inseln geboren. In jungen Jahren verlor er seine Familie durch eine Attacke von Sahuagin. Die Meeresteufel schlachteten so gut wie jeden ab, den er kannte. Ein tethyrianische Handelsgesellschaft berief den jungen Waisen in den Dienst auf ihrer Galeone, und somit wurde Gar in eine brutale Knechtschaft gezwungen, die nur wenig besser war als Sklaverei. Sein unfreiwilliger Dienst auf der Galeone wurde beendet, als Piraten das Handelsschiff überfielen. Während des Kampfes ging Gar über Bord. Er überlebte, indem er sich an einen Teil des Schiffwracks klammerte, bis ein Hai ihm den linken Arm abbiss. Der Tod schien ihm sicher, aber dann stieg eine machtvolle Strömung auf und trug ihn weg von dem hungerigen Raubtier. Nach einer Stunde wurde er an das Ufer der Schwertküste gespült.

Gar glaubt, dass die Strömung, die ihn gerettet hatte, eine Kraft war, die vom Meer geschickt wurde. Von diesem Tage an widmete er sich der Erforschung des Ozeans, und in Jahren des einsamen Herumwanderns brachte er sich selbst die Geheimnisse des Meeres und die machtvolle Magie des Wassers bei. Er verachtete alle Menschen, da er sich nur noch an den harten Umgang der Handelscrew und die Brutalität der Piraten erinnerte. Mit der Zeit jedoch wurde er sich des Rufs eines höheren Ziels bewusst, der ihn dazu animierte, weitere Beispiele für menschliches Treibgut zu finden und sie in der Macht des Meeres zu unterrichten.

Gars Visionen führten ihn zu den geheimen Wassern unter den Sumberhügeln. Er fand einen versteckten Höhlentempel, auf dessen Altar ein machtvoller, magischer Dreizack lag. Gar war sich dessen Macht bewusst, und so nahm er die Waffe an und begann, mit seinem Kult dem Tempel der Brechenden Welle zu huldigen.

Eigenschaften. Gar ist übersät mit Muscheln, und über dem Stumpf seines linken Arms trägt er eine Prothese, die die Form einer Krabbenschere hat. Er nutzt niemals zwei Wörter, wenn eines schon ausreicht, und er ist überzeugt, dass jeder, der ihm Höflichkeit entgegenbringt, entweder unehrlich ist oder ihn verspotten will. Die primäre Motivation des

Wasser-Propheten ist Vergeltung: die Welt war grausam zu ihm, und er beabsichtigt, jeden so sehr leiden zu lassen wie er es musste. Er sehnt sich danach, dem Ozean wieder nahe zu sein, und verzweifelt an der Tatsache, dass die treibende Kraft hinter seinen Visionen ihn so weit weg vom Meer hält.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Anhänger der Brechenden Welle verabscheuen den Kult der Ewigen Flamme. Sie empfinden Kultanhänger des Feuers als feindselig, unbeherrscht und kopflos. Die Kultanhänger des Heulenden Hasses sind weniger feindselig, jedoch sind sie gleichermaßen unzuverlässig und geben sich plötzlichen Impulsen hin. Die Kultanhänger des Wassers verstehen sich mit dem Kult der Schwarzen Erde. Diese handeln wohlüberlegt und sind zuverlässig, auch wenn sie manchmal zu ihrem eigenen Nachteil zu unflexibel sind.

DER KULT DER EWIGEN FLAMME



Die Anhänger der Ewigen Flamme verehren die zerstörerische Macht des Feuers in all ihren Manifestationen. Sie nutzen die Macht, um die von der Zivilisation ausgehende „Korruption“ mithilfe von Vulkaneruptionen, Waldbränden, Hitzewellen und Dürreperioden auszubrennen. Sie wollen eine Einöde erschaffen, die aus Asche und Schlacke besteht und vom Feuer allein beherrscht wird. Kultanhänger der Ewigen Flamme glauben, dass die Welt und alle ihre Völker böse und deformiert sind, und deshalb sehen sie es als ihre heilige Pflicht an, alles um sich herum „zu reinigen“, indem sie alles in glühende Asche verwandeln.

Die Ewige Flamme erscheint für all die attraktiv, die von der Zerstörung um der Zerstörung willen angezogen werden. Kreaturen des Elementaren Feuers neigen dazu, diese rücksichtslose Philosophie anzunehmen. Sogar nicht-intelligente Feuermonster spüren die rücksichtslose Lust nach Vernichtung, die in den Herzen der Kultanhänger des Feuers lodert und glauben deshalb, dass sie ihre Verbündeten sind.

Zeichen der Ewigen Flamme. Das Symbol des Kultes des Feuers erinnert an eine Feuerschale mit einer brennenden Flamme. Kultanhänger des Feuers identifizieren sich manchmal mit einem symbolischen Handzeichen: Eine Hand wird zur Faust geformt, der Daumen zeigt dabei nach oben, und die andere Hand wird über die Faust gelegt, als würde man die Schale bedecken, aber die Flamme in Form des Daumens lodern lassen. Mitglieder des Kults können sich zudem meistens über ihre Brandnarben identifizieren.

TAKTIK UND PHILOSOPHIE

Kultanhänger des Feuers sind ungestüm, hitzig und gewalttätig. Sie sind keine hirnlosen Wilden; ihre Impulsivität umfasst auch teuflischen Ideenreichtum und treibt die Entwicklung neuer Waffen voran. Sie sind Meister des Feuers und des Schmiedens. In ihren infernalischen Schmieden lassen sie Gefangene arbeiten. Kultanhänger des Feuers sehen Eroberung und Versklavung der Schwachen als einen notwendigen Schritt, um das angestrebte Chaos über der Welt zu entfesseln.

Im Kampf nutzen die Kultanhänger des Feuers plötzliche, überwältigende Angriffe. Um so viel Zerstörung wie möglich zu verursachen, bevor sie fallen, werfen sie sich selbst, ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben, in die Schlacht. Sie sind furchtlos und legen sich sogar mit einer Übermacht an, bevor sie sich auch nur einen Schritt zurückziehen.

Anhänger der Ewigen Flamme umgeben sich mit den größten Flammen, die sie erschaffen können. Ihre bevorzugte Taktik besteht darin, Magie zu nutzen, um Vulkanrisse und -spalten zu öffnen und das geschmolzene Gestein in die gewünschte Richtung zu lenken. Brandstiftung im großen Maßstab sowie gezielt gelegte Brände sind akzeptable Alternativen. Die meisten

Kultanhänger des Feuers glauben, dass jeden Tag etwas Schönes und Wichtiges in Brand gesetzt werde sollte, andernfalls würden sie ihre Aufgabe nicht richtig erfüllen.

PPROPHET DES FEUERS

Mithilfe ihrer flammenden Ambition und dem Verlangen, all diejenigen zu bestrafen, die ihre Träume zerstört haben, ist Vanifer, eine Tiefling, zur Führerin des Kultes der Ewigen Flamme aufgestiegen. Unter ihrem kultivierten Äußeren verbirgt sich eine stahlharte Klinge aus zornigem Stolz. Und unter ihrem Stolz brodelt ein Verlangen nach Mord und Verstümmelung. Vanifer hegt einen intensiven Hass gegen alle, die glauben, ihr überlegen zu sein, und sie hält nicht inne, wenn es darum geht, diesen Personen Furcht und Respekt einzutrichtern.

Lediglich ausgestattet mit einem Talent für List und Tücke, wuchs Vanifer auf in Calimports ärmsten Vierteln. In ihrer Jugend lernte sie, für Geld zu tanzen, und arbeitete sich langsam von den Waschküchen der Arbeiterdistrikte zu den eleganten Häusern der Stadtdligen hoch. Sie lernte einfache Feuermagie, um sich von den anderen Tänzern abzusetzen, und baute sie in ihr Programm ein. Ihre Talente wuchsen, und bald fiel sie einem Pascha ins Auge, der sie als Konkubine nahm. Auch wenn sie die Geschenke genoss, die er für sie aufbrachte, hasste Vanifer den Pascha dafür, dass er in ihr lediglich eine Trophäe sah. Sie verließ ihn, beraubte den Pascha um ein kleines Vermögen aus Juwelen und setzte seinen Palast in Brand.

Vanifer floh nach Zazesspur, aber die Agenten ihres Meisters fanden sie schon bald. Sie floh erneut, diesmal nach Baldurs' Gate und wohnte dort in einer armen Gegend, bekannt als Klein-Calimshan. Sie eröffnete eine Tanzschule und fand heraus, dass ihre Gabe für Feuer andere Arten von Schülern anzog. So wurde sie die Anführerin eines Kultes, der Feuer anbetet. In Baldurs' Gate blieb sie bis vor ein paar Monaten, als Träume und Visionen sie dazu antrieben, nach einem vergessenen Gewölbe im Norden zu suchen. Auf dem Altar eines verborgenen Tempels fand sie den Dolch *Zunderschlag*, welcher erfüllt war von der Macht von Imex, des Fürsten des Bösen Feuers. Mit dieser machtvollen Waffe ausgestattet, beschloss Vanifer, ein neues Quartier ihres Kultes unter den Sumerhügeln einzurichten.

Eigenschaften. Vanifer ist eine begnadete Manipulatorin. Mithilfe von List und Täuschung scharf sie Verbündete und Anhänger um sich. Sie nutzt sie so lange, wie sie sie braucht, und in dem Moment, in dem sie ihren Nutzen verlieren, verjagt sie sie. Es ist ein Zeichen ihres natürlichen Talent, dass viele ihrer erbärmlichen Opfer versuchen, sich wieder im Glanze ihrer Aufmerksamkeit zu sonnen, sobald Vanifer wieder etwas von ihnen braucht. Obwohl sich Vanifer selbst wie eine reiche Adlige aufführt, verachtet sie jene, die mit Wohlstand aufgewachsen sind. Vanifer ist hochgradig ambitioniert, und als unumstrittene Meisterin des Kults des Feuers verfolgt sie das Ziel, die Ewige Flamme zum stärksten und meistgefürchteten Kult zu machen.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Kultanhänger der Ewigen Flamme verachten die Anhänger der Brechenden Welle. Sie halten die Kultanhänger des Wassers für schlüpfriß und nicht vertrauenswürdig, vielleicht sogar feige – schließlich zieht sich die Brechende Welle schnell zurück, wenn sie auf allzu große Gegenwehr trifft, und sucht den Weg des geringsten Widerstandes, bevor sie ihre eigene Stärke erneut ins Feld führt. Die Kultanhänger der Erde sind stur und mutig, handeln jedoch wahnsinnig langsam. Die Kultanhänger des Heulenden Hasses teilen die Impulsivität des Kults des Feuers, wenn es darum geht, rasch zu handeln. Auch wenn es darum geht, dem Elementaren Bösen zu dienen, zeigen sie die gleichen Qualitäten, was Einfallsreichtum und Kreativität angeht.

DER KULT DES HEULENDEN HASSES



Die Anhänger der Elementaren Luft bezeichnen sich selbst als Kult des Heulenden Hasses. Sie beten die zerstörerische Macht von Winden und Stürmen an und glauben, dass Diener der Elementaren Luft die Macht erlangen werden, um diejenigen zu bestrafen, die ihnen Unrecht angetan haben. Mehr noch als die Anhänger der anderen Kulte glauben die Kultanhänger der Luft, dass ihr Glaube ein Mittel zum Zweck ist. Sie betrachten Zerstörung nicht als Selbstzweck, vielmehr als Ausdruck der persönlichen Freiheit oder als Mittel, um Dinge zu erhalten, die ihnen ungerechterweise vorenthalten wurden.

Der Kult des Heulenden Hasses zieht die an, die ihr Handeln auf Wahrnehmung und nicht Fakten stützen: Illusionisten, Spione und Assassinen zum Beispiel. Räuberische oder geflügelte Kreaturen, aber auch nicht-intelligente Monster, die sich normalerweise nicht bändigen lassen, erkennen die Kultanhänger der Luft als Verbündete an und kooperieren mit ihnen. Hippogreife, Greife und gigantische Geier werden regelmäßig als Reittiere des Kults der Luft benutzt.

Das Zeichen des Heulenden Hasses. Das Symbol der Elementaren Luft ist ein umgedrehtes Dreieck mit drei verästelten Linien darüber. Einige glauben, dass es für die Trichterwolke eines Tornados steht, während andere es als die Überlegenheit von beflügelten Kreaturen über dem Erdboden verstehen. Einige behaupten, es handele sich um eine alte Rune, die für den elementaren Lord Yan-C-Bin steht. Wie auch immer man es interpretieren mag, die Kultanhänger der Luft nutzen das Symbol als eine Art geheimes Passwort. Indem sie mit dem Daumen einer Hand den kleinen Finger derselben Hand berühren und die drei übrigen Finger zu einer Faust formen, bildet ein Kultist der Luft ein gefülltes Dreieck, das die Anhängerschaft zum Kult signalisiert.

TAKTIK UND PHILOSOPHIE

Kultanhänger des Heulenden Hasses sind klug, impulsiv und kreativ. Für gewöhnlich halten sie sich für schlauer, schneller und fähiger als alle anderen. Kultanhänger des Heulenden Hasses verachten offene Kämpfe. Sie ziehen es vor, im Geheimen zu arbeiten, nutzen List und Illusion, um ihr Ziel mit einem Minimum an Aufwand zu erreichen. Die Taktiken der Irreführung und des Hinterhalts bieten den Kultanhänger der Luft die Möglichkeit, zu beweisen, dass sie schlauer und einfallsreicher als ihre Gegner sind. Der Wind bläst eine Burg nicht nieder, aber er strömt drumherum und hindurch. Infiltrierung und indirekte Attacke sind ganz klar die überlegenen Taktiken.

Kultanhänger der Luft suchen sich für ihre Festungen, wenn möglich, hochliegende Orte aus, obwohl sie unterirdische Orte mit weiten Abgründen oder erhobenen Gewölben ebenso schätzen. Auf jeden Fall muss es möglich sein, an dem Ort fliegen zu können. Die Anhänger des Heulenden Hasses verstehen, dass sie manchmal Geheimhaltung über andere Erwägungen stellen müssen.

PROPHETIN DER LUFT

Die Mondelfin Aerisi Kalinoth führt den Kult des Heulenden Hasses an. Groß und schlank, mit illusionären Flügeln, die sanft die Luft fächern, spricht Aerisi im Flüsterton, der jedoch von jedem in ihrer Gegenwart laut und deutlich vernommen wird. Aerisi behandelt ihre Leute nicht als Kultanhänger, sondern als Untertanen. Für sie ist sie eine Prophetin und eine Königin. Musiker und Höflinge amüsieren sie und schmeicheln ihr, und Krieger auf Hippogreifen dienen ihr als Ritter.

Aerisi wuchs in einer verzauberten Burg in einem entlegenen Teils des Feenreiches auf, in einer Umgebung aus Erzählungen, Geschichten und Büchern über Magie. Sie

verbrachte ihre frühen Jahre damit, Spiele zu spielen, Zauber zu praktizieren und so zu tun, als sei sie selbst eine der Avariele (geflügelte Elfen) aus ihrem Geschichtenbuch. Ihre Eltern hielten sie von den Konflikten in Faerûn fern, und so bekam sie mit zunehmendem Alter ein zartes und zerbrechliches Gemüt.

Letztlich entschieden ihre Eltern, dass es für ihre Tochter an der Zeit war, Teil der Elfengesellschaft zu werden, und deshalb brachten sie sie zu der versteckten Stadt Evereska. Dann erkannten ihre Eltern, welchen schlimmen Fehler sie begannen hatten. Indem sie sie verhätschelt und von allem abgeschottet hatten, zogen sie anstelle einer jungen Lady ein verzogenes Kind heran. Stets daran gewöhnt, alles zu bekommen, wonach sie verlangte, brach die Prinzessin in Wutanfälle aus, wann immer ihr der kleinste wunderliche Einfall nicht gewährt wurde. Somit konnten die Elfen von Evereska sie nur schwer ertragen.

Aerisi fühlte sich machtlos unter den Elfen. Obwohl sie in Faerie eine begabte Zauberin gewesen war, waren ihre neuen Gefährten immun gegen ihre Zauber. In ihren Träumen begann sie sich wieder vorzustellen, dass sie eine der beflügelten Elfen aus ihrem Märchenbuch wäre. Sie wünschte sich, den Wind kontrollieren und überall hingehen zu können, wo sie hin wollte, um ihre eingebildeten Feinde zu bestrafen. Aus den kindlichen Fantasien wurden düstere Vorstellungen von einem Leben, in dem sie die Stürme und die Luft als solches beherrschte. Sie träumte von einem alten Mystiker mit brauner Haut und weißem Haar, der ihr versprach, alles beizubringen, wonach sie verlangte. Es war eine Vision von Yan-C-Bin, dem Fürsten der Bösen Luft. Aerisi wandte sich dem Studium der Elementaren Luft zu, erlernte die Geheimnisse des Fliegens und floh aus Evereska, um ihren Träumen zu folgen.

Aerisis Visionen führten sie zu einem merkwürdigen Altar in einer Höhle unter den Sumberhügeln, wo sie den Speer *Windfahne* an sich nahm. Getrieben von Yan-C-Bin, bezeichnete sie sich selbst als Königin und fing an, Anhänger um sich zu scharen, die sie beherrschen konnte. Ihre Zauber halfen ihr dabei, die Ränge ihres Kults des Heulenden Hasses mit Eingeweihten zu füllen, die ihr hoffnungslos verfallen sind.

Eigenschaften. Niemand kann Aerisi Anmut absprechen, jedoch besitzt sie ein gewalttätiges Temperament, das immer dann an die Oberfläche tritt, wenn sie ihren Willen nicht durchsetzen kann. Aerisi ist anfällig für Phantastereien und hat eine impulsive Dekadenz. Sie sieht sich selbst nicht als böse an, denn ihr fehlt die Fähigkeit, Empathie für andere zu empfinden. Jene, die sie verehren und ihr gefallen wollen, hält sie für „gut“, aber jene, die sie bekämpfen, sind „böse“ und müssen bestraft werden. Ihr Wunsch, die Welt mit Stürmen der Zerstörung zu peitschen, wurzelt in einem Tobsuchtsanfall gegen die Elfengesellschaft, die sie einschränken und zähmen wollte.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Die Kultanhänger des Heulenden Hasses finden, dass die Kultanhänger der Schwarzen Erde grob, unhöflich, einfallslos und bis zur Dummheit stur sind. Als besonders beleidigend empfinden sie, dass die Kultanhänger der Erde schlichtweg unbeeindruckt vom Kult des Heulenden Hasses und seinen Errungenschaften sind. Anhänger der Brechenden Welle sind flexibler und einfallsreich, jedoch sind sie ungehobelte Söldner und gleichermaßen zu pragmatisch, um die feineren Aspekte der Philosophie des Kults der Luft wertzuschätzen. Die Ewige Flamme ist der beste Kult aus der Gruppe, da die Kultanhänger des Feuers die Entschlossenheit und kreative Energie des Kultes des Heulenden Hasses teilen. Auch wenn sie übertrieben stolz und aggressiv sind.

DER KULT DER SCHWARZEN ERDE



Der Kult der Erde betet die unermessliche Stärke und den unnachgiebigen Widerstand des Elements Erde an. Die Kultanhänger streben nach Macht, indem sie den Vormarsch der Zivilisation durch Erdbeben, Erdfälle und mächtige Erdbeben aufhalten und somit die Macht der elementaren Erde und die Sinnlosigkeit jeglichen Widerstands demonstrieren. Kultanhänger der Erde betrachten Minen, Steinbrüche und bestellte Felder als Beleidigungen, die den lebenden Steinen und dem Erdboden auferlegt werden. Sie glauben, dass die Erde nach Blut dürstet und zwar nach dem Blut derer, die sie nicht vor allem anderen Mächten und Wesen verehren.

Der Kult der Schwarzen Erde bekämpft jene, die ihren Wohlstand aus der Erde beziehen – direkt oder indirekt. In den Gegenden, in denen sich der Einfluss des Elementaren Bösen ausbreitet, akzeptieren die Tiere und Monster, welche sich durch den Boden graben, die Kultanhänger als Alliierte. Kreaturen wie Ankhegs oder Landhaie, die normalerweise zu dumm oder zu verfressen sind, um abgerichtet zu werden, beugen sich dem Willen der Schwarzen Erde. Die Monster lassen es zu, als Herde gehalten oder in die Schlacht gegen die Feinde des Kults geritten zu werden.

Das Zeichen der Schwarzen Erde. Das Zeichen des Kults der Erde bedeutet Aufgabe und Stabilität. Manchmal identifizieren sich Kultanhänger mithilfe einer geheimen Geste. Sie bilden ein Dreieck, indem sie die Daumen und Zeigefinger beider Hände berühren.

TAKTIK UND PHILOSOPHIE

Der Kult der Schwarzen Erde ist der geduldigste und defensivste aller vier elementaren Kulte. Die Kultanhänger halten sich an die Grundsätze Sturheit, Ausdauer und unbeirrbarer Widerstand. Sie gehen meist sehr vorsichtig und langsam vor, darauf bedacht, makellose Pläne zu schmieden und ein Fundament der Stärke aufzubauen, bevor sie los schlagen. Wenn sich Kultanhänger der Erde dazu entschieden haben zu handeln, weichen sie keinen Deut von ihrem Plan ab und ziehen ihre Unternehmung stur durch, komme was wolle. Sie sind aufs Äußerste zielgetrieben, und die meisten Kultanhänger der Erde sehen nur wenig Sinn in sozialen Nettigkeiten. Für sie ist Höflichkeit etwas für Schwache, etwas, das die Starken nur einschränken würde, und daher lehnen sie Tugenden wie Mitgefühl oder Freundschaft kategorisch ab.

In Kampf agieren Kultanhänger der Schwarzen Erde brutal und direkt. Sie überwinden ihre Feinde mit frontalen Angriffen. Wenn sie jedoch die Möglichkeit haben, eine Verteidigung zu untergraben oder sich von hinten anzuschleichen, dann zögern sie nicht, ihre Fähigkeiten des Tunnelgrabens einzusetzen oder grabende Monster für sich einzuspannen. Aufgabe ist niemals eine Option.

Kultanhänger der Erde leben und arbeiten im Untergrund. Sie stellen Waffen aus Stein oder Eisen her und „baden“ sich selbst in Sand oder Schmutz, um sich mit ihrem favorisierten Element verbunden zu fühlen. Sie kennen das Geheimnis, wie man Panzer aus magisch geformtem Stein herstellt, und sogar ihre Gewänder enthalten Schulterplatten oder Masken aus Stein.

DER PROPHET DER ERDE

Ein Meduse namens Marlos Urnrayle führt den Kult der Schwarzen Erde an. Er trägt die Elementarwaffe *Eisenhauer*, eine Kriegshacke, erfüllt mit der Macht von Ogrémoch, dem Fürsten der Bösen Erde. Marlos ist eitel und grausam, ein extremer Narzisst, der sich daran erfreut, sich mit Luxus- und Kunst-Objekten zu umgeben. Unter seiner Maske der schmierigen Selbstbeweihräucherung befindet sich jedoch ein

verbittertes Wesen, welches sich selbst anwidert und jeden um sich herum verachtet.

Marlos begann sein Leben als menschlicher Aristokrat. Er wurde in eine wohlhabende Familie aus Cormyr geboren. Im Laufe der Jahre verschwendete er den Reichtum der Familie durch seine nicht enden wollende Hemmungslosigkeit und auf der Suche nach immer neuen fragwürdigen Formen der Unterhaltung. Das Urnrayle-Anwesen erhielt einen Ruf als Ort ausufernder Maskenbälle, bizarrer Festessen und grotesker Orgien. Marlos verlangte von seinen Gästen, dass sie hässliche oder monströse Masken trugen, sodass niemandes Schönheit seine in den Schatten stellen würde.

Als Marlos älter wurde, wandte er sich der Magie zu, um seine dahinschwindende Schönheit zu bewahren. Nach Jahren der Suche fand er einen Ring, der die gestohlene Lebenskraft einer liebenswürdigen Feenkreatur in sich trug. So lange er den Ring trug, verschwanden seine äußerlichen Makel, und niemand konnten sich seinem Charme entziehen – bis zu jenem Tag, an welchem der Ring ihn in einen Medusen verwandelte. Der Horror seiner Verwandlung trieb Marlos in den Wahnsinn. Er floh in sein Stammhaus und nahm seine Maskensammlung mit.

Aufgrund quälender Träume und Visionen fühlte sich Marlos – nach Jahren des Umherirrens und des Versteckens in heruntergekommenen Anwesen überall in den Westlichen Herzlanden – zu den Sumberhügeln hingezogen. Über eine tief in den Boden führende Treppe unterhalb eines verfallenen Klosters gelangte er in eine alte Höhle, in der sich ein abscheulicher Altar befand. Auf diesem lag eine Kriegshacke aus Eisen. Als Marlos *Eisenhauer* für sich beanspruchte, verstand er endlich, welche Aufgabe er hatte. Er etablierte sein Lager in einem nahe gelegenen Gewölbe und begann, den Kult der Schwarzen Erde aufzubauen.

Eigenschaften. Im Gegensatz zu vielen seiner Anhänger ist Marlos vornehm und wortgewandt. Er verückt andere mit geistreichen Scherzen und pointierter Schlagfertigkeit, auch wenn er schnell mal eine sarkastische Bemerkung auf Kosten anderer macht. Andere zu piesacken, erfüllt ihn mit Freude, besonders wenn er dies auf eine schlaue und elegante Art tun kann. Marlos' früheres Leben bestand aus der Suche nach Vergnügen. Das einzige, was jedoch seine lieblose Seele berühren konnte, war pointierte Grausamkeit. Er kann sich in einen Rausch blinder, sinnloser Eifersucht hineinsteigern, wenn er von einem anderen weltgewandtem und attraktiven Individuum in den Schatten gestellt wird.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Die Kultanhänger der Schwarzen Erde misstrauen dem Kult des Heulenden Hasses zutiefst. Sie glauben, dass Kultanhänger der Luft launenhaft und unzuverlässig sind und im Allgemeinen keinen Bezug zur Realität haben. Die Kultanhänger der Erde respektieren die Stärke und Grausamkeit der Anhänger der Ewigen Flamme, jedoch finden sie diese auch wahnsinnig inkonsistent. Kultanhänger der Schwarzen Erde verbünden sich meistens mit der Brechenden Welle, da sie die Geduld und den Pragmatismus der Kultanhänger des Wassers bewundern.

DAS ABENTEUER LEITEN

Wenn du dich darauf vorbereitest, dieses Abenteuer zu leiten, stehen dir einige Werkzeuge für einen eindrucksvollen Start und ein fließendes Spiel zur Verfügung.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Dieses Abenteuer ist für Charaktere ab der 3. Stufe ausgelegt, aber schau dir den Abschnitt „Das Abenteuer starten“ für weitere Optionen an. Wenn die Spieler Charaktere



erstellen, ermutige jeden von ihnen dazu, abenteuer-spezifische Aufhänger aus der unten aufgeführten Liste zu wählen und sich einer Fraktion (siehe „Fraktionen“, unten) anzuschließen. Auf diese Weise werden die Charaktere enger in den Kampf gegen das Elementare Böse eingebunden.

Die folgenden Beschreibungen führen die Motivationen auf, die zu spezifischen Teilen des Abenteuers passen. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er das von einem Abenteuraufhänger vorgegebene Ziel erreicht.

AM BESTEN KALT SERVIERT

Der Charakter muss Windegge finden und besiegen, jenen Minnesänger, der Aerisi Kalinoth besucht. Windegge kann anfänglich im Bereich A4 des Tempels des Heulenden Hasses gefunden werden. Die meisten Mitglieder des Kults der Luft wissen, dass er in der Nähe von Aerisi bleibt. Der Charakter erhält Inspiration für das Erreichen des Lufttempels und nochmals für das Besiegen von Windegge.

DAUERNDEN ANGEBO

Vor ein paar Monaten diente der Charakter einer Truppe mysteriöser Pilger als Führer, die sich dazu aufmachten, die Heiligstein-Abtei in Besitz zu nehmen. Die Aufgabe des Charakters ist es, die Gruppe zu infiltrieren und ihre Absichten herauszufinden. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er sich dem Kult der Erde beim Kloster erfolgreich anschließt und nochmals, wenn er ein Zusammentreffen mit Renwick, dem Lich, in Bereich M16 des Klosters überlebt.

DAVONGELAUFEN

Der Charakter wurde kurzzeitig von den Kultanhänger des Feuers rekrutiert, jedoch griff er nie zusammen mit ihnen zu den Waffen. Jetzt möchte der Charakter die Schurken aufhalten, bevor sie alle Söldner in ein schlechtes Licht rücken. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er die Halle des Scharlachroten Mondes ausräumt und nochmals, wenn er den Tempel der Ewigen Flamme erreicht.

DER FLÜCHTIGE

Der Charakter verfolgt eine heiße Spur zu dem rücksichtslosen Mörder Bastian Thermandar. Bastian ist ein wichtiges Mitglied des Kults des Feuers und kann im Tempel der Ewigen Flamme gefunden werden. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er den Feuertempel erreicht und nochmals, wenn er Bastian besiegt oder tötet.

DER SCHLAMMZAUBERER

Vor einigen Monaten wurde der Charakter von einem Genasi, der unschuldige Passanten getötet hatte, ausgeraubt. Es wird Zeit, Miraj Vizann zu finden und ihn dafür bezahlen zu lassen. Vizann kann normalerweise in Bereich B8 im Tempel der Schwarzen Erde angetroffen werden. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er den Tempel erreicht und nochmals, wenn er Miraj besiegt.

DER WAHNSINNIGE DER VERFLUCHTEN FESTEN

Der Charakter weiß, dass widerliche Gestalten Flussgardenfeste besetzt haben, und dass es einen geheimen Weg in die Burg gibt. Indem er den geheimen Eingang nutzt, erhält der Charakter Inspiration und nochmals, wenn die Kultanhänger der Brechenden Welle aus Flussgardenfeste vertrieben werden.

DIE ANGEHEUERTE HAND

Siedler, die zu Wanderarbeitern freundlich waren, werden nun vermisst. Der Charakter zieht los, um Vergeltung auszuüben und einige der Überlebenden zu retten. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er den Kenku in Bereich A2 im Tempel des Heulenden Hasses besiegt und nochmals, wenn er Bero Gladham in Bereich A12 im Lufttempel oder Nerise Gladham in Bereich N17 in den Schreienden Höhlen rettet.

DIE HIMMELSREITER BEKÄMPFEN

Böse Plünderer, auf Hippogreiften reitend, haben mehrere kleinere Dörfer und Handelskarawanen verwüstet, und der Charakter hat geschworen, sie aufzuhalten. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er die Kultanhänger des Heulenden Hasses aus Federsturmspitze vertreibt und nochmals, wenn er ein fliegendes Reittier erbeutet.

DUNKLE OMEN

Die Hinweise und Vorzeichen sind deutlich: die Natur ist aus dem Gleichgewicht. Eine schreckliche Katastrophe zieht mit jedem Tag näher heran. Um das Gleichgewicht der Natur wiederherzustellen, muss der Charakter die vier Elementaren Knoten zerstören. Der Charakter erhält Inspiration für jedes Portal, das die Gemeinschaft schließt.

EINE RECHNUNG BEGLEICHEN

Plünderer in Steinpanzern haben Freunde oder die Familie des Charakters ausgeraubt und ließen den Charakter zum Sterben zurück. Jetzt ist es an der Zeit, diese Rechnung zu begleichen. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er die Kultanhänger der Schwarzen Erde in Bereich M9 der Heiligstein-Abtei besiegt und nochmals, wenn er Hedorm in Bereich B14 im Tempel der Schwarzen Erde besiegt.

ERLANGE DEIN SCHWERT WIEDER

Schläger, die zum Kult des Wassers gehören, sind in die Werkstatt eingebrochen, in der der Charakter als Lehrling arbeitete. Sie töteten die Schmiedemeisterin und stahlen das edle Schwert, das sie angefertigt hatte. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er Fidel Grimbeißer besiegt und nochmals, wenn er das Schwert in Bereich C14 im Tempel der Brechenden Welle wiedererlangt.

FEDERSTURM-REBELL

Der Charakter wurde gesandt, um eine Adlige aus Waterdeep zurückzuholen. Zurzeit bewacht Savra Belabranta das Eingangstor von Federsturmspitze. Der Charakter erhält Inspiration, indem er sie davon überzeugt, den Kult zu verlassen und nach Hause zurückzukehren und nochmals, wenn er die Turmspitze des Kults der Luft leerräumt.



GEFÄHRLICHES GEHEIMNIS

Dem Charakter wurde aufgetragen, die mysteriösen Druiden des Zirkels des Scharlachroten Mondes zu infiltrieren und ihre wahren Pläne zu enthüllen. Der Zirkel weiß mit hoher Wahrscheinlichkeit von ritueller Magie, die anderen Druiden unbekannt ist. Der Charakter erhält Inspiration für das Entdecken der Wahrheit hinter dem Ritual des Korbriesen und nochmals für das Finden des Feuertors im Trauernden Koloss.

GEFÄHRLICHE INFORMATIONEN

Es ist ein Rennen gegen die Zeit – der Charakter bekommt mit, wie grausame Banditen einen Überfall planen und beabsichtigt, sie aufzuhalten. Die Banditen gehören zu jemanden mit dem Namen Grimbeißer, der sich an einem Ort, genannt Flussgardenfeste, aufhält. Der Charakter erhält Inspiration für das Besiegen der Schurken bei der „Räuberüberfall“-Begegnung aus Kapitel 3 – und nochmals für das Besiegen von Fidel Grimbeißer.

KIELBRUCHS WEG

Vor einigen Monaten zerstörte Gar Kielbruch das Schiff des Charakters, indem er einen mächtigen Sturm heraufbeschwor. Dutzende Seemänner starben, und nun ist der Charakter auf Vergeltung aus. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er den Wassertempel erreicht und nochmals, wenn er Gar besiegt.

MERKWÜRDIGE KARTE

Der Charakter besitzt eine uralte Karte, die den Standort einer vergessenen Zwergen-Festung unterhalb der Sumberhügel zeigt. Der Charakter erhält jedes Mal Inspiration, wenn er oder sie einen der vier Tempel im uralten Tyar-Besil entdeckt.



OMINÖSE TRÄUME

Der Charakter hat den Propheten der Erde, Marlos Urnrayle, in seinen Träumen gesehen und weiß, dass Marlos ein gefährlicher Schurke ist, der aufgehalten werden muss. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er Zugang zum Erdtempel findet und nochmals, wenn er Marlos besiegt.

RETTE DEINE LEUTE

Räuber des Kults des Feuers haben Leute entführt, für deren Schutz sich der Charakter verantwortlich fühlt. Sie müssen um jeden Preis gerettet werden. Die Gefangenen werden in Bereich E11 im Tempel der Ewigen Flamme festgehalten. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er den Tempel erreicht und nochmals, wenn er die Gefangenen in Sicherheit bringt.

VERDECKT

Der Charakter wurde damit beauftragt, einem schmuggelnden Piratenring das Handwerk zu legen, welcher sein Hauptquartier in der Flussgardenfeste hat. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er sich dem Kult des Wassers in der Flussgardenfeste erfolgreich anschließt und nochmals, wenn er Shoalar Quanderil fängt oder tötet.

VERGELTUNG SUCHE

Kultanhänger des Feuers haben das Zuhause des Charakters entweder abgeackelt oder ein wehrloses Dorf ausgelöscht. Der Charakter hat geschworen, sie aufzuhalten. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er Lyzzie Calderos in Bereich E29 des Tempels der Ewigen Flamme besiegt und nochmals, wenn er Vanifer besiegt.

ZWEIFELHAFTE GEFÄHRTEN

Thurl Merosska, ein Ritter der Federsturm-Gesellschaft, erregt das Misstrauen des Charakters. Deshalb beschließt er, Nachforschungen anzustellen. Thurl ist für gewöhnlich in Federsturmspitze anzutreffen. Der Charakter erhält Inspiration, wenn er Thurl besiegt und nochmals, wenn er den Tempel des Heulenden Hasses entdeckt.

FRAKTIONEN

Faktionen sind wie politische Parteien, religiöse Organisationen oder geheime Gesellschaften. Die Spieler können eine Verbindung zu einer der fünf Faktionen wählen: die Harfner, der Orden des Panzerhandschuhs, die Smaragdenklave, der Rat der Grafen und die Zhentarim. Alle fünf Faktionen haben ihre eigenen Gründe, dem Elementaren Bösen entgegen zu treten. Allerdings verstehen sie zu Beginn des Abenteuers nicht das volle Ausmaß der Bedrohung.

Du kannst die Verbindungen der Charaktere zu den Faktionen so komplex wie möglich gestalten. Die Harfner und die Smaragdenklave operieren durch persönliche Beziehungen, deshalb könnten die Charaktere bereits mit ihnen Kontakt haben, bevor das Abenteuer startet. Der Rat der Grafen auf der einen, und die Zhentarim auf der anderen Seite pflegen ein ausführliches System aus Geheimwörtern und -sätzen sowie geheimen Handzeichen, mit denen sich die Agenten untereinander identifizieren.

Der erste Besuch von Rotlärche stellt einen guten Zeitpunkt dar, um dieses System auszuprobieren und jeden Charakter mit seinem jeweiligen Fraktionskontakt vertraut zu machen (siehe „Bedeutende Rotlärcher“ im Kapitel 2). Solche Kontakte können den Charakteren keine spezifischen Ressourcen oder Verstärkungen bieten, aber es sind freundliche Gesichter, die sich in der Umgebung auskennen und die Charaktere führen können. Sie können auch Nachrichten an höhere Instanzen weiterleiten; jedoch werden Antworten einige Zeit auf sich warten lassen.



HARFNER



RAT DER GRAFEN



ORDEN DES
PANZERHANDSCHUHS



ZHENTARIM



SMARAGDENKLAVE

Während die Charaktere das Dessarintal weiter erkunden, treffen sie immer wieder NSCs, die mit verschiedenen Fraktionen verbunden sind. Die Fraktionen werden mit der Zeit immer mehr Hilfe anbieten, sobald sie erkennen, dass die Kulte eine wachsende Bedrohung darstellen.

DIE HARFNER

Dieses ausladende Netzwerk aus Zauberwirkern und Spionen setzt sich für Gleichberechtigung ein und lehnt den Missbrauch von Macht ab, sollte sie auf Magie basieren oder auf anderen Umständen. Die Agenten gehen im Geheimen vor und legen Wert auf List und Scharfsinn, oder wenigstens Diskretion. Harfner arbeiten in kleinen Zellen, die überall im Norden verteilt sind.

Eine davon befindet sich in Dreieber: Lordprotektor Darathra Shendrel gehört zu dieser Fraktion, und Agenten der Harfner sind im Haus der Eber willkommen.

Eine andere Zelle, die im wohlhabenden Yartar angesiedelt ist, überwacht den Verkehr im Dessarintal sowie das Handeln und die Politik des städtischen Wasserbarons. Die Harfner arbeiten daran, das Gleichgewicht der Macht zwischen den verschiedenen Gruppen aufrecht zu erhalten, welche um Einfluss in der Stadt konkurrieren.

In den Sumberhügeln warnen die Harfner Reisende und Abenteurer, sie sollen vom Rundreth-Anwesen, wo die Dunkle Lady wohnt, fernbleiben. Die Harfner beaufsichtigen zudem die zerfallenen Hallen der Jagenden Axt.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Diese Fraktion ist vorwiegend eine militärische Organisation, bestehend aus Paladinen, Klerikern und Mönchen. Die Mitglieder dieses Ordens sind stark im Glauben und wachsame Hüter der Gerechtigkeit, die das Volk vor den Mächenschaften des Bösen beschützen. Sie sorgen für eine schnelle Bestrafung jener, die das Gesetz gebrochen haben.

Ganz oben auf einem hohen Gipfel in den Sumberhügeln steht die Gipfelhalle, das Zuhause der Ritter von Samular. Dieser altehrwürdige Orden aus Paladinen des Tyr strebt danach, die Gerechtigkeit in den wilden Teilen des Nordens durchzusetzen. Der Orden des Panzerhandschuhs hofft, seinen Einfluss in der Region vergrößern zu können, indem er sich für diesen Zweck mit den Rittern verbündet.

In den westlichen Sumberhügeln hat der Orden nur wenig politischen Einfluss. Er hofft, diese Schwäche zu beheben, indem er Allianzen mit lokalen Fürsten schließt, die die Ziele

des Ordens teilen, wie beispielsweise der Wasserbaron von Yartar. Der Orden führt sogar Verhandlungen mit diversen Randorganisationen.

DIE SMARAGDENKLAVE

Diese weitverbreitete Gruppe von Überlebenskünstlern der Wildnis bewahrt die natürliche Ordnung, während sie unnatürliche Bedrohungen ausmerzt. Viele der Mitglieder der Enklave sind Barbaren, Druiden und Waldläufer. Einige wandern durch das ungezähmte Land, während andere sich in den Randgebieten der Städte und Dörfer niedergelassen haben. Dort helfen sie dabei, Reisende vor den Gefahren der Wildnis zu beschützen.

Die größte Festung der Enklave in der Region ist der Wehrhafte Bauernhof und die Abtei der Chauntea, genannt Güldenfelde. Abt Ellardin Darovik ist ein führender Agent der Smaragdenklave. Im Hohen Wald im Osten liegt die Kathedrale Schattenhöhe, ein weiterer Treffpunkt der Enklave.

RAT DER GRAFEN

Der Rat der Grafen ist eine wackelige Übereinkunft aus aggressiven politischen Mächten, die darauf abzielt, sich gegenseitig zu beschützen und den gemeinsamen Wohlstand zu sichern. Kämpfer und Zauberer sind vorwiegend vertreten und sind oftmals ruhmreiche Spürhunde, die nach persönlicher Beachtung trachten. Die meisten Agenten sind gesetzestreu und neutral; die, die den Regeln nicht folgen, können sich nur selten im vornehmen Kreis der Grafen halten.

Der Handel entlang von Flüssen und Straßen verbindet die Städte dieser Allianz, deshalb räumen die Agenten alle Gefahren aus, die den Handel und Austausch unterbrechen könnten.

Dort wo sich der Dessarinfluss mit dem Surbrinfluss vereinigt, liegt Yartar, ein reiches Zentrum des Handels. Verschiedene Gruppen wetteifern um die Kontrolle von Yartars Reichtum und versuchen, den Handel von Yartar zu beeinflussen. Die Wasserbaronin von Yartar, Nestra Ruthiol, ist ein Mitglied im Rat der Grafen, und ihre Entscheidungen betreffen nicht nur die Politik ihrer Stadt, sondern auch die der anderen Städte in der Region.

DER ZHENTARIM

Dieses Schattennetzwerk beabsichtigt, seinen Einfluss und seine Machtbasis überall in Faerûn auszuweiten. Die Mitglieder zwingen, überzeugen oder kaufen sich ihren Weg in jeden wichtigen Einflussbereich. Schurken und Hexenmeister füllen die

Ränge des Zhentarim, jedoch rekrutiert die Fraktion jeden, der seine Geschäfte ohne zu viele moralische Vorbehalte durchführt.

Zhentarim-Agenten können in jeder Siedlung angetroffen werden. Im Norden ist die Organisation in der Kahnbauer-Herberge stationiert. Zhentarim-Söldner und -Spione treffen sich dort in den privaten Räumen. Das Schwarze Netzwerk tarnt die Eigentümerschaft des Gasthauses, um ungewollte Aufmerksamkeit zu vermeiden. Die Organisation hat außerdem ein großes Interesse daran, den Wohlstand in Yartar zu erhalten.

KLEINERE FRAKTIONEN

Eine Anzahl kleinerer Fraktionen möchte auch Einfluss im Dessarintal gewinnen: die Elfen des Hohen Waldes, die Hand von Yartar, die Ritter von Samular und die Uthgardt-Stämme.

Die Hand Yartars. Der berühmte Chronist Volo sagte einmal, dass jeder in Yartar hinter Geld oder Macht her ist – am besten beides – und dieses Ziel in so kurzer Zeit wie möglich zu erreichen. Die Harfner, der Rat der Grafen und die Zhentarim konkurrieren miteinander innerhalb der Stadt. Die lokale Gilde der Diebe, die Hand Yartars, strebt nach einem größeren Anteil an der Beute, jedoch hindern interne Streitigkeiten sie daran, mehr Einfluss zu gewinnen.

Innerhalb der Gilde blüht eine neue, tödliche Gruppe auf, die ambitionierte, junge, weibliche Diebe und Assassinen umfasst. Sie beherrschen die Tarnung und Infiltration, verkörpern sowohl Offizielle als auch Bürgerliche, um zu stehlen, zu erpressen und zu morden.

Die Hand Yartars arbeitet auch schon mal mit den Zhentarim zusammen, wenn es für beide Parteien passt.

Die Ritter von Samular. Dieser Orden aus Paladinen, die sich Tyr widmen, sorgen seit fünfhundert Jahren für Gerechtigkeit im ganzen Norden (siehe Kapitel 3 für mehr Informationen). Sein Gründer, Samular Caradoon, errichtete Gipfelhalle in den Sumberhügeln als Ausbildungskloster für seinen Orden. Junge Männer und Frauen des ganzen Nordens reisen nach Gipfelhalle, damit sie von den älteren Helden lernen können.

Die Fürstin der Halle, Ushien Sturmbanner, sympathisiert mit dem Orden des Panzerhandschuhs.

Elfen des Hohen Waldes. Der Hohe Wald beherbergte einst drei große Elfenreiche unter seinen Ästen. Viele Stämme der Waldelfen – und einige Mondelfen – beschützen immer noch die zerstörten Monumente ihres goldenen Zeitalters. Nur Wenige hinter den Grenzen des Hohen Waldes wissen viel über diese Elfen; sie haben keinen einzelnen Herrscher und treten nur selten in Kontakt mit der Außenwelt.

Die Waldelfe Morgwais, bekannt als die Rote Lady oder die Lady des Waldes, versucht die ungleichen Stämme mithilfe des *Caerilcarn* (Rat des Waldes) zu vereinen. Ihr Ziel ist es, das uralte Königreich von Eaelrann wiederauferstehen zu lassen. Und sie hat bereits Schritte in diese Richtung unternommen, indem sie verschiedene Elfensiedlungen vereint hat. Bis jetzt allerdings glauben nur wenige Elfen an ihre Vision, und zudem sind sie weit über die östlichen Ausläufer des Waldes verstreut.

Die Smaragdenklave ist den Elfen des Hohen Waldes freundlich gesonnen. Jedoch hat Morgwais eine schwierige Vorgeschichte mit Turlang, einem Baumhirten und Anführer der Enklave in der Schattenhöhe-Kathdrale.

Stämme der Uthgardt. Über mehr als tausend Jahre haben die barbarischen Menschen der Uthgardt den Norden unsicher gemacht. Sie hielten an uralten Bräuchen, Ritualen und Tabus fest. Sie sind für ihren Hass auf Magie bekannt, verleugnen jegliche Götter außer ihre eigenen und sind feindselig allen gegenüber, die nicht ihrem Stamm angehören. Viele im Norden halten die Uthgardt für nur geringfügig besser als Orks. Zwei Stämme im Dessarintal sind am schwersten zu zivilisieren: die „Drei Geister“ und „Der Elch“. Siehe Kapitel 2 für mehr Informationen zu den Uthgardt.



DAS ABENTEUER BEGINNT

Wenn die Charaktere auf der ersten Stufe beginnen, kannst du sie mithilfe der Abenteuer in Kapitel 6 auf Stufe 3 bringen. Ab diesem Punkt sind sie bereit für das Hauptabenteuer (welches mit „Die vermisste Delegation“ aus Kapitel 3 beginnt). Du kannst auch die Einführungsabenteuer aus Kapitel 6 auslassen und damit beginnen, das Hauptabenteuer mit Charakteren der 3. Stufe zu spielen.

Wenn du *Die Verlorene Mine von Phandelver* (Das Abenteuer im *D&D-Einsteigerset*) gespielt hast, können die Spieler ihre Charaktere aus diesem Abenteuer in *Fürsten der Apokalypse* weiterspielen. In diesem Fall werden die Charaktere wahrscheinlich Stufe 5 erreicht haben, eine Tatsache, die du bei der Berechnung von Begegnungsschwierigkeiten berücksichtigen musst. Diese Charaktere haben zudem keine Motivation, dem Kult des Elementaren Bösen zu bekämpfen. Jedoch könnte das Rätsel um das Verschwinden der

Mirabar-Delegation auch für erfahrene Charaktere Ansporn genug sein, um in die Kampagne einzusteigen. Hier einige Vorschläge, wie du die Gruppe nach Rotlärche bringst:

- Gundren Felssucher bittet die Charaktere darum, eine Wagenladung Erz von der gerade wiedereröffneten Wellenhallhöhle nach Bethendurs Speicher in Rotlärche zu eskortieren. Dort wird es von einer Karawane, die nach Secomber unterwegs ist, abgeholt. Der Zwerg hat gehört, dass der Markt für Platin-Barren in den östlichen Landen sehr gut ist und erwartet einen ordentlichen Gewinn.
- Nachdem sie eine Vision erhalten hat, beschließt Schwester Garacle vom Schrein des Glücks eine Leiterin des Allglauben-Schreins in Rotlärche zu werden. Sie bittet die Charaktere (besonders zukünftige Harfner) darum, sie zu begleiten und sicherzustellen, dass sie den Schrein ohne Unterbrechung erreicht.
- Halia Thornton schnappte Gerüchte über eine wichtige Delegation auf, die irgendwo im Dessarintal verloren ging. Sie bittet einen Zhentarim-Charakter darum, die Situation im Auftrag des Schwarzen Netzwerkes zu untersuchen. Die Geschichte wurde ihr von einem Fallensteller erzählt, der sie wiederum in Rotlärche gehört hat. Deshalb schlägt sie vor, dass der Charakter dort anfangen soll.

Die Reise von Phandalin nach Dreieber führt ungefähr 220 Kilometer ostwärts entlang des Dreieber-Pfads. Weitere 320 Kilometer südwärts entlang der Langen Straße bringen die Charaktere von Dreieber nach Rotlärche.

SPIELVORBEREITUNG

Viele Spieler haben das Gefühl, besser in das Setting einzutauchen, wenn die Hintergründe und Bindungen sowie die Wahl ihrer Fraktion am Tisch lebendig werden. Wenn deine Spieler ihre Charaktere entwickeln, erstelle deshalb eine Liste mit Schlüsselementen der Geschichte, an denen du dich im Laufe des Abenteuers orientieren kannst. Verwende auch Orte und NSC, die wichtig für die Fraktionen der Charaktere sind. Während die Charaktere immer mehr in das Abenteuer eintauchen, kannst du diese Liste erweitern.

MONSTERHINWEISE NUTZEN

In diesem Buch sind viele Monsternamen bei Begegnungen fett gedruckt. Dieser visuelle Hinweis weist dich darauf hin, dass für das Monster ein Wertekasten existiert, entweder im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* oder in diesem Buch in Kapitel 7. Sollte letzteres der Fall sein, weist dich ein Kommentar in Klammern darauf hin.

DIE NEBENHANDLUNGEN NUTZEN

Zusätzlich zur Kernerzählung, bietet *Fürsten der Apokalypse* eine Reihe kurzer Abenteuer als Nebenhandlungen an. Nebenhandlungen geben den Spielern die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des Spiels an ihre eigenen Vorstellungen anzupassen. Es besteht keine Pflicht, diese Nebenhandlungen zu nutzen. Lass den natürlichen Verlauf der Kampagne und das Interesse der Spieler bestimmen, wann oder ob eine Nebenhandlung verfügbar ist. Die Nebenhandlungen findest du in Kapitel 6.





KAPITEL 2: DAS DESSARINTAL

DER AUFSTIEG DES ELEMENTAREN BÖSEN IN Faerûn beginnt im Dessarintal, einer teils unbewohnten Wildnis, zum anderen Teil spärlich besiedelt mit Karawanenstädten und isolierten Siedlerhöfen, die nur eine Woche Reisezeit von Waterdeep entfernt ist. Seit Jahrhunderten hat sich hier nichts Bemerkenswertes ereignet, was den Rest der Welt betreffen würde.

Seine Grenzen haben sich vor langer Zeit nach Norden verlagert und damit ein verschlafenes Hinterland mit verstreuten Ruinen zurückgelassen. Dieser Tage hat das Dessarintal nur wenig gemein mit der allgemeinen Vorstellung des wilden Grenzlandes. Die Winter sind hart, aber die Horden der Orks und anderer hungriger Monster halten sich **dieser** Region fern.

Auch wenn das Dessarintal nicht so wild und gesetzlos ist wie einst, stellt es dennoch nur leicht besiedeltes Territorium dar, das in erster Linie als Durchgangsregion zu fernen Ländern genutzt wird. Die Einwohner von Orten wie Rotlärche und Dreieber brüsten sich damit, dass ihre bescheidenen Siedlungen „die Pforten zum Norden“ seien. Durch diese Ländereien passieren jährlich Hunderte Karawanen und Kielboote, und verbinden damit die bedeutenden Häfen von Waterdeep und Neverwinter mit Orten wie Everlund, Mirabar oder Silbrigmond. Das stete Treiben der Karawanen bringt Leben in die Städte dieser Gegend und unterstützt damit den Handel in den Ansiedlungen entlang der Langen Straße. Etliche Gasthäuser bieten Reisenden eine sichere Anlaufstelle, die es kaum erwarten können, sich innerhalb massiver Mauern auszuruhen und eine gute Mahlzeit an einem warmen Feuer zu genießen, statt am Wegesrand zu kampieren.

Das Dessarintal kümmert sich nicht nur um die Bedürfnisse der Karawanen und Reisenden auf dem Weg vom oder zum fernen Norden, sondern ist auch eine Kornkammer für die hungrigen Einwohner von Waterdeep und Neverwinter. Aus den Farmen und dem Weideland der Gegend kommen Getreide, Vieh, Geflügel, Äpfel und Hopfen, was dann über den Fluss zur Küste verschifft oder über die Lange Straße transportiert wird. Nur wenige Einwohner werden durch die Landwirtschaft reich, aber die hiesigen Bauern führen ein gutes Leben, vorausgesetzt, das Wetter spielt mit. (Das ist einer der Gründe, warum das ungewöhnliche Wetter, welches seit kurzem vorherrscht, Probleme bereitet.)

GESCHICHTE

Die meisten Bewohner des Dessarintals haben keine Ahnung von seiner reichen Geschichte. Die Alten, die weise nickend an den Herdfeuern der lokalen Schankräume angetroffen werden können, merken manchmal an „Diese Lande, sie haben alte Knochen.“ Die meisten Einheimischen haben keine Ahnung, wie recht sie damit haben.

Obwohl manche wirklich altertümliche Ruinen dieser Gegend auf die Tage der ersten großen Elfenkönigreiche zurück zu datieren sind, haben sie alle nichts mit der Geschichte dieses Abenteuers zu tun. Das älteste Reich von Relevanz hierfür ist das Königreich der Schildzwerges von Besilmer, das vor fast sechstausend Jahren im Jahr -4420 TZ gegründet wurde. Seine Existenz ist so sehr von den Nebeln der Geschichte verschleiert, dass nur einige wenige nicht-zwergische Gelehrte überhaupt davon gehört haben. Die meisten Bewohner des Dessarintals wissen überhaupt nichts von Besilmer, sind aber dennoch mit zwei seiner Bauwerken vertraut: das architektonische Wunder bekannt als Steinbrücke (das weiter unten in diesem Kapitel beschrieben wird) und die bröckelnden Ruinen bekannt als Hallen der Jagdaxt.

Das Reich von Besilmer war etwas Besonderes: ein zwergisches Königreich, das an der Oberfläche errichtet worden war, und das seine Stärke aus Feldern und Weideland bezog. Es konnte für eine Zeitlang erblühen, wurde jedoch von Trollen und Riesen heimgesucht. Die Zwerge waren gezwungen, eine Festung unter Tage zu erbauen: die Festungsstadt Tyar-Besil, die ein Jahrhundert nach der Gründung von Besilmer in den Felsen gehauen wurde. Zum Unglück der Zwerge zerfiel das Reich, nachdem sein König und Gründer in der Schlacht gestorben war. Die meisten überlebenden Zwerge zogen sich danach in sicherere Länder zurück. So wurde die Zwergenstadt unter den Sumberhügeln um -4160 TZ aufgegeben und dann vergessen.

Tyar-Besil ruhte für viele Jahrhunderte in der Dunkelheit, manchmal von Monstern oder ambitionierten Bergleuten entdeckt und in Besitz genommen, nur um wieder im Stich gelassen zu werden. Sie kam 893 TZ wieder ans Licht, als eine Gruppe Abenteurer, die sich die Ritter des Silberhorns nannten, die Ruinen entdeckten. Im Laufe der nächsten sechs Jahre kehrten sie immer wieder zurück und schafften es schließlich,

ihre eigene Festung zu errichten, um die versteckten Eingänge und die verstreuten Gewölbe zu sichern.

Die Ritter hatten einige Erfolge dabei, kleinere Bereiche der wilden Sumberhügel zu befrieden. Aber nur wenige Jahre später erhob sich das Orkreich Uruth Ukrypt in der Nähe, und das Dessarintal wurde zu einem Schlachtfeld. Ärger zieht Ärger an: die Orkfastenkriege, der Erste und Zweite Trollkrieg, und schließlich eine Serie grausamer Überfälle der Drow. Zur Zeit um 942 TZ waren die menschlichen Siedlungen im Dessarintal fast vollständig ausgelöscht, und die Ritter des Silberhorns existierten nicht mehr. Ihre Festungen waren zu Ruinen verfallen und wurden in den späteren Jahren als die Verfluchten Festen bekannt. Nach einiger Zeit erinnerte sich niemand mehr, wer sie einst erbaut hatte oder warum.

Die jüngste Besiedlungswelle im und um das Dessarintal begann nach 1000 TZ, was mit dem Aufstieg der einstigen Kriegsherrenfestung Waterdeep zur Großstadt einherging. Die ersten kleinen Außenposten, die zu Orten wie Rotlärche und Dreieber anwachsen sollten, wurden einem wilden, ungezähmten Land abgerungen. Die Leute, die das Dessarintal wieder besiedelten, fanden überall in der Gegend verstreut die Überreste des „Königreichs von Einst“.

AKTUELLE EREIGNISSE

Kleinere Vorkommnisse sind nichts Ungewöhnliches im Dessarintal. Es gibt gelegentliche Überfälle von Banden wilder Humanoider aus den Schwertbergen oder den Immermooren. Menschliche Barbaren, die als Uthgardt bekannt sind, streifen durch diese Lande, deren aggressivere Stämme sehr gefährlich werden können. Banditen versammeln sich manchmal in den einsameren Gegenden des Tals, um Karawanen aufzulauern, die auf der Langen Straße oder dem Kheldellpfad reisen. Von Zeit zu Zeit erwecken glücklose Abenteurer einen uralten Fluch in den Ruinen des Umlands. Die Vogte der Siedlungen im Tal schaffen es aber in der Regel, den Frieden wieder herzustellen.

Vor sechs Monaten begann eine neue, heimtückische Bedrohung in der Gegend zu erstarken, ohne dass Einheimische oder vorbeiziehende Abenteurer davon etwas ahnten. Träume und Visionen lockten vier Elementarpropheten einen nach dem anderen zum Tempel des Auges unter den Sumberhügeln. Jeder dieser Propheten begann, gleichgesinnte Anhänger um sich zu scharen. Nach und nach kamen immer mehr Fremde in das Dessarintal, meistens alleine oder zu zweit. Manche waren bereits Kultisten des elementaren Bösen, die begierig darauf waren, einen Ort zu erbauen, an dem sie ihre abscheulichen Riten abhalten konnten. Andere waren brutale Schläger, machthungrige Magier, die mit verbotener Magie spielten, oder Fanatiker, angelockt vom Lockruf des Bösen. Zuerst agierten die Kultisten im Verborgenen. Als ihre Zahl aber wuchs und sie ihre Festungen etablieren konnten, richteten sie ihre Aufmerksamkeit darauf, ihren Einfluss auf das Dessarintal zu erweitern.

Die Anwesenheit einer solchen Menge an Übeltätern hat eine Flut an Raubzügen, Entführungen, Morden und Überfällen ausgelöst. Die Kultisten haben auch das Wetter in der Region aus dem Gleichgewicht gebracht. All diese Ereignisse werden sich im Laufe des Abenteuers weiter verschlimmern, bis die Charaktere alle vier elementaren Kulte im Tempel des Elementaren Bösen aufgespürt und ausgeräuchert haben.

ROTLÄRCHE

Rotlärche ist seit nunmehr zwei Jahrhunderten ein wichtiger Zwischenstopp auf der Langen Straße. Der Weiler ist nach einer markanten Baumgruppe roter Lärchen benannt, die bei seiner Gründung gefällt wurden. Rotlärche wurde hauptsächlich zu einer Siedlung dank einer Trinkwasserquelle, die einen

ZEITRECHNUNG IN DEN REICHEN

Die Bewohner der Vergessenen Reiche zählen die Jahre nach dem Kalender der Talländer-Zeitrechnung, abgekürzt „TZ“. Einzelnen Jahren werden auch Namen gegeben, die auf den Schriften eines großen Sehers aus längst vergangener Zeit beruhen. Das Abenteuer ist in 1491 TZ angesiedelt, dem Jahr der Scharlachroten Hexe.

Jeder Monat besteht aus drei jeweils zehn Tage langen Wochen, die Zehntage genannt werden. Die Leute hier benutzen den Begriff Zehntag so wie die Leute in anderen Welten den Begriff Woche verwenden.

beträchtlichen Weiher speist, der sehr gut als Tränke für Pferde, Ochsen und Packesel geeignet ist.

Ein Pfad von Ost nach West trifft an diesem Weiher auf die Lange Straße. Er führt nach Westen zur Holzfällergemeinde Kheldell und nach Osten zur Kahnbauer-Herberge und schließlich nach Seomber. Ein weiterer Pfad führt zu Steinbrüchen in den Sumberhügeln und zu den Ruinen alter Steinfestungen, die vor langer Zeit den Monstern und Gesetzlosen überlassen wurden (die Verfluchten Festen).

In den vergangenen Jahren wurden neue Steinbrüche am nordwestlichen Rand des Städtchens eröffnet. Dort konnten seitdem große Marmorplatten abgebaut werden, die in Waterdeep sehr gefragt sind, um große Gebäude zu verkleiden und historische Bauten auszubessern. Rotlärche ist auch das Zentrum für den Schieferabbau am Rand der Sumberhügel.

Obwohl Rotlärche weiterhin gedeiht, gibt es düstere Vorzeichen. Das Herz der Sumberhügel ist sehr viel gefährlicher geworden, da scheinbar überall Monster herumstreifen (niemand begibt sich dieser Tage in die Hügel zum Beerenpflücken oder zur Hasenjagd, obwohl die Kinder von Rotlärche dies traditionsgemäß jeden Tag des Sommers und Herbstes taten). Die Zahl der Banditenüberfälle nimmt zu, und das Wetter scheint immer harscher und unvorhersehbarer zu werden. Mehrere Schafhirten in Rotlärche haben merkwürdige Gestalten gesehen, die sie von den fernen Hügeln aus in ihren traditionellen Weidegründen in den wilden Feldern östlich des Städtchens beobachten. Die Arbeiter in den Steinbrüchen waren daran gewöhnt, bei Fackelschein zu arbeiten, wenn die Bestellungen sich stapelten, tun dies aber nun nicht mehr, da sie die Gruben bei Nacht meiden. Sie sind durch Gerüchte über Gestalten in dunklen Roben mit Steinmasken verschreckt, die in der Dunkelheit jenseits des Fackelscheins lauern. Die Stadtbewohner fürchten, dass gefährliche Zeiten nahe sind, und niemand scheint zu wissen, was man dagegen tun kann.

BEDEUTENDE ROTLÄRCHER

Die Einwohner von Rotlärche sind mittlerweile durch die kürzlichen „düsteren Vorkommnisse“ so verängstigt, dass sie statt ihrer typischen Zurückhaltung der Grenzbewohner eher über alles plaudern was sie gesehen und gehört haben. Die meisten hoffen, dass sie Abenteurer davon überzeugen können, die aktuellen Probleme zu untersuchen und zu beenden.

Zu den wichtigen Rotlärchern gehören folgende NSC:

- **Eldras Tantur** ist der örtliche Schmied (Gebiet 9). Er ist ein Meinungsmacher im Städtchen.
- **Endrith Vallivoe** ist ein Händler, der in seinem Laden alle Arten von Waren verkauft (Gebiet 22). Er ist ein Kontaktmann der Harfner.
- **Haeleeya Hanadroum** ist die Besitzerin des Badehauses (Gebiet 15). Sie ist eine Kontaktfrau der Smaragdenklave.
- **Helvur** und **Maegla Tarnlar** sind Kleiderhändler (Gebiet 7). Beide sind Kontaktpersonen des Rats der Grafen.
- **Harburk Tuthmarillar** ist der Vogt von Rotlärche, ein ernster, ehrlicher Richter und Kommandant der Wache. Er lebt und arbeitet in Gebiet 11.
- **Imdarr Relvauder** ist ein Priester des Tempus im Allglaubensschrein (Gebiet 1). Er ist ein Kontaktmann für den Orden des Panzerhandschuhs.
- **Kaylessa Irkell** ist die Wirtin des Gasthauses Zum Schwingenden Schwert (Gebiet 2). Sie hört viel von den Rotlärchern und erzählt es auch gerne weiter.
- **Mangobarl Lorren** ist der Bäcker des Städtchens (Gebiet 8). Er ist ein Kontaktmann der Zhentarim.
- **Marlandro Gaelkur** ist ein zwielichtiger hiesiger Friseur (und Fälscher) der einen nützlichen Gebrauchthandel betreibt (Gebiet 17) in dem sich Rotlärcher treffen, um zu tratschen.

DIE GLAUBENDEN

Rund ein Dutzend der Städtältesten hegen ein Geheimnis: Sie gehören einer Geheimgesellschaft an, die sich selbst „die Glaubenden“ nennt. Obwohl es sich nicht direkt um einen Kult handelt, haben sie spezielle Zeremonien und Riten, die seit Generationen weitergereicht wurden. Sie sind kein gutbürgerlicher Verein, trotz der Tatsache, dass einige der reichsten und mächtigsten Bewohner Rotlärches dazu gehören. Die Mitglieder der Glaubenden nutzen ihre geheimen Verbindungen, um die Angelegenheiten des Städtchens zu lenken, gegen geschäftliche Mitbewerber vorzugehen, und manchmal, um sich um Leute zu kümmern, die Probleme verursachen, wenn klar wird: „Etwas muss getan werden“ für das höhere Wohl des Städtchens.

Die Glaubenden haben sich vor Jahren gruppiert, als örtliche Minenarbeiter eine geheime, unterirdische Kammer unter dem Städtchen fanden. Merkwürdige Dinge gehen in dieser Kammer vor sich, wie zum Beispiel schwere Steine, die schweben und sich umherbewegen, wenn niemand anwesend ist (dies ist in Kapitel 6 beschrieben, im Abenteuer „Das Grabmal der Wandelnden Steine“). Die Minenarbeiter begannen, in der Kammer jene zu ehren, die bei Grubenunglücken ums Leben kamen, zur Besänftigung von Beshaba, Göttin von Unglück und Unfällen. Die Glaubenden versammeln sich im Geheimen bei diesem Grabmal jede neunte Nacht, um zu sehen, ob sich einer der Steine bewegt hat – und wenn dies der Fall ist, treffen sie sich im Verborgenen in der nächsten Nacht, um zu beraten, was die Bewegung bedeuten könnte und was deshalb **getan** werden muss. Sie behalten das Geheimnis um das Grabmal und seine merkwürdigen Vorkommnisse für sich.

Die Glaubenden haben keine Kenntnisse vom Elementaren Bösen. Jedoch entdeckte der Kult der Schwarzen Erde ihr Geheimnis und begann, Interesse zu zeigen. Ein Priester der Schwarzen Erde mit dem Namen Larrakh kam nach Rotlärche um die Gruppe zur Anbetung der elementaren Erde zu bewegen. Die Kultisten haben vor, Rotlärche durch die Glaubenden zu übernehmen, jedoch gibt es andere, wichtigere Aufgaben unter den Sumberhügeln, die sie beschäftigt halten. Noch ist ihre Zeit nicht gekommen.

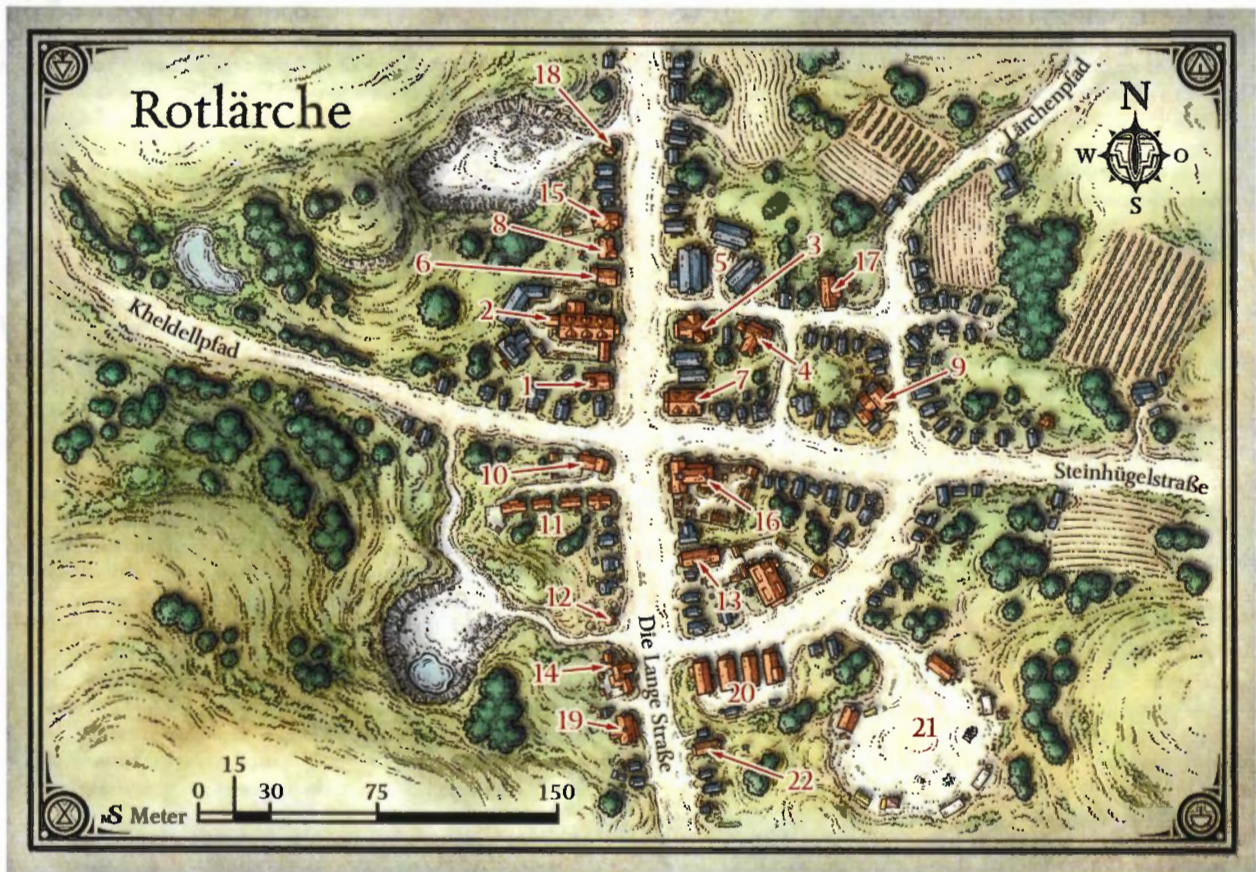
ABENTEUER IN ROTLÄRCHEN

Rotlärche dient als Ausgangspunkt für zwei Abenteurpfade in diesem Buch. Welche Hinweise und Gerüchte die NSC in Rotlärche preisgeben, hängt davon ab, welche Phase des Abenteuers du gerade leitest. Wenn du es bevorzugst, die Abenteurer auf Stufe 3 starten zu lassen und direkt in die Handlung um das Elementare Böse einzutauchen, beginne mit den Hinweisen für „Gerüchte des Bösen“. Wenn du wünschst, die Abenteurer auf Stufe 1 starten zu lassen, beginne mit den Gerüchten für „Probleme in Rotlärche“. Sobald die Gruppe das Abenteuer „Probleme in Rotlärche“ abgeschlossen hat, erreichen sie Stufe 3, und sind bereit, mit den Hinweisen und Ereignissen für „Gerüchte des Bösen“ weiter zu machen.

PROBLEME IN ROTLÄRCHEN

Wenn die Charaktere in Rotlärche ankommen, enthüllen nur wenige Minuten Gespräch mit einem beliebigen NSC, dass die Stadtbewohner wegen merkwürdiger Vorkommnisse besorgt sind. Wenn sie etwas herum fragen, was im Städtchen los ist, werden die Charaktere auf folgende NSC verwiesen:

- Gesetzlose treiben sich auf der Steinhügelstraße herum, jedoch hat Vogt Harburk (Gebiet 11) noch nichts herausfinden können.
- Minthra Mhandyvvers Enkeltochter Pell (Gebiet 13) hat einen Geist bei einem Grab nicht weit vom Städtchen gesehen.
- Die Tarnlar-Kinder (Gebiet 7) erzählen wilde Geschichten über eine Pest beim Lanzenfelsen.



- Kaylessa Irkell, die Besitzerin des Gasthauses Zum Schwingenden Schwert (Gebiet 2), denkt, dass die Probleme im Städtchen einen gemeinsamen Ursprung haben könnten.
- Die Steinbrucharbeiter von Mellikho Steinhauerei (Gebiet 18) sagen, dass mysteriöse, Steinmasken tragende Gestalten sie beobachteten, wenn sie nachts arbeiten. Die Arbeiter verweigern momentan die Arbeit nach Einbruch der Dunkelheit.
- Die Arbeiter in Waelvurs Wagenwerkstatt (Gebiet 16) erzählen von verdächtigen Aktivitäten rund um die Werkstatt. Sie können beim Trinken im Helm zur Hochsonne (Gebiet 3) an den meisten Abenden gefunden werden.

Wenn die Abenteurer mit den NSC sprechen, die mit diesen Gerüchten zu tun haben, werden sie mehrere Hinweise auf Möglichkeiten für Abenteuer in Rotlärche finden. Diese Abenteuer werden in Kapitel 6 beschrieben. „Auf in die Wildnis“ beschreibt mehrere Begegnungen nahe des Städtchens. „Lanzenfelsen“ beschreibt einen Abenteuerschauplatz in Nähe der markanten Landmarke wenige Kilometer außerhalb der Stadt; ein wahnsinniger Nekromant, der sich selbst zum „Fürsten“ aufspielt, hat hier sein Quartier eingerichtet. Zu guter Letzt bietet „Das Grabmal der Wandelnden Steine“ eine alte, gewölbeartige Minenkammer unterhalb eines Teils von Rotlärche. Dies ist ein Geheimnis, das von den Glaubenden gehütet wird, auch wenn es die Aufmerksamkeit des Kultes der Schwarzen Erde geweckt hat.

Das Erdloch. Falls die Abenteurer selbständig den Weg zum Grabmal der Wandelnden Steine finden, erlaube ihnen, diese Stätte zu jeder Zeit zu erkunden. Wenn die Abenteurer das Grabmal nicht finden sollten oder zuerst andere Orte in der Nähe untersuchen, wird das Geheimnis des Grabmals durch das Auftauchen eines tiefen Erdlochs im Städtchen enthüllt. Dieser Trichter entsteht durch einen Einsturz, kurz nachdem die Charaktere nach Rotlärche zurückkehren, nachdem sie

Lanzenfelsen oder andere Bereiche in der Gegend untersucht haben. Siehe im Abenteuer in Kapitel 6 für weitere Details.

SPIONE DES ELEMENTAREN KULTS

Die Spione des Elementaren Kults in Rotlärche (Justran Daehl, Ghileeda und Iraun Thelder) sind keine guten Krieger und werden nicht freiwillig gegen die Abenteurer kämpfen. Sie geben Informationen weiter, indem sie kurze Gespräche mit Boten des Kultes führen oder ihnen Nachrichten zukommen lassen, wenn diese durch das Städtchen kommen. Meistens handelt es sich bei diesen Boten um menschliche Banditen von örtlichen Banden der Kult-Marodeure, die sich hierfür unauffällig kleiden.

Wenn man sie zur Rede stellt, leugnen die Kultspione ihre Verwicklung in wie auch immer geartete Missetaten und versuchen, sich mit Lügen aus der Affäre zu ziehen. Ein Spion, der auf frischer Tat ertappt wurde, wird reumütig jammern und um Gnade betteln. Manche werden behaupten, unter einem bösen Zauber gestanden zu haben, in der Hoffnung, damit Mitleid zu erregen. Gefangene Spione werden nur das enthüllen, was zur Rettung ihrer eigenen Haut notwendig ist.

GERÜCHTE DES BÖSEN

Rotlärche ist voll von Gerüchten über die verschwundene Abordnung aus Mirabar. Bei ihnen handelte es sich um eine viele Mann starke, gut bewaffnete Truppe, und die Tatsache, dass ihnen etwas zugestoßen sein muss, ist mehr als erwähnenswert. Wenn die Charaktere sich hier und da nach Spekulationen und Gerede umhören, um glaubwürdige Hinweise zu finden, erhalten sie folgende Hinweise:

- Bruder Eardon, ein Priester des Lathander, der im Schwingenden Schwert (Gebiet 2) eingekehrt ist, sagt, dass die Mirabarer durch Beliard durchgekommen seien.

- Eine Karawanenwache im Helm zur Hochsonne (Gebiet 3) sagt, dass die Mirabarer durch Beliard durchgekommen seien.
- Endrith Vallivoe (Gebiet 22) hat vor kurzem ein wunderschönes Buch in Zwergisch erworben und es stolz herumgezeigt. Es sieht alt und wichtig aus.
- Larmon Grünstiefel, ein Schafhirte, sagt, er habe frische, merkwürdige Gräber draußen bei den Sumberhügeln gefunden. Er treibt sich bei Gaelkurs Laden (Gebiet 17) herum.
- Sollten die Charaktere nach Rotlärche zurückkehren, nachdem sie anderen Spuren nachgegangen sind, bekommen sie mit, dass Thorsk Thelorn, der Wagenmacher (Gebiet 5), neuerdings merkwürdige Kundschaft hat.

Um herauszufinden, warum diese NSC wissen, was sie wissen, müssen die Abenteurer die richtigen Charaktere befragen. Diese Gespräche sollten mehrere Anhaltspunkte geben, um die Suche nach der Abordnung von Mirabar zu starten. Mache weiter mit Begegnungen aus „Erste Ermittlungen“ in Kapitel 3, wenn die Abenteurer sich entscheiden, welcher Spur sie folgen wollen.

ORTE IN ROTLÄRCHE

Im Folgenden finden sich kurze Beschreibungen wichtiger Standorte im Städtchen. Gebäude auf der Karte, die weder eine Nummerierung noch eine Beschreibung haben, sind Wohnhäuser, Schuppen oder Nebengebäude. Sie gehören den Bauern, die ihre Felder nahe des Städtchens bestellen, Schäfern, die ihre Herden auf nahen Weiden grasen lassen sowie Arbeitern und Bediensteten, die für größere Unternehmungen arbeiten.

Viele der Orte des Städtchens liefern Informationen für die Geschichte „Probleme in Rotlärche“ (für Charaktere der Stufe 1) oder die Geschichte „Gerüchte des Bösen“ (für Charaktere die bereit sind, Nachforschungen über den Kult des Elementaren Bösen anzustellen). Ignoriere einfach die Hinweise und Spuren, die nicht relevant für den Teil des Abenteurers sind, den du gerade leitest. Du kannst annehmen, dass die Glaubenden versuchen, sich bedeckt zu halten, solange die Abenteurer Fragen über die verschwundene Abordnung aus Mirabar stellen, oder dass die Abordnung noch nicht in der Gegend angekommen ist, wenn die Abenteurer anfangen, sich mit den örtlichen Problemen zu beschäftigen.

1. ALLGLAUBENSSCHREIN

An der Westseite der Langen Straße, nur etwas südlich der Stallungen des Gasthauses, steht etwas, das wie ein beeindruckendes Anwesen aus Stein aussieht. Zwei weite hölzerne Türflügel sind mit den Symbolen vieler Götter bemalt und stehen Tag und Nacht offen. Im Innern befindet sich eine schlichte Kapelle mit einem steinernen Altar.

Der Allglaubensschrein ist ein Wegschrein, aufgesucht von vielen, jedoch im Besitz von niemandem. Priester aus Waterdeep pilgern paarweise dorthin, um dort für Monate zu verweilen. Jedes Paar besteht aus Priestern zweier verschiedener Glaubensrichtungen, die von den Tempeln in Waterdeep ausgesucht wurden. Die häufigsten Kombinationen sind Sune und Selûne, Tymora und Lathander sowie Tempus und Oghma. Die Priester bewohnen während ihres Besuchs die zwei einfachen, steinernen Räume im hinteren Teil des Tempels. Sie bringen ihre eigenen Gewänder und heiligen Gegenstände mit und nehmen diese auch wieder mit, sobald ihr Dienst beendet ist.

Wichtige NSC. Zur Zeit verrichten Imdarr Relvauder (männlicher damaranischer menschlicher **Priester**), der ein Nachfolger des Tempus ist, und Lymmura Auldahk (weibliche tethyrianische menschliche **Akolythin**), eine Geweihte der Sune, ihren Dienst am Schrein. Imdarr ist ein ernster

Mann, der immer sehr an Neuigkeiten, Gerüchten und den Besuchern interessiert ist. Er ist auch ein Verbündeter des Ordens des Panzerhandschuhs und schickt gelegentlich Nachrichten und Berichte lokaler Ereignisse an den Orden. Lymmura hat ein offenes Ohr und einen guten Rat für jeden. Sie besucht den Schrein nun schon seit Jahrzehnten, hat die Trauungen vieler Paare vollzogen und ist weithin bekannt und beliebt in Rotlärche.

2. ZUM SCHWINGENDEN SCHWERT

Eine Tür weiter nördlich vom Allglaubensschrein steht das Schwingende Schwert. Das Gasthaus ist ein dreistöckiges Steingebäude, das von einem steilen Schieferdach bedeckt wird, welches etliche Kamine ziert. Ein Schild hängt an Ketten über der Tür. Es stellt einen zehn Fuß langen, in Holz geschnitzten Krummsäbel dar, auf dem der Name des Gasthauses auf beiden Seiten in roter Farbe prangt. Ein Hof mit Stallungen und Nebengebäuden befindet sich hinter dem Haus.

Das Schwingende Schwert ist einladend und luxuriös, wenn man nach den rustikalen Normen der Gegend geht. Jeder Raum weist einen Kamin, warme Vorhänge und Wandteppiche und fließendes Wasser (gespeist aus Zisternen auf dem Dach) auf. Das Gasthaus, das momentan von der Irkell-Familie aus Waterdeep betrieben wird, hat sich zu einem beliebten Zwischenstopp für Reisende im Dessarintal etabliert. Die oberste Gästetage besteht aus Schlafsälen, in denen Reisende „billig schlafen“ können. Die Räume werden von bis zu sechs Gästen geteilt. Die unteren Räume sind jedoch in Suiten angenehmer Gästezimmer aufgeteilt, von denen jedes seinen eigenen Kleiderschrank hat. Dazu gibt es noch ein Esszimmer im Erdgeschoss.

Das Schwert hat ein immer wiederkehrendes Problem: Küchenbrände. Der einstöckige Küchenanbau am hinteren Teil des Gasthauses, der momentan außer Betrieb ist, wurde ursprünglich mit zu kleinen Schornsteinen gebaut. Derzeit wird nur rudimentär im Hof gekocht, auf Bratrostern an den Brotöfen. Das Esszimmer wird hauptsächlich für den Getränkeauschank verwendet, während der „Helm“ (die Taverne auf der anderen Straßenseite) momentan die besten Mahlzeiten des Städtchens anbietet, die Reisende einfach erwerben können.

Während sich die Rotlärcher im Helm zur Hochsonne versammeln, um abzuschalten, ist das Schwingende Schwert der freundliche gesellschaftliche Mittelpunkt und neutrale Treffpunkt von Rotlärche.

Wichtige NSC. Die Gastwirtin des Schwingenden Schwertes ist Kaylessa Irkell (weibliche illuskanische menschliche **Gemeine**). Sie ist die vierzigjährige Matriarchin ihrer Familie und eine angenehme, stämmige Frau. Sie ist immer mehr besorgt darüber, was sich in Rotlärche „in der Dunkelheit zusammenbraut“, und teilt ihre Bedenken jedem Gast mit, der wie ein Abenteurer aussieht (siehe „Kaylessas Geschichte“ unten).

Kaylessas Belegschaft ist immer fürsorglich und verrichtet gute Arbeit. Zwei jedoch haben geheime Herren. Die Magd Ghileeda (weibliche tethyrianische menschliche **Gemeine**) erstattet im geheimen Bericht an Justran Daehl im Helm für den Kult der Brechenden Welle. Der einäugige Stallmeister Iraun Thelder (männliche tethyrianische menschliche **Wache**), ein einstiger Söldner, ist ein Spion für den Kult des Heulenden Hasses. Iraun ist dabei passiv; er berichtet nur, was ihm bei der Verrichtung seiner üblichen Pflichten auffällt.

Kaylessas Geschichte. Kaylessa ist freundlich zu jedem Abenteurer, der in ihrer Nähe verweilt, da sie glaubt, dass jedes getötete Monster Rotlärche um einiges sicherer macht. Selbst wenn die Charaktere nicht von sich aus auf sie zukommen, erzählt Kaylessa ihnen von den neuesten Unruhen um Rotlärche. Sie hat viele Geschichten über den Nebel gehört, die selbst im hellsten Sonnenschein in den Sumberhügeln verweilen,

und von plötzlichen Windstößen, die heiß von Westen aus den Hügeln rauschen, obwohl es vorher immer nur kühle Brisen waren. Es gab aber auch heftigere Vorkommnisse, wie Blitze, die plötzlich von den Hügeln aus in den klaren Himmel schießen. „Verdorbene **Magie**“, wie Kaylessa es nennt, obwohl sie zugeben muss, dass dies nur Hörensagen ist und sie selbst noch nichts davon erlebt hat.

Kaylessa hat auch bemerkt, dass einige Rotlärcher sich sowohl furchtsam als auch verstohlen verhalten und kurz angebunden und abweisend auf eigentlich harmlose Fragen reagieren. Wenn man nachhakt, nennt sie Mellikho, die Steinmetzin (Gebiet 18) und Luruth den Gerber (Gebiet 19).

Gerüchte des Bösen. Unter den Gästen im Schwingenden Schwert befindet sich Bruder Eardon (männlicher halb-elfischer **Akolyth**), ein Anhänger Lathanders, Gott der Morgenröte. Bruder Eardon streift durch die kleinen Städtchen des Nordens und dient dabei als Bote und Wanderprediger. Er kam vor kurzem aus Beliard über Westbrücke, und er kann bestätigen, dass die Abordnung aus Mirabar vor zwei Zehntagen in Beliard war, als er dort aufbrach. Er ist überrascht, dass die Zwerge noch nicht aufgetaucht sind, da er dachte, dass sie bald in Rotlärche Halt machen wollten.

Probleme in Rotlärche. Kaylessa hat eine Theorie über den Ursprung der momentanen Probleme in Rotlärche: Alles hängt mit bösen Kräften am Lanzenfelsen zusammen. Sie sagt, dass weder der Vogt noch die Stadtältesten ihr geholfen haben, weshalb sie den Charakteren 50 GM anbietet, wenn sie den

Lanzenfelsen untersuchen und sicherstellen, dass dort keine finsternen Mächte lauern. (Siehe „Lanzenfelsen“ in Kapitel 6.)

3. DER HELM ZUR HOCHSONNE

Direkt auf der anderen Seite der Langen Straße, gegenüber des Schwingenden Schwertes, steht eine marode, zweistöckige Taverne. Rostige Metallgitter bedecken seine kleinen, schmutzigen Fenster. Der Name der Taverne ist deutlich in großen, einfachen Buchstaben auf beide Seiten eines ausladenden, hölzernen Schilds geschrieben. Auf dem Schild ist eine rostige, übergroße Verzierung angebracht: der Topfhelm eines Kriegers mit zwei Augenschlitzen (eigentlich ein auf den Kopf gestellter Waschzuber).

Das Innere wird von einem großflächigen, schummrig beleuchteten, mit Holzpaneelen versehenen Schankraum beherrscht. Eine offene Holzterasse führt ins obere Stockwerk, welches genau so schlecht beleuchtet und mit den gleichen dunklen Holzpaneelen versehen ist wie der Schankraum. Entlang des hinteren Teils der Schänke befindet sich eine lange Bar, über der drei kupferne Kerzenlaternen hängen, sowie eine Treppe die hinunter in den Keller führt.

Im Helm zur Hochsonne entspannen sich die Einheimischen, tratschen, flirten, erzählen lustige Anekdoten und andere „Kriegsgeschichten“ von ihrem Arbeitstag und betrinken sich. Dies ist kein Ort der gehobenen Küche. Ein Dutzend Kellner arbeiten in Schichten im Helm; in den meisten Nächten kümmern sich zwei um das Erdgeschoss,



während ein weiterer den Gästen im Obergeschoss zur Verfügung steht. Das Personal des Helms hat nichts für Klatsch und Tratsch übrig, aber sie verweisen jeden, der sie fragt, an Gäste von denen sie denken, dass sie zu diesem Thema Redebedarf haben. Ein Freigetränk lockert dabei so gut wie jede Zunge.

Im Helm kann es zeitweise etwas ruppig zugehen, aber das Personal kann mit den üblichen betrunkenen Schlägereien umgehen. Hinter der Bar liegen drei kräftige, oft benutzte Prügel bereit, sowie ein alter Mantel, der als improvisierte Trage benutzt wird, um Betrunkene nach draußen zu befördern (und manchmal, um ihn über den Kopf eines Krawallmachers zu werfen, um ihn leichter verprügeln zu können).

Wichtige NSC. Der Helm wird von dem herzlichen, jedoch habgierigen Garlen Harlathurl geleitet (männlicher tethyrianischer menschlicher **Gemeiner**). Er ist ein Zyniker, der von seinen fehlgeschlagenen kaufmännischen Unternehmungen in Waterdeep verbittert ist, sich jedoch zu einem gewissenhaften Tavernenwirt gemausert hat. Er hatte zwei Partner. Der eine hat sich in Waterdeep zur Ruhe gesetzt, der andere ist der Kellermeister des Helms, der schrofte, rundliche Justran Daehl (männlicher tethyrianischer menschlicher **Bandit**). Justran agiert als geheimer Spion für den Kult der Brechenden Welle.

Gerüchte des Bösen. Einer der Tavernengäste ist eine sehr betrunkene und streitsüchtige Karawanenwächterin namens Zomith (weibliche halb-orkische **Wache**). Sie hat vor kurzem eine Karawane verlassen, die vor zwei Tagen in Rotlärche ankam, nachdem sie von Beliard über Westbrücke gereist war. Die Karawane ist ohne Zomith weiter in den Süden gezogen, aber sie kann bestätigen, dass sie sich vor etwa fünfzehn Tagen mit Wächtern von der verschwundenen Abordnung aus Mirabar geprügelt hat. Sie gibt einen feuchten Kehrriech auf deren Schicksal, hat aber nichts mit deren Verschwinden zu tun.

Probleme in Rotlärche. Stannor Distelhaar (männlicher **Gemeiner** der Leichtfuß-Halblinge) ist ein Zimmermann in Waelvurs Wagenwerkstatt (Gebiet 16). Stannor ist ein verschlagener, unangenehmer Zeitgenosse, erzählt aber den Charakteren, wenn er bestochen wird (10 GM sollten genügen), dass er seinen Boss Ilmeth Waelvur dabei gesehen hat, wie er in einen versteckten Tunnel im hinteren Teil seines Werkhofs verschwunden ist. Er hat dort auch andere Leute nach Einbruch der Dunkelheit herumschleichen gesehen, die Ilmeth wohin auch immer gefolgt sind, jedoch sind diese Personen unter Kutten oder Masken versteckt.

4. MUTTER YALANTHAS GÄSTEHAUS

Diese dreistöckige, heruntergekommene Fremdenpension hat etliche Balkone und Treppenaufgänge an der Außenseite. Im Innern ist das Gebäude ein Gewirr aus engen Fluren mit knarrenden Dielen, die sich um mehrere Räumchen schlängeln, die aus dünnen Trennwänden bestehen. Die Atmosphäre ist jedoch heiter, wenn es auch meistens laut ist.

Wichtige NSC. Das Gästehaus ist das Zuhause seiner Wirtin und Besitzerin, der spargeldünnen, Pfeife rauchenden „Mutter“ Yalantha Dreen (weibliche tethyrianische menschliche **Gemeine**). Mutter Yalantha lebt in einem beengten Zimmer am hintersten Ende des Erdgeschosses, und die meisten der anderen zwanzig Räume sind von Gelegenheitsarbeitern belegt. Jedoch gibt es in der Regel vier bis fünf Räume, die im Notfall zusätzlich verwendet werden können.

Alle Anwohner haben „Räuber“ gesehen (oder behaupten dies zumindest), die um Rotlärche bei Nacht herumlungern sollen, sowie Monster, deren Beschreibungen von schlangenköpfigen Ratten bis geisterhaften Drachen reichen, die verschwanden, sobald man sich ihnen nähert. (Wenn du nach

NSC suchst, die die wildesten und ausgefallensten Gerüchte liefern, liegst du mit den Bewohnern von Mutter Yalanthas Gästehaus genau richtig.)

Probleme in Rotlärche. Sechs der hiesigen Gäste sind Beobachter im Dienste des Kultes der Schwarzen Erde (haben die Werte von **Banditen**). Sie sind die Gestalten mit den Steinmasken, die des Nachts den Steinbruch beobachtet haben, und die sogenannten Leidensbringer, die in der Gegend T7 des Grabmals der Wandelnden Steine auftauchen (sie eilen hinunter in die Tunnel, sobald sie hören, dass Abenteurer die verborgenen Kammern gefunden haben). Sie leugnen jegliche Beteiligung und sind nicht so dumm, ihre Masken im Gästehaus zu verstecken.

5. THELORNS SICHERE REISEN

Drei gewaltige Scheunen stehen hier in einem Dreieck, umgeben von stabilen Holzwagen in allen möglichen Stadien des Zusammenbaus. Im ersten Gebäude befindet sich eine Werkstatt voll mit geschäftigen Holzhandwerkern, im zweiten ist ein Lager für Einzelteile wie Räder und Achsen, und im dritten sind ein dutzend Wagen aufgestellt, bereit zum Verkauf. Thelorn ist die führende Wagenbauerwerkstatt der Region und wird mittlerweile von zwei Enkeln des Gründers geleitet. Es ist ein geschäftiger, immer lebhafter Ort, an dem Tag und Nacht gearbeitet wird (in drei Arbeitsschichten), denn ein Wagen von höchster Qualität braucht seine Zeit. Die Qualität von Thelorns Wagen ist in der gesamten Region bestens bekannt, was dazu führt, dass die Arbeiter ständig schuften müssen, um das seit langem geltende Motto zu wahren „Ein Dutzend Wagen auf Lager, bereit zur Abfahrt“.

Keiner hier hat Interesse an Geplauder während der Arbeitszeit. Es herrscht eine sachliche Atmosphäre mit gelebtem Stolz auf das Handwerk, und viele der Arbeiter sind Experten die beste Arbeit in erstaunlicher Geschwindigkeit verrichten können. Die Scheunen werden zu jeder Zeit von aufmerksamen Kindern bewacht, bewaffnet mit Pfannen um Alarm zu schlagen.

Wichtige NSC. Der stämmige Thorsk Thelorn und der größere, jedoch schmalere Asdan Thelorn (beide männliche illuskanische menschliche **Gemeine**) sind die Chefs. Sie sind faire, hart arbeitende **Männer**, die gut bezahlen, um gute Arbeiter zu halten.

Gerüchte des Bösen. Wenn die Charaktere Thorsk nach merkwürdigen Kunden fragen, erinnert sich der geschäftige Wagenmacher an einen Händler aus Amn, der nach Norden auf der Langen Straße unterwegs war, und hier halt machte, um seinen Wagen reparieren zu lassen. Seine Waren waren mit einem merkwürdigen Symbol markiert, das an eine Schlüssel erinnert. Der amnische Händler bezahlte Thorsk gut und erzählte von einem Treffen zahlreicher Druiden, zu dem er unterwegs war, in der Hoffnung Bierfässer und diversen Plunder zu verkaufen. Die Charaktere können von Thorsk den Weg zur Scharlachmondhalle erfragen (siehe Kapitel 3).

6. CHANSYRLS FEINE HARNISCHE

Der penetrante Geruch von gegerbtem und geöltem Leder erfüllt diese belebte Werkstatt, und die Wände zieren Ledersättel, Zügel, Joche und Geschirre für Arbeitstiere aller Größen. Schnittige Lederjacken, Langmäntel, Kappen, Stiefel, Beinlinge, Armschienen, Gürtel, Waffengurte und komplette Lederrüstungen gibt es ebenfalls in allen Varianten.

Die Besitzerin ist die Enkelin des Gründers, die eine fähige Belegschaft von drei Vollzeit- und zwei Teilzeitkräften beaufichtigt. Chansyrles Laden gilt unter der Karawanenhändlern als der beste Hersteller von Geschirren in Rotlärche. Manche kommen nur aus diesem Grund nach Rotlärche. Chansyrles Laden versorgt **zuverlässig** die vielen Siedlungen entlang der Langen Straße.

Wichtige NSC. Phaendra Chansyrl (weibliche tethyrianische menschliche **Späherin**) trägt eine mit Prägungen verzierte Lederrüstung eigener Herstellung als eine Art wandelnde Werbung. Mit ihren scharfen Messern, Ahlen und Ledernadeln die sie in eigens angefertigten Scheiden an ihrem Gürtel und fest geschnallt an ihren Armen und Beinen trägt, sieht sie wie eine Abenteurerin aus. Sie hegt Tagträume davon, in den Norden zu ziehen und Drachen zu erschlagen, aber noch mehr interessiert es sie, ein Handelsimperium aufzubauen und eines Tages aus Rotlärche herauszuwachsen.

Phaendra hat viele Geschichten gehört über Sichtungen von Räubern und Monstern, sowie über mysteriöse, Steinmasken tragende Beobachter in der Nacht, aber sie beachtet diese nicht weiter und widmet sich lieber ihrer Arbeit. Sie rät auch anderen eindringlich, dasselbe zu tun.

7. HELVUR TARNLAR, KLEIDERHÄNDLER

Tarnlars Geschäft ist der einzige Ort in einem Umkreis von 150 Kilometern, wo man qualitativ hochwertige Kleidung kaufen kann. Das quadratische, zweistöckige Gebäude steht an der Kreuzung der Langen Straße und der Steinhügelstraße. Sein Aushängeschild ist mit den Bildern eines gut gekleideten Fürsten und einer gut gekleideten Dame bemalt, eins auf jeder Seite des Schilds. Mit Schnörkeln verzierte Eisenstangen schützen die Fenster.

Die Tarnlars waren einst Wagenbauer. Jedoch wurde das Familiengeschäft vor zwei Generationen aufgrund von zu starker Konkurrenz gewechselt. Die Tarnlars erfanden sich neu als Händler widerstandsfähiger, jedoch eleganter Kleidung, welche die Händler und Reisenden auf dem Weg über die Lange Straße ansprechen sollen. Schließlich nutzen sich Mäntel und Stiefel genau so ab wie Wagenräder, und jeder, der für einen Zehntag über die Straße in rauem Frühlingswetter oder einem bitterkalten Winter getrottet ist, weiß warme Kleidung sehr wohl zu schätzen.

Ihre Kleidung, Stiefel und Zubehör sind von guter Qualität, warm und robust, jedoch können sie sich nur wenige Rotlärcher für den täglichen Gebrauch leisten. Die Tarnlars leben in einem komfortablen Apartment über ihrem Kleidungsgeschäft.

Wichtige NSC. Helvur Tarnlar (männlicher tethyrianischer menschlicher **Gemeiner**) ist ein Snob im Vergleich mit den anderen Rotlärchern. Er gibt sich vornehm und erklärt Kunden mit einer gewissen Arroganz: „Solche Stiefel tragen die Aristokraten in Neverwinter,“ oder: „Hüte wie dieser sind der letzte Schrei in Silbrigmond,“ obwohl er selbst noch nie an diesen Orten war. Er lehnt es ab über örtliche Ereignisse zu spekulieren, mit der Aussage „Die Tarnlars handeln doch nicht mit Klatsch und Tratsch!“ Jedoch legt Helvur seine Überheblichkeit und seinen Unwillen, Informationen zu teilen für jedes Mitglied des Rats der Grafen ab. Für die meisten Fragen verweist er auf seine Frau Maegla.

Maegla (weibliche turamische menschliche **Gemeine**) ist das wahre Talent der Familie. Sie ist eine scharfsinnige Geschäftsfrau mit einem Auge für qualitativ hochwertige Handelswaren. Außerdem ist sie die Mutter von vier frechen und abenteuerlustigen Kindern. Auch sie hilft denen, die im Interesse des Rats der Grafen handeln.

Probleme in Rotlärche. Die Tarnlar-Kinder (zwei Jungs und zwei Mädchen im Alter von sieben bis zehn) sind immer begierig darauf sich mit Abenteurern anzufreunden und ihnen nachzulaufen, um ihren alltäglichen Pflichten zu entfliehen. Vor einigen Zehntagen waren die Tarnlar-Kinder beim Beerenpflücken in Richtung des Lanzenfelsens unterwegs, als sie einem angegrauten zwergischen Schürfer begegneten, der ihnen riet, sich vom Lanzenfelsen fernzuhalten „da dort die Pest wüte“. Maegla hat keine Ahnung, wovon sie reden, aber die Kinder können den Weg zur der Schlucht weisen, vor der sie der Zwerg gewarnt hatte (siehe „Lanzenfelsen“ in Kapitel 6).

8. LORRENS BACKSTUBE

Die Öfen und Rührschüsseln dieses aromatisch riechenden, aufgeräumten Gebäudes sind Tag und Nacht in Benutzung. Die Bäckerei hat ein hängendes Schild aus Holz, das durch Schnitzerei und Anstrich einem runden Leib Brot in der Größe eines kleinen Karrens nachempfunden ist.

Die Bäckerei hat zu jeder Zeit frische, runde Brotlaibe und Brötchen zu verkaufen. Ihre Spezialität sind Brötchen, die mit dem geschmolzenen Pilzkäse der abgelegenen umliegenden Farmen überbacken sind.

Wichtige NSC. Der dünne, dynamische Geschäftsinhaber, Mangobarl Lorren (männlicher chondathanischer menschlicher **Schläger**) lebt bei Klatsch und Tratsch so richtig auf und spinnt die wildesten Geschichten. Nur die wenigsten sind wahr, und keine der Geheimnisse sind seine eigenen. Er ist



ein treuer, diskreter Anhänger der Zhentarim und bietet dieser Organisation kompromisslos und ohne nachzufragen seine Hilfe an. Lorren erzählt dies zwar nicht von sich aus, aber ein paar seiner entfernten Verwandten haben Verbindungen zu den Zhentarim, weshalb er stets bereit ist, dem Schwarzen Netzwerk zu helfen.

Probleme in Rotlärche. Mangobarl hat von dem Schrecken gehört, der Pell Mhandyvver am Geistergrab (siehe die Begegnung „Geistergrab“ in Kapitel 6) begegnet ist, und zog los, um selbst nachzusehen. Dort in der Nähe sah er einen Goblin und schloss daraus, dass eine Bande dieser Kreaturen dort eingezogen ist, die den „Spuk“ inszeniert hat, um Eindringlinge abzuschrecken. Er erzählt jedem Zhentarim-Charakter, dass es sich lohnen könnte mit Minthra Mhandyvver (Gebiet 14) zu reden – in dem Grabmal könnten sich Schätze befinden, die nicht einer Bande Goblins überlassen werden sollten.

9. TANTUR-SCHMIEDE

Zu beiden Enden dieses rußbedeckten Gebäudes befinden sich massive Steinblöcke, die in zwei hohen, breiten Kaminen auslaufen. Der Lärm der Schmiedehämmer ist meistens bis spät in die Nacht zu hören. Eldras Tantur (männlicher turamischer menschlicher **Schläger**) ist nun seit eineinhalb Dekaden Rotlärches Schmied und hat sich seitdem nur eine handvoll Tage freigenommen. Eldras und seine Kinder – ein strammer Sohn und zwei starke Töchter – sind fähige Schmiede, die so gut wie alles herstellen können, das keine besonderen Legierungen oder Verfahren benötigt. Sie können Schwerter härten und Rüstungen verstärken, und sie reparieren oft Werkzeuge und Waffen.

Die Tanturs kommen nur selten aus ihrer Schmiede. Sie arbeiten rund um die Uhr, alle Tage des Zehntags, an Bestellungen für Schließbänder, Scharniere, Schlösser und Ketten, zusätzlich an Metallteilen für Wagen wie Splinten, Schraubenringen, Radkränzen und Radnaben.

Wichtige NSC. Eldras ist ein aufrichtiger Zeitgenosse, der fast nichts über die aktuelle Stimmung und die Probleme in Rotlärche weiß, da er sich nur so selten von seiner Esse entfernt.

Seine Frau Laefra, die sich um die Metallbestellungen bei den Händlern kümmert, hört viel von den Unruhen, erzählt aber Eldras und ihren Kindern nichts davon. Sie meint, dass deren Alltag besser nicht von solchen Dingen überschattet wird.

10. DROUTHS BESTES GEFLÜGEL

Dies ist der größere der beiden Geflügelläden in Rotlärche. Dank der gut laufenden hiesigen Bauernhöfe und dem endlosen Appetit der Gemeinden entlang der Langen Straße ist er immer gut besucht. Zwei bis drei Wagenladungen in Ölfässern eingelegte Kapaune am Spieß verlassen diesen Betrieb jeden Tag, um an weit entfernten Herdfeuern zubereitet zu werden.

Das einstöckige Gebäude ist lang, schmal und hat eine unauffällige Fassade, doch ist der Geschäftsname über dem doppelflügligen Eingangstor (das breit genug für einen Wagen ist) aufgemalt. Im Innern schweben Federn durch die Luft. Käfige und Fässer sind am straßenseitigen Ende des Gebäudes aufgestapelt, gefolgt von zwei gemauerten Kochstellen, langen und blutbeschmierten Schlachtstischen und einem Bereich zum Rupfen im hinteren Teil. Die Federn werden in offenen Handkarren gesammelt, um zum Waschen und späteren Verkauf als Kissenfüllung abtransportiert werden zu können.

Wichtige NSC. Die Geschäftsinhaberin und Besitzerin, Nahaeliya Drouth (weibliche tethyrianische menschliche **Gemeine**), hat sich ihr Geschäft aufgebaut, indem sie sich als zuverlässige Zulieferin der Gasthäuser des Tals etablierte. Sie zieht es vor, nichts über die „Gefahren der wilden Lande“ und „so einen Unsinn wie dunkle Magie“ zu wissen. Nahaeliya hat den Betrieb von ihrem Vater geerbt, der ein angesehener

Stadtlästler war, jedoch wurde sie selbst noch nicht wegen einer Mitgliedschaft bei den Glaubenden kontaktiert.

11. METZGEREI JALESSA ORNRA

Direkt neben Drouths Bestes Geflügel stehen von der Straße weg führend aufgereiht vier identische einstöckige Steingebäude. Das Frontgebäude ziert ein gemaltes, unbeschriftetes Schild eines Schinkens, der von einem Beil zerteilt wird. Dies ist der Arbeitsplatz und Laden von Jalessa Ornra (weibliche illuskanische menschliche **Gemeine**), Rotlärches Metzgerin. Das zweite Gebäude ist ihr Räucherhaus, das über einen kalten Lagerkeller für das Fleisch mit dem Laden verbunden ist. Vor dem dritten Gebäude hängen oft Wäscheleinen; es ist das Wohnhaus von Jalessa, das sie sich mit dem Vogt des Städtchens, Harburk Tuthmarillar (männlicher tethyrianischer menschlicher **Veteran**) teilt.

Rotlärche hat weder Gefängnis noch Gerichtsgebäude. Der Metzgerladen kommt dem noch am nächsten. Harburk beschäftigt vier Verwalter, die im vierten Gebäude einquartiert sind. Die Verwalter agieren als stellvertretende Vogte (menschliche **Wachen**), die außerdem für Jalessa das Fleisch schneiden und es haltbar machen, indem sie es pökeln, und es schließlich in kleine, versiegelte Fässer für Versand und Lagerung verpacken.

Harburk und seine Verwalter besprechen Themen des Gesetzesvollzuges und der Aufrechterhalten der Ordnung während ihrer Fleischartigkeiten. Sie sind auch dafür bekannt, Trunkenbolde an ihren Gürteln an die Fleischerhaken zu hängen, während diese ausnüchtern.

Wichtige NSC. Harburk und seine Verwalter sind mit die geschäftigsten Leute in Rotlärche, da sie nicht nur in Schichten dafür sorgen, den Frieden zu wahren, sondern zusätzlich in der Metzgerei tätig sind. Harburk ist dafür bekannt, Nickerchen zu machen, statt die Nächte durchzuschlafen.

Harburk hat noch nicht wirklich herausgefunden, dass er es mit vier Elementarkulten direkt vor seiner Haustür zu tun hat. Er weiß, dass es böse, im geheimen agierende Gruppierungen in den Sumberhügeln gibt – die Gerüchte können nicht *alle* falsch sein – jedoch ist er sich nicht sicher, mit was genau er es zu tun hat. Abenteurer, die dort Untersuchungen anstellen könnten, wo er es nicht wagt, wären ein Geschenk der Götter.

Probleme in Rotlärche. Harburk hat Geschichten über Banditenüberfälle an der Steinhügelstraße südlich des Städtchens gehört, und er weiß von mehreren möglichen Unterschlüpfen. Er hat nicht die Zeit, durch die Gegend zu wandern und, wie er es empfindet, wilden Gerüchten nachzujagen, aber er gibt willigen neuen Abenteurern gerne die Wegbeschreibungen zu der einen oder anderen möglichen Stelle. Siehe die Begegnung „Bären und Bögen“ in Kapitel 6.

12. DORNENS FEINER STEIN

Dieses schmucklose, quadratische Gebäude ist immer vom grau-weißen Schleier des Steinstaubs umhüllt. Es handelt sich um das Geschäftsbüro des geschäftigen Dornen-Steinbruchs, der von Elak Dornen (männlicher tethyrianischer menschlicher **Adeliger**) geleitet wird. Im Büro sind Stücke polierter Steine sowie „rohe“ Proben aus dem Steinbruch ausgestellt.

Aufzeichnungen von Bestellungen und Schriftrollen alter Arbeitsverträge sind fein säuberlich in einem Kabinett hinter einer hölzernen Theke einsortiert. Dornen ist ein strenger Herr seiner etwa zwanzig Arbeiter, und er besteht auf einer sorgfältigen Buchführung.

Wichtige NSC. Die Glaubenden haben keinen offiziellen Anführer, aber wenn sie einen hätten, wäre es Dornen. Er ist ein langjähriges Mitglied, und seine Stimme ist ausschlaggebend dafür, wer in die Geheimgesellschaft eingeführt wird und wie sie ihren gemeinsamen Einfluss zum Lenken der Angelegenheiten in Rotlärche einsetzen. Er ist ein ernster, unflexibler

Mensch, und er genießt die Macht, wenn andere Glaubende sich seinem Willen beugen müssen.

Probleme in Rotlärche. Dornan ist ein eifriger Bekehrter und Anhänger der Lehren Larrakhs, eines Priesters der Schwarzen Erde. Er sieht den Tag kommen, an dem er und die anderen Glaubenden offen die Macht übernehmen. Wenn er von neugierigen Abenteurern gestört wird, erzählt Dornan ihnen, dass er eine Geschichte über einen verlorenen Schatz und einen mysteriösen Bösewicht gehört habe, der in der Tröpfelsteinhöhle lauern soll (siehe die Begegnung „Blutiger Schatz“ in Kapitel 6).

13. EISENKOPF-RÜSTZEUG

Vor drei Jahren entschloss sich Feng Eisenkopf, ehemals Mietschwert und Karawanenwächter, in Rotlärche niederzulassen und einen Laden für sowohl neue als auch gebrauchte Waffen und Rüstungen zu eröffnen. Nach einer langen Karriere, in der er Karawanen und Handelskolonnen vom einen Ende des Nordens zum anderen begleitete und beschützte, erkannte Eisenkopf (männlicher halb-orkischer **Veteran**), dass man Geld damit machen kann, Mietwächter und Söldner mit ordentlicher, erschwinglicher Ausrüstung zu versorgen.

Wichtige NSC. Eisenkopf ist ein überraschend leutseliger Halb-Ork. Er hat ein wenig Geschick beim Reparieren von Waffen und Rüstungen, und manchmal setzt er Ausrüstung für den Weiterverkauf instand. Sein wahres Talent liegt in seinem wachen Blick für außergewöhnliche Waffen und Rüstungen, die hartem Gebrauch und schlechtem Wetter widerstehen können. Frag ihn, welche seiner Kriegsaxte die beste sei, und Eisenkopf wird dir eine ehrliche (und präzise) Antwort liefern. Er ist kein sehr guter Geschäftsmann und kann kaum seine Kosten decken, was ihn aber nicht weiter zu stören scheint.

14. MHANDYVVERS GEFLÜGEL

Dieser Holzbau ist über Jahre wild in alle Richtungen gewachsen, mit einstöckigen Flügeln und Anbauten, die unsauber überall angebaut wurden. Das Innere sieht aus wie eine Scheune oder ein Dachboden, mit freistehenden Balken und Pfeilern. Die meisten der krummen Flure und Hallen sind mit Hühnerställen gefüllt, durch die nur ein kleiner Pfad zum hinteren Teil des Gebäudes führt, in dem die Mhandyvvers leben. Ihre Räume sind von den Hühnerställen durch einen Arbeitsraum getrennt, in dem Schlachtbänke und zentral ein Herd stehen.

Mhandyvvers Betrieb ist der weniger beeindruckende der beiden örtlichen Geflügelhändler, jedoch beliebt bei den Rotlärchern. Die freundliche alte Minthra „Minny“ Mhandyvver (weibliche tethyrianische menschliche **Gemeine**) und ihre drei erwachsenen Kinder verkaufen Hühner aller Art: lebend, gegrillt, in Öl konserviert, dazu eingelegte Hühnerlebern und sowohl frische als auch eingelegte Eier.

Wichtige NSC. Minny hat das Auftreten einer freundlichen, alten Greisin, ist jedoch gewitzter, als sie aussieht. Unter anderem weiß sie, dass eine Gruppe der Stadtältesten (darunter Elak Dornen, Ilmeth Waelvur und Albaeri Mellikho) einem geheimen „Verein“ angehören und viele der Fäden im Hintergrund des Städtchens ziehen. Sie denkt, dass die Glaubenden harmlos sind, aber teilt Abenteurern, die ihr Vertrauen gewinnen können, alles mit, was sie weiß.

Probleme in Rotlärche. Vor kurzem hatte Minnys abenteuerlustige Enkeltochter Pell eine furchterregende Begegnung mit einem „Geist“ in der Nähe eines lange vergessenen Grabmals etwas außerhalb des Städtchens. Minny hat dem Mädchen befohlen, sich von dort fernzuhalten. Dennoch wundert sie sich, was Pell gesehen hat, und sie denkt, jemand sollte „sicherstellen, dass es sicher dort ist.“ Die Beschreibungen von Pell geben einen Hinweis auf die Begegnung „Geistergrab“ in Kapitel 6.

15. BEI HAELEEYA

Haeleeya Hanadroum (weibliche tethyrianische menschliche **Gemeine**), die ursprünglich aus Amn stammt, betreibt ein Badehaus und einen Kleiderladen in ihrem großen, gut ausgestatteten Haus. Große Töpfe, bepflanzt mit aromatischen Kräutern und Blumen, flankieren den Eingang, und die Fenster sind mit gefüllten Blumenkästen geschmückt. Der aufgeräumte Innenraum dient als Kleidermacherwerkstatt und Anproberaum. Jenseits einer doppelflügligen Tür befinden sich Badezimmer, die einen wohlthuenden Geruch und warme Feuchtigkeit verströmen.

Anders als Tarnlars Laden die Straße runter bedient Haeleeya fast ausschließlich örtliche Frauen, die Kleidung für besondere Anlässe suchen; sie schneidert nur sehr wenig Kleidung für Männer. Das Badehaus hat regelmäßige Kundschaft, da viele der älteren Frauen von Rotlärche es regelmäßig besuchen, um Klatsch und Tratsch auszutauschen.

Wichtige NSC. Haeleeya bekommt das Gerede in den Bädern mit, behält es aber für sich, es sei denn, sie wird von einem Angehörigen der Smaragdenklave gefragt. Als Haeleeya jünger war, verirrte sie sich in der Wildnis. Ein Walddläufer der Smaragdenklave rettete sie, weshalb sie seitdem ein Freund ihrer Mitglieder ist.

16. WAELVURS WAGENWERKSTATT

Ilmeth Waelvur (männlicher tethyrianischer menschlicher **Bandit**) betreibt eine günstige Alternative zu Thelorns Sichere Reisen. Er fertigt und verkauft Ersatzräder und -achsen für Wagen. Die Werkstatt ist ein dreckiger, unaufgeräumter Schuppen, umgeben von Dutzenden von Wagen, die mit abgenutzten Tuchplanen abgedeckt sind. Ein krudes, handgeschriebenes Schild über der breiten Eingangstür zeichnet diesen Ort als „Waelvurs Wagenwerkstatt“ aus. Ilmeth verbringt die meiste Zeit damit, Wagen zu reparieren und Schwertransportwagen und -schlitten für die örtlichen Steinbrüche anzufertigen.

Im Innern steht ein halbes Dutzend Wagen in verschiedenen Stadien des Zusammenbaus, umgeben von Schemeln, Leitern und Werkbänken. Ein aus spärlichen Brettern gezimmerter Dachboden, der von Holzbalken gestützt wird, dient einigen Vögeln als Unterschlupf und unzähligen hölzernen Wagenräder als Lager. Ilmeth beschäftigt ein halbes Dutzend Arbeiter, die so viel trinken, wie sie arbeiten. Alles hier ist viel unordentlicher, aber bedeutend billiger als bei Thelorn.

Wichtige NSC. Ilmeth ist ein schwer trinkender, mürrischer Mensch, der sich nicht um die Probleme anderer schert. Er ist einer der Glaubenden und hofft, den Einfluss der Gruppe nutzen zu können, um Thelorn (seinen verhassten Rivalen) aus dem Geschäft zu drängen. Eine alte Kellertür im hinteren Bereich seines zugestellten Arbeitshofs ist in Wahrheit ein Tunnel, der zu Gebiet T9 im Grabmal der Wandelnden Steine führt (siehe Kapitel 6).

Probleme in Rotlärche. Der Halbbling Stannor Distelhaar, einer der hiesigen Arbeiter, hat Ilmeth und die anderen Glaubenden dabei beobachtet, wie sie sich in und aus dem Laden schleichen, wenn keiner zugegen sein sollte. Aber Stannor ist unwillig etwas zu erzählen, wenn man ihn hier befragt, da er befürchtet, dass Ilmeth etwas davon mitbekommen könnte.

17. BEI GAELKUR

Dieses heruntergekommene Holzgebäude dient als Rotlärches Laden für gebrauchte Werkzeuge und Waren, als sein Friseur und als inoffizielle zweite Taverne für die Einheimischen. Das Innere des vollgestellten Ladens ist voller herumlümmelnder Kunden – die meisten davon Männer, die keine besondere Eile haben, bedient zu werden – und altem geschnittenen Haar, das sich auf dem durchhängenden Bretterboden festtritt. Marlandro

Gaelkur (männlicher tethyrianischer menschlicher **Gemeiner**) ist der Ladeninhaber und Friseur. Zusätzlich zu den Rasuren und Haarschnitten handelt er mit gebrauchten Gegenständen (oft von fragwürdiger Herkunft), ohne Fragen zu stellen.

Unbemerkt von den Rotlärchern betreibt Gaelkur hier sein wahres Handwerk. Der Laden ist nur eine Fassade für sein Fälschergeschäft. Gaelkur überzieht billige Münzen (oder einfache Eisenklumpen) mit einer dünneren Schicht aus wertvolleren Metallen und versieht sie dann mit den passenden Prägungen und Stempeln aus eigener Herstellung.

Wichtige NSC. Marlandro ist ein fähiger Graveur und war einst der Assistent eines Juweliers in Baldur's Gate, wo er Sockel für Steine und Ringe fertigte. Er geht seinem Fälschergeschäft nur dann nach, wenn der Laden geschlossen und er alleine im Haus ist, aber an den meisten Tagen und zu so gut wie jeder Nachtzeit kommen Rotlärcher zum Plaudern vorbei. Die Gespräche drehen sich dabei in letzter Zeit um all die wilden Geschichten und merkwürdigen Vorkommnisse, welche in der Gegend beobachtet wurden.

Gerüchte des Bösen. Larmon Grünstiefel (männlicher tethyrianischer menschlicher **Gemeiner**), ein örtlicher Schafhirte, kann in Gaelkurs Laden gefunden werden. Er erzählt immer und immer wieder die Geschichte von mysteriösen, frischen Gräbern, die er in den Sumberhügeln gefunden haben will (siehe „Gerüchte in Rotlärche“ in Kapitel 3).

18. MELLIKHOS STEINHAUEREI

Vor diesem kleinen Haus steht auf einem von zwei Pfosten gehaltenen Schild auf einer Wiese voller Unkraut „Steinhauerei“. Die Steinbruchgrube befinden sich direkt hinter dem Haus, welches der Besitzerin des Steinbruchs, Albaeri Mellikho (weibliche tethyrianische menschliche **Gemeine**), als Geschäftsbüro und Zuhause dient. Mellikho selbst überwacht die Arbeiten im Steinbruch, während sie die schwitzenden Steinmetze fluchend antreibt.

Ein versteckter Tunnel in der Grube führt zu Gebiet T1 im Grabmal der Wandelnden Steine (siehe Kapitel 6). Mellikho und die anderen Glaubenden wissen von dem geheimen Eingang im Steinbruch, aber die hier arbeitenden Steinmetze tun dies nicht (er ist gut als „eingestürzter“ und aufgegebener Lager-tunnel getarnt).

Wichtige NSC. Albaeri, eine dicke und normalerweise heitere und quirlige Frau ist eine der Glaubenden. Sie ist besorgt darüber, dass die wandelnden Steine in der verborgenen Kammer unter Rotlärche in letzter Zeit aktiver sind als sonst, jedoch ist sie zurückhaltend wenn es darum geht, ihre Bedenken mit Fremden zu teilen.

Probleme in Rotlärche. Wenn sich die Aufträge für Steine stapeln, lässt Mellikho ihre Steinmetze normalerweise Nachtschichten bei Fackelschein schieben. Während der letzten ein, zwei Monate wurden sie jedoch von mysteriösen Gestalten verschreckt, die dunkle Roben und steinerne Masken tragen und sie aus den Schatten heraus beobachten.

Die maskierten Beobachter sind eigentlich Mitglieder des Kultes der Erde, die als Hilfsarbeiter in den Sattlereien oder Warenhäusern des Städtchens arbeiten. Sie haben ihre Bleibe in Mutter Yalanthas Gästehaus. Mellikho weiß von dem Plan,

KRUMPELKUCHEN

Dem durchschnittlichen Bürger aus Waterdeep ist Rotlärche nur für seinen Krumpelkuchen bekannt, eine lokale Spezialität. Dieses oft geschmähte, aber zünftige Essen hat seinen Nutzen als Reiseproviant: Es handelt sich um gebackene Laibe aus Truthahn- und Wildgeflügelresten, Nüssen, gehackten Wurzeln und Grünzeug, vermischt mit einem Kichererbsenbrei. Im besten Fall ist es fade, und schlecht gemachter Krumpelkuchen schmeckt scheußlich.

ihre eigenen Steinmetze zu verschrecken. Die Glaubenden nutzen den Steinbruch um sich mit Larrakh zu treffen, dem Priester der Schwarzen Erde, der sich im Grabmal der Wandelnden Steine versteckt.

Wenn die Charaktere den Steinbruch aufsuchen und anfangen, Fragen zu stellen, wird Albaeri Mellikho behaupten, die Gerüchte über die merkwürdigen Beobachter seien völlig übertrieben. Sie schlägt den Charakteren dann vor, nach dem legendären Schatz zu suchen, der in der Tröpfelsteinhöhle versteckt sein soll, falls sie danach trachten, sich zu beweisen. Sie beschreibt den Abenteuern auch den Weg. (Dies für zur Begegnung „Blutiger Schatz“ in Kapitel 6.) Sie weiß, dass die Höhle gefährlich ist und hofft, dass die Charaktere dort ihren Tod finden, was ein Ende der unangenehmen Fragen bedeuten würde. Sie versucht ihren Vorschlag aber als „nützliches Gerücht“ zu verkaufen.

19. LURUTHS GERBEREI

Diese ehemalige Lagerhalle stinkt derart, dass es einem die Tränen in die Augen treibt, den Hals zuschnürt und im Umkreis eines Pfeilflugs um das Gebäude alle anderen Gerüche geradezu ausradiert. Im Innern erstrecken sich lange Regale, Schneidetische mit scharfen Messern und Schnipseln gegerbter Häute, ein Hinterzimmer mit fertigem Leder, bereit zum Verkauf und sechs riesige, offenstehende Bottiche die mit verschiedenen übelriechenden, ätzenden Flüssigkeiten gefüllt sind, die beim Gerben verwendet werden.

Der Besitzer ist Ulhro Luruth (männlicher chondathanischer menschlicher **Gemeiner**). Dank jahrelanger Arbeit in Gerbereien ist sein Geruchssinn völlig hinüber. Er und seine fünf loyalen, kurz angebundenen Assistenten leben und arbeiten hier.

Wichtige NSC. Luruth ist einer der Glaubenden. Er weiß, dass er nicht mit Außenstehenden über die Geheimgesellschaft reden soll, jedoch ist er nicht besonders schlau und könnte annehmen, dass jemand, der die entsprechenden Fragen stellt, mehr weiß als der Fall ist.

20. BETHENDURS LAGER

Vier identische, gut gebaute Lagerhäuser stehen hier auf einem Boden, der mit geharktem Kies und Schlackenstein bedeckt ist. In dem Moment, in dem man einen Schritt jenseits des Schildes setzt, auf dem „Bethendurs Lager / Jetzt mieten für einen Zehntag, Monat oder ein Jahr“ steht, tritt einem ein hochgewachsener, lächelnder Mann entgegen, um einen zu begrüßen. Er trägt den Namen Aerego Bethendur (männlicher tethyrianischer menschlicher **Adliger**). Ihm zur Seite stehen drei kräftig gebaute Angestellte und Träger, bei denen es sich um ehemalige **Schläger**-Söldner handelt.

Alles kann bei ihm eingelagert werden, und Aerego wird keine Fragen stellen. Unbewegliche Gegenstände, und solche, die nicht plötzlich aus ihrem Container ausbrechen können, werden konsequent in Ruhe gelassen, jedoch werden Kisten, die nach Verwesung riechen, nach draußen getragen und geöffnet. Sollten sie einen Leichnam beinhalten (geschieht selten, aber kommt vor), wird Aerego sie verbrennen, ohne ein Wort an den Vogt oder irgendwen sonst zu verlieren.

Wichtiger NSC. Aerego ist ein Glaubender, jedoch wohnt er ihren Treffen nur sporadisch bei und beginnt sich zu fragen, was genau der mysteriöse Priester Larrakh (siehe „Das Grabmal der Wandelnden Steine“ in Kapitel 6) für Pläne für Rotlärche hat.

21. DER MARKT

Dieses schimmige, abgetretene Feld ist umringt von Hüttchen und Steinringen, die offenbar bereits öfters als Kochstelle oder zur Müllverbrennung benutzt wurden. Einmal pro Zehntag füllt es sich mit Wagen, die von den nahegelegenen Farmen kommen. Die Bauern kommen von ihrer mehrere Kilometer

entfernten Heimat, um allerlei Arten von saisonalen Produkten zu verkaufen, wie zum Beispiel Käse, Apfelmarmelade und Apfelmarmelade und die in Töpfen eingelegten Rüben des Vorjahres.

Während der übrigen neun Tage hält sich nur ein einzelner Rotlärcher hier auf; ein Halb-Ork namens Grond. Grond (männlicher halb-orkischer **Schläger**) ist der Dorftrottel. Er verdient sich mühselig seinen Lebensunterhalt, indem er in Töpfen am Ende des Feldes Gemüse einkocht.

Wichtiger NSC. Grond ist ein glücklicher, beschränkter Zeitgenosse. Die anderen Verkäufer bedienen sich alle von seinen offenen Einkochtöpfen, und er lässt es gutgelaunt zu. Er kann hier als humorvolle Einlage eingesetzt werden, jedoch begegnen ihm die Abenteurer erneut in unglücklicheren Umständen in Gebiet T3 des Grabmals der Wandelnden Steine (siehe Kapitel 6).

22. VALLIVOES ALLERLEI

Wäre nicht der überwältigende Überfluss an Türen, Fässern, verrottenden alten Möbeln und Werkzeugen, die an der Außenwand lehnen, würde dieses Gebäude wie ein privates Wohnhaus aussehen. Auf einem kleinen, verblassten Schild an der Vordertür steht „Vallivoes Allerlei“. Die Räume sind bis unter die Dachsparren vollgestellt mit allen Arten von Neuwaren und gebrauchten Gegenständen.

Endrith Vallivoe (männlicher tethyrianischer menschlicher **Gemeiner**) ist ein Karawanenhändler im Ruhestand, der Altes und Neues verkauft: Möbel, Lampen, Teppiche, Spiegel, Waffen, Schilde, Helme und ein bisschen von allem Übrigen. Es ist möglich, so gut wie alles hier zu finden, oft vergraben unter anderem Kram, und Vallivoe führt eine vollständige Inventarliste in seinem Kopf. Er ist der einzige Händler des Städtchens, der unbeschriebene Bücher und Pergament verkauft.

Wichtiger NSC. Endrith ist ein scheuer, wuselig kleiner Mann, der eine kleine Armee der örtlichen Kinder beschäftigt. Er hat die meisten der Gerüchte über Sichtungen von Monstern gehört, jedoch weiß er nicht – und will es auch gar nicht wissen –, was tatsächlich vor sich geht. Jedoch ist er ein aufmerksamer Beobachter und Zuhörer. Er ist den Harfnern freundlich gesinnt und teilt alles was er hört oder sieht jedem Harfner mit, der fragt. Er ist ein nützlicher, loyaler Informant und Kontakt, jedoch nicht für irgendwelche Heldentaten geeignet.

Probleme in Rotlärche. Wenn einer oder mehrere Charaktere sich interessiert zeigen, dem Städtchen bei seinen aktuellen Problemen zu helfen, sagt Endrith, „Ich weiß nicht ob es relevant ist, aber ich habe jemanden sagen hören, dass er einen Schädel gesehen hat, der mit einem schwarzen Pfeil an einem Baum befestigt war, wie eine Art grässliche Warnung oder ein böses Omen. Das soll etwa einen halben Tagesmarsch entlang des Lärchenpfads, dann etwa 6 Kilometer nach Osten in die Hügel gewesen sein.“ Sollten die Charaktere dieser Spur nachgehen, leite die Begegnung „Der Letzte Lacher“ in Kapitel 6 ein.

Gerüchte des Bösen. Endrith hat vor einigen Tagen einem Händler auf der Durchreise ein merkwürdiges altes Buch abgekauft. Bei dem Buch handelt es sich um eine wunderschöne Bilderhandschrift in zwergischer Sprache. Endrith kann kein Zwergisch lesen, weshalb er nichts über seinen Inhalt weiß. Ein Charakter der die Worte lesen kann, findet heraus, dass es sich um eine Abstammungsgeschichte der Zwergenglänsen von Mirabar handelt. Auf Nachfrage erklärt Endrith, dass er es von einem fahrenden Krämer erstanden hat. Der Krämer erzählte Endrith, dass er es von einem zwielichtigen Kielbootkapitän in Womford gekauft hatte, der irgendwie an ein gutes Dutzend ähnlicher solcher Bücher gekommen war. (Falls die Charaktere dem nachgehen, führt dies zu der Begegnung „Womford-Ratten“ in Kapitel 3.)

Endrith ist bereit, den Folianten für 50 GM zu verkaufen, überlässt es einem Harfner aber auch für 25 GM.

SKANDAL UND WIEDERAUFBAU

Wenn du das Abenteuer „Grabmal der Wandelnden Steine“ in Kapitel 6 leitest, wird die Enthüllung der Glaubenden zu weitreichenden Änderungen führen. Selbst wenn die Glaubenden einer Morduntersuchung entgehen können, werden die Einwohner von Rotlärche empört sein, wenn sie erfahren, dass ihre angesehensten Mitbürger in geheime Ränke verwickelt waren. Diese Enthüllungen werden einen Sturm aus Gerede, Lästereien und Anschuldigungen auslösen.

Die anderen Bürger Rotlärches werden die Glaubenden für die nächsten Monate meiden, während sich die Glaubenden gegeneinander wenden. Viele werden sich in die Abgeschiedenheit zurückziehen. Die Führung von Rotlärche geht an Harburk über, der jedoch bereits mit seiner Arbeit als Vogt zu sehr beschäftigt ist. Nach einem Monat wird Jalessa Ornra Rotlärches Bürgermeisterin. Sie ist beliebt und bekannt für ihren gesunden Menschenverstand, weshalb sie die Unterstützung der Stadtbewohner genießt.

Die Stadtbewohner werden gemeinsam das Erdloch abdecken, sowie die Wände und Decken der Kammer verstärken, um weitere Einstürze zu vermeiden.

ERKUNDUNG DES TALS

Zu Beginn des Abenteuers wissen die Spielercharaktere, dass sie sich einer mysteriösen Bedrohung gegenübersehen. Irgendetwas stimmt nicht im Dessarintal. Um herauszufinden, was genau diese Lande bedroht, müssen sie Rotlärche verlassen und sich weiter ins Umland des Tals wagen. Viel der frühen Handlung des Abenteuers dreht sich darum, verschiedene Standorte im Tal zu besuchen, Probleme zu lösen und Hinweise zu finden, die die Gruppe zu den Verfluchten Festen führen können – um dann mit den Elementarkulten konfrontiert zu werden und den Tempelkomplex unter den Sumberhügeln zu entdecken.

REISEN

Es kann eine langsame Gruppe – etwa eine Händlerkarawane – einen vollen Zehntag kosten, um von Rotlärche nach Dreieber zu reisen. Der Dessarinfluss ist ein Hindernis für jede Gruppe ohne Boot, da es keine Übergänge zwischen Eisenfurt und der Steinbrücke gibt.

Wenn die Spielercharaktere sich aufmachen, um von einem Standort zum anderen zu reisen, können sie entweder wissen, wie sie dorthin gelangen oder eben nicht. Alle Siedlungen sind bekannte Standorte – man muss nur ein paar Minuten herumfragen um eine ausreichende Wegbeschreibung zu einem anderen Städtchen oder Dorf zu bekommen. Genauso sind der Dessarinfluss und die Steinbrücke bekannte Landmarken. Die Federsturmspitze ist jedem in Rotlärche bekannt. Die Flussgardenfeste ist manchen Leuten in der Kahnbauer-Herberge und in Womford bekannt. Gipfelhalle ist jedem in Beliard und Womford bekannt. Die Hallen der Jagdaxt kennt jeder in Beliard. Charaktere, die aus der Gegend kommen oder durch bestimmte Abenteuer-Aufhänger hierher geführt wurden, können diese Orte kennen.

Alle anderen Standorte sind unbekannt, und die Charaktere müssen sie erst ausfindig machen. Mehr Informationen zum Reisen in der Wildnis findest du in Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*).

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Weite Teile des Dessarintals bestehen aus einer Wildnis, in der wilde Tiere zahlreich und Monster alltäglich sind.

Häufigkeit. Mache einen Wurf für eine Zufallsbegegnung jeden Morgen, Mittag, Abend und um Mitternacht. Wirf 1W20; bei einer 18 oder höher kommt es zu einer Begegnung.

Aufstellung. Stelle die Begegnung so auf, dass sie der Geschichte entspricht, die du erzählen willst. Manche Begegnungen können vorhergesehen werden, oder sie erlauben es den Charakteren, sie zu vermeiden.

Schwierigkeitsstufe. Benutze während der Ereignisse von Kapitel 3 und 4 die Tabelle für Zufallsbegegnungen „Erste Reisen“. Benutze in Kapitel 5 die Tabelle „Spätere Reisen“. Zu jedem Zeitpunkt einer Reise auf oder nahe des Dessarinflusses benutze die Tabelle „Flussreisen“. Wirf 1W12 + 1W8 um zu bestimmen, auf was die Abenteurer treffen.

Sternchen. Begegnungen, die mit einem Sternchen markiert sind, haben einen Erläuterungstext unterhalb der Tabelle.

ERSTE REISEN

Tag	Nacht	Begegnung
2	—	Aarakocra Kundschafter*
—	2	1W4 + 1 Schakalwere
3	—	Ritter von Samular*
4	3	Pilger*
—	4	1W2 Eulenbären
5	5	Jäger des Elchstammes*
6	6	1W3 Ankhogs
7	7	1W3 + 1 Grottenschräte
8	8	1W4 + 1 Orks
9	—	Zwergische Minenarbeiter*
10	—	Karawane*
11	—	Gehöft*
12	9	Kundschafter des Luftkultes*
13	10	Marodeure des Wasserkultes*
14	11	Räuber des Erdkultes*
15	12	Plünderer des Feuerkultes*
16	13	1W4 + 1 Gnolle
17	—	Schafhirten*
18	14	1W6 + 2 Wölfe
19	15	1W3 Oger
—	16	1W2 Gargylen
—	17	1W3 + 1 Ghule
20	18	1W2 Perytone
—	19	1W3 Gruftschräten
—	20	Der Wachsame Ritter*

FLUSSREISEN

Wurf	Begegnung
2–3	Aarakocra Kundschafter*
4–5	Himmelsreiter des Luftkultes*
6–9	Flusspiraten*
10–14	Kielboot*
15–16	1W4 Seeoger
17–18	2W4 Ghule
19–20	1 Wasserelementar

SPÄTERE REISEN

Tag	Nacht	Begegnung
2	—	Aarakocra-Kriegstrupp*
—	2	2W6 Schakalwere
3	3	1W3 Mantikore
4	4	1W3 + 1 Trolle
5	5	Jäger des Elchstammes*
—	6	1W8 Irrlichter
6	—	Ritter von Samular*
7	—	Gehöft*
—	7	1W2 Grule und 1W4 + 2 Ghule
8	8	1W4 + 1 Gargylen
9	9	Himmelsreiter des Luftkultes*
10	10	Plünderer des Wasserkultes*
11	11	1W6 + 2 Grottenschräte
12	12	Kriegstrupp des Feuerkultes*
13	13	Marodeure des Erdkultes*
14	14	2W4 Oger
15	—	Karawane*
—	15	1W4 + 1 Gruftschräten
16	16	2W4 Mephits*
17	—	Zwergische Minenarbeiter*
—	17	1W3 Vampirbrut
18	18	1W3 Elementare*
19	19	1 Landhai
20	20	1W2 Hügelriesen

Aarakocra-Kundschafter. Diese 1W4 + 1 Aarakocra greifen jeden an, die sie für Elementarkultisten halten. Andernfalls könnten die Aarakocra hilfsbereit sein.

Aarakocra-Kriegstrupp. Ein Kriegstrupp besteht aus 1W6 + 3 Aarakocra und einem Luftpfeiler. Sie verhalten sich wie die Kundschafter aus dem Eintrag oben.

Der Wachsame Ritter. Einst bewachte dieser Helmschrecken den Gemeinschaftsraum des Gasthauses Zum Wachsamem Ritter in Beliard. Er wählt einen zufälligen Charakter aus, nähert sich ihm auf 1,50 m und analysiert sein Ziel dann für mehrere Sekunden. Er wehrt sich, falls er angegriffen wird und zieht sich zurück, sobald er die Hälfte seiner Treffpunkte verloren hat. Andernfalls folgt er dem Charakter für 1W3 Tage und wacht über seinen vorübergehenden Herren im Kampf. Am Ende dieser Zeit zieht der Helmschrecken weiter.

Elementare. Eine kleine Gruppe Elementare streift frei herum. Wirf einen W4 zur Bestimmung der Art der Elementare: 1, Luft; 2, Erde; 3, Feuer; 4, Wasser.

Flusspiraten. Ein Kielboot mit einer Mannschaft aus 2W4 Banditen, 1W4 Schlägern und einem Piratenkapitän (ein Banditenhauptmann).

Gehöft. Die Gruppe entdeckt ein Gehöft. Wirf einen W6, um die Rasse der anwesenden Leute zu bestimmen: 1–3, Tethyrianische Menschen; 4, Illuskanische Menschen; 5–6 Halblinge. Ein Gehöft besteht aus 1W6 erwachsenen Gemeinen und 1W6 – 1 wehrlosen Kindern. Die Bewohner könnten Essen und eine Unterkunft für freundliche Abenteurer bieten.

Himmelsreiter des Luftkultes. Ein Federsturmritter führt 1W4 Himmelsweber an. Sie alle reiten auf Riesengeiern. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Jäger des Elchstammes. Diese Gruppe besteht aus einem Berserker und 1W4 + 1 Stammeskriegern. Sie sind feindselig (siehe im Abschnitt „Die Stämme der Uthgardt“ am Ende dieses Kapitels).

Karawane. Bei der Karawane handelt es sich um einen Händler und sein Gefolge auf dem Weg zur nächsten Siedlung.

Die Gruppe besteht aus 1W4 + 2 **Wachen**, 2W4 **Gemeinen** und einem Karawanenführer (ein **Spion**).

Kielboot. Die Mannschaft dieses Händlerkielbootes besteht aus 1W4 + 4 **Gemeinen** (die Matrosen), 1W4 **Wachen** und einem Kapitän (ein **Spion**). Sie erklären sich bereit, Abenteurer an Bord zu nehmen, die in die gleiche Richtung wollen.

Kriegstrupp des Feuerkultes. Ein Kriegstrupp des Feuerkultes besteht aus 1W6 **Wächtern der Ewigen Flamme** und 1W3 **Höllenhunden**. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Kundschafter des Luftkultes. Eine Gruppe Kundschafter des Luftkultes besteht aus 1W4 + 1 **Wirbelstürmen in Flügeln gewandern**. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten und die Beschreibung des *Flügelgewands*.

Marodeure des Erdkultes. Ein Verband Marodeure des Erdkultes besteht aus 1W4 + 1 **Wachen der Schwarzen Erde**, einem **Priester der Schwarzen Erde** und 1W4 – 1 **Ogern**. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Marodeure des Wasserkultes. Eine Bande von Marodeuren des Wasserkultes besteht aus 2W6 **Räubern der Brechenden Welle**, einem **Priester der Brechenden Welle** und 1W2 **Tiefenmagi**. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Mephits. Mehrere Mephits reisen in einem Rudel. Wirf einen W6 um die Art der Mephits zu bestimmen: 1, Staub; 2, Eis; 3, Magma; 4, Schlamm; 5, Rauch; 6, Dampf.

Pilger. Eine Gruppe Pilger, bestehend aus 2W6 **Gemeinen**, 1W4 + 1 **Wachen**, 1W4 **Akolythen** und einem **Priester**, ist unterwegs zu einer heiligen Stätte oder einem besonderen Standort. Sie freuen sich über Gesellschaft.

Plünderer des Feuerkultes. Der Feuerkult hat Plünderer ausgesandt, die aus 2W6 **Wächtern der Ewigen Flamme** und einem **Priester der Ewigen Flamme** bestehen. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Plünderer des Wasserkultes. Eine Gruppe Plünderer des Wasserkultes besteht aus 2W6 **Räubern der Brechenden Welle**, einem **Priester der Brechenden Welle** und einem **Einäugigen Schaudern**. Der Anführer ist ein **Düsterflutritter**, der auf einem **Riesenkrokodil** reitet. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Räuber des Erdkultes. Diese Kultisten des Erdkultes erkunden geeignete Positionen, um Reisende zu überfallen. Eine Gruppe besteht aus 1W4 + 1 **Banditen** und 1W4 **Wachen der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7).

Ritter von Samular. Diese bewaffnete Patrouille besteht aus 1W4 **Veteranen** und 1W4 **Wachen**. Sie stammen aus Gipfelhalle und begegnen den Charakteren mit einem herzlichen „Seid begrüßt!“

Schafhirten. Eine Gruppe Schafhirten wacht über ihre Herde. Wirf einen W6, um die Rasse der Schafhirten zu bestimmen: 1–4, Menschen; 5–6, Halblinge. Die Gruppe besteht aus 1W4 **Gemeinen** und 1W2 Anführern (**Kundschafter**).

Zwergische Minenarbeiter. Eine Verband zwergischer Minenarbeiter besteht aus 1W4 + 1 schildzwergischen **Kundschaftern** und einem streitsüchtigen Anführer (ein schildzwergischer **Schläger**).

STANDORTE IM TAL

Das Dessarintal ist seit Urzeiten eine viel bereiste Durchgangsstraße in das Herz des Nordens der Schwertküste und hat die Verheerung durch viele Orkarden, den Aufstieg und Untergang eines Zwergenkönigreiches, regelmäßige Räuberbanden und vieles mehr erlebt. Während die Abenteurer die Sumberhügel und deren Umgebung erkunden, werden sie viele interessante Standorte auf ihren Reisen durch das Tal entdecken.

AMPHAIL

Amphail liegt an der Langen Straße etwa drei Tagesritte nördlich von Waterdeep. Das Städtchen ist nach Amphail

dem Gerechten benannt, einem der frühen Kriegsherren von Waterdeep, von dem es heißt, dass er immer noch als Geist in den Hügeln der Umgebung spukt und Monster verschreckt. Hier werden Pferde gezüchtet und ausgebildet, reiche Leute aus Waterdeep haben abgeschiedene Anwesen in den Hügeln und es gibt reichlich Ackerland.

In einer Ecke des Marktplatzes steht der Große Shalarn, eine Statue aus schwarzem Stein eines berühmten Kriegshengstes, der vor langer Zeit in Amphail gezüchtet wurde. Das aufgebäumte Pferd wurde von Witzbolden kastriert und wird oft von ausgelassenen Einheimischen in grellen Farben angemalt. Die Kinder dürfen Steine auf Vögel werfen, die sich auf der Statue niederlassen, um sie frei von Kot zu halten. Die Kinder erklettern sie oft selbst und klemmen sich in den gefährlich hohen, schrägen Sattel, während sie mit den Armen fuchteln und imaginäre Armeen in die Schlacht führen. Einen Katzensprung von der Statue befindet sich die Hirschgeweihflasche, eine gemütliche Taverne.

Gründe vorbeizuschauen. Der Große Shalarn ist ein beliebter Ort, um kryptische Nachrichten zu hinterlassen, die entweder unter die Hinterhufe der Statue geklemmt oder zwischen die modellierten Locken seines Schweifs gesteckt werden.

BELIARD

Beliard ist ein Handelsort für die örtlichen Viehhändler, und dank seiner vielen Bäume eines der einladender aussehenden Dörfer des Dessarintals. Es liegt an der Kreuzung der Dessarinstraße mit dem Steinpfad.

Beliard ist die Heimat vieler Viehzüchter, deren Herden durch die umliegenden Hügel streifen, besonders östlich des Dorfs. Das Dorf bietet einen öffentlichen Brunnen sowie einen Teich, durch den Zugpferde und -ochsen getrieben werden können, um sie zu baden, um Fliegen zu verschrecken und um sie zu tränken. Es gibt außerdem einen Gerber, einen Schmied, ein paar Pferdehändler und -ausbilder mit umfänglichen Stallungen sowie das bereits mehrfach ausgebaute Gasthaus Zum Wachsamem Ritter. Es wurde ursprünglich nach einem inaktiven Helmschrecken benannt, der im Gemeinschaftsraum stand, jedoch ist die Kreatur vor Jahren auf mysteriöse Weise verschwunden. Kurz danach verschwand auch der Gastwirt.

In den letzten Jahren haben sich ehemalige Leibwächter und Söldner in Beliard niedergelassen, die einst in Waterdeep und entlang der Handelsrouten der Herzlande aktiv waren. Ihre Anwesenheit hat es den ansässigen Räuberbanden erleichtert, das Dorf direkt anzugreifen. Da nun so viele Großstädter hier wohnen, halten sich die Gerüchte von Schatzhorten, die überall in Beliard vergraben oder anderweitig versteckt sein sollen. Jedoch wurde bisher außer einem Beutel Gold, der hinter Steinen eines Kamins eingemauert war, nichts gefunden – zumindest nichts, was öffentlich bekannt wäre.

Gründe vorbeizuschauen. Beliard war der letzte Ort, an dem die verschwundene Abordnung aus Mirabar gesichtet wurde (beschrieben in Kapitel 3).

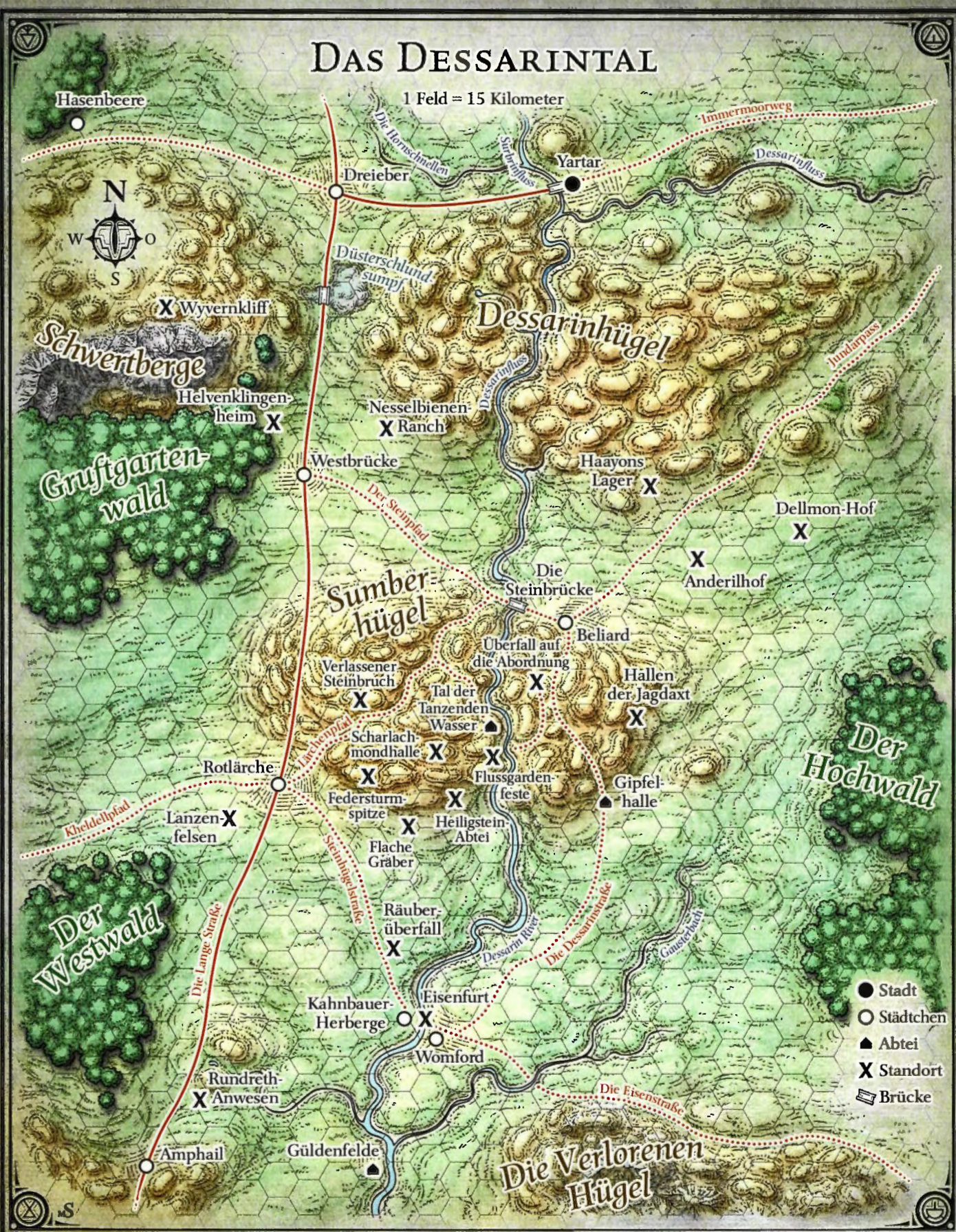
DREIEBER

Das Städtchen Dreieber steht an der Kreuzung von der Langen Straße und dem Immermoorweg, einer vielbefahrenen Karawanenstraße, die nach Osten zur Stadt Yartar führt. Dreieber ist der Hauptkonkurrent von Yartar, da beide Gemeinden versuchen, den Handel im Dessarintal zu dominieren.

Der aktuelle Schutzherr ist eine gutmütige Harfnerin und ehemalige Abenteurerin namens Darathra Shendrel (weibliche tethyrianische menschliche **Ritterin**), die dafür bekannt ist, einen hervorragenden Wein zu keltern. Darathra beschließt und passt die lokalen Gesetze an (die als „Der Erlass des Fürsten“ bekannt sind), welche dann von einer Gruppe namens „Die

DAS DESSARINTAL

1 Feld = 15 Kilometer



- Stadt
- Städtchen
- ▲ Abtei
- X Standort
- ≡ Brücke

Zwölf" durchgesetzt werden, die aus einem Dutzend berittener **Veteranen** besteht, welche für ihren Dienst aus der Landwehr ausgewählt werden und für den Zyklus eines Zehntags ihren Dienst verrichten.

Dreieber ist ein Pferdemarkt für ein Dutzend naher Viehbetriebe und liefert voll ausgebildete Zugpferde, Reitpferde und -ponys sowie Packesel. Grobschmiede, Harnischhersteller und Wagenbauer florieren in der Stadt. Außerdem arbeiten etliche Führer von Dreieber aus. Sie bringen Händler und andere Reisende von und zu jedem Ort des Nordens der Schwertküste (üblicherweise zu saftigen Preisen). Viele dieser Führer sind Abenteurer im Ruhestand, die sich gut im Norden auskennen.

Ein halb-elfischer Abenteurer namens Gervor und seine Gefährten werden seit kurzem vermisst. Die Abenteurer hatten ihre Unterkunft im Städtchen, und die Einheimischen hatten sie eigentlich vor Zehntagen zurück erwartet. Außerdem sind zwei wichtige Händler aus Waterdeep, Kharloss und Jarlee, überfällig. (Gervor ist momentan ein Gefangener in Gebiet B14 des Tempels der Schwarzen Erde, während die beiden Händler aus Waterdeep von Feuerkultisten an der Langen Straße gefangen wurden. Sie werden momentan in Gebiet W6 des Trauernden Kolosses festgehalten.)

Gründe vorbeizuschauen. Jeder Harfner wird im Heim der Eber, einer Hütte in den Außenbereichen des Städtchens, stets Unterschlupf und Hilfe finden. Darathra ist ein wichtiger Kontakt für Charaktere mit Verbindungen zu den Harfnern. Die Zhentarim haben ebenfalls Spione im Städtchen, und ihre Agenten könnten im Verlauf der Nebenhandlung „Die Lange Straße“ in Kapitel 6 mit den Charakteren in Verbindung treten.

GEHÖFTE

Unzählige abgelegene Gehöfte sind über das gesamte Dessarintal verteilt, aber nur die wenigen, die in den Nebenhandlungen des Abenteuers vorkommen, werden auf der regionalen Karte angezeigt. Zusätzliche Gehöfte kommen in den Tabellen für Zufallsbegegnungen weiter oben im Kapitel vor. Nicht einmal Bewohner des Dessarintals, die ihr gesamtes Leben hier verbracht haben, wissen, wo genau alle entlegenen Höfe und Viehhöfe liegen, weshalb Charaktere, die querfeldein reisen, jederzeit über abgeschiedene Bauernhäuser oder abseits gelegene Höfe stolpern können.

Da Gehöfte dauerhafte Landmarken darstellen, sollte man sie auf der regionalen Karte vermerken, wenn die Charaktere sie durch Zufall entdecken. Sie sollten feste Orte sein, bei denen die Gruppe immer wieder vorbei schauen kann.

Ein Gehöft besteht normalerweise aus einem Bauernhaus mit stabilen Fensterläden und einem Balken zum Verriegeln der Tür, ein oder zwei Scheunen für Vieh, eine Futterkrippe und Feldern oder Weiden in der Nähe. Meistens sind die Bewohner solcher Gehöfte Menschen oder Halblinge. Sie heißen Reisende immer gerne willkommen (besonders Abenteurer, die so aussehen, als wollten sie Gesetzlose und Monster verjagen) und sind immer auf Neuigkeiten erpicht. Die Bewohner können normalerweise den Weg zum nächsten Städtchen oder einem benachbarten Gehöft weisen (normalerweise gibt es benachbarte Gehöfte innerhalb von ein oder zwei Hexfeldern).

Gründe vorbeizuschauen. Wenn die Charaktere mit den Bauern in der Gegend östlich der Sumerhügel reden, erfahren sie, dass Räuber in braunen Umhängen ein paar Farmen geplündert und deren Einwohner verschleppt haben. (Diese werden momentan in Sklavenkäfigen unter der Heiligstein-Abtei gefangen gehalten.) Zusätzlich tauchen drei Gehöfte – der Anderilhof, der Dellmon-Hof und der Nesselbienen-Hof – in Nebenhandlungen auf und sind auf der regionalen Karte verzeichnet.

GIPFELHALLE

Die Gipfelhalle wurde vor langer Zeit von den Rittern von Samular als befestigte Abtei gegründet. Dieser Orden ist Tyr geweiht, dem Gott der Gerechtigkeit. Ein Paladin des Tyr namens Samular Caradon hat sowohl den Orden als auch die Abtei gegründet. In einem Grabmal innerhalb der Abtei befinden sich sowohl Samulars Überreste als auch das Phylakterium seines Bruders, Renwick Caradon, der in der Heiligstein-Abtei (siehe „Die Verfluchten Festen“ weiter oben) als Lich haust.

Herrin Ushien Sturmbanner (weibliche tethyrianische menschliche **Ritterin** des Tyr) verwaltet die Gipfelhalle. Veteranen, viele von ihnen vernarbt und grimmig, trainieren Novizen und unterrichten sie im Moralkodex „Regeln der Ritter“ (eine ausufernde Ansammlung von Richtlinien im Stile von „in dieser Situation sollte ein Ritter jenes tun“). Das Leben hier ist sehr reglementiert. Die Bewohner der Gipfelhalle bauen ihr eigenes Essen an und wachen ohne Unterlass über die umliegenden Lande. Sie sind stets kampfbereit und voll bewaffnet und gerüstet, wenn man sie außerhalb ihrer Mauern antrifft.

Gründe vorbeizuschauen. Charaktere, welche die Spur der Abordnung aus Mirabar von Beliard aus verfolgen, finden heraus, dass die Abordnung Gipfelhalle nie erreicht hat. Der Ort, an dem die Elementarkultisten die Abordnung überfallen haben, liegt nur wenige Kilometer entfernt. Später im Abenteuer können sich Charaktere, die Verbindungen zum Orden des Panzerhandschuhs haben, an die Ritter von Samular wenden, um Wachen zu rekrutieren, die von Monstern gesäuberte Orte bewachen können, oder für andere Zwecke, für die niedrigstufige Soldaten gebraucht werden.

GRUFTGARTENWALD

Im Gruftgartenwald verstecken sich viele alte zwergische Ruinen und die weitläufige, unterirdische Stadt, die als Südgruft bekannt ist. Seit Jahrhunderten ist dieser Wald die Heimat und das Jagdgebiet des uralten grünen weiblichen Drachen Claugiyliamatar, besser bekannt als „Alter Knochenkauer“. Sie erhielt diesen Spitznamen wegen ihrer Angewohnheit, auf den alten Überresten ihrer Opfer herumzukauen, und man sieht oft eine übel zugerichtete Leiche aus ihrem Maul hängen. Andere Drachen bleiben selten lange im Gruftgartenwald, da Claugiyliamatar sie vertreibt.

Jäger aus Westbrücke waren es gewohnt, vorsichtig an der östlichsten gelegenen Grenze des Gruftgartens nach Wild zu suchen, tun dies aber nicht mehr, seit einige Jagdgesellschaften verschwunden sind. Kleinere Jagdbeute ist noch zahlreich vorhanden, aber größere Tiere bekommt man nur noch selten zu Gesicht. Es ist naheliegend, dass sie dem Alten Knochenkauer zum Opfer gefallen sind.

GÜLDENFELDE

Güldenfelde ist ein riesiger, ummauerter Tempelbauernhof, welcher der Chauntea geweiht ist, Göttin des Ackerbaus. Er ist als „Kornkammer des Nordens“ bekannt und der einzige Grund, warum viele Bewohner des Nordens überhaupt jemals andere Früchte als einfache Beeren kosten durften. Waterdeep, Secomber, Yartar und einige Orte darüber hinaus ernähren sich vom zuverlässigen Ertrag des Tempels: sorgfältig erwirtschaftetes Getreide und getrocknete, ölige oder gesalzene Nahrungsmittel, die in enormen Lagerkellern, Bottichen, Schobern und gedrunenen, steinernen Korntürmen konserviert und gelagert werden.

Güldenfelde ist eine Hochburg der Smaragdenklave und wird momentan von Abt Ellardin Darovik geleitet (männlicher tethyrianischer menschlicher **Priester**). Mitglieder dieser Fraktion sind hier ebenso willkommen wie der Klerus der Chauntea, von denen viele hier oft monatelang

verweilen, um bei der Arbeit und bei der Verteidigung des Hofes gegen Insekten und andere Plagen zu helfen, sowie gegen Mächteger-Vandalen und -Plünderer. Angeheuerte Abenteurer patrouillieren auf den Mauern und im direkten Umland und achten dabei auf jeden, der sich nähert. Mehr als fünftausend Leute leben und arbeiten auf Güldenfelde über das Jahr und bestellen dabei mehr als fünfzig Quadratkilometer an Feldern als hart arbeitende Gärtnerkolonnen.

Kein Besucher verlässt Güldenfelde jemals hungrig, und die Bauernpriester sind der Ansicht, dass dann jeder mit „genug Essen für mindestens einen Zehntag und Saatgut für die Zukunft danach“ versorgt sein sollte.

Gründe vorbeizuschauen. Darovik ist ein nützlicher Kontakt für Charaktere mit Verbindungen zur Smaragdenklave. Güldenfelde war auch ein geplantes Reiseziel der Abordnung, auch wenn sie dort offensichtlich nie ankam.

HALLEN DER JAGDAXT

Diese von Monstern heimgesuchten Ruinen waren einst eine großartige, wichtige Stadt des Zwergenkönigreichs Besilmer. Die alte Stadt war eine Ansammlung aus Rundhäusern, zwischen denen sich Gärten befanden und die durch Mauern verbunden waren, wodurch sie ein gewaltiges, weitläufiges Bauwerk bildeten. Sie war umgeben von einem Graben, der über eine unterirdische Quelle gespeist wurde. Wo man hinschaute, standen prächtige Steinstatuen zwergischer Helden auf hohen Podesten. Jegliche Spuren des gewaltigen Gebäudes sind nun verschwunden, bis auf die Fundamente ihrer dicksten, höchsten Mauern, die wie Reihen steinerner Zähne aus dem Dickicht aus Bäumen und Ranken heraus ragen. Seit Jahrhunderten haben Splitter der prunkvollen, bemalten Glasfenster, die einst die Hallen schmückten, ihren Weg in wunderschöne, einzigartige Glasflaschen in den örtlichen Glasbläsereien gefunden.

Im nahen Beliard kursieren Geschichten von räuberischen Kreaturen, die in den ausufernden Ruinen lauern sollen. Trotz der Vorstöße von Gruppen von Abenteurern und Zwergen, die entschlossen waren, die Ruinen zu erforschen und zu erobern, bleiben solche Kreaturen den Hallen nicht lange fern. Aus diesem Grund machen Reisende in der Regel einen großen Bogen um die Hallen der Jagdaxt.

Viele Zwerge und die meisten der örtlichen Harfner glauben, dass König Torhild Flammenzunge, der Gründer von Besilmer, irgendwo unter den Hallen mit seiner legendären Zweihandaxt begraben liegt. (Dieses Gerücht ist wahr.) Einige zwergische Legenden gehen sogar so weit zu behaupten, das königliche Grab sei vor langer Zeit absichtlich von Zwergen versiegelt worden, und dass ein fürchterlicher Fluch auf jeden fallen würde, der Torhilds Ruhe stört.

Gründe vorbeizuschauen. Die Charaktere haben die Gelegenheit, Torhilds Grabmal in der Nebenhandlung „Hall der Jagdaxt“ in Kapitel 6 zu erforschen.

HELVENKLINGENHEIM

Nordwestlich der Westbrücke am Rand des Waldes befindet sich Helvenklingenheim, der Hauptlandsitz des Adelshauses Silmerhelve aus Waterdeep. Es besteht aus einem befestigten Anwesen, Stallungen, Gästeunterkünften und zwei außerhalb gelegenen Jagdhütten, alles verbunden über Graspfade, die einen Gemüse- und Kräutergarten sowie einen kleinen Rasen umschließen. Weitläufige, leicht bewaldete Jagdgründe erstrecken sich für einige Kilometer um das Anwesen.

Die Silmerhelves sind vielleicht sechsmal im Jahr vor Ort. In der übrigen Zeit ist das verschlafene Anwesen dem dort lebenden Personal überlassen. Helvenklingenheim wurde nie von Banditen überrannt oder anderweitig zugrunde gerichtet, was die Bediensteten dem Schutz durch den „Familiengeist“

zuschreiben. Tatsächlich aber bewacht ein im geheimen lebender Drache namens Umsheryoth (ausgewachsener männlicher **Bronzedrache**) das Haus und ist schon seit Generationen ein Freund der Silmerhelves.

Gründe vorbeizuschauen. Helvenklingenheim bietet eine Ruhepause vor den Machenschaften der Elementarkulte, und der „Familiengeist“ kann sich als ungewöhnlicher, aber nützlicher Verbündeter erweisen.

HOCHWALD

Obwohl der Hochwald lange nichts mehr von seiner altertümlichen Größe hat, ist er immer noch gewaltig und mysteriös. Er umfasst mehr Land als so manches Königreich, und sein Gebiet umschließt mehrere Berge. In ihm wohnen Baumhirten gewaltiger Größe, Hirsche mit Geweihen so ausladend wie eine Wagenlänge, scheunengroße Braunbären, Eulnbären, Wölfe und Einhörner. Holzfäller und selbst Gesetzlose auf der Flucht wagen sich nur in den Saum des Hochwaldes. Ein jeder weiß, dass diejenigen, die sich zu tief hineinwagen, nur selten wieder herauskommen.

Im Nordwesten des Hochwaldes steht die Schattenspitzenkathedrale, eine Gruppe turmhoher Schattenspitzenbäume, die ein wichtiger Treffpunkt für die Smaragdenklave sind. Feinde der Enklave müssen sich dorthin durchkämpfen, aber Mitglieder finden in diesem Hain jederzeit Hilfe, Heilung und Rat.

Gründe vorbeizuschauen. Die Schattenspitzenkathedrale ist ein wichtiger Standort für die Smaragdenklave. Auch sehen Charaktere des Baumgeisterstamms der Uthgardt den Hochwald als ihr Zuhause.

KAHNBauer-HERBERGE

Diese einstige auf einem Hügel gelegene Straßenherberge hat sich zu einer eingefriedeten Siedlung aus maroden, oft wieder aufgebauten hölzernen Türmen und Gebäuden entwickelt, die nun einen kompletten Hügel bedeckt und auf das Dorf Womford auf der anderen Flussseite blickt.

Die Kahnbauer-Herberge stinkt nach Dung und dreckigem Schlamm. Sie beherbergt einen Grobschmied, Händler, die Pferde, Maultiere und Ochsen kaufen und verkaufen, Radmacher, Fassbinder und Wagenbauer. Es gibt ein Gasthaus, Stallungen und Lagerhallen, sowie zwei konzentrische Ringe hoher Schutzmauern, deren Tore bei Nacht fest verriegelt und verrammelt sind. (Man kann eine saftige Gebühr bezahlen, um nach Sonnenuntergang über einen an Seilen hängenden Stuhl auf die oder von der Mauer gelassen zu werden, jedoch kann nur das mit, was derjenige tragen kann.)

Die Kahnbauer-Herberge steht seit ein paar Jahren unter dem Einfluss der Zhentarim. Jedes Mitglied oder Verbündeter der Fraktion werden innerhalb der Mauern dezent Willkommen geheißen (und bekommen bessere Preise oder müssen teilweise gar nichts bezahlen). Die Zhentarim bespitzeln jeden, auch sich gegenseitig (oder wie es ein Händler ausdrückte „besonders sich gegenseitig“). Die Kahnbauer-Herberge wird von einer Plutokratie von Geschäftsleuten beherrscht, von denen die meisten auf der Gehaltsliste der Zhentarim stehen. Die inoffizielle Anführerin ist Chalaska Murion (weibliche damaranische menschliche **Veteranin**), die kurz angebundene und eiskalte „Schwertmeisterin“ und Leiterin der Torwachen.

Das größte Gasthaus Zum Alten Kahnbauer wurde kürzlich als solides Steingebäude neu errichtet, mit dicken Mauern, Geheimgängen und privaten Kammern, die durch abgeschottete Gänge von den anderen Räumen abgetrennt sind. Der Gasthausbesitzer Nalaskur Thaelond (männlicher halb-elfischer **Spion**) gibt aufmerksam Acht, wer in seinem Haus ein- und ausgeht. Hier treffen sich die Zhentarim, um

Handelsgeschäfte abzuwickeln, die in Waterdeep illegal wären, wie der Handel mit Schmuggelware, Giften und bestimmten magischen Gegenständen.

Gründe vorbeizuschauen. Thaelond ist der hiesige Anführer der Zhentarim und ein wichtiger Kontakt für Charaktere mit Verbindungen zu dieser Organisation. Auch starten hier die zwei Nebenhandlungen „Die Lange Straße“ und „Unter Neuer Leitung“ (siehe Kapitel 6).

LAGERSTÄTTEN DER KULTE

Zwei Kultlagerstätten sind an bestimmten Punkten auf der Karte der Region eingezeichnet. Diese spielen in diesem Abenteuer für die Ereignisse und Reaktionen der Kulte eine Rolle.

HAAYONS LAGER

Dies ist das Lager von Haayon dem Rächer, der im Abschnitt „Zorn der Elemente“ in Kapitel 5 beschrieben wird. Das Lager befindet sich hier erst nachdem die Charaktere den Luftpropheten und den Wasserpropheten besiegt haben oder sie dazu gezwungen haben, sich in ihre jeweiligen Tempel zurückzuziehen.

RÄUBERÜBERFALL

Dies ist das Lager der Räuber des Wasserkults, die im Abschnitt „Erste Ermittlungen“ in Kapitel 3 beschrieben werden. Das Lager befindet sich hier nur, bis die Charaktere Fidel Grimbeißer (Kapitel 3) oder Gar Kielbruch (Kapitel 4) besiegt haben.

LANZENFELSEN

Beim Lanzenfelsen, einer bekannten Landmarke nahe Rotlärche, handelt es sich um einen dünnen Steinmonolithen, der sich auf den Ebenen an der Langen Straße nur einige Kilometer westlich erhebt. Er ist nur etwa 7,50 m hoch, steht aber auf einer flachen, offenen Fläche, weshalb er an einem klaren Tag meilenweit gesehen werden kann. Der Lanzenfelsen besteht aus Granit, der nicht zum übrigen Gestein passt und sieht so aus, als wäre er aus dem Himmel gefallen – was auch der Fall ist. Vor langer Zeit holte sich Claugiyliamatar, der uralte grüne Drache, der auch als „Alter Knochenkauer“ bekannt ist, den gewaltigen Stein aus den Schwertbergen und ließ ihn auf einen konkurrierenden roten Drachen fallen. Die Knochen des roten Drachen sind lange verrottet, und nur weniger außer Claugiyliamatar wissen um die Herkunft des Steines.

Gründe vorbeizuschauen. Charaktere, die den Gerüchten über eine Pest in der Nähe des Lanzenfelsens nachgehen, können in der Nähe den Unterschlupf eines Nekromanten finden (siehe „Lanzenfelsen“ in Kapitel 6).

NEVERWINTER

Die Stadt Neverwinter liegt an der Schwertküste westlich und nördlich des Dessarintals gelegen. Neverwinter war einst als das Juwel des Nordens bekannt, wurde aber schwer in Mitleidenschaft gezogen, als Berg Hotenow vor etwa fünfzig Jahren ausbrach. Die Stadt der Begabten Hände arbeitet ohne Unterlass an ihrem Wiederaufbau als reiche Handelsstadt, die für ihre Uhren und anderen meisterhaft gefertigten



Handwerkserzeugnissen bekannt ist. Jedoch ist Neverwinters Neuaufbau bei weitem noch nicht abgeschlossen. Große Teile der Stadt liegen noch in Schutt und Asche und werden von Räuberbanden und Monstern heimgesucht, und finstere Gruppierungen trachten danach, die Stadt an sich zu reißen.

Neverwinter ist Teil des Stadtstaatenverbundes, der als der Rat der Grafen bekannt ist. Fürst Dagult Neverember regiert die Stadt, wenngleich er nicht der Thronerbe von Neverwinter ist. Er unterstützt die Anstrengungen des Rates, die Zivilisation im gesamten Norden zu stärken, jedoch ist im Moment sein Hauptanliegen, die Stadt und ihre Wirtschaft neu aufzubauen.

Der schnellste Weg aus dem Dessarintal nach Neverwinter führt über den Pfad aus Dreieber nach Westen zu dem winzigen Städtchen Phandalin (etwa 210 Kilometer), dann nach Norden für etwa weitere 165 Kilometer entlang der Küstenstraße. Wenn man den Weg kennt, mit leichtem Gepäck reist und ausdauernde Pferde an ihre Grenzen treibt, kann ein Reiter die Strecke in nur acht oder neun Tagen hinter sich bringen.

Gründe vorbeizuschauen. Falls die Charaktere Waren oder Dienstleistungen einer großen Stadt benötigen, die Waterdeep aus irgendeinem Grund nicht liefern kann, ist Neverwinter die nächstbeste Wahl.

DAS RUNDRETH-ANWESEN

Auf einer Hügelspitze, die lange Straße überblickend, nur etwa eine Tagesreise nordwestlich von Amphail gelegen, steht das zerstörte Rundreth-Anwesen. Dieses große Herrenhaus aus Stein, das nun sein Dach verloren hat und zugewuchert ist, wird von einer mysteriösen und fürchterlichen Gestalt bewohnt, die weithin als „die Dunkle Herrin“ bekannt ist. Die Einheimischen raten jedem, sich bloß von den Ruinen fernzuhalten.

Der wahre Kern der Geschichte ist, dass es sich bei der „Dunklen Herrin“ um einen weiblichen, ausgewachsenen schwarzen Schattendrachen namens Nurvureem handelt, der sich seinen Unterschlupf in den Höhlen unterhalb des Anwesens eingerichtet hat. Sie zeigt sich bevorzugt in der Gestalt einer wunderschönen weiblichen Drow. In dieser Form lockt Nurvureem Abenteurer in das Anwesen, um mit ihnen zu spielen. Manchmal gibt sie sich als Drow aus, die eine Gefangene eines Drachen ist und verzweifelt versucht, nicht gefressen zu werden und willig, mit ihrem Schatz für ihre Rettung zu bezahlen. Die Harfner haben ihr Geheimnis herausgefunden, und tun ihr Möglichstes, indem sie Geschichten über die „Dunkle Herrin“ möglichst weit verbreiten, um neugierige oder törichte Abenteurer abzuschrecken. Sie warnen Mitglieder und Verbündete, sich Nurvureem mit äußerster Vorsicht zu nähern.

In den letzten Monaten wurde Nurvureem von Elementarkultisten belästigt, die nach möglichen Stützpunkten suchen. Indem sie ihre zeretzten Leichen für alle gut sichtbar auf der Straße zurück lässt, hofft sie den Kultisten deutlich klar zu machen, dass sie sich vom Rundreth-Anwesen fern halten sollten.

Gründe vorbeizuschauen. Eine Nebenhandlung in Kapitel 6 spielt im Rundreth-Anwesen. Die Charaktere bekommen die Chance, sich mit der Dunklen Herrin auseinanderzusetzen und vielleicht gemeinsame Sache gegen die Kultisten zu machen.

STEINBRÜCKE

Dieser gigantische Steinbogen (drei Kilometer lang und 120m hoch) überbrückt mühelos die weitreichendsten Frühjahrshochwasser des Dessarinflusses. Sie ist eine heilige Pilgerstätte für viele Zwergc. Vor langer Zeit erschien der

Zwergengott Moradin auf dieser Brücke, um die Zwerge des Eisenstern-Clans gegen eine Horde Orks zu vereinen. Der Gründer von Besilmer, König Torhild Flammenzunge, starb im Kampf gegen einen Hügelryesen auf der Steinbrücke. (Er ist in den Hallen der Jagdaxt beigesetzt worden.)

Die Steinbrücke, die erbaut wurde, um die Teile des Zwergenreiches von Besilmer westlich und östlich des Dessarin zu verbinden, besteht aus glattem, verschmolzenem Granit. Sie ist nur fünf Meter breit und besitzt keinerlei Geländer oder sonstige Begrenzung, weshalb jeder, der sie überquert, den Winden ausgesetzt ist, vor allem im Winter.

Gründe vorbeizuschauen. Die Steinbrücke ist der einzige Übergang über den Dessarinfluss zwischen Eisenfurt und Yartar. Sie wird oft von Reisenden und Karawanen benutzt (mit Vorsicht).

SUMBERHÜGEL

Die Sumberhügel sind ein windumtostes, nur spärlich mit Gras bewachsenes Niemandsland. Viele der Hügel bestehen aus blanken Felsen oder steilen Klippen. Obwohl die Hügel trocken sind, ergießen sich unzählige kleine Bäche aus verborgenen Quellen (in der Regel sauber und trinkbar), die dann hinunter zum Dessarinfluss fließen, der die Hügel zerteilt.

Die meisten Einheimischen denken nur an die wilderen, höheren Hügel westlich des Flusses, wenn sie „Sumberhügel“ hören, da es dort einst reiche Jagdgründe und Steinbrüche gab. Es gibt noch einige wenige Jagdanwesen und Festungen, die reichen Besitzern aus Waterdeep oder Abenteurern gehören – jedoch sind einige in letzter Zeit Heimat für Banditen und Monster geworden. Diejenigen, die in den Sumberhügeln Bausteine oder Kies abbauen, erzählen sich oft Geschichten von Edelsteinen und Erzadern, die sie in den Hügeln gefunden hätten – jedoch waren die meisten dieser hartnäckigen Geschichten nie mehr als Gerede.

Seit einigen Jahren sind die berüchtigten „Verfluchten Festen“ in den westlichen Sumberhügeln erneut bewohnt. Die Sichtungungen von merkwürdigen Bestien und bedrohlichen Gestalten haben ebenfalls zugenommen.

Gründe vorbeizuschauen. Es ist wahrscheinlich, dass die Charaktere überall in den Sumberhügeln umherwandern, wenn sie in Kapitel 3 des Abenteuers die „Verfluchten Festen“ aufsuchen.

TAL DER TANZENDEN WASSER

Diese schmale Klamm heißt auf zwergisch Tyn'rinn Wurlur. Durch sie ergießen sich drei Bäche über gestufte Wasserfälle hinab in den Dessarinfluss. Das Tal befindet auf der Westseite des Flusses am Ende eines geheimen Weges, der von der Steinbrücke aus nach Süden führt.

Vor langer Zeit war das Tal der Standort des Sommerpalastes von König Torhild Flammenzunge des zwergischen Königreichs von Besilmer. Über die Jahre wurde es zu einem heiligen Ort, den die Zwerge aufsuchten, um ihren Göttern zu huldigen. Einige Legenden des robusten Volkes erzählen, dass die Keller des antiken Palastes die Reichtümer der königlichen Schatzkammer von Besilmer verstecken sollen. (Tatsächlich ist der Palast vor langer Zeit eingestürzt, aber der Schrein hat überlebt.) Kürzliche Sichtungungen von Monstern und umherstreifenden Banden von Marodeuren in den Sumberhügeln haben die Priester der Schildzwerge, die sich um den Schrein kümmern, in Alarmbereitschaft versetzt. Sie machen sich Sorgen, dass Feinde ihren Weg zum versteckten Tal finden könnten.

Gründe vorbeizuschauen. Der Orden des Panzerhandschuhs hat Verbündete unter den hiesigen Zwergen, und die Charaktere könnten darum gebeten werden, bei ihnen nach dem Rechten zu sehen in der Nebenhandlung „Tal der Tanzenden Wasser“ (siehe Kapitel 6).



DIE VERFLUCHTEN FESTEN

In den südlichen Sumberhügeln stehen vier verfallene Festen, die vor Jahrhunderten von einer Gruppe Abenteurer, den Rittern des Silberhorns, errichtet wurden. Nach Erzählungen der Einheimischen sind diese bröckelnden, steinernen Burgen von Geistern und umherstreifenden Monstern heimgesucht. Vernünftige Talbewohner meiden sie.

In den vergangenen Jahren wurden sie von vier Elementarkulten übernommen. Die Kultisten geben darauf Acht, Neugierige außerhalb ihrer Mauern zu halten – oder stellen sicher, dass jeder Besucher, der die Wahrheit erfährt, entweder dem Kult beitrifft oder nie von seinem Besuch zurückkehrt.

Gründe vorbeizuschauen. Diese vier Orte sind zentral für das Abenteuer (siehe Kapitel 3) und die Schauplätze, an denen die Charaktere dem Kult des Elementaren Bösen direkt entgegentreten.

FEDERSTURMSPIITZE

Dieser hohe Turm, der durch seinen erhöhten Standort einen wunderbaren Blick über die gesamten Sumberhügel zulässt, ist die Heimstatt der großspurigen Federsturmgesellschaft. Er kann von weitem von jedem gesehen werden, der durch die Hügel reist, und wird von einem elitären Club von Pferdegreifreitern, die sich selbst die Federsturmmittler nennen, als privater Rückzugsort verwendet. Diese „Ritter“ machen einen verwegenen Eindruck und geben sich dem Trinken, Singen, Tragen modischer Kleidung und allgemein ausgelassener Gelage hin. Dieser Club ist eine Tarnung für den Kult des Heulenden Hasses. Die Kultkrieger beobachten das Umland, lassen aber

Reisende auch nahe des Turms in Ruhe. Sie wollen vorerst vermeiden, die Aufmerksamkeit auf ihre Machenschaften zu ziehen.

FLUSSGARDENFESTE

Diese standhafte Burg steht an den Ufern des Dessarinflusses. Sie besteht aus einem Festungsturm und Torhaus, das über einen Festungswall mit einem Turm auf dem Fluss und mehreren Anlegestellen verbunden ist.

Die Flussgardenfeste beherbergt eine Söldnertruppe, die vom „Burgherrn“ Fidel Grimbeißer (siehe Kapitel 7) angeführt wird. Die Truppe setzt die Burg instand, wobei sie sich hauptsächlich auf die Reparatur des Dachs konzentriert. Sie behaupten, ihre Absicht sei es, die Flussgardenfeste zu ihrer Basis zu machen, von der aus sie den Flusshandel vor Monstern und Banditen beschützen können. In Wahrheit sind Grimbeißer und sein Gefolge selbst Banditen, und die Flussgardenfeste ist in Wahrheit eine Hochburg des Kultes der Brechenden Welle.

HEILIGSTEIN-ABTEI

Diese „Festung“ ist eigentlich ein alter Steintempel, der in einem felsigen Tal am südlichen Rand der Sumberhügel erbaut wurde. Er wurde kürzlich als Heiligstein-Abtei neu eingeweiht und beherbergt zurückgezogene Mönche, die sich einem mysteriösen „Weg der Heiligen Steine“ verschrieben haben, von dem Gelehrte in ganz Faerûn noch nie gehört haben, was daran liegt, dass dieser nur eine Tarnung für den Kult der Schwarzen Erde ist.



Die Abtei ist die oberirdische Hochburg des Kultes und dient als bewachter Eingang zum Tempel der Schwarzen Erde darunter. Alle Mönche sind Erdkultisten, die sich über die wahre Natur der Abtei bewusst sind.

SCHARLACHMONDHALLE

Tief im wilden Herz der Sumberhügel steht die Scharlachmondhalle, die Wohnstatt der Druiden des Zirkels des Scharlachroten Mondes. Für die Bewohner des Dessarintals ist dies die mysteriöseste der Verfluchten Festen. Sie steht tief in den Sumberhügeln, „wo die schlimmsten Monster sind“ – und folglich nähern sich die örtlichen Jäger, Erzsucher, Kräuterkundige und Holzfäller nur selten diesem Ort.

Die Scharlachmondhalle ist im Geheimen die Hochburg des Kultes der Ewigen Flamme, und die Kultisten des elementaren Feuers geben sich als Druiden aus, während sie neue Anhänger sammeln.

WATERDEEP

Die Prachtvolle Stadt erblüht an den Ufern der Schwertküste. Ein Reiter kann Waterdeep in sieben Tagen von Rotlärche aus erreichen, drei, wenn er oft die Pferde wechselt und es wagt, die Nächte durchzureiten. Einige Händler bezeichnen Waterdeep als „die beste Versorgungsbasis der Welt“, in der die größte Auswahl an hervorragenden Handwerkern, Fachleuten, nützlichen Kontakten und potentiellen Mietlingen zu finden ist. Andere warnen, dass die Stadt voll mit einer Unzahl potentieller Feinde ist, wenn man sich nicht vorsieht – und alle sind sich einig, dass die belebten Straßen voller Spione sind.

Die adligen Familien aus Waterdeep haben einen gewaltigen politischen und finanziellen Einfluss an der gesamten Schwertküste, jedoch liegt die wahre Macht innerhalb der Stadt in der Hand der Maskierten Fürsten von Waterdeep – einzelne Personen, die sich im Geheimen treffen und deren Identitäten weitestgehend unbekannt sind. Das öffentliche Gesicht dieses Herrschaftsapparates ist der Enthüllte Fürst von Waterdeep. Die aktuelle Enthüllte Fürstin, Laeral Silverhand, hat diese Position erst seit ein paar Monaten inne, und viele der Adligen und Gildenmeister der Stadt buhlen um ihre Aufmerksamkeit und schmieden Ränke, um ihrem Amt die Macht zu nehmen, während sie die Übergangszeit nutzen, um sich unliebsamer Rivalen zu entledigen. Dieses politische Chaos ist „Normalbetrieb“ für die meisten Einwohner der Stadt.

Gründe vorbeizuschauen. Charaktere, die seltene Gegenstände, den Rat eines Gelehrten oder andere Dienstleistungen benötigen, die man nur in einer Großstadt findet, werden sagen: „Wir gehen nach Waterdeep.“

WESTBRÜCKE

Diese Siedlung, die sich an der Langen Straße zwischen Rotlärche und Dreieber entlang zieht, ist der Standort der Ernteschänke, die auf der Westseite der Langen Straße steht und in Richtung der Wagenstraße zur Steinbrücke blickt. Die Schänke wird von dem leutseligen Herivin Dardragon (männlicher halblingischer **Gemeiner**) geführt, einem kraushaarigen Sammler und Verkäufer von Gemälden und Statuetten fragwürdigen Geschmacks.

Das Städtchen ist voller Gerüchte über das Verschwinden von Oric und Lathna, zwei Geschwister die von Räubern aus einem Gehöft nicht weit außerhalb entführt wurden. (Man lässt sie momentan in der Küche der Flussgardenfeste arbeiten.) Herivin Dardragon sorgt sich auch um eine Stammkundin, eine weibliche schildzwergische Schürferin namens Wulgrede. Sie ist seit langer Zeit nicht mehr vorbeigekommen (und ist eine Gefangene im Tempel der Schwarzen Erde).

Gründe vorbeizuschauen. Westbrücke ist das Ziel der Rache der Kultisten für die Aktionen der Charaktere. Die

Charaktere kommen hierher wahrscheinlich in Folge des Gegenangriffs in „Üble Neuigkeiten“ in Kapitel 4, oder nach dem Ereignis „Rat der Verzweiflung“ in Kapitel 5.

WESTWALD

Ein verschlungener, vielgestaltiger Wald ummantelt die östlichen Gebirgsausläufer der Schwertberge. In diesen Wäldern gibt es einen Schrein der Mielikki, mehrere Holzfällerlager, die oftmals für mehrere Monate gewaltsam von Banditen übernommen werden, und ein paar überwucherte Ruinen des alten Elfenkönigreiches Rilithar.

Vor kurzem ist ein umherstreifender Verband von Barbaren des Elchstammes (siehe „Die Stämme der Uthgardt“) im Westwald angekommen. Sie haben gewaltsam die Banditen aus den innersten Holzfällerlagern geworfen und dann selbst dort ihr Lager eingerichtet, um den Westwald zu erkunden und dort zu jagen.

Gründe vorbeizuschauen. Der Elchstamm und die Abenteurer haben gemeinsame Feinde: die Elementarkulte. Auch wenn die Charaktere es nicht leicht haben werden, das Vertrauen der Barbaren zu gewinnen, können sie doch nützliche Informationen aus ihnen herausbekommen. Die Jäger des Elchstammes kennen die Sumberhügel gut und können anhand von Landmarken einfache Wegbeschreibungen zu zwei Hochburgen der Kulte liefern: die Flussgardenfeste und die Scharlachmondhalle (auch wenn sie nicht die Namen dieser Orte kennen).

WOMFORD

Dieses kleine Dorf hat eine Anlegestelle, um das Getreide für seine Mühle einzuschiffen. Außerdem ist es Versorgungsstelle und Markt für die umliegenden Bauernhöfe, von denen das Getreide kommt. Außer der Mühle besteht das Dorf aus einer Handvoll Kornspeicher und einer größeren Anzahl Hütten. In mehreren dieser Hütten findet man kleine Dorfpläne. Alten Geschichten zur Folge war das Dorf einst als Eisenfurt bekannt, bis in der Nähe ein Drache erschlagen wurde. Durchreisende begannen, den Ort „Wurmfurt“ zu nennen, was sich durch den starken hiesigen Akzent zu „Womford“ verdrehte.

Womford ist das Zentrum halbherzig versteckter Aktivitäten der Kulte aufgrund seiner Lage am Dessarinfluss. Piraten und Schmuggler, die mit dem Wasserkult gemeinsame Sache machen, legen regelmäßig an der Anlegestelle des Dorfes an. Jedesmal, wenn ein Kielboot anlegt, scheinen Grobiane und Schläger das Dorf zu übernehmen. Tatsächlich haben sich sogar einige Dörfler mit den Schmugglern zusammengetan – drei junge Tunichtgute namens Gorm, Herek und Shadnil sind vor einem Monat davongesegelt, um sich ihnen anzuschließen. (Sie müssen nun in der Küche in der Flussgardenfeste ihren Dienst verrichten.)

Die Womforder verschließen und verbarrikadieren des Nachts ihre Türen und verrammeln die Fenster aus Furcht vor der „Womforder Fledermaus“, einem nachtaktiven Raubtier, das sich Dorfbewohner greift, die nach Einbruch der Dunkelheit im Freien sind. Ein Dorfbewohner namens Darreth ist vor einem Zehntag nur wenige Schritte vor seiner Haustür verschwunden. (In Wirklichkeit wurde er von Wasserkultisten entführt und ist nun ein Gefangener in Gebiet F21 im Tempel des Auges.)

Gründe vorbeizuschauen. Charaktere, die nach dem Ursprung des mysteriösen Buchs während ihrer Ermittlungen über die verschwundene Abordnung nachforschen, könnten nach Womford kommen und es mit den Womford-Ratten zu tun bekommen, wie in Kapitel 3 beschrieben.

YARTAR

Diese befestigte Stadt verwaltet die nördlichste Wagenbrücke über den Dessarinfluss. Eine ummauerte Zitadelle am Westufer des Flusses ist mit einer Brücke verbunden, die mehr als breit genug für zwei Wagen ist. Über diese führt der Immermoorweg nach Yartar hinein und durch es hindurch. Über die Straße kommt man Richtung Osten nach Everlund und Silbrigmond, Richtung Westen nach Dreieber und weiterführend nach Waterdeep über die Lange Straße.

Yartar gedeiht und wird immer belebter, sodass Gebäude abgerissen und größere gebaut werden mussten – teilweise bis zu vierstöckig.

Der Wasserbaron, ein Herrscher auf Lebenszeit, regiert Yartar. Die aktuelle Wasserbaronin ist die scharfsinnige, umsichtige Nestra Ruthiol (weibliche tethyrianische menschliche Adlige). Yartar ist Mitglied des Rats der Fürsten, und Ruthiol sieht diese Mitgliedschaft als entscheidend für das Überleben und Gedeihen der Stadt an. Sie weiß, dass die Harfner und Zhentarim in der Stadt wohlbekannt sind, jedoch gibt sie sich mit ihnen nur dann ab, wenn das Wohl der Yartaraner in Gefahr ist.

Die Elementarkulte haben begonnen, Yartaraner zu entführen, die keiner vermissen wird – hauptsächlich Arme und Trunkenbolde – und sie aus der Stadt zu schmuggeln. Diese verschwundenen Yartaraner werden momentan in Gebiet A12 im Tempel des Heulenden Hasses fest gehalten (siehe Kapitel 4).

Gründe vorbeizuschauen. Die Nebenhandlung „Dunkle Machenschaften in Yartar“ (Kapitel 6) führt die Charaktere hierher. Des Weiteren bekommen Charaktere mit Verbindungen zum Rat der Fürsten jederzeit Unterstützung in Yartar. Die Harfner und Zhentarim können auch Hilfe bekommen, wenn sie diskret vorgehen und wissen, wie man die Agenten in der Stadt kontaktiert.

DIE STÄMME DER UTHGARDT

Die meisten menschlichen Barbaren in der Gegend des Dessarintals gehören den verschiedenen Stämmen der Uthgardt an. Sie leiten ihren Namen von Uthgar ab, dem großen Helden-Häuptling, der vor vielen Jahrhunderten große Teile des Nordens eroberte bevor er zur Gottheit aufstieg. Jeder Stamm verehrt sein ganz eigenes Totemtier und beschützt seine eigenen heiligen Orte, bekannt als Ahnenhügel. Manche Uthgardt sind relativ sesshaft und treiben Handel mit den zivilisierten Bewohnern der Gegend, während andere aggressive Plünderer sind, die jede Karawane überfallen, die ihren Weg kreuzt und jedes Gehört brandschatzen, das sie finden.

Die wichtigsten Stämme in der Umgebung des Dessarintals umfassen Elch, Grauer Wolf, Greif und Baumgeist. Die Stammesmitglieder von Grauer Wolf und Greif sind als grimmige Krieger bekannt, die jedoch selten so weit südlich wie die Sumberhügel kommen. Die Baumgeister sind eine zurückgezogene Gruppe, die durch den Hochwald streift. Diese Barbaren werden manchmal in den Tälern zwischen den Sumberhügeln und am Waldrand gesichtet, jedoch gehören sie zu den friedfertigeren Stämmen und sorgen nur selten für Probleme unter den Siedlern und Reisenden dieser Gegend.

Die Uthgardt des Elchstammes betrachten den Großteil des Dessarintals als ihr Territorium. Kleine Verbände der Elchkrieger ziehen durch den Westwald, die Sumberhügel und das Hügelland um den Dessarin- und Surbrinfluss. Da sie nicht sehr zahlreich sind, halten sich die Elchbarbaren von den Städten und Dörfern der Gegend fern. Jedoch überfallen sie gelegentlich schwach beschützte Karawanen auf abgelegenen Wegen, die weit weg von jeder Hilfe sind. Die Stammesmitglieder lassen in der Regel hart arbeitende Leute wie Schafhirten oder Bauern in Frieden, auch wenn sie manchmal Schafe oder andere Nutztiere stehlen, wenn sich die Gelegenheit bietet.



KAPITEL 3: DAS GEHEIMNIS DER SUMBERHÜGEL

DAS ABENTEUER BEGINNT DAMIT, DASS DIE Charaktere in Rotlärche das Verschwinden der Abordnung aus Mirabar untersuchen. Die Charaktere können sich dabei frei überallhin begeben, wo die Informationen sie hinführen, die du ihnen enthüllst. Die Hinweise führen sie zu den Verfluchten Festen in den Sumberhügeln. Diese alten Trutzburgen sind zu geheimen Außenposten des Kults des Elementaren Bösen geworden.

DIE VERSCHWUNDENE ABORDNUNG

Seit Monaten schon haben die Kulte des Elementaren Bösen ihre Position im Dessarintal gestärkt, ohne viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Dies änderte sich vor zwei Zehntagen, als eine wichtige Abordnung aus der Stadt Mirabar in den Sumberhügeln verschwand.

Die Abordnung reiste über Land von Westbrücke nach Beliard und überquerte dabei die Steinbrücke. Von Beliard aus ist sie dann mit dem Ziel Gipfelhalle in die Sumberhügel aufgebrochen. Erdkultisten haben die Gruppe ein paar Kilometer vor Gipfelhalle angegriffen. Die Kultisten haben sie

gefangengenommen und in die Heiligstein-Abtei verschleppt, wobei sie Wasserkultisten für die Benutzung ihrer Flussschiffe bezahlten, um den Dessarinfluss zu überqueren, was der Grund dafür ist, dass die Wertgegenstände in Womford aufgetaucht sind (siehe „Gerüchte in Rotlärche“). Auf dem Weg zurück zu ihrem Lager sind die Erdkultisten mit Luftkultisten aneinander geraten, was den Abschnitt „Flache Gräber“ weiter hinten in diesem Kapitel erklärt.

Nach ihrer Ankunft in der Heiligstein-Abtei wurden einige Mitglieder der Abordnung in die Minen zur Arbeit gebracht. Andere wurden hinunter in den Tempel der Schwarzen Erde verschleppt (siehe Kapitel 4).

Auch andere Probleme sind kürzlich ans Licht gekommen, darunter auch einige, die die Charaktere selbst direkt betreffen könnten. Gestalte die Einführung so, dass sie zu den Fraktionen, Hintergründen und Motivationen der Spielercharaktere passen.

Der Geldbeutel des Priesters. Falls du diese Kampagne mit den Einführungsabenteuern in Kapitel 6 gestartet hast, erinnere die Spieler an die in Mirabar geprägten Handelsbarren, die von der Gruppe im Besitz Larrakhs im Grabmal der Wandelnden Steine gefunden wurde.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Rotlärche ist ein kleines Städtchen an der Langen Straße, ein paar Tage nördlich von Waterdeep und südlich von Yartar. Es ist ein Zwischenstopp für Karawanen auf dem Weg zu oder von den Städten des Nordens mit nur einem Gasthaus namens Zum Schwingenden Schwert.

Eine wichtige Abordnung aus der Stadt Mirabar ist in den nahen Sumberhügel verschwunden. Im ganzen Städtchen herrscht nun aufgeregtes Gerede und die Menschen stellen Gerüchte an über grimmige Plünderer, umherstreifende Monster, verdächtige Fremde und für die Jahreszeit ungewöhnliches Wetter.

Die fünf Fraktionen wissen von der überfälligen Abordnung und sind besorgt genug, um ihre Agenten für Untersuchungen auszusenden. Charaktere die mit diesen Fraktionen zu tun haben, werden kontaktiert und darum gebeten, zu helfen. Teile jedem Spieler unter vier Augen mit, warum seine Fraktion über das Verschwinden der Abordnung besorgt ist. Die genauen Gründe sind wie folgt:

Harfner. Zu der Abordnung gehörte ein berühmter schild-zwergischer Historiker namens Bruldenhar, der seine gesammelten Manuskripte nach Waterdeep transportierte. Die Harfner wollen verhindern, dass der Gelehrte oder seine Bücher in die falschen Hände geraten.

Rat der Grafen. Drei wichtige Diplomaten der Städte des Rates führten die Abordnung an: ein Mondelf aus Silbrigmond namens Teresiel, ein Schildzwerg aus Mirabar namens Rhundorth und eine menschliche Adlige aus Waterdeep namens Deseyna Norvail. Nicht nur die Diplomaten sind wichtig, sondern auch das Geheimnis, das sie hüten. Jeder von ihnen hat

CHARAKTERENTWICKLUNG

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere das Kapitel auf Stufe 3 beginnen. Einige der Verfluchten Festen sind schwieriger als die anderen. Die Federturmspitze ist für eine Gruppe auf Stufe 3 ausgelegt, Flussgartenfeste für Stufe 4, Heiligstein-Abtei für Stufe 5 und Scharlachmondhalle für Stufe 6. Nach jedem Außenposten sollten die Charaktere mindestens um eine Stufe aufsteigen.

einen Teil eines verschlüsselten Dokuments bei sich, das um jeden Preis geborgen werden muss.

Smaraagdenklave. Die Mondelfin Teresiel hat ein Täschchen mit magischen Samenkörnern bei sich, die sie zur Abtei bei Güldenfelde nicht weit von Rotlärche bringen wollte. Sobald gepflanzt, sollen diese Samen zu einem magischen Hain wachsen.

Orden des Panzerhandschuhs. Die Abordnung überführte außerdem den Leichnam eines Ritters, der im Kampf gegen die Orks am Grat der Welt getötet wurde. Der Ritter sollte ehrenhaft bei Gipfelhalle bestattet werden, dem Stiftshaus eines Ordens, der die Ritter von Samular genannt wird. Dieses befindet sich südöstlich der Sumberhügel.

Die Zhentarim. Die Zhentarim sorgen sich nicht um die Abordnung im speziellen, sehen hierbei aber eine interessante Möglichkeit, die verschwundenen Abgeordneten zu retten um die Gunst der Führer von Mirabar zu gewinnen. Entsprechend wird ein Zhentarim-Charakter den guten Willen des Schwarzen Netzwerks unter Beweis stellen wollen und eine helfende Hand anbieten.

Fraktionsloser Start. Charaktere, die keiner der fünf Fraktionen angehören, können die Abordnung aus eigenem Antrieb suchen oder können durch ihren Charakterhintergrund motiviert sein. Das Mysterium der verschwundenen Abordnung könnte auf den ersten Blick keine direkte Verbindungen zu den wie auch immer gearteten persönlichen Zielen des Charakters im Abenteuer haben, könnte aber auch eine Spur sein, die den Charakter weiter führt.

GERÜCHTE IN ROTLÄRCHE

Rotlärche wird detailliert in Kapitel 2 beschrieben. Charaktere, die sich die Zeit nehmen, um mit den Einheimischen zu reden, können hier auf eine Spur stoßen oder etwas Nützliches erfahren. Die besten Orte, um die neuesten Gerüchte über die verschwundene Abordnung zu hören, sind die Taverne des Städtchens (der Helm bei Hochsonne), der Gemeinschaftsraum des örtlichen Gasthauses (Zum Schwingenden Schwert) oder Gaelkurs Laden.

Gerüchte. Einen Abend lang in und um Rotlärche Fragen zu stellen enthüllt die folgenden Gerüchte:

- Die Abordnung aus Mirabar wurde zuletzt im Städtchen Beliard gesehen. Diese Information kommt von einer Karawanenwache im Helm zur Hochsonne und einem Wanderpriester des Lathander im Schwingenden Schwert, die gerade aus Beliard gekommen sind.
- Ein dutzend wunderschöner in zwergisch verfasste Bücher sind in der Fracht eines zwielichtigen Kielbootschiffers in Womford aufgetaucht. Charaktere hören diesen Fakt von Endrith Vallivoe, einem örtlichen Ladenbesitzer, der regelmäßig im Schwingenden Schwert einen trinkt. Dieser kaufte eins der Bücher von einem Händler, der vor kurzem in Womford angekommen ist.
- Vier neue Gräber – im Grunde einfache Steinhügel – sind auf einer windumtosten Hügelspitze in den Sumberhügeln nur weniger Kilometer vor dem Städtchen aufgetaucht. Der Schafhirte Larmon Grünstiefel hat sie gefunden, und er hat keine Idee, wer dort draußen in den letzten paar Tagen begraben worden sein soll. Larmon treibt sich in Gaelkurs Laden herum. Er kann die Charaktere zu der Stelle führen, wo er die Gräber gefunden hat, aber er besteht darauf, erst am nächsten Morgen loszuziehen.
- Ein Händler aus Amn, der auf der Langen Straße nach Norden unterwegs ist, hat einen Zwischenstopp in Thorsk Thelorns Werkstatt für eine Wagenreparatur eingelegt. Seine Waren wurden mit einem merkwürdigen Symbol markiert, das wie eine Schlüssel aussieht. Er hat Thorsk gut bezahlt und von einer großen Versammlung der Druiden erzählt, zu der

er in der Hoffnung unterwegs war, Bierfässer und Kleinkram zu verkaufen. Wenn die Charaktere den amnischen Händler gegenüber Thorsk erwähnen, bekommen sie eine Wegbeschreibung zu der Scharlachmondhalle.

FRÜHE ERMITTLUNGEN

Ausgestattet mit ein oder zwei Spuren von ihren Erkundigungen in Rotlärche (und vielleicht mit Hinweisen aus ihren eigenen Charakterhintergründen), können die Charaktere ihre Suche beginnen. Frag die Spieler, wohin ihre Charaktere sich begeben wollen und fahre je nachdem mit „Beliard“, „Flache Gräber“ oder „Womford-Ratten“ fort.

Informationskontrolle. Um eine der Verfluchten Festen zu finden, muss die Gruppe eine Spur aufdecken, indem sie den Ereignissen eines Abenteuers nachgehen, Ausspähungsmagie verwenden oder systematisch die Sumberhügel absuchen.

Einige oder alle Spielercharaktere können das Abenteuer bereits mit nützlichen Informationen durch die Abenteuer-Aufhänger in Kapitel 1 beginnen. Schlüsselhinweise dieser Aufhänger sind wie folgt:

- Bestehendes Angebot oder Merkwürdige Karte: Der Charakter kennt die Lage der Heiligstein-Abtei.
- Federsturm-Rebell: Der Charakter kennt die Lage der Federsturmspitze.
- Gefährliche Informationen: Der Charakter weiß, wo die Begegnung „Räuberüberfall“ stattfindet (siehe „Vergeltungsaktionen des Kults“ später in diesem Kapitel) und kann dorthin, um einzugreifen.
- Kalt serviert: Der Charakter hört von Tavernengästen in Rotlärche, dass eine Gruppe Minnesänger, genannt die Schicksalswinde, in der Federsturmspitze auftreten. Der Charakter kennt die Lage der Spitze.
- Verdächtiger Zeitgenosse: Der Charakter kennt die Lage der Federsturmspitze und hat gehört, dass dort Thurl Merosska zu finden ist.
- Verdeckte Ermittlung: Der Charakter kennt die Lage der Flussgardenfeste und weiß, dass Fidel Grimbeißer das Sagen hat.
- Wahnsinniger in der Verfluchten Feste: Der Charakter kennt die Lage der Flussgardenfeste.

Jeder in Rotlärche kann eine gute Wegbeschreibung zur Federsturmspitze liefern, wenn die Charaktere danach fragen. Sie ist ein allgemein bekannter Ort. Es ist in Ordnung, wenn die Charaktere sich entscheiden, eine dieser Spuren zu verfolgen, anstatt nach der verschwundenen Abordnung zu forschen.

BELIARD

Mache einen Wurf auf Zufallsbegegnungen für die Reise nach Beliard (siehe Kapitel 2).

Das kleine Städtchen Beliard ist umgeben von Obstplantagen und großen Viehbetrieben. Außerdem befinden sich östlich der Siedlung Viehhöfe, und ein steinernes Warenlager an der Dessarinstraße gibt Zeugnis von den Handelskarawanen, die regelmäßig vorbeikommen.

Jeder hier redet über die Reisenden aus Mirabar und fragt sich, was passiert ist. Dutzende Theorien machen die Runde, aber die meisten ergeben keinen Sinn. Wenn sich die Charaktere durch die Gerüchte arbeiten und diejenigen finden, die mit den Mirabarrern gesprochen haben, fördern sie folgende Spuren zu Tage:

- Der Besitzer des Gasthauses Wachsender Ritter, Neshor Fleurdin, hat mit den Anführern der Abordnung gesprochen

und erfahren, dass sie plante, die Dessarinstraße nach Süden zu nehmen. Sie hatten vor, als nächstes bei der Gipfelhalle halt zu machen, um den Leichnam eines Ritters beizusetzen, der im Norden gefallen war.

- Einer Kellnerin des Wachsenden Ritters namens Senya war ein merkwürdiger Mönch aufgefallen, der eine goldene Maske trug. Er beobachtete die Mirabarrer aufmerksam während ihres Aufenthalts im Gasthaus. Der Mönch brach einige Stunden vor der Abordnung auf und wurde seitdem nicht gesehen.
- Ein Viehhirte traf etwa 15 km südlich des Städtchens an der Dessarinstraße auf die Abordnung, ein paar Stunden nach ihrem Aufbruch. Etwas später sah er eine Gruppe von fünf Krieger in himmelblauer Rüstung und weißen Umhängen, die auf Riesegeiern ritten. Die Reiter flogen über ihn hinweg und drehten Richtung Süden ab, in die gleiche Richtung wie die Abordnung. Ein Viehtreiber namens Eann, der im Wachsenden Ritter trinkt, erzählt die Geschichte jedem der ihm zuhört.

Falls die Charaktere Fragen über Krieger auf fliegenden Monstern oder Riesegeiern stellen, erfahren sie ein zusätzliches Gerücht:

- Halrud Ponden, Stadtverwalter und oberste Gerichtsbarkeit in Beliard, sieht nervös aus, als er den Charakteren von Krieger in himmelblauer Rüstung und weißen Umhängen auf fliegenden Monstern erzählt, die Nahe der Federsturmspitze gesehen wurden, nicht weit von Rotlärche.

Es kann in Beliard nichts weiter über den merkwürdigen Mönch in Erfahrung gebracht werden. Die Charaktere müssen hierfür weitersuchen.

DIE DESSARINSTRASSE

Wenn die Gruppe dem Pfad nach Süden aus Beliard Richtung Gipfelhalle und Womford folgen, kommen sie an die Stelle, an der die Abordnung aus Mirabar angegriffen wurde. Niemand sonst hatte sie gefunden, da sie sich abseits der Straße befindet. Erst in den letzten ein bis zwei Tagen trauten sich Aasfresser wieder dort hin, die zuvor von einer nachklingenden Aura elementarer Magie ferngehalten wurden.

Die Dessarinstraße führt nach Süden durch die unwirtlichen Sumberhügel. Ihr trifft heute auf keine anderen Reisenden, jedoch findet ihr Hinweise für Reiseverkehr – Wagenspuren und Pferdeäpfel zeigen, dass der Weg regelmäßig benutzt wird. Ihr findet sonst weiter nichts, bis ihr etwa 20 Kilometer südlich von Beliard seid. Ihr seht einen Schwarm Raben und Geier, die etwa einen Kilometer westlich abseits des Weges kreisen.

Falls die Charaktere die Sache untersuchen, finden sie die Überreste einer offenen Feldschlacht zwischen dem Erdkult und der Abordnung aus Mirabar.

In einer Talsenke etwa einen Kilometer abseits der Straße findet ihr die Überreste einer Schlacht. Ein Dutzend toter Soldaten liegt am Boden. Sie tragen schwarze Wappenröcke mit dem Symbol einer roten Axt. Die meisten scheinen an ihren Wunden im Kampf erlegen zu sein, jedoch liegen ein paar in kleinen Kratern oder Haufen von zerbrochenem Gestein. Ein verlassener, geplündelter Wagen ist in der Nähe. Zwei steinerne Hügelgräber – ein großes und ein kleines – sind auf einem nahen Hügel errichtet.

Charaktere, die im Norden heimisch sind, erkennen die rote Axt als Wappen von Mirabar. Ortsfremde Charaktere erkennen dies mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 10. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 zeigt, dass die Krater und Steinhäufen die Effekte mächtiger Erdmagie sind. Keiner der Abgeordneten aus Mirabar befindet sich hier, aber fast ihr kompletter Geleitschutz wurde getötet.

Im großen Steinhügelgrab befinden sich die Leichen von fünf toten Grottenschraten. Sie tragen schwarze Lederrüstungen mit einem merkwürdigen, dreieckigen Symbol (das Symbol des Erdkults). Im kleinen Steinhügelgrab befindet sich der Leichnam einer menschlichen Frau in Mönchskleidung, die eine merkwürdige goldene Maske in der Form eines zähneflutschenden Gargylengesichts trägt (ein Heiligsteinmönch, der im Kampf getötet wurde). Die Maske besteht aus vergoldetem Blech und ist nicht besonders wertvoll.

Spuren. Ein Charakter, der in der Gegend nach Spuren sucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 besteht, erfährt von einer großen Gruppe von etwa dreißig Grottenschraten und mittelgroßen, Stiefel tragenden Humanoiden, die nach Westen in die Hügel gezogen sind. Die Spur führt über mehrere Kilometer bis zu den Ufern des Dessarinflusses mitten im Nirgendwo. Jedoch zeigen mehrere Furchen am Ufer, dass hier mehrere Kielboote angelegt hatten.

FLACHE GRÄBER

Der Schafhirte Larmon Grünstiefel in Rotlärche führt die Charaktere zu diesem Standort, wenn sie ihn darum bitten. Die Charaktere können auch auf ihren Reisen durch die Sumberhügel nahe Rotlärche über diesen Ort stolpern.

Auf einer kargen Hügelspitze ein paar Kilometer von Rotlärche entfernt findet ihr vier frisch ausgehobene Gräber. Die dabei geschaukelte Erde ist in der Nähe aufgehäuft, während die Gräber selbst übereilt mit Steinen abgedeckt wurden. Ein leichter Geruch von Tod liegt in der Luft und mehrere Geier kreisen über der Stelle.

Falls Larmon bei der Gruppe ist, erklärt er, dass er an dieser Stelle schon einmal vor weniger als einen Monat vorbeikam, während er seine Schafe in einem nahen Tal grasen ließ. Zu diesem Zeitpunkt waren noch keine Gräber vorhanden. Er hat sie erst vor ein paar Tagen gefunden und hat keine Ahnung, wer hier begraben sein könnte – niemand aus Rotlärche wird vermisst, und sonst weiß er von niemandem hier draußen. Die Hügel sind weitestgehend unbewohnt.

Inhalt der Gräber. Wenn die Charaktere die Gräber öffnen, finden sie einen männlichen Zwerg in der Kleidung eines Handwerkers (ein Schmied aus Mirabar), eine weibliche menschliche Kriegerin in einem schwarzen Wappenrock mit einer roten Axt (dem Symbol der Armee von Mirabar, s.o. für die Fertigkeitwürfe zum Erkennen des Symbols), ein männlicher menschlicher Krieger in einem schwarzen Umhang und einer merkwürdigen, steinernen Rüstung (ein Erdkultist) und ein männlicher Mensch in einer weißen Robe mit schwarzen Federn an den Schultern (ein Luftkultist). Alle starben an Pfeilwunden oder wuchtigen Schlägen. Die Erdkultisten, die den Kampf gewannen, bestatteten die Gefallenen beider Seiten, da nach ihrem Glauben schlussendlich alles von der Erde verschlungen werden soll.

In der Umgebung. Falls einer der Charaktere den Versuch unternimmt, die umliegende Umgebung unter die Lupe zu nehmen, findet er ein Durcheinander an Spuren, ein paar zerbrochene Pfeile, einen verloren gegangenen Wurfspieß und einen verlotterten grauen Mantel.

Von dieser erhöhten Position aus hast du einen guten Blick auf die umliegenden Hügel. Mehrere Kilometer nach Westen kannst du die winzigen Umrisse von Rotlärche ausmachen, sowie die dünne, dunkle Linie der Langen Straße. Einige Kilometer im Norden siehst du einen dünnen und hohen alten Turm, der von großen Vögeln umkreist wird. Sonst ist hier nichts zu sehen.

Falls Larmon gefragt wird, erkennt er den Turm in der Ferne als Federsturmspitze. Alles, was er darüber weiß ist, dass „Ritter aus Waterdeep hier manchmal auf fliegenden Monstern herkommen.“ Er fügt hinzu: „Sie bleiben gerne unter sich.“

GIPFELHALLE

Die Gruppe könnte entdecken, dass die Abordnung aus Mirabar auf dem Weg zur Gipfelhalle war, und könnte sich entscheiden, direkt dorthin zu reisen, ohne die Dessarinstraße von Beliard aus zu nehmen. (Am wahrscheinlichsten kann dies passieren, wenn einer der Charaktere zum Orden des Panzerhandschuhs gehört und darauf besteht, direkt zur Gipfelhalle zu reisen.)

Diese kleine Festung steht auf einer Hügelspitze in der südlichen Region der Sumberhügel. Sie besteht aus einer kleinen Steinhalle, umgeben von einer 5 Meter hohen Mauer mit einem robusten Holztor. Ställe, ein Wachturm, eine Kaserne und Lagergebäude befinden sich innerhalb der schützenden Mauern. Über allem flattert ein Banner, welches das Emblem einer Fackel gekreuzt mit einem Schwert ziert.

Gipfelhalle ist die Heimat von etwa einem Dutzend Rittern von Samular, ein Orden von Tyr-Anbetern, die lange gelitten hatten, aber nun durch die Wiederkehr ihres Gottes neue Kraft geschöpft haben. Sie beherbergen ein weiteres Dutzend auszubildende Anwärter, sowie etwa fünfzehn Bedienstete und Handwerker, die dabei helfen, den Ort in Schuss zu halten.

Die dienstälteste Ritterin ist eine menschliche Frau von sechzig Jahren namens Ushien Sturmbanner, welche eine Verbündete des Ordens des Panzerhandschuhs ist. Ushien freut sich, die Bekanntschaft jedes Abenteurers zu machen, der an ihrer Türschwelle auftaucht. Sie erzählt den Charakteren, dass die Abgeordneten von Mirabar nie in Gipfelhalle aufgetaucht sind und dass ihre Krieger die Gegend abgesucht, aber niemanden gefunden haben (beides wahr).

Die Goldene Maske. Falls irgendeiner der Charaktere Mönche mit goldenen Masken erwähnt, oder Herrin Ushien die Maske eines der Mönche vom Steinhügelgrab am Standort der Dessarinstraße zeigt, erkennt Ushien diese. Die kann den Charakteren erzählen, dass diese Masken von Mönchen der Heiligstein-Abtei getragen werden. Sie weiß nicht viel über diese, kann den Charakteren aber sagen, dass die Mönche eine der alten Verfluchten Festen übernommen haben. Sie erklärt den Weg zur Heiligstein-Abtei.

WOMFORD-RATTEN

Womford ist eine winzige Ansiedlung an den Ufern des Dessarinflusses südlich der Eisenfurt-Brücke. An den baufälligen Stegen, die sich auf den Fluss erstrecken, sind drei Kielboote vertäut. Eine große Mühle befindet sich am Flussufer, in deren Nähe sich mehrere große Kornspeicher und eine Handvoll heruntergekommener Hütten befinden.



Die meisten Dorfbewohner sind eingeschüchtert von den Schlägern, die ihre kriminellen Machenschaften von den Kielbooten aus koordinieren. Fragen wie „Verkauft irgendjemand hier Bücher?“ oder „Wo finden wir die Flussboote?“ führen schnell zu den Stegen.

Zwei der drei Kielboote sind mit **Gemeinen** bemannt (gewöhnliche Flussschiffer). Das dritte gehört einer Bande Wasserkultisten: der Genasi **Shoalar Quanderil** (siehe Kapitel 7), sein bediensteter Hecht (ein halblingischer **Schläger**) und zwei dem Genasi loyale **Banditen**. Das Kielboot der Kultisten ist 9 m lang. Auf den 3 m in der Mitte befindet sich ein kleines Deckshaus mit einem Vorderdeck an einem Ende und einem offenen Heck hinten. Die Schiffsräume sind vollgestopft mit gewöhnlichen Rationen, die mit dem Symbol des Wasserkults versehen sind.

SHOALAR DARSTELLEN

Shoalar tritt gut gelaunt auf, hat aber einen bissigen Humor und neigt mehr dazu, über Leute zu lachen, als mit ihnen. Falls er gefragt wird, verneint er jegliches Wissen über die Bücher oder die Abgeordneten aus Mirabar, was aber gelogen ist. Charaktere die als gleichgesinnte Schurken oder mögliche Rekruten auftreten, können ihn vielleicht überzeugen zuzugeben, dass er „vor ein paar Zehntagen einige zwielichtige Passagiere über den Fluss transportiert hat, von denen er nicht einmal wissen wollte, wie sie bezahlen würden.“ Charaktere, die ihn bedrohen oder sich verdächtig verhalten, provozieren einen **Angriff** von Shoalar und seiner Mannschaft.

SCHÄTZE

Shoalar trägt eine lederne Gürteltasche in der sich 10 GM, drei kleine Malachite (je 10 GM) und ein Heiltrank befinden. In einer Truhe im Deckshaus befinden sich fünf Folianten in zwergischer Sprache (historische Aufzeichnungen über das alte Königreich von Delzoun), jedes 30 GM wert. Auf einer großen Navigationskarte auf einem Tisch im Deckshaus ist der Standort der Flussgardenfeste mit einem handgezeichneten Symbol des Wasserkults markiert.

VERGELTUNGSAKTIONEN DES KULTS

Die Kulte des Elementaren Bösen warten nicht einfach passiv ab, wenn eine Bande Helden systematisch jeden der oberirdischen Außenposten der Kulte auslöscht. Selbst wenn die Charaktere einen der Außenposten der Verfluchten Festen komplett zerstören und alle möglichen Zeugen beseitigen, erhalten die elementaren Propheten durch Träume, Visionen und Omen einen kleinen Einblick in die Gefahr, die ihnen droht. Das Ältere Elementare Auge warnt die Propheten vor Bedrohungen und treibt sie dazu an, sich darum zu kümmern.

Du hast vier Vergeltungsmaßnahmen zur Auswahl: „Beben“, „Himmelsreiter“, „Räuberüberfall“ und „Feurige Fänge“. Lasse die Interessen der Spieler und dein eigenes Gespür für das Erzähltempo der Geschichte darüber entscheiden, welchen du verwendest.

- Falls ein Charakter den Abenteuer-Aufhänger „Gefährliche Informationen“ hat (siehe Kapitel 1), leite „Räuberüberfall“ sobald der Charakter sich dafür entscheidet, zum Ort des Angriffs zu reisen, um diesen zu stoppen.
- Leite eine der Vergeltungsmaßnahmen, sobald die Charaktere einen der ersten Standorte besucht haben (Beliard, Dessarinstraße, Flache Gräber, Gipfelhalle oder Womford-Ratten). „Himmelsreiter“ oder „Räuberüberfall“ sind hier eine gute Wahl, da sie zu den niedrigstufigen Verfluchten Festen führen (jeweils Federsturmspitze oder Flussgardenfeste).
- Leite eine zweite Vergeltungsmaßnahme, nachdem die Charaktere die erste Verfluchte Feste besucht haben. Dies ist eine passende Gelegenheit, den Charakteren einen Hinweis auf die Luft- oder Wasserfeste zu geben – je nachdem, welche sie noch nicht besucht haben.
- Leite eine dritte Vergeltungsmaßnahme, nachdem die Charaktere die dritte Verfluchte Feste besucht haben.

BEBEN

Während die Charaktere die Sumberhügel erkunden, erfahren sie aus erster Hand mehr über die merkwürdigen Vorkommnisse und gefährlichen Monster, die diese Gegend heimsuchen. Diese Vergeltungsmaßnahme kann jederzeit verwendet werden, wenn die Charaktere zwischen den Ansiedlungen reisen oder in den Hügeln nach wichtigen Orten suchen.

Ihr trottet durch das karge Umland, als sich euch ein tiefes Rumpeln nähert. Nur Augenblicke später fängt der Boden unter euren Füßen an zu erzittern. Das Beben ist stark genug, um einen Schauer aus Steinchen von den Hügeln auszulösen und kleine Büsche zum Schwanken zu bringen, stoppt aber abrupt. Plötzlich graben sich furchterregende Insekten von der Größe eines Pferds aus dem Boden!

Bei den insektoiden Monstern handelt es sich um zwei **Ankhegs**, die auf frisches Fleisch aus sind. Die Kreaturen wurden vom Erdkult speziell ausgeschildet, um die Charaktere anzugreifen, jedoch sind Vorkommnisse wie die Beben und Angriffe durch Ankhegs durch den bösen Einfluss des Kults fast schon zu einem alltäglichen Ereignis im Dessarintal geworden.

HIMMELSREITER

Die neugierigen Fragen der Helden in den umliegenden Dörfern haben die Aufmerksamkeit des Kultes des Heulenden Hasses erweckt. Die Luftkultisten haben eine Gruppe fliegender Räuber entsandt, um die Charaktere auszuschalten oder ihnen zumindest einen heftigen Schrecken einzujagen. Diese Begegnung kann zu jeder Zeit passieren, wenn die Charaktere sich außerhalb einer Ansiedlung befinden.

Ein merkwürdiger, krächzender Laut von irgendwo über euch erregt eure Aufmerksamkeit. Ihr erspürt drei riesige, geflügelte Gestalten, die auf euch zu gleiten – Riesengeier! Auf jedem der Vögel sitzt einen Krieger in blass-blauer Rüstung mit einem schmutzigen, weißen Umhang.

Bei den Angreifern handelt es sich um einen **Federsturmmittler** und zwei **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7 für beide), von denen jeder auf einem **Riesengeier** reitet. Die Reiter ziehen es vor, auf Distanz zu bleiben und im Fernkampf anzugreifen. Sie kümmern sich auch um das Wohl ihrer Reittiere. Falls ein Geier die Hälfte seiner Trefferpunkte oder mehr verloren hat, zieht sich sein Reiter zurück und flieht. Falls sich von den Reitern zwei zurück gezogen haben oder gefallen sind, flieht der dritte ebenfalls.

SCHÄTZE

Auch wenn keiner der Reiter Schätze bei sich trägt, hat einer von ihnen eine Karte in seinem Stiefel versteckt. (Welchen Bösewicht die Charaktere auch besiegen, er hat die Karte bei sich – die Charaktere sollen sie finden.) Die Karte zeigt eine grobe Skizze des Dessarintals und bezeichnet einen Ort ein paar Kilometer östlich von Rotlärche als „die Spitze“. Sie zeigt diesen Ort mit einem merkwürdigen pfeilförmigen Symbol an (das Symbol des Luftkultes).

RÄUBERÜBERFALL

Falls die Charaktere von diesem Angriff durch den Abenteuer-Aufhänger „Gefährliche Informationen“ erfahren haben, wissen sie, dass eine Räuberbande einen Überfall auf eine Karawane auf dem Weg zwischen Rotlärche und der Eisenfurt-Brücke nur wenige Kilometer von der Kahnbauer-Herberge entfernt geplant haben. Sie können das Lager der Übeltäter etwas abseits außer Sichtweite des Weges finden. Ansonsten können die Charaktere diesem Lager jederzeit auf ihren Reisen entlang der Straßen und Wege der Gegend begegnen.

Eine kleine, sorgfältig gesicherte Kochstelle glimmt in der Mitte dieses chaotischen Lagers. Ein halbes Dutzend abgenutzter alter Zelte sowie Vorratskisten sind hier verstreut. Auf diversen Gestellen hängt geräucherter Fisch. Mehrere grimmig aussehende menschliche Krieger hocken vor ihren Zelten und pflegen ihre Ausrüstung oder unterhalten sich leise.

Im Lager befinden sich ein **Priester der Brechenden Welle**, zwei **Räuber der Brechenden Welle** und fünf **Banditen** (die Werte für den Priester und die Räuber finden sich in Kapitel 7). Falls die Charaktere das richtige Vorwissen haben und sich erfolgreich an die Bösewichte heranschleichen, können sie die Wasserkultisten überraschen. Ansonsten nehmen die Kultisten an, dass jegliche Fremde Feinde sind und greifen an. Falls alle Mitglieder der Brechenden Welle getötet werden, versuchen sich die überlebenden Banditen zu ergeben oder zu fliehen.

WIE ES WEITER GEHT

Gefangengenommene Kultisten der Brechenden Welle weigern sich zu reden, jedoch sind die Banditen nicht so fanatisch in ihrem Schweigen. Diese enthüllen, dass sie sich den „Söldnern“ in der Flussgardenfeste verpflichtet haben und nun für Fidel Grimbeißer arbeiten. Sie können den Charakteren den Weg zur Festung beschreiben.

FEURIGE FÄNGE

Der Feuerkult schert sich weniger darum, den Schein zu wahren als die anderen Elementarkulte. Wenn Vanifer oder einer ihrer Hauptmänner davon erfahren, dass eine Gruppe Abenteurer versucht, den Kult aufzustöbern, hetzt sie der Gruppe ein Rudel von drei **Höllenhunden** auf den Hals. Die Hunde brauchen nur den Geruch der Charaktere durch deren Blut oder verlorene Gegenstände aufzunehmen. Diese Begegnung findet an einem beliebigen Ort statt, an dem sich die Gruppe gerade aufhält, sei es auf Reisen zwischen den Standorten oder in der trügerischen Sicherheit eines Gasthauses.

Wenn die Charaktere den Höllenhunden in der Wildnis begegnen, tauchen die diese knapp hinter der Gruppe auf, gierig bellend, während sie deren Spuren verfolgen. Falls die Charaktere sich in einem Gasthaus ausruhen, werden sie von Schreien und Bellen aus dem Gemeinschaftsraum aufgeschreckt, wo das Rudel durch die Fenster bricht und die Anwesenden zu Tode erschreckt. (Das ganze wirkt noch besser, wenn die Charaktere dort gerade selbst am Essen sind.)

Die Monster verfolgen stur die Charaktere und kämpfen, bis einer von ihnen getötet und ein weiterer auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert wurde. Die überlebenden Hunde versuchen dann zu fliehen. Ein mysteriöses Symbol in Form einer Schüssel (das Symbol des Feuerkultes) zielt die eisernen Halsbänder der Höllenhunde. Thorsk Thelorn in Rotlärche kann das Symbol mit einer merkwürdigen Versammlung von Druiden in den Sumberhügeln in Verbindung bringen, von der er von einem reisenden Händler erfahren hat, und gibt der Gruppe eine Wegbeschreibung zur Scharlachmondhalle.

FEDERSTURMSPITZE

Im Seufzertal steht die Federsturmspitze, die Verfluchte Feste die von der Federsturmgesellschaft bewohnt wird. Bei ihnen handelt es sich um Flugreiter-Enthusiasten aus Waterdeep, die gerne vorgeben, adlig zu sein. Sie nennen sich selbst die Federsturmmittler.

Im Geheimen huldigen die Ritter Yan-C-Bin. Sie haben die Festung übernommen, als der Luftkult sich in den zwergischen Ruinen unter den Sumberhügeln eingerichtet hat. Die Ritter dienen dem Kult als Späher, Boten, Spione und erste Verteidigungslinie.

DER WEG ZUM TURM

Wenn die Charaktere diesen Ort aufsuchen, nutze die einzigartige Umgebung und ihr Wetter, um Stimmung aufzubauen. Am Tage umgibt azurblauer Himmel den Turm, und böige Winde rütteln an ihm von allen Seiten. Die Winde pfeifen durch die Steininformationen der Schlucht. In der Nacht werden die Winde zu einer Brise, und ein leichter Nebel legt sich über die Schlucht. Der riesige Turm scheint dann unter den Sternen auf auf einem Meer aus Wolken zu schweben. Die Gipfel der Hügel ragen dabei wie die Inseln dieses Meeres aus dem Nebel.

Du kannst die Festung wie folgt beschreiben:

Die Federsturmspitze ragt auf einer Felssäule hoch in die Luft und ist für viele Kilometer der höchste Punkt. Sie wurde aus weißem Kalkstein erbaut und mit Marmor verziert. Sie ähnelt damit einem schimmernden Schwert, das gen Himmel gerichtet ist.

Das Torhaus zeigt in Richtung der gegenüberliegenden Klippe, und dessen Zugbrücke scheint der einzige Zugang zu sein. Hohe, weite Fenster befinden sich in den Wänden der unteren Etagen des Turms, wobei nur die Seite des Torhauses ausgelassen wurde.

Ein Ring aus offenen Unterständen umgibt das Fundament des Turmes wo es auf den Felsen trifft. Über jedem Unterstand befindet sich die Skulptur eines Pferdegreifen, in einer Pose als würde er sich fliegend von der Basis des Felsen stürzen.

Unter der Federsturmspitze im Osten gähnt eine weite, winddurchtoste Schlucht zwischen den Hügeln.

Ein steiler Pfad führt zur Zugbrücke über den Federsturmgraben und zum Haupteingang der Festung (Gebiet S2).

Charaktere die sich über den Boden der Schlucht nähern (das Seufzertal, das später in diesem Kapitel beschrieben wird), können die Felssäule erklimmen, auf welcher der Turm steht. Es sind 120 m von der Basis der Säule bis zur untersten Ebene des Turms (Gebiet S1), und jedes Stockwerk des Turms ist noch einmal 6 m hoch. Fliegende Charaktere können den Turm von der Spitze oder durch eines der Fenster im Hofgarten betreten.

Zwei **Federsturmmritter** (siehe Kapitel 7) patrouillieren zu jeder Zeit auf der Turmspitze (Gebiet S11), und steigen auf **Riesengeier**, um sich Angreifern entgegen zu stellen. Ein Ritter ist in der vorderen Halle stationiert (Gebiet S2), zusammen mit zwei **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7). Bei Tageslicht haben die Ritter auf der Spitze einen hervorragenden Ausblick. Sie wissen wahrscheinlich von einer sich nähernden Gruppe, lange bevor diese den Turm erreicht.

Die Reaktion der Ritter hängt davon ab, wie die Gruppe versucht den Turm zu betreten. Friedliche Besucher, die sich offen nähern, sind willkommen. Jene, die versuchen, sich einzuschleichen, sehen sich mit der vollen Verteidigungstruppe der Festung konfrontiert.

MERKMALE DES TURMS

Der renovierte Turm hat folgende Merkmale. Alle Ausnahmen sind in dem jeweiligen Gebiet vermerkt.

Decken. Die Decken sind 5,50 m hoch.

Fenster. Die übergroßen Fenster im Erdgeschoss lassen viel Licht und Luft in den Turm. Sie sind 1 m über dem Boden, sowie 1,80 m und 2,40 m breit. Kleinere Fenster, die ungefähr halb so groß sind, befinden sich im ersten und zweiten Stockwerk. Mit den mit Eisenstreben verstärkten Fensterläden lassen sich die Fenster verschließen und verriegeln. Ein verriegeltes Fenster hat die gleichen Werte wie eine verrammelte Tür.

Fußböden. Alle Fußböden bestehen aus weißem Stein.

Lichtverhältnisse. Durch ihre vielen Fenster ist die Federsturmspitze bei Tag hell erleuchtet und bei Nacht dämmrig. Wenn die verstärkten Fensterläden verschlossen sind, werden die Lichtverhältnisse bei Tag dämmrig und dunkel in der Nacht.

Schätze. Die Federsturmmritter verwahren ihre Reichtümer in verschlossenen Truhen in ihren Zellen. Jeder Ritter hat außerdem 2W10 GM in verschiedenen Münzen und kleineren Wertgegenständen bei sich.

Schlösser. Für alle Schlösser wird Diebeswerkzeug und ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 benötigt, um sie zu öffnen.

Türen. Die Türen im Innern sind aus eisenbeschlagenem Holz gefertigt. Die meisten haben keine Schlösser, können aber mit einem Balken verrammelt werden. Man muss einen Stärkewurf gegen SG 20 schaffen, um eine verrammelte Tür aufzubrechen.

Verteidiger. Die Beschreibung des Turms betrifft den Zustand zu dem Zeitpunkt, an dem die Charaktere bei ihm ankommen. Zu dieser Zeit sind vier Federsturmmritter und ihre Riesengeier fort bis zum abendlichen Festmahl (siehe Abschnitt „Des Ritters Queste“).

FEDERSTURMGABEN

Ein Spalt von 6 Metern trennt die Kante, an welcher der Pfad endet von der geschlossenen Zugbrücke der Federsturmspitze. Vom Rand der Klippe am Torhaus bis zum Grund der Schlucht geht es über hundert Meter in die Tiefe. Nahe der Kante hängt eine Messingglocke an einem Holzpfehl.

Falls die Glocke geläutet wird, öffnet eine weibliche menschliche **Federsturmmritterin** (siehe Kapitel 7) namens Savra Belabranta ein kleines Fenster nahe des Tors, heißt die Charaktere willkommen und frag sie höflich, was sie hierher führt. Savra lässt die Zugbrücke für freundlich gesinnte Besucher herunter und gewährt ihnen Einlass. Wenn die Charaktere mit ihr gehen, mache mit dem Abschnitt „Des Ritters Queste“ weiter.

S1. STALLEBENE

Ein kreisförmiger Treppenabsatz umgibt die mittig gelegene Wendeltreppe. Hier sind Vorräte und Strohballen aufgestapelt. Um den Treppenabsatz befinden sich rundherum zwölf Stallungen mit strohbedeckten Fußböden. Zaumzeug, eine Gerte und ein Sattel hängen in jedem der Ställe. Den Abschluss jeder Stallseite bilden hölzerne Türflügel, wovon eine vom Turm zum Stall und die andere raus ins Freie führt.

Der runde Raum in der Mitte des Turms dient als Lagerraum. Er ist angefüllt mit Vorräten. Jegliche Ausrüstung aus den *Player's Handbook* (Spielerhandbuch), die du deinen Spielern gestattest, ist hier zu finden. Die Ritter sind bereit, Gegenstände mit zehn Prozent Aufschlag auf den Grundpreis zu verkaufen.

Als die Charaktere ankommen, beherbergen vier **Pferdegreife** und zwei **Riesengeier** die Stallungen, jeder in seinem eigenen Stall. Ein **Federsturmmritter** (siehe Kapitel 7) hält Wache und kümmert sich um die Kreaturen. Die Pferdegreife und Geier sind gegenüber Fremden, die in ihre Stallungen kommen, aggressiv, außer einer der Ritter ist bei ihnen und gewöhnt sie aneinander. Sich als Ritter zu verkleiden, kann die Kreaturen täuschen, zumindest auf Distanz.

Die Stalltüren sind an mehreren Stellen verriegelt, weshalb es zwei Aktionen braucht, um eine Tür zu öffnen.

S2. EINGANGSHALLE

Der Eingang ist eine 9 Meter lange Halle aus weißem Stein. Die Halle wird durch zwei 3,60 Meter hohe Türen wie am Eingang abgeschlossen. Die Schnitzerei eines Adlers aus massivem Holz hängt am Ende der Halle von der Decke an zwei dicken Ketten. Sein Kopf und seine angelegten Flügel sind aus Stahl gefertigt.

Ein **Federsturmmittler** (beim ersten Besuch Savra) und zwei **Novizen des Heulenden Hasses** halten in der Eingangshalle Wache. Siehe Kapitel 7 für ihre Werte.

Der Adler. Bei dem Adler handelt es sich um einen Rammbock. Er kann mit einem Hebel nahe der Türen zu Gebiet S4 aktiviert werden und greift dann den 1,50 m breiten Mittelgang von Gebiet S2 über die gesamten 9 m Länge der Halle an. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Geschicklichkeitserrettungswurf gegen SG 10 schaffen und bekommt bei einem Fehlschlag 3W6 Wuchtschaden. Diejenigen, die den Rettungswurf um 5 oder mehr verfehlen, werden von der Ramme mitgeschleift, aus der Halle auf die Brücke gestoßen und erleiden den Zustand liegend. Der Adler arretiert sich wieder, wenn er zurück schwingt, und kann dann erneut mit dem Hebel aktiviert werden. Den Hebel zu aktivieren, ist eine Bonusaktion.

Freundschaftlicher Besuch. Falls Savra den Charakteren erlaubt, einzutreten, erzählt sie ihnen, dass sie zu einem günstigen Zeitpunkt kommen. Sie lädt sie zum abendlichen Festessen der Ritter ein, mit dem das zehnjährige Jubiläum der Federsturmgesellschaft gefeiert werden soll. Savra führt die Gruppe durch den Turm, um ihren Hauptmann Thurl Merosska in Gebiet S11 zu treffen.

S3. WAFFENKAMMER

Die Federsturmmittler haben hier ihre Waffen unter Schloss und Riegel. Auf den Waffen- und Rüstungsständern befinden sich momentan vier Langschwerter, vier Schuppenrüstungen, vier Schilde, vier Helme, vier Langbögen sowie vier Köcher mit je zwanzig Pfeilen.

S4. ZENTRALES TREPPENHAUS

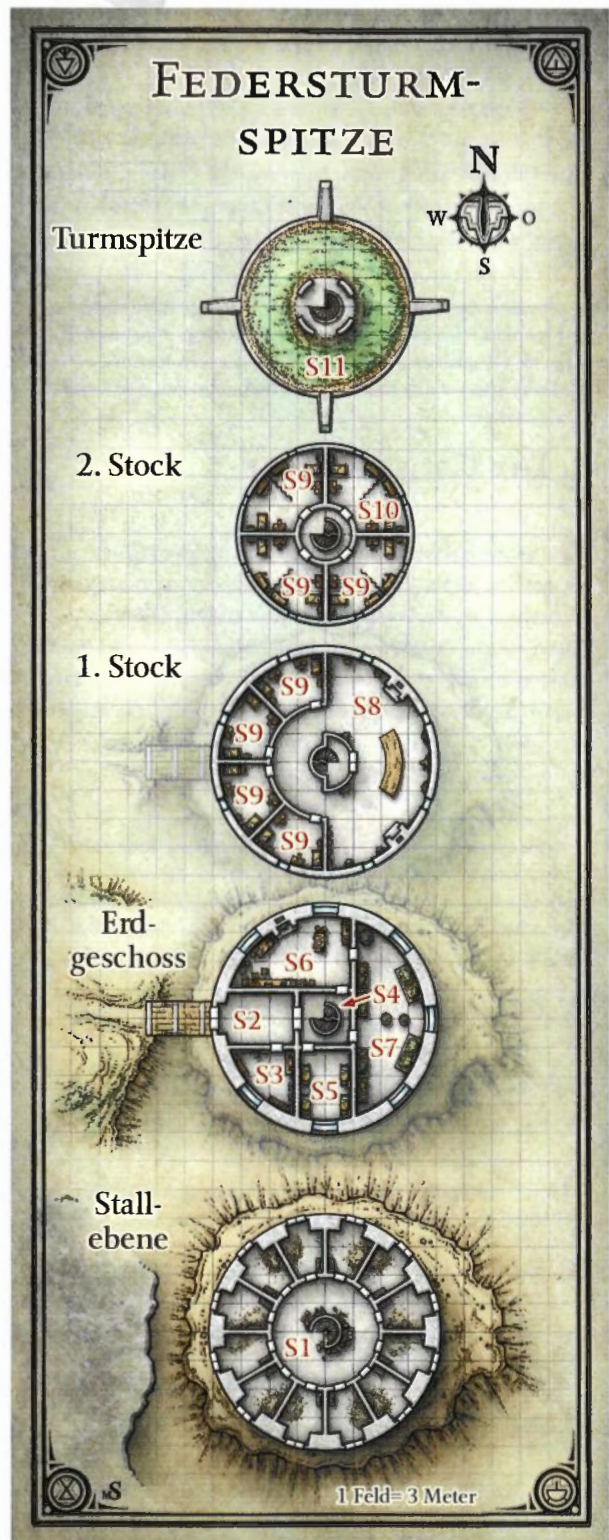
Eine einzelne Wendeltreppe windet sich durch die Mitte des Turms, mit Absätzen in jedem Stockwerk. Die Treppe hat außen ein Geländer.

S5. SCHLAFSÄLE DER NOVIZEN

Novizen, Priester, Wirbelstürme und Himmelsweber des Heulenden Hasses schlafen in diesem Raum auf vier Doppelbetten. Die meisten Kultisten verbringen ihren Tagen jedoch in anderen Teilen des Turms.

S6. KÜCHE

In der Küche sind Säcke an der Wand gestapelt. Auf dem Tisch liegt ein kleiner Haufen Gemüse. Ein riesiger, dampfender Kessel steht in der Mitte. Zwei große hölzerne Kellen und zwei Messer hängen an einem Gestell neben einem gemauerten Ofen. Auf vier Wandregalen liegen etwa ein Dutzend Brotlaibe.



Um den Kessel stehen vier **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7) und inhalieren den Dampf, der aus ihm aufsteigt. Die Novizen versuchen „den Dampf einzuatmen, um der Dampf zu werden.“ Diese Kultisten stellen auch das Küchenpersonal.

S7. SOLARIUM

Ein heller Raum nimmt das östliche Viertel dieses Stockwerks ein. Blumen und Gesträuch aller Art wachsen hier in einem Labyrinth aus Pflanzschalen. Spinnenartige rote und violette Pflanzen wachsen in von der Decke hängenden Töpfen. Menschen in Roben wässern die Pflanzen.

Drei **Novizen des Heulenden Hasses** und ein **Wirbelsturm** (siehe Kapitel 7 für beide) pflegen die Pflanzen, führen philosophische Gespräche und trainieren in diesem Raum.

Mehrere Fässer mit Trinkwasser befinden sich am Rand dieser Kammer.

S8. DIE GROSSE HALLE

Diese große Halle erstreckt sich über den halben Durchmesser des Turms. Zwischen übergroßen Fenstern hängen Wandteppiche, die Szenen edler Ritter auf Pferdegreifen zeigen, welche Drachen bekämpfen oder zwischen den Wolken Turniere austragen. An der Wand sind die Köpfe von Greifen, Wyvern, Eulenbären und Mantikoren aufgehängt. Ein langer, gebogener Tisch, der für ein Festmahl gedeckt ist, erstreckt sich zwischen den beiden Kaminen der Halle.

Wenn die Charaktere das erste Mal hier sind, befinden sich hier zwei **Federsturmmritter** (siehe Kapitel 7), die sonst keine Aufgaben haben oder anderweitig beschäftigt sind. Bei Nacht schlafen hier die Bediensteten des Turms, nachdem sich die Ritter zur Nachtruhe begeben haben.

S9. ZELLEN DER RITTER

In diesem Zimmer sind zwei Betten, ein Kamin, ein Wandschrank, zwei Truhen und ein kleiner Wandteppich.

Die Truhe eines jeden Ritters enthält Wertgegenstände im Wert von W100 GM sowie einen mit Federn geschmückten Umhang.

S10. MEROSKAS GEMÄCHER

In diesem Zimmer befindet sich ein Bett, ein Kamin, ein Wandschrank, ein Schreibtisch, eine Truhe und ein kleiner Wandteppich.

Auf dem Schreibtisch steht ein zylindrischer Lederbehälter, der einen Brief an Thurl Merosska von Aerisi Kalinoth enthält, welcher von ihrem Minnesänger Windegge verfasst wurde. In ihm steht:

*Merosska,
Wir sind erfreut, über den Ausgang Eures Streits mit dem Kult der Schwarzen Erde zu hören, und wir beglückwünschen Euch für das Ergreifen eines ihrer Gefangenen. Diese Adlige aus Waterdeep hat eine interessante Geschichte zu erzählen, und wir werden sie*

mit Freuden weiter verheören. Haltet einen wachen Blick auf die Heiligstein-Abtei, wenn Ihr wissen wollt, was Euer Gegner als nächstes plant.

*Eure geliebte Königin
Aerisi Kalinoth*

SCHÄTZE

Neben Kleidung und persönlichen Habseligkeiten enthält die Truhe einen Sack mit 320 GM, einen Trank des Heldenmuts, eine Schriftrolle *Bestienbund* und eine Schriftrolle *Himmelsschreiben* (siehe Anhang B für eine Beschreibung beider Zauber).

S11. TURMSPITZE

Am höchsten Punkt des Turms enden die Treppenstufen in einem runden Steinpavillon, der nach oben in ein spitzes Minaretttürmchen übergeht. Jenseits dieses Gebäudes wachsen kleine Wiesenflächen auf dem Turm. Vier Pfade aus weißen Steinen zeigen in die Himmelsrichtungen, und jeder von ihnen endet in einer spitzen Mauerzinne. Am Rand der Turmspitze steht ein Fernrohr auf einem Dreibein, das nach unten gerichtet ist.

Von diesem Aussichtspunkt aus haben die Federsturmmritter einen überragenden Blick auf alles, was sich in der nahen Schlucht und den jenseitigen Sumberhügeln abspielt.

Zwei **Federsturmmritter** (siehe Kapitel 7) und ihre **Riesengeier** sind hier stationiert. Jede Stunde patrouilliert einer von ihnen den Luftraum um den Turm. Der andere patrouilliert den Turm. Sie halten nach Gefahren Ausschau und haben ein Auge auf Ritter, die auf Missionen geschickt wurden. Beim ersten Besuch der Charaktere hält sich **Thurl Merosska** (siehe Kapitel 7) hier auf und hält Ausschau gen Westen Richtung Rotlärche.

Schrein des Elementaren Bösen. In diesen luftigen Höhen versammeln sich die Kultisten, um Yan-C-Bin zu huldigen. Sie opfern ihre Feinde, indem sie diese erst mit dem Symbol von Yan-C-Bin versehen und dann von der Turmspitze werfen. Im Seufzertal, **Gebiet C2**, kümmern sich Aasfresser schnell um die Beweise für die dunklen Machenschaften der Ritter.

Fernrohr. Wer durch das Fernrohr blickt, ohne es vorher zu bewegen, sieht eine Gestalt in einer Kutte, die eine verborgene Tür im Messerstechertal betritt (Gebiet V3).

DES RITTERS QUESTE

Savra Belabranta eskortiert die Charaktere durch den Turm und hoch auf die Spitze, wo Thurl Merosska das Gebiet überwacht. Beschreibe kurz ein paar der Räume und Bewohner, welche die Charaktere bei ihrem Aufstieg zu Gesicht bekommen. Wenn die Charaktere die Spitze erreichen, lies folgenden Text:

Der Kommandant der Federsturmmritter ist ein stämmig gebauter männlicher Mensch in seinen frühen Fünfzigern. Gravierte Federmuster schmücken die Platten seiner Rüstung. Neben seinem königlichen Gewand trägt er einen mit Federn geschmückten Umhang. Er richtet sich seine weiß-blonde Frisur und verneigt sich dann vor euch als wäre er nur ein niederer Höfling.

„Willkommen auf der Federsturmspitze, Zuflucht der Federsturmgesellschaft. Ich bin Thurl Merosska, der fürstliche Kommandant.“

Thurl Merosska lädt die Charaktere ein, Gäste in seinem Turm zu sein und bietet ihnen an, an dem Festmahl zum zehnjährigen Bestehen der Gesellschaft teilzunehmen. Merosska bevorzugt besonders Adlige, Ritter, Mitglieder des Rats der Grafen und Mitglieder des Ordens des Panzerhandschuhs.

Falls die Charaktere es wünschen, können sie Merosska nun Fragen stellen. Sie könnten Fragen zu den folgenden Themen beantworten:

- Die Federsturmgesellschaft, eine „elitäre“ Gruppe von Luftreiter-Enthusiasten aus Waterdeep
- Der Ursprung der Federsturmspitze (siehe Kapitel 2)
- Seine Pflicht für die Reiche erfüllen
- Jagd und Falknern
- Pferdegreife, Riesengeier und andere fliegende Reittiere

Wenn die Charaktere Elementarkulte erwähnen, lies den folgenden Text:

Thurl setzt eine finstere Miene auf. „Ein großes Übel treibt sich in diesen Hügel herum,“ sagt er. „Verderbte Kultisten, die von widerwärtigen Monstern angeführt werden. Aber lasst uns nicht von solchen Dingen reden, bis das Festmahl unsere Gemüter erwärmt hat.“

Thurl erlaubt den Charakteren, im Turm zu rasten, bis es an der Zeit ist, das Festmahl zu beginnen. Wenn die Charaktere dem Festmahl beiwohnen, lies folgenden Text:

In feinstem samtenen Brokat gekleidet schmausen die Ritter an der gebogenen Festtafel in der großen Halle, in denen zwei Kamine lodern.

Thurl Merosska sitzt am Kopf des Tisches. „Verehrte Gäste,“ sagt er. „Erzählt uns von euren Abenteuern in den Sumberhügeln. Lasst uns euch helfen, wo wir nur können.“

Die Ritter benutzen das Festmahl, um die Charaktere auszuhorchen und herauszufinden, wie viel sie über die Elementarkulte wissen. Wenn die Charaktere ihre Geschichten und Anekdoten erzählen, bejubeln die Ritter ihren Heldenmut und erheben ihre Humpen auf ihr Wohl. Wenn du meinst, dass es an der Zeit ist, lies folgendes:

Die Türen der großen Halle fliegen auf und ein Wachposten von der Turmspitze ruft „Mantikor! Er verlässt sein Versteck!“

Daraufhin erheben sich die Federsturmmittler wie ein Mann vom unvollendeten Festmahl.

„Wir sollten diese Chance nutzen, um das Monster zu erledigen,“ sagt Thurl. Er zieht einen goldenen Ring von seinem Finger, der mit einem Federmuster verziert und mit Granatsteinen besetzt ist. Er hebt ihn in die Höhe und sagt: „Eine Belohnung für den, der mir den Kopf der Bestie bringt!“

Merosska fragt die Charaktere, ob sie sich vier seiner Ritter auf der Jagd nach dem Mantikor anschließen wollen. Er bietet ihnen an, einen Pferdegreif für diese Aufgabe zu leihen. Falls die Charaktere einwilligen, gehe zum Abschnitt „Jagd auf den Mantikor“. Diejenigen, die die Einladung ausschlagen, bleiben in der Federsturmspitze und können sich hier ausruhen oder den Turm erkunden.

SCHÄTZE

Thurls Ring ist 250 GM wert. Thurl trägt außerdem 3W10 GM und 2W6 PM in einer Tasche bei sich.

JAGD AUF DEN MANTIKOR

Vier Federsturmmittler begleiten die Charaktere auf der Jagd. Um zu beginnen, lies den folgenden Text:

Vier Federsturmmittler versammeln sich auf der Turmspitze. Jeder von ihnen reitet auf einem Riesengeier. Der Mond erleuchtet die neblige Schlucht unter der Federsturmspitze. In weiter Ferne bewegt sich ein winziger Punkt in der Dunkelheit und taucht dabei immer wieder im Nebel unter. Schließlich verschwindet der Schatten gänzlich unter der Wolkendecke.

Die Jagd auf den Mantikor findet in der Luft über dem Seufzertal statt (siehe die zugehörige Karte).

SICHT

Die Sicht ist in der Schlucht durch Nacht und Nebel auf 30 m begrenzt. Der Mantikor, die Pferdegreife und die Riesengeier kennen die Schlucht gut genug, um nicht in die Felsen zu fliegen.

DEN MANTIKOR JAGEN

Die Ritter reiten Riesengeier und bleiben als Gruppe zusammen. Charaktere können sich der Gruppe der Ritter anschließen, ihre eigene Gruppe bilden oder sich in mehrere Gruppen aufteilen. Ein Charakter oder Ritter, der sich mehr als 30 m vom Rest entfernt, wird von seiner Gruppe getrennt.

Den Mantikor finden. Am Ende jeder Minute, die mit der Suche nach dem Mantikor verbracht wird, wirft für jede Jagdgruppe in der Schlucht einen W20. Addiere +1 für jeden Charakter oder Ritter. Jede Gruppe, die eine 18 oder höher wirft, kommt auf 30 m an den Mantikor heran. Jeder Charakter und jede Gruppe, die den Mantikor findet, kann ihn bekämpfen.

Wenn die Ritter den Mantikor zuerst finden, blasen sie in ihre Hörner, sodass andere Gruppen die Position der Ritter ausmachen und sich dem Kampf in 1W6 Runden anschließen können.

Den Mantikor bekämpfen. Die Riesengeier und Pferdegreife sind schnellere Flieger als der Mantikor, und der Mantikor weiß das. Sobald er gefunden wird, kämpft der Mantikor so lange, bis er keine Angriffsziele mehr hat, und benutzt dabei seine Aktion jede Runde, um drei Angriffe mit seinen Schwanzstacheln auszuführen. Falls keine Spielercharaktere anwesend sind, nimm an, dass am Ende jeder Kampfrunde einer der Ritter verwundet wird und die Trefferpunkte des Mantikor um 8 reduziert werden. Ein verwundeter Ritter gibt die Jagd auf. Dies kann so lange weitergehen, bis keiner der Ritter mehr an der Jagd beteiligt ist. Wenn der Mantikor nichts mehr angreifen kann, endet der Kampf, und er fliegt davon. Die verbliebenen Gruppen können dann erneut nach ihm suchen.

Der Mantikor hat 24 Schwanzstacheln. Wenn er keine Stacheln mehr übrig hat, tut er in der Runde nichts anderes, als vor seinen Verfolgern zu fliegen. Am Ende jeder dieser Runden dürfen alle anwesenden Charaktere und Ritter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 ablegen. Wenn alle ihre Würfe fehlschlagen, entkommt der Mantikor, jedoch können die Gruppen weiterhin nach ihm suchen.

Den Mantikor verloren. Wenn 10 Minuten verstreichen, in denen weder die Ritter noch die Charaktere den Mantikor gefunden haben, kehrt dieser zu seinem Hort zurück (Gebiet V9).

ABSCHLUSS

Nach der Jagd auf den Mantikor gibt es ein paar Richtungen, in die sich die Geschichte weiter entwickeln kann.

Das Schicksal der Gruppe. Thurl entscheidet, was mit den Charakteren geschehen soll. Wenn sie höflich waren, teilt Thurl ihnen den Standort der Heiligstein-Abtei mit. Er vermutet, dass die zurückgezogen lebenden Mönche etwas Übles verbergen und will, dass jemand sie unter die Lupe nimmt. Wenn die Charaktere unhöflich waren oder es offenbar wird, dass sie Feinde sämtlicher Elementarkulte sind, werden die Ritter später in der Nacht versuchen, die Charaktere zu töten. Ein Kampf gegen alle Ritter und Kultisten auf einmal wäre tödlich, jedoch planen die Bösewichte, die Charaktere zuerst gefangenzunehmen, um sie dann von der Turmspitze zu werfen (Gebiet S11). Die Aarakocra in Gebiet V8 werden den Charakteren in diesem Fall zur Hilfe eilen.

Wenn die Charaktere ihre Angreifer besiegen, fliehen die übrigen Ritter auf Pferdegreifen und Riesengeiern. Sie versuchen, Verfolger an den Greifenhorsten in Gebiet V7 vorbeizulocken. Überlebende Kultisten ziehen sich zum Tempel des Heulenden Hasses durch den Zugang im Messerstechertal zurück (Gebiet V3).

Savras Enthüllung. Wenn die Charaktere einen starken Eindruck auf Savra gemacht haben und sich mit den Rittern gut verstehen, wird Savra versuchen, sie unter vier Augen zu sprechen. Sie ist beeindruckt von den Taten der Charaktere und vertraut ihnen deshalb an, dass die Federsturmmritter eine geheime Mission haben, die Elementare Luft zu meistern, um die Feinde von Waterdeep zu vernichten. Savra bietet ihnen an, sich mit Thurl zu treffen, um ihn zu bitten, die Charaktere für die Federsturmmritter zu rekrutieren. Indem sie dies tut, enthüllt sie unbewusst einen Teil der Geheimnisse der Ritter.

Da sie durch den Luftkult indoktriniert ist, gehört Savras Herz und Verstand Yan-C-Bin. Wenn die Charaktere den Kult besiegen und *Windfahne* zerstören, wird Savra von dem Einfluss des Fürsten befreit und kommt wieder zu Sinnen.

SEUFZERTAL

Das Seufzertal ist eigentlich eine breite Schlucht, durch die sich ein schmaler Fluss schlängelt. Von dem Grund der Schlucht erheben sich Felsnadeln, und wenn der Wind durch diese natürlichen Formationen bläst, ertönt ein seufzendes – und manchmal heulendes – Geräusch.

MERKMALE

Fauna. Wilde **Ziegen** sind in der Schlucht verbreitet.

Lichtverhältnisse. Die Schlucht ist tagsüber hell erleuchtet, und nachts je nach Standort dämmrig oder dunkel.

Nebel. Nachts erfüllt Nebel die Schlucht und beschränkt die Sichtweite auf 30 m. Außerhalb dieser Reichweite sind Kreaturen und Objekte komplett versteckt.

Wände. Die Wände der Schlucht sind 60 bis 120 m hoch.

V1. FEDERSTURMSPITZE

Siehe Abschnitt „Federsturmspitze“.

V2. TOTENFELSEN

Ein **Riesengeier** zerplückt einige schaurige Überreste auf den Felsen. Er greift die Charaktere nur an, wenn er provoziert wird. Sechs **Blutfalken** kreisen am Himmel, die jede andere Kreatur angreifen, die sich ihrer Beute nähert. Nach einer halben Stunde fliegt der Geier weg, woraufhin sich die Falken sofort auf die Überreste stürzen.

Zwischen den trockenen, mehrere Tage alten, blutigen Fetzen liegen zerschmetterte Knochen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) **gegen** SG 15 enthüllt, dass die Knochen zu einer humanoiden Kreatur gehörten. Wenn der Wurf um 5 oder mehr erfolgreich ist, entdeckt der Charakter rostrote Flecken und Knochenfragmente zwischen den Felsen, die darauf hinweisen, dass hier etliche weitere Humanoide gestorben sind.



V3. MESSERSTECHERSCHLUCHT

Ein enger Spalt in der Wand der Schlucht führt durch ein Tal, das mit verdorrten Sträuchern und Büschen überwuchert ist. An ihrem Ende öffnet sich eine dunkle, scharfkantige Erdspalte.

In die Erdspalte am Ende der Schlucht ist eine Treppe gehauen, die hinunter in den Tempel des Heulenden Hasses führt (siehe Kapitel 4). Drei **Wirbelstürme** (siehe Kapitel 7) bewachen den Eingang vor Eindringlingen.

V4. DER VERLORENE FLUSS

Ein Fluss schlängelt sich durch die Schlucht um hohe Felsnadeln und durch die Basis eines Plateaus. An seinen Ufern drängen sich struppige grüne Sträucher.

Ein **Gnoll-Rudelfürst** und drei **Gnolle** suchen zwischen den großen Steinen westlich des Flusses nach Essbarem. Am Tag und bei klarem Himmel benutzen sie ihre Langbögen, um die Charaktere unter Beschuss zu nehmen. Nachts hocken sie hinter den Felsen und knabbern an Fischen, die sie aus dem Fluss gefischt haben.

SCHÄTZE

Der Gnoll-Rudelfürst trägt einen abgetrennten menschlichen Finger mit einem Goldring bei sich (Wert 25 GM).

V5. DIE HEULENDE HOCHEBENE

Die felsige Hochebene erhebt sich in der Mitte der Schlucht. Der Fluss, der die Schlucht durchschneidet, fließt unter ihr hindurch. Die Winde auf der Hochebene heulen in einem wehklagenden Ton, wobei sich die Tonhöhe mit der Windstärke und -richtung ständig ändert.

Kreaturen, die auf der Heulenden Hochebene stehen, können die gesamte Schlucht überblicken, jedoch nicht die umgebenden Lande.

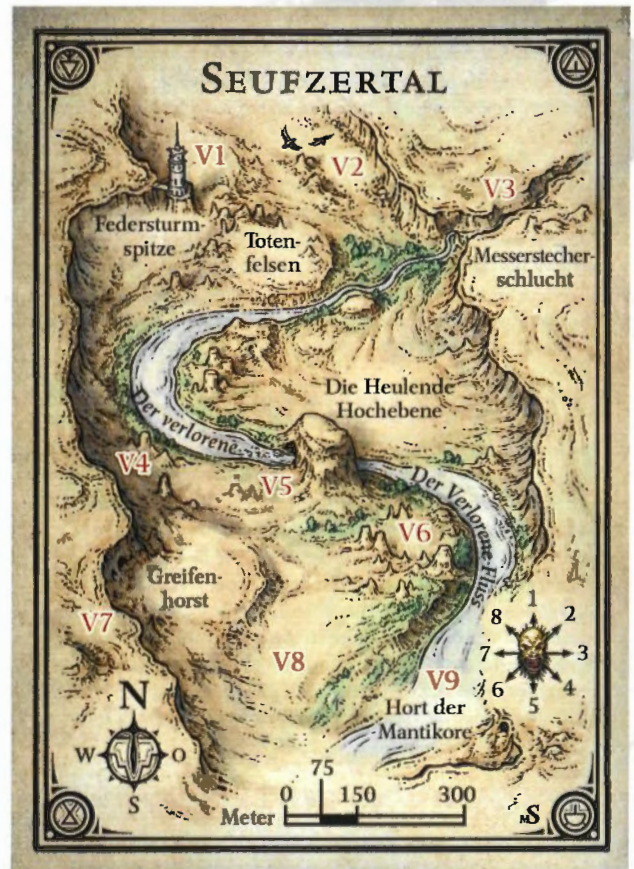
V6. DER VERLORENE FLUSS

Der Fluss, der durch die Schlucht fließt, rauscht hier nahe an ihrer östlicher Wand vorbei. Im Westen davon ist der Boden mit Felsnadeln und wildem Gesträuch bedeckt.

Vier **Gnolle** und vier **Hyänen** suchen hier nach etwas Essbarem. Tagsüber und bei klarem Himmel verwenden die Gnolle ihre Langbögen, um weit entfernte Ziele aufs Korn zu nehmen.

V7. GREIFENHORST

Ein **Greifenpärchen** bewohnt eine Klippenhöhle, die etwa 45 m über dem Boden der Schlucht liegt. Die Greifen attackieren alle Pferde und Pferdegreife, die sich ihrer Höhle nähern. Sie töten die Reittiere und ziehen sich dann mit dem Kadaver zurück.



Die Höhle stinkt nach Moschus und feuchtem Stroh. Ein Nest aus Stroh und Zweigen ist in die Rundung der Höhle gebaut.

In dem Nest befinden sich zwei Greifeneier, die jeweils bis zu 2.000 GM wert sind. Für jeden Tag, an dem sie für nicht mindestens 16 Stunden bebrütet wurden, haben die Eier je eine zehnprozentige Chance zu verderben.

V8. AARAKOCRA-LAGER

In einer Senke an einem Grat nahe des tiefsten Punkts der Schlucht, haben fünf **Aarakocra** einen Wachposten im Gebüsch versteckt errichtet. Sie haben einen regen Verkehr von grimmigen Pilgern zur und von der Messerstecherschlucht gesehen (Gebiet V3). Außerdem haben sie erst kürzlich ein Opferritual von der Federsturmspitze beobachtet. Da sie sicher sind, dass die Mächte des Elementaren Bösen in der Schlucht agieren, beraten sie nun, was sie als nächstes tun sollen. Sie sind bereit, Charakteren zu helfen, die ein Interesse daran zeigen, sich den bösen Mächten in der Schlucht entgegen zu stellen. Auch greifen sie unter Umständen ein, falls die Federsturmmittler versuchen sollten, gefangen genommene Charaktere zu opfern.

V9. HORT DER MANTIKORE

Die Mitte dieser tiefen Höhle hat sich mit Wasser gefüllt, das von einer natürlichen Quelle unter den Felsen gespeist wird. Das Wasser ergießt sich nach draußen in den Fluss. Lange Stalaktiten hängen über dem Teich und umgeben eine mittig im Wasser stehende Säule. Das Wasser tropft von den Stalaktiten in den Teich, was durch die gesamte Höhle hallt. Ein Teil des Unrats hier sieht aus wie die Überreste eines Lagers, insbesondere vier alte Kisten.

Zwei **Mantikore** haben hier ihren Hort. Es ist immer nur jeweils ein Mantikor anwesend, während der andere auf Jagd ist. Wenn ein Mantikor während des Ereignisses „Jagd auf den Mantikor“ getötet wurde, befindet sich der andere noch hier.

SCHÄTZE

Die Knochen von sechs Orks sind in der Höhle verstreut, zusammen mit Anzeichen, dass sie hier mehrere Tage kampiert hatten. Im Teich und in der Höhle sind Münzen verstreut, insgesamt 60 KM, 26 SM und 14 GM. Die Orks haben außerdem vier Kisten voll Plunder gehortet, in denen sich Teller, Kerzenständer und Seidentücher mit einem Gesamtwert von 50 GM befinden.

FLUSSGARDENFESTE

Eine kleine, aber solide Burg wurde an den Ufern des Dessarinflusses gebaut. Die Flussgardenfeste ist eine der Verfluchten Festen der Sumberhügel. Ein wortkarger Söldnerhauptmann namens Fidel Grimbeißer und seine Bande von Mietschwertern bewohnen die Festung. Sie reparieren die alte Burg und beschützen die Handelsrouten entlang des Flusses vor Plünderungen durch Monster und Banditen. Zumindest behaupten sie dies. Tatsächlich ist die Flussgardenfeste ein geheimer Zufluchtsort des Kultes der Brechenden Welle. Grimbeißer und seine Anhänger sind in Wahrheit genau die Banditen, vor denen sie angeblich die Handelsrouten beschützen.

UNTERSUCHUNG DER FLUSSGARDE

Grimbeißer und seine Bande arbeiten mit Schmugglern zusammen, um gestohlene Waren über den Fluss zu transportieren. Sie inszenieren Angriffe auf Flussboote, die sich weigerten, Schutzgelder zu bezahlen. Außerdem rekrutieren sie aktiv Schläger und Monster für den Kult der Brechenden Welle.

Wenn die Charaktere bei der Flussgarde ankommen, lies folgenden Text:

Eine kleine Burg überragt den mächtigen Dessarinfluss, welcher an dieser Stelle über einen halben Kilometer breit ist. Auf einem niedrigen Felsen stehen ein Torhaus und ein Festungsturm, deren Mauern bis ans Wasser gebaut sind. Am Flussufer steht ein weiterer niedriger Wachturm zum Schutz eines Anlegerbeckens, in dem mehrere Kielboote vertäut sind.

Die Festung scheint alt und verwittert zu sein, jedoch erwecken einige neue Balken und Dachschindeln den Eindruck, dass gerade Reparaturen durchgeführt werden. Ein weißes Banner mit einem blauen Panzerhandschuh weht über der Feste.

Das Haupttor ist verschlossen.

Was als nächstes passiert, hängt von dem Grund ab, aus dem die Charaktere hier sind, sowie von ihrer Herangehensweise.

FRIEDLICHE HERANGEHENSWEISE

Wenn sich die Charaktere oft nähern und höflich aus einem guten Grund Einlass erbitten, werden die Kultisten sie empfangen. Charaktere mit Insiderwissen (wenn sie zum Beispiel verlangen, Gar Kielbruch oder Risch zu sehen, oder behaupten, sich Fidel Grimbeißer anschließen zu wollen) werden als willkommene Gäste angesehen. Oder als Spione, die zu viel wissen. Falls die Charaktere kein solches Wissen benutzen, oder wenn sie unhöflich sind oder keinen guten Grund für ihren Besuch nennen, werden sie abgewiesen.

Vier **Banditen** begleiten die Charaktere, wenn sie friedlich durch das Haupttor kommen (Gebiet K1). Wenn die Charaktere durch das Wassertor kommen (Gebiet K11), werden sie stattdessen von drei **Räubern der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7) begleitet. Die Eskorte bringt die Charaktere zur Großen Halle (Gebiet K16), wo sie von Grimbeißer befragt werden, der heraus finden will, wer die Charaktere in Wirklichkeit sind.

AGGRESSIVE HERANGEHENSWEISE

Grimbeißer und seine Halsabschneider erwarten keinerlei Angriffe. Charaktere, die sich einschleichen, ziehen die Feindseligkeit von jedem auf sich, den sie im Innern der Festung begegnen. Es liegt bei dir, ob reddegewandte Charaktere bei so einem Treffen den Konflikt vermeiden können.

MERKMALE DER FESTUNG

Die Wasserkultisten sind schon dabei, die Flussgarde zu reparieren, jedoch sind einige Bereiche immer noch unzugänglich. Die oberen Stockwerke des Nordturms sowie der Wasserturm sind immer noch voller Schutt. Folgende Merkmale finden sich überall in der Festung. Ausnahmen sind in dem jeweiligen Gebiet vermerkt.

Deckenhöhe. Die meisten Räume sind 3,60 m hoch.

Lichtverhältnisse. Tagsüber ist die Festung durch Fenster und die Schießscharten hell erleuchtet. Nachts sind die Innenräume mit kleinen Öllampen hell erleuchtet.

Schätze. Jeder Krieger in der Festung trägt 2W10 – 2 GM in gemischten Münzen und kleineren Wertgegenständen bei sich.

Schießscharten. In den Wänden der Festung befinden sich Schießscharten, die 1,20 m hoch und 20 cm breit sind. Sie sind an der Außenseite 2,70 m vom Boden entfernt.

Schlösser. Um ein Schloss zu öffnen, benötigt man Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15.

Türen. Türen im Innern sind aus Holz gefertigt. Man braucht einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 10, um eine verschlossene Tür aufzubrechen. Die Außentüren sind mit Eisenstreben verstärkt und können mit einem Balken verrammelt werden. Um eine solche verrammelte Tür aufzubrechen, braucht es einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20.

Verteidiger. Fidel Grimbeißer wird von seinem Gefolge „Fideler Grimbeißer“ genannt, als sarkastischer Kommentar auf seine immerwährend miese Stimmung. Er führt sowohl Banditen an, die eher für Geld als eine Überzeugung kämpfen, sowie einige Wasserkultisten. Nur ein paar seiner gemeinen Dienerschaft ist weder loyal zu Grimbeißer noch zum Kult.

Wände. Die Wände sind von der Außenseite 4,50 m hoch, von der Innenseite 3 m. Eine Brüstung mit Zinnen steht nach außen über. Auf jedem der vier Mauerteile steht je ein **Bandit** Wache und läuft Patrouille.

BEI ALARM

Fällt die Charaktere dabei erwischen werden, wie sie etwas verdächtigtes tun, versuchen die Kultisten in der Nähe, Alarm zu schlagen. Falls Alarm geschlagen wird, werden folgende Gegenmaßnahmen eingeleitet:

- Die Bewohner der Festung verrammeln alle Außentüren.
- Die Banditen in Gebiet K8 begeben sich auf die Mauern, was die Anzahl pro Mauerabschnitt auf drei Banditen erhöht.
- Die Räuber der Brechenden Welle in Gebiet K8 begeben sich direkt zur Ursache des Ärgers, wo sie 1 Minute, nachdem Alarm geschlagen wurde, ankommen.
- Nach 10 Minuten verlassen Grimbeißer und seine Räuber den Festungsturm von Gebiet K20 und durchsuchen die Burg nach den Eindringlingen.

K1. HAUPTTOR

Das Haupttor befindet sich in einem zweistöckigen Torhaus, das an einen runden Turm angrenzt. Über Schießscharten lässt sich der Boden außerhalb des Tores überwachen. Das Tor selbst hat zwei Flügel aus dickem, eisenbeschlagenem Hartholz.

Das Tor ist von innen mit einem Balken verrammelt. Es kann mit nichts weniger als tatsächlichen Belagerungswaffen aufgebrochen werden. Der Balken kann von innen manuell entfernt werden (Gebiet K2) oder mit einer Eisenkette vom Obergeschoss des Torhauses angehoben werden (Gebiet K3).

Ein **Bandit** hält auf dem Mauerabschnitt nördlich des Torhauses Wache. Wenn er die Gruppe erspät, wie sie sich nähert, warnt er die Kultisten in Gebiet K2 und K3. Falls sich die Charaktere offen dem Tor nähern und nach den Bewohnern rufen, lies folgenden Text:

Klappernde Geräusche und gedämpfte Stimmen sind vom Innern des Torhauses zu hören. Dann erscheint ein menschlicher Krieger an einer der Schießscharten des Obergeschosses. Ihr könnt nicht viel vom ihm sehen, außer dass er ein Lederwams trägt und einen schwarzen Bart hat. „Wer seid ihr? Was ist euer Begehr?“

Die Person an der Schießscharten ist Holger, ein **Schläger** der das Kommando im Torhaus hat. Holger ist ein nervöser Leuteschinder, den niemand im Torhaus mag. Holger entscheidet, ob das Torhaus geöffnet wird, die Charaktere weg geschickt werden oder das Feuer auf sie eröffnet wird. Falls Holger die Charaktere einlässt, befiehlt er vier seiner **Banditen** (zwei von Gebiet K2, zwei von Gebiet K3) sie am Haupttor in Empfang zu nehmen und nach drinnen zu eskortieren.

Falls hier ein Kampf ausbricht, sind Charaktere, die außen vor dem Tor stehen, Beschuss durch die Schießscharten in Gebiet K3 und von den Zinnen ausgesetzt. Falls die Banditen von Gebiet K2 kein klares Schussfeld auf die Eindringlinge haben, erklimmen sie über die Treppen Gebiet K3 und bewegen sich dann auf die Zinnen, um in den Kampf einzusteigen.

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere einige der Torhauswachen töten (Gebiete K2 und K3) und dann die Flussgardenfeste verlassen, werden die toten Wachen durch Truppen aus den Gebieten K8 oder K20 ersetzt. Falls diese Wachen ebenfalls getötet werden, kostet es Grimbeißer 1W4 + 1 Tage, um Verstärkungen zu beschaffen und die Torwachen zu ersetzen. Während dieser Zeit bleibt das Haupttor verrammelt, aber unbewacht.

K2. TORHAUS

Die Tore öffnen sich in einen 9 Meter langen Gang nach Osten. Ein Fallgatter verschließt das andere Ende des Durchgangs, jedoch könnt ihr den Burghof auf der anderen Seite sehen. Eine Schießscharte in der südlichen Wand des Durchgangs gibt Verteidigern die Möglichkeit, Eindringlinge unter Feuer zu nehmen, die es bis hierher geschafft haben.

Charaktere die explizit die Decke in Augenschein nehmen, bemerken die Mörderlöcher (siehe Gebiet K3). Andernfalls braucht es einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15, um die Mörderlöcher zu bemerken.

DAS INNERE DES TORHAUSES

Falls die Charaktere einen Weg in den runden Turm südlich des Durchgangs im Torhaus finden, lies den folgenden Text:

Dies ist das Erdgeschoss des Torhausturms. Eine Tür führt nach Osten und eine Treppe zum Obergeschoss. Durch Schießscharten in den Wänden hat man einen guten Blick auf den Boden außerhalb der Burg und auf den Durchgang des Torhauses im Norden. Zwei Doppelbetten stehen an der Wand.

Das Innere des Turms dient als Kaserne für vier **Banditen**. Wenn das Torhaus angegriffen wird, bemannen drei von ihnen die Schießscharten, während sich der vierte über Gebiet K4 zu Gebiet K8 begibt, um Alarm zu schlagen.

Die Treppen führen hoch zu Gebiet K3.

K3. OBERGESCHOSS DES TORHAUSES

Dieser Raum über dem Torhaus der Burg hat Türen, die auf die Mauern nördlich und südlich führen. Eine Treppe führt ins untere Stockwerk. Ein Kettenmechanismus befindet sich über dem Haupttor im nördlichen Teil des Raums und kann benutzt werden, um den Balken vor dem Tor zu heben oder herabzulassen. Ein weiterer Mechanismus bedient das Fallgatter. Durch drei Löcher im Boden, jeweils etwa 30 mal 30 Zentimeter groß, kann man den Durchgang im Untergeschoss sehen.

Dieses Gebiet dient als Kaserne und Verteidigungsposten. Holger, ein **Schläger**, hat im Torhaus das Kommando. Drei weitere **Banditen** haben hier ihre Etagenbetten.

Die Kettenmechanismen sind einfach zu bedienen. Ein Charakter braucht drei Aktionen, um den Balken vorm Tor oder das Fallgatter zu heben oder zu senken. Die Banditen, die hier stationiert sind, bedienen die Mechanismen um Leute in die und aus der Burg zu lassen.

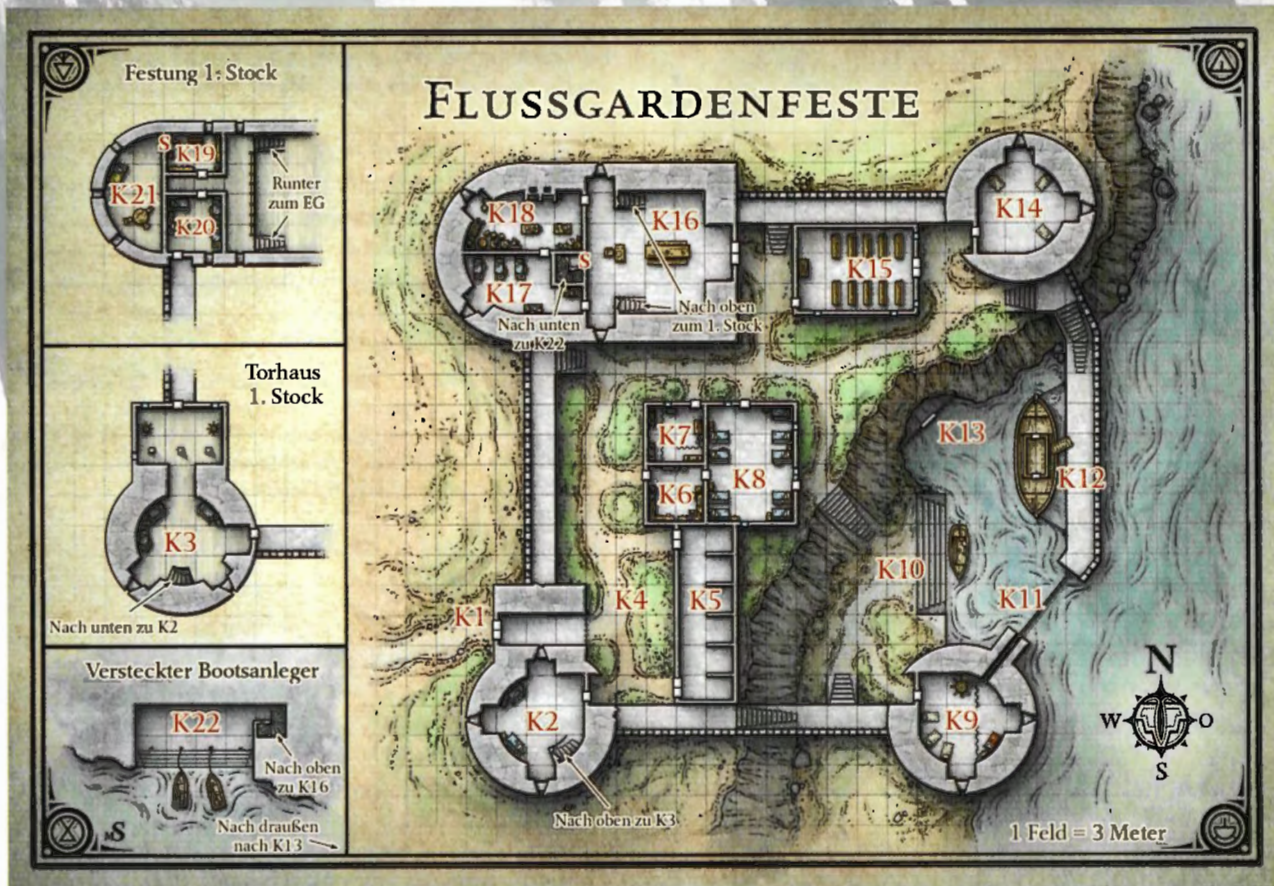
Die Treppe in diesem Raum führt zu Gebiet K2. Die Türen führen auf die westlichen und südlichen Außenmauern.

SCHÄTZE

Holger hat einen netten kleinen Schatzhort angehäuft, indem er seinen untergebenen Krieger „Strafgelder“ für kleinere Vergehen auferlegt. Er lagert eine verschlossene Holzkiste unter seinem Bett (den Schlüssel dafür trägt er an einer Schnur um den Hals). Die Kiste enthält 150 SM, 40 GM, einen *Heiltrank* und einen *Trank der Verkleinerung*.

K4. BURGHOF

Das Gebiet jenseits des Torhauses ist ein kleiner Innenhof. Auf dessen blanken Erdboden wachsen vereinzelte struppige Grasbüschel. Im Osten befinden sich Stallungen, das Torhaus im Westen und der Haupthof der Burg im Norden. Der Festungsturm nimmt den größten Teil der nördlichen Ecke des Burghofs ein. Eine steinerne Treppe an der Festung führt auf die Mauer.



Für einen Charakter im Burghof sind die vier **Banditen**, die auf den Mauern patrouillieren, gut zu sehen. Sie achten auf niemanden im Burghof, der so aussieht, als würde er dort hingehören.

Steilhang. Ein Steilhang aus Erde und losem Geröll am östlichen Rand des Burghofes führt hinunter zum Anlegerbecken nebst Bootsanleger. In den Steilhang wurde eine 6 m lange Treppe gebaut.

Zufallsbegegnungen. Charaktere, die im Burghof verweilen, begegnen wahrscheinlich einigen der Bewohner der Feste, die ihrem Tagwerk nachgehen. Mach einen Wurf auf Zufallsbegegnungen für je 5 Minuten tagsüber und für je 15 Minuten in der Nacht. Wirf einen W20. Wenn das Ergebnis eine 18 oder höher ist, findet eine Zufallsbegegnung statt. Um die Begegnung zu ermitteln, wirf einen W6 und vergleiche mit der folgenden Tabelle:

W6	Begegnung
1	1W3 Gemeine (siehe Gebiet K17)
2	1W4 Banditen (siehe Gebiet K8)
3	1W3 Räuber der Brechenden Welle (siehe Gebiet K20)
4	1W3 Riesenratten
5	Drosnin und ihre Wachen (siehe Gebiet K15)
6	Risch und seine Wachen (siehe Gebiet K9)

Die Gemeinen sind hilfsbereit, insbesondere wenn sie feststellen, dass die Charaktere planen, gegen die Kultisten der Brechenden Welle vorzugehen. Wenn sie denken, dass die Charaktere Kultisten sind, huschen die Gemeinen an ihnen vorbei und vermeiden Blickkontakt. Alle anderen Gruppen gehen gegen die Charaktere vor, falls die Spielergruppe den Anschein macht, als würde sie dort nicht hingehören.

K5. ZERFALLENE STALLUNGEN

Diese alten Stallungen sind in einem schlechten Zustand. Ein Großteil des Dachs ist eingestürzt, und verrottende Trümmer stapeln sich im Innenraum. Sechs Pferdeställe sind an der hinteren Wand aufgereiht.

Die Kultisten haben sich bisher **nicht** bemüht, die Stallungen wieder aufzubauen, da sie derzeit keinerlei Verwendung für Reittiere haben.

K6. RÜSTKAMMER

In Waffenhalterungen entlang der Wände der Rüstkammer befinden sich Speere. Mehrere Fässer voller Armbrustbolzen und Pfeile stehen nahe der Tür. In offenen Kisten in der Mitte des Raumes liegen Lederrüstungen. Die ungewöhnlichsten Gegenstände in dieser Rüstkammer sind die Schilde – sie sind aus gehämmertem Kupfer gefertigt und haben die Form von Pfeilschwanzkrebsen.

In dem Raum befinden sich zwanzig Speere, zehn Kurzscherer, fünf Krummsäbel, fünf leichte Armbrüste, vierhundert Armbrustbolzen, zweihundert Pfeile, fünfzehn Lederrüstungen und acht Schilde in der Form von Pfeilschwanzkrebsen.

K7. BADEHAUS

Zwei große, hölzerne Waschzuber nehmen die Mitte dieses Raumes ein. Eine Reihe von Vorhängen entlang der westlichen Wand trennt einige Umkleiden für ein wenig Privatsphäre ab.

K8. KASERNE

Die Kaserne ist mit neun Doppelbetten gefüllt. Unter jedem steht ein Paar abschließbarer Truhen. Es gibt Ausgänge im Norden, Westen und Osten.

Dieses Gebiet beherbergt zwölf **Banditen** und vier **Räuber der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7). Zu jeder Zeit schieben vier der Banditen auf den Mauern Wache, während zwei Räuber der Brechenden Welle ihren Dienst in Gebiet K16 verrichten. Die verbliebenen acht Banditen und zwei Räuber treiben sich hier herum. Sie verbringen die meiste Zeit mit Glücksspielen, schlafend in den Betten, ihre Ausrüstung pflegend, im Außenhof mit Trainieren oder mit sinnlosen Zankereien untereinander.

Nachts schlafen die meisten dieser Krieger in ihren Doppelbetten, wobei ein paar der Kultisten dann in diesem Raum Wache halten. Wenigstens zwei der Banditen sind zu jeder Zeit wach und gerüstet. Schlafende Kultisten verschlafen wortwörtlich ihre erste Kampfunde, die hier stattfindet, wachen dann auf und bewaffnen sich in ihrem zweiten Zug.

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere Grimbeißer überzeugen können, dass sie hier sind um sich ihm anzuschließen, bekommen sie in diesem Raum Doppelbetten zugewiesen (nur zwei der Betten sind frei, weshalb sich die Charaktere wahrscheinlich abwechseln müssen). Es gibt nur wenig Kameradschaft in dieser Kaserne – die meisten der Kultisten sind mürrisch, aufschneiderisch oder übel gelaunt. Sie hacken gerne auf neuen Rekruten herum.

K9. WASSERTURM

Das Obergeschoss dieses Turms sieht verlassen aus, während das Untergeschoss immer noch benutzt wird. Vorhänge trennen in der östliche Hälfte des Raums ein Privatquartier ab. Mehrere Strohpritschen liegen nahe der Tür. An der Nordwand steht eine Winde mit einer schweren Kette, die durch ein Rohr im Nordosten verschwindet. Der Fluss zieht direkt unter den Schießscharten dieses Turms vorbei.

Drei **Räuber der Brechenden Welle** und ein **Tiefenmagus** namens Risch (siehe Kapitel 7 für beide) beherbergen diesen Turm. Risch hat das Kommando und ist der Hauptansprechpartner. Er macht immer ein säuerliches Gesicht unter seinem hängenden Schnurrbart und ist furchtbar arrogant. Risch ist jedem Fremden gegenüber sofort misstrauisch.

Risch verwendet den durch Vorhänge abgetrennten Teil als seine Privatgemächer, während die Räuber mit den Strohpritschen vorlieb nehmen müssen. Im privaten Abteil des Tiefenmagus befinden sich eine Holzliege sowie eine Satteltasche auf einem Tisch (siehe „Schätze“ weiter unten).

Kettenwinde. Die Winde hebt oder senkt die Kette, die im Wassertor der Burg als Absperrung gespannt ist (Gebiet K11). Es braucht nur eine Person, um die Winde zu bedienen, jedoch

muss man sie drei Aktionen lang drehen, um die Kette so weit herunter zu lassen, dass ein Boot passieren kann.

SCHÄTZE

Risch trägt einen Schlüssel zum Gitter in Gebiet K13 bei sich. Seine lederne Satteltasche beinhaltet 70 GM, 12 PM und sechs Achate (jeweils 10 GM wert).

K10. BOOTSANLEGER

Die östliche Mauer der Burg erstreckt sich auf den Fluss hinaus und umschließt ein geräumiges Wasserbecken, in denen ein paar Kielboote treiben. Eine breite Lücke in der südöstlichen Mauer bildet einen Zugang zum Fluss, welcher jedoch mit einer gespannten, schweren Kette versperrt ist. Eine sechs Meter hohe Klippe trennt den Anleger und den nahen Turm vom Rest des Burggeländes. Im Norden fließt ein **breiter** Strom aus einer Höhlenöffnung in das Anlegerbecken. Ein Eisengitter versperrt den Höhleneingang.

Kielboote voller Beute und gestohlener Güter löschen hier ihre Ladung. Das Boot, das momentan am Anleger vertäut ist, ist leer. Das Wasser im Becken hat eine Tiefe von etwa 4,50 m, flacht jedoch natürlich zum Ufer hin ab.

K11. WASSERTOR

Die östlichen Mauern der Burg sind auf den Fluss hinaus gebaut und bilden einen langen Pier, der ein Anlegerbecken umschließt. Eine schwere Kette ist vom Turm im Süden über den Eingang zum Becken gespannt.

Die schwere Kette wird mit einer Winde in Gebiet K9 gespannt oder herabgelassen und bietet den Verteidigern der Flussgarde die Möglichkeit, Boote ein- oder auszusperren. Ein schwimmender Charakter kommt ohne Probleme unter der Kette hindurch – sie hindert nur den Schiffsverkehr.

Der Wachposten – ein Bandit auf dem Mauerabschnitt, der sich auf den Fluss erstreckt – ruft nach Charakteren, die sich per Boot nähern. Er gibt dann laut rufend Risch in Gebiet K9 Bescheid, der an die Schießscharte in seinem Turm herantritt, um zu sehen, was los ist.

Ein männlicher Mensch mit strähnigem, schwarzen Haar schaut aus der Schießscharte des Turmes am Fluss. Er hat einen hängenden Schnurrbart und einen säuerlichen Gesichtsausdruck. „Was wollt ihr?“, fragt er.

Risch entscheidet ob die Gruppe passieren kann oder nicht. Falls ja, befiehlt er den Räufern in K9 die Kette herunter zu lassen und weist die Charaktere an, ihr Boot in Gebiet K10 zu vertäuen. Er schickt dann die Räuber, um die Charaktere hineinzugeleiten.

K12. VERTÄUTES KIELBOOT

Ein großes Kielboot ist an der Innenseite der östlichen Burgmauern vertäut und treibt im Anlegerbecken. Ein Strickleiter führt von der Mauer auf das etwa 1,80 Meter weiter unten liegende Bootsdeck. Ladeluken vorn und achtern führen in die Bootskabine.

Dieses Schiff ist die *Flussmaid*. Ihr Wassergenasi-Kapitän **Shoalar Quanderil** (siehe Kapitel 7) und ein Halbblingsdiener namens Hecht (ein **Schläger**) beherbergen die Bootskabine. Zwei **Banditen** bilden die restliche Besatzung. Sie hausen in einer engen Koje unter Deck am Bug, welche über eine Luke und eine kurze Leiter betreten werden kann.

Shoalar ist ein hochrangiger Kultist der Brechenden Welle und ist gut über alle Vorkommnisse in den Städtchen der Region informiert. Wenn die Charaktere nicht gerade zu Anfang der Kampagne zur Flussgardenfeste kommen, ist es wahrscheinlich, dass er sie aus Geschichten ihrer Taten kennt. Es liegt bei dir abzuschätzen, was genau er weiß.

Falls Shoalar die Charaktere erkennt, handelt er auf eine der folgenden Weisen:

- Er stellt sich dumm, lädt die Charaktere zum Trinken und Spielen ein, während er seiner Mannschaft heimlich das Signal für einen Überraschungsangriff gibt.
- Er stellt sich dumm und versucht, die Charaktere in die Scharlachmondhalle zu schicken. Dann sendet er Banditen, um Grimbeißer zu warnen.
- Er greift sie sofort an.

Falls der Kampf schlecht läuft, flieht Shoalar, indem er in den Fluss springt.

Falls Shoalar bereits tot ist. Falls die Charaktere Shoalar bereits besiegt haben (siehe den Abschnitt „Wormford-Ratten“ weiter oben im Kapitel), sind der Genasi und sein Halbblingsdiener nicht hier. Stattdessen steht das Schiff dann unter dem Kommando eines **Banditenhauptmanns**.

SCHÄTZE

Eine verschlossene Truhe im Deckshaus beinhaltet 190 SM und 95 GM. Shoalar trägt eine lederne Gürteltasche mit 10 GM, drei kleinen Malachiten von je 10 GM Wert und einem *Heiltrank*. Zusätzlich ist der Laderaum unter dem Heck momentan voller Beutegut: Fässchen mit Lagerbier, gesalzener Fisch und zwölf große Bündel gegerbte Pelze (Biber und Zobel), die jeweils 40 GM wert sind.

K13. DUNKLER STROM

Die Nordseite des Bootsbeckens geht in eine steile, felsige Klippe über. Am Fuß der Klippe tritt ein unterirdischer Fluss zutage und ergießt sich ins Becken. Der Fluss ist beinahe neun Meter breit. Die Decke der Höhle ist in der Mitte gut 1,80 Meter über dem Wasserspiegel. Ein Eisengitter versperrt den Austrittspunkt des Flusses.

Im Eisengitter befindet sich ein Tor, das mit einem einfachen Schloss gesichert ist. Risch (Gebiet K9) und Fidel Grimbeißer (Gebiet 16) haben je einen Schlüssel. Der Strom ist 3 m tief und führt zu einem versteckten Bootsanleger unter der Festung (Gebiet K22).

K14. NORDTURM

Dieser Turm steht an der Oberkante der Klippe und überragt den Dessarinfluss und den Burghafen.

Verdeckte Felle und weggeworfene Knochen sind im Innern dieses Turms verstreut. Ein penetranter Tiergestank hängt in der Luft.

Die meisten nichtmenschlichen Rekruten des Kultes werden hinab zum Tempel der Brechenden Welle geschickt (siehe

Kapitel 4). Jedoch hatte Fidel Grimbeißer das Gefühl, nicht genug Truppenstärke zu haben, um die Flussgardenfeste gegen einen entschlossenen Angreifer verteidigen zu können, weshalb er drei **Grottenschrate** rekrutiert hat, um die Besatzung aufzustocken. Die Grottenschrate sind gelangweilt und brennen auf einen Kampf. Sie greifen jeden an, den sie nicht kennen, und scheren sich nicht darum, ob sie neue Rekruten verletzen oder töten.

K15. KAPELLE

In der Kapelle der Festung stehen einfache hölzerne Bankreihen, die auf einen großen Altar am Westende des Raums ausgerichtet sind. Es gibt keine Götterfigur, die darauf hinweisen könnte, welche Gottheit hier verehrt wird. Ein krudes Symbol ist auf die Wand hinter dem Altar gemalt worden. Es sieht aus wie ein X, dessen Striche am unteren Ende mit einem weiteren Strich verbunden wurden. Mehrere Strohpritschen befinden sich nahe der Kapellentür.

Der Leiter der Kapelle ist Drosnin, eine **Priesterin der Brechenden Welle**. Zwei **Räuber der Brechenden Welle** dienen als ihre Leibwächter und mehr oder weniger unwillige Akolyten. (Siehe Kapitel 7 für ihre Werte.) Sie sind allesamt begeisterte Bekehrte des Kults, wären aber lieber unterwegs um zu plündern oder zu kämpfen, anstatt in der Kapelle festzusitzen und Drosnins Tiraden über die unaufhaltsame Macht der Brechenden Welle anhören zu müssen. Das Symbol, das über dem Altar gemalt wurde, ist das Symbol des Kults der Brechenden Welle.

Drosnin nimmt an, dass jeder Fremde, der sich in die Kapelle verirrt, ihr zum Zweck der Indoktrination zugewiesen wurde. Drosnins bevorzugte Vorgehensweise sind dabei enthusiastische, endlose Predigten. Solange die Charaktere sie nicht angreifen, verfällt sie in einen ausufernden Sermon über die „Wahrheit der Tiefen Wasser“ und die kommenden „Großen Enthüllungen“. Die zwei Räuber rollen daraufhin mit den Augen und sehen gelangweilt aus, aber Drosnin macht einfach nur immer und immer weiter, wobei sie keine Unterbrechungen duldet. Sobald sie einmal begonnen hat, redet Drosnin in einem fort für zwei Stunden, bevor sie die Gruppe entlässt. Falls sie gehen wollen, bevor die Predigt beendet ist, oder falls sie Drosnin zu oft unterbrechen, befiehlt diese den Räubern, die Charaktere am Gehen zu hindern oder zum Schweigen zu bringen. Sie greift an, falls die Charaktere ihre Anweisungen nicht befolgen.

Falls hier ein Kampf ausbricht, wird Drosnin die Kapelle bis zum Tode verteidigen. Erst wenn sie zu Boden geht, werden überlebende Räuber sich zu Gebiet K14 oder K16 zurück ziehen, um Alarm zu schlagen.

K16. GROSSE HALLE

Diese große Halle dient je nach Anlass als Bankethalle, Übungshalle oder Thronsaal.

Dieser Raum ist die Große Halle der Festung. Sie ist zwei Stockwerke hoch. Steintreppen zu beiden Seiten des Raumes führen hoch auf eine steinerne Balustrade am westlichen Ende des Raumes. Schwere Doppeltüren führen im Osten auf den Burghof, während zwei weitere Türen im Westen weiter in die Festung führen. In den nördlichen und südlichen Außenmauern befinden sich Schießscharten.



Am westlichen Ende des Raumes, unter der Balustrade, steht ein großer hölzerner Stuhl hinter einem breiten Tisch, der mit Papieren und benutzten Tellern übersät ist. Ein weiterer Tisch, welcher sehr viel länger und mit Bänken bestückt ist, läuft der Länge nach durch die Mitte der Halle. Die Wände sind in Grün- und Blautönen gestrichen und mit Bannern dekoriert, auf denen nautische Motive abgebildet sind.

Fidel Grimbeißer erledigt die meisten seiner Geschäfte hier. Er ist ein **Wereber**, bleibt jedoch während Audienzen mit Fremden in der Flussgardenfeste in seiner menschlichen Gestalt. Grimbeißer bleibt für gewöhnlich bis in die späten Abendstunden in der Halle. Dann schleicht er sich hinunter zum Flussufer, um in seiner Ebergestalt auf Jagd zu gehen. Er kehrt vor der Morgendämmerung zurück und schläft dann in seinen Gemächern (Gebiet K21). In der Großen Halle ist stets ein **Tiefenmagus** namens Urshnora an seiner Seite, sowie zwei **Räuber der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7 für beide). Falls ein Kampf ausbricht, zieht Grimbeißer es vor, in seiner Hybridgestalt zu kämpfen. Wenn der Kampf schlecht für ihn aussieht, flieht er durch die Geheimtür (siehe „Geheimtür“ unten).

Berichte. Grimbeißer hat nur wenig übrig für Verwaltungskram. Diverse Berichte über Räuberbanden und Schmuggler überall in der Gegend sind in den Papierhaufen auf dem Tisch vergraben, nebst den

Verwaltungsabläufen für die Versorgung der Flussgardenfeste, Protokolle über die momentanen Schiffe auf dem Fluss sowie Logbücher und Manifeste von geplünderten Schiffen. Die Banditen berichten genau, was für Beute sie gemacht haben, jedoch sind die Ortsbeschreibungen sehr vage, z. B.: „Wagenladung Mehl, nahe B.“ oder „40 Silbermünzen, Reisender nahe W.“ Die Abkürzungen stehen für Städtchen in der Gegend, Beliard und Womford.

Einer dieser Berichte beschreibt den Karawanenverkehr um Rotlärche. Ein Vermerk beschreibt die Ankunft „einer Bande Unruhestifter“ mit der Rassenbeschreibung der Gruppe. Der Brief ist nicht unterschrieben, jedoch mischt die ungewöhnliche Handschrift Blockbuchstaben und Schreibschrift. Siehe „Der Brief des Spions“ in Kapitel 4, falls die Charaktere hier weiter forschen.

Geheimtür. Eine Geheimtür befindet sich hinter Grimbeißers Stuhl und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gefunden werden. Die Tür verbirgt eine Wendeltreppe, die zu Gebiet K22 hinab führt.

AUDIENZ MIT GRIMBEISSER

Fidel Grimbeißer ist mürrisch, misstrauisch und humorlos. Er stellt sehr direkte Fragen, wie etwa „Wer seid ihr?“ und „Warum seid ihr hier?“ Falls die Charaktere versuchen, ihm zu schmeicheln oder irgendwelche fantastischen Geschichten zum Besten geben, gebietet Grimbeißer ihm, den Mund zu halten, und deutet auf einen anderen Charakter, der antworten soll.

Nachdem der die Charaktere angehört hat, entscheidet sich Grimbeißer für eine der folgenden Optionen:

- Falls die Gruppe keine Ahnung von dem Kult zu haben scheint oder falls die Charaktere ihm auf die Nerven gehen, wirft er sie aus der Flussgardenfeste.
- Falls die Gruppe keine Ahnung von dem Kult zu haben scheint, aber gute Gründe liefert, um in Flussgarde zu bleiben, erlaubt Grimbeißer den Charakteren zu bleiben, jedoch nur so lange wie nötig. Sie bekommen dann Doppelbetten in Gebiet K8 zugewiesen.
- Falls die Gruppe etwas zu wissen scheint, jedoch schwach oder gefährlich wirkt, befiehlt Grimbeißer seinen Kultisten den Angriff.
- Falls die Gruppe etwas zu wissen scheint und wichtig wirkt (oder wie nützliche Rekruten), erlaubt Grimbeißer ihnen, zu bleiben und weist ihnen Doppelbetten in Gebiet K8 zu.

Falls die Charaktere von einem der Tore zu Grimbeißers Halle eskortiert wurden, sind ihre Eskorten während des Gesprächs mit Grimbeißer ebenfalls anwesend.

ENTWICKLUNG

Wenn die Gruppe Flussgarde verlässt, nachdem sie Grimbeißer getötet oder ihn zur Flucht gezwungen hat, verlassen alle verbliebenen Kultisten die Festung während der nächsten ein bis zwei Tage. Die meisten verteilen sich auf diverse Banditen- oder Schmugglerlager im Dessarintal. Novizen des Kults ziehen sich in den Tempel der Brechenden Welle zurück (siehe Kapitel 4).

Grimbeißer trägt einen Schlüssel zu Gebiet K13 bei sich.

K17. BEDIENSTETENQUARTIERE

In diesen schlichten Wohnräumen befinden sich sechs Etagenbetten und ein kleiner Holztisch mit Stühlen, sowie zwei große Wäschebottiche und mehrere Körbe voller schmutziger Kleidung und Unterwäsche.

Dieser Raum beherbergt die Bediensteten, die in der Küche arbeiten und sich um die niederen Arbeiten in der Burg kümmern. Drei menschliche **Gemeine** (Any, Berd und Nayreen) arbeiten momentan hier. Sie sind Einheimische aus Womford, die von dem Kult der Brechenden Welle entführt und hierher gebracht wurden, um zu putzen, kochen, waschen und die Krieger des Kultes zu bedienen. Alle drei würden gerne fliehen und nach Hause zurückkehren, trauen sich jedoch keinen Versuch zu. Grimbeißer hat bereits zwei andere für einen Fluchtversuch zu Tode peitschen lassen.

Die Bediensteten wissen von der Geheimtür in Gebiet K16, wissen aber nicht, wohin sie führt.

KÜCHE:

Auf zwei großen Herden an der Nordwand stehen Kessel voll brodelndem Eintopf. Waschzuber und Arbeitstische mit altem, abgenutztem Geschirr stehen in der Mitte des Raumes. An der südlichen Wand sind Säcke, Fässchen und Fässer aufgestapelt. Von der Decke hängt Käse und geräucherter Fisch.

Fünf menschliche **Gemeine** schufteten hier. Zwei von ihnen (Lathna und Oric) sind Gefangene, die nicht hier sein wollen, jedoch sind die anderen drei (Gorm, Herek und Shadnil) Tunichtgute aus Womford. Diese drei sind nicht stark genug, um Krieger für die Brechende Welle zu sein, weshalb sie gezwungen sind, Küchendienst zu verrichten. Falls Eindringlinge die Küche betreten, versuchen die Mächtegrnbanditen, sich davon zu stehlen und die Kultisten zu warnen.

SCHÄTZE

In den Säcken befindet sich Mehl, ein Dutzend Fässchen beinhalten Lagerbier (Wert 10 GM pro Fässchen), und die Fässer sind mit Salzfleisch gefüllt.

K19. ALTE BIBLIOTHEK

Die Wände dieses Raums stehen voller Bücherregale, wovon die meisten aber leer sind. Eines der alten Regale wurde leer geräumt und mit einer Auswahl von Folianten bestückt. Eine einzelne Pritsche steht unter einem schmalen Fenster am anderen Ende des Raumes neben einem kleinen Schreibtisch, einem Holzstuhl und einer Truhe. Der Boden sieht feucht aus.

Dieser Raum war einst eine Bibliothek und der Salon des Burgherren, jedoch hat Grimbeißer weder am Lesen noch an Unterhaltung besonderes Interesse. Die Kammer dient nun Urshnora als persönliche Unterkunft, welche sich normalerweise in Gebiet K16 aufhält. Urshnora ist ein **Tiefenmagus** (siehe Kapitel 7). Sie hasst Risch (Gebiet K9), der diese Animositäten erwidert.

Geheimtür. Hinter einem der Bücherregale ist eine Geheimtür versteckt. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 enthüllt die Tür, welche eine Verbindung zu Gebiet K21 darstellt.

SCHÄTZE

Urshnora hat eine kleine Holztruhe neben ihrem Bett stehen. In der Truhe befinden sich 80 SM, 30 GM, ein Seidenbeutel mit vier makellosen Jaspis, die je 70 GM wert sind, eine Schriftrolle mit *Has* und eine Schriftrolle mit *Wasserwand* (siehe Anhang B).

Die Bücher – zwölf Stück an der Zahl – sind je 25 GM wert. Die meisten behandeln nautische Themen und zeigen Seekarten, Auszüge aus Logbüchern und Ähnliches.

K20. WACHRAUM DER FESTUNG

Vier Doppelbetten befinden sich an den Wänden dieses Wachraums. Im Süden kann man durch eine Schießcharte auf den Burghof blicken. Eine Tür führt auf die Burgzinnen. Eine weitere Tür führt nach Norden.

Dieser Wachraum dient als Kaserne für sechs **Räuber der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7). Zu jeder Zeit haben zwei von ihnen Dienst in Gebiet K16, während die anderen vier sich hier ausruhen. In der Nacht schiebt hier zu jeder Zeit mindestens einer der Räuber Wache.

Wenn die Räuber in diesem Raum Kampfeslärm in den Gebieten K19 oder K21 hören, begeben sie sich schnellstmöglich dorthin, um mögliche Bedrohungen zu untersuchen und zu bekämpfen.

K21. FÜRSTENGEMÄCHER

Ein großer halbrunder Raum beansprucht die Westhälfte dieses Stockwerks des Festungsturms. Durch drei schmale Fenster hat man einen guten Blick auf die Ländereien außerhalb der Burgmauern. Die Möblierung des Raums ist sehr bescheiden, und umfasst eine harte Pritsche, einen kleinen Holztisch und ein paar einfache Stühle. Mehrere große Truhen belegen die südliche Ecke des Raums.

Fidel Grimbeißer macht sich nichts aus weltlichen Annehmlichkeiten, jedoch sind ihm seine Reichtümer lieb und teuer. Hier landen die besten Stücke aus den Überfällen und Raubzügen seiner Banden, wo er sie jederzeit ansehen und anfassen kann. Grimbeißer ist ein **Wereber** und schläft in seinem Raum immer nur morgens für wenige Stunden.

Falls er hier gestellt wird, kämpft Grimbeißer verbissen, um seinen Schatz zu verteidigen, wobei er wütend herum-schreit und um Hilfe ruft. Jeder Kultist in der Nähe (siehe Gebiete K19 und K20) wird auf seine Rufe reagieren. Falls die Charaktere in diesem Raum entdeckt werden, wenn Grimbeißer nicht anwesend ist, werden sie sofort angegriffen, da der Zugang für jeden außer Grimbeißer verboten ist.

Geheimtür. Eine Geheimtür führt in die Bibliothek (Gebiet K19) und ist in der nordöstlichen Ecke des Raums versteckt. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 enthüllt die Tür.

SCHÄTZE

Grimbeißers Schatz besteht aus 600 SM, 450 EM und einem Täschchen mit fünfzehn blauen Azuriten (je 10 GM wert).

K22. GEHEIMER ANLEGER

Die geheime Treppe in Gebiet K16 führt 6 m in die Tiefe zu diesem Anleger, welcher an einem unterirdischen Strom liegt, der nach Osten zu Gebiet K13 fließt.

Am Fuße der Treppe findet ihr eine mit Fackeln erleuchtete Kammer, in der zwei vertäute Boote in einem unterirdischen Strom treiben. Der Strom fließt Richtung Tageslicht nach Osten und kommt von Westen aus der Dunkelheit.

Sechs **Ghule** lauern im Wasser jenseits des Bootsanlegers. Sie haben die Anweisung, sicherzustellen, dass sich nur Kultisten zum Tempel der Brechenden Welle begeben, welcher mehr als drei Kilometer flussaufwärts liegt. Die Ghule greifen jeden an, der Anstalten macht, flussauf zu rudern, ohne vorher im Bug des Boots zu stehen und das Handzeichen der Brechenden Welle zu machen. Um die Ghule im tintenschwarzen Wasser auszumachen, braucht man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17.

Alle sechs Ghule verwenden ihre erste Aktion des Kampfes, um gemeinsam zu versuchen, ein Boot umzuwerfen, damit dessen Passagiere im Fluss landen. Drei der Ghule verwenden die Helfen-Aktion, damit die drei anderen Ghule je einen Stärkewurf mit Vorteil ablegen können. Sollte einer der Ghule einen Wurf auf Stärke gegen SG 20 schaffen, kentert das Boot. Falls nötig, wenden einige der Ghule diese Taktik später im Kampf erneut an.

ABSCHLUSS

Der unterirdische Strom windet sich für mehr als drei Kilometer durch lichtlose Grotten und führt zu einem unterirdischen See an den Außenbereichen der verlorenen Zwergenstadt Tyar-Besil. Die Charaktere können problemlos mit einem kleinen Boot vom geheimen Anleger (Gebiet K22) zum Seeufer-Anleger im Tempel der Brechenden Welle rudern (siehe Kapitel 4).

HEILIGSTEIN-ABTEI

Die dritte der Verfluchten Festen der Sumberhügel ist die Heiligstein-Abtei, die der Lich Renwick Caradun als Heimat gewählt hat, was sämtliche Monster der Gegend davon abschreckt, sich in der Nähe anzusiedeln. Die ehemalige Festung wurde als Heiligstein-Abtei zu neuem Leben erweckt und ist nun die Heimat eines zurückgezogen lebenden Ordens mysteriöser Mönche (bei denen es sich in Wirklichkeit um Erdkultisten handelt), die ihre Tage mit Meditation und dem Üben in rigoroser Selbstdisziplin verbringen.

Nur wenige Bewohner der Gegend haben von der Heiligstein-Abtei gehört. Niemand in der Gegend kennt jedoch die Wahrheit: das Kloster dient nun als oberirdisches Hauptquartier des Kults der Schwarzen Erde und bewacht den Eingang zu den unheiligen Gewölben des Tempels der Schwarzen Erde im Untergrund.

DIE ABTEI UNTERSUCHEN

Anders als die exzentrischen Federsturmritter oder die aggressiven Räuber der Flussgardenfeste halten sich die Mönche vom Orden des Heiligen Steins bedeckt. Sie rekrutieren im Geheimen Monster und entführen Reisende und abgeschieden lebende Minenarbeiter als Sklaven für ihre Minen. Sie achten dabei darauf, mögliche Zeugen auszuschalten. Bisher hat niemand den Verdacht, dass „diese zurückgezogen lebenden Mönche“ hinter den Problemen stecken. Tatsächlich bekommen die Heiligsteinmönche so wenig Aufmerksamkeit, dass sie sich kaum Mühe geben, ihre monströsen Verbündeten verborgen zu halten oder neugierige Eindringlinge in die Irre zu führen.

BESUCHER NICHT WILLKOMMEN

Mit was für einer Geschichte die Charaktere auch aufwarten, die Heiligsteinmönche wollen nichts davon wissen. Eine Gruppe von Fremden, die an ihre Türe klopft, wird abgewiesen. Hartnäckigen Besuchern wird gesagt: „Die Äbtissin erlaubt es nicht, dass Besucher unsere Meditation stören“, und es kommt zum Angriff, falls man sich weigert zu gehen.

Falls die Charaktere nach der Abordnung aus Mirabar fragen, sagt der Mönch an der Tür: „Sie sind nicht hier,“ und schickt die Gruppe fort. Misstrauische Charaktere können bemerken, dass die Mönche verstohlene Blicke wechseln, indem sie einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 schaffen.

ANWÄRTER ODER MITGLIEDER?

Die Heiligsteinmönche können überzeugt werden, die Charaktere einzulassen, wenn die Charaktere behaupten, dass sie hier sind, um sich dem Kult der Schwarzen Erde anzuschließen oder dass sie bereits für den Kult arbeiten. Es reicht als Beweis, nach den Namen Hellenrae, Marlos Urnrayle oder Miraj Vizann zu fragen, genauso wie etwas dabei zu haben, was das Interesse der Kultisten der Schwarzen Erde weckt. Falls die Charaktere eingelassen werden, werden sie zu Qarbo eskortiert, welcher entscheidet, was mit ihnen passieren soll (siehe „Audienz mit Qarbo“ in Gebiet M9).

VERKLEIDUNGEN

Die Heiligsteinmönche tragen normalerweise Kapuzenumhänge und Gargylenmasken aus vergoldetem Blech, die ihre Gesichter verdecken. Wenn die Charaktere an diese Gegenstände herankommen, können sie sich die Mönchskleidung selbst anziehen, um sich so zu verkleiden. Charaktere, die als Heiligsteinmönche verkleidet sind, können sich frei in der Abtei bewegen, ohne auf Widerstand zu stoßen, solange sie es vermeiden, allzu viel zu reden. Auch die Gargylen in den Gebieten M8 und M14 greifen keine Charaktere an, die auf diese Weise verkleidet sind. Allgemein werden die verkleideten Charaktere von Bösewichten und Monstern ignoriert, solange sie sich unauffällig verhalten.

INFILTRATION UND KAMPF

Die Bewohner der Abtei wissen genau, wer sich hier aufhalten darf und wer nicht. Nicht verkleidete Abenteurer, die ohne Eskorte durch die Hallen streifen, werden sofort als Eindringlinge angesehen und angegriffen.

Die Kultisten haben keinen organisierten Verteidigungsplan gegen einen Angriff. Die meisten Bewohner der Abtei haben eine fatalistische Einstellung und neigen dazu, sich den Angreifern zu stellen und sie zu bekämpfen, anstatt zu fliehen und Alarm zu schlagen. Jedoch reagieren die Kultisten aggressiv auf Kampfeslärm. Wenn ein Kampf in einem Gebiet ausbricht, überprüfe, ob sich in den umliegenden Gebieten andere Monster oder Bösewichte aufhalten. Entscheide dann, ob und wann sich diese Art von Gegner in einen Kampf einmischen würde. Dies kann sich zu tödlichen Begegnungen für die Charaktere entwickeln, da jederzeit neue Gegner herbeieilen und in einen bereits laufenden Kampf einsteigen können, oder die Charaktere stören, wenn sie nach einem harten Gefecht rasten wollen.

MERKMALE DER ABTEI

Der größte Teil der Heiligstein-Abtei scheint in gutem Zustand zu sein, außer der östliche Teil des Gebäudes (Gebiete M16 und M17), wo man zerfallende Mauern und Schutthaufen findet. Die folgenden Merkmale findet man in der gesamten Abtei. Ausnahmen sind in dem jeweiligen Gebiet vermerkt, in dem sie auftreten:

Decken. Die Decken im Kloster sind 3,60 m hoch. Die Minen haben meistens eine Deckenhöhe von 2,40 m.

Fenster. Die Fenster des Klosters sind schmal und hoch, fast wie Schießscharten. Die Fensterbänke sind an der Außenseite etwa 3 m vom Boden entfernt.

Lichtverhältnisse. Am Tag sind die meisten Innenräume durch Fenster hell erleuchtet. Nachts werden keine Lichter entzündet. Auch die Minen sind unbeleuchtet.

Schätze. Die Heiligsteinmönche sind Asketen und häufen keine persönlichen Reichtümer an. Ihre vergoldeten Blechmasken sind wertlos. Die mehr weltlichen Bewohner des Klosters (wie etwa die Duergar) tragen je 2W10 GM in verschiedenen Münzen und kleineren Wertgegenständen bei sich.

Schlösser. Ein Schloss benötigt Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 zum Öffnen.

Türen. Die Türen im Innern sind aus Holz. Man braucht einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 10, und eine verschlossene Tür aufzubrechen. Die Außentüren sind mit Eisenbeschlägen verstärkt und in der Regel verschlossen. Für eine solche Tür wird ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 15 zum Aufbrechen benötigt.

Verteidiger. Die meisten Bewohner der Abtei sind Kultisten. Andere, wie die Orog, sind Söldner. Der Lich Renwick (Gebiet M16) hat nichts mit dem Kult zu tun.

Wände. Das Dach der Abtei befindet sich etwa 7,50 m über dem Boden, jedoch bestehen die Wände aus bröckelndem Mauerwerk und notdürftig mit Wackersteinen geflickten Sektionen, weshalb sie relativ einfach zu erklimmen sind. Die Mauer um den Garten (Gebiet M14) ist 3 m hoch.

M1. DER STEINWEG

Wenn die Charaktere an der Heiligstein-Abtei ankommen, lies den folgenden Text:

Ein Pfad führt durch einen immer schmäler werdenden Hohlweg zwischen Klippen aus windgeformtem Sandstein. Irgendwann kommen sich die Wände so nahe, dass ihr ohne Probleme beide Seiten gleichzeitig berühren könnt. Dann geht der schmale Weg aber in eine verborgene Schlucht über, die in den Herzen der Hügel liegt. Ein weitläufiges Kloster steht in der Mitte dieses natürlichen Amphitheatrs, von allen Seiten von Sandsteinklippen umringt.

Vor euch liegt ein verwitterter, steinerner Treppenaufstieg, der hoch zu den verschlossenen Toren des Klosters führt. Die schlichten Türflügel sind aus schwerem Hartholz und mit Eisen beschlagen. Ein staubiger Trampelpfad scheint um das Gebäude zu führen.

Falls die Charaktere die anderen Seiten des Gebäudes auskundschaften, füge folgendes hinzu:

Eine kleine Tür, wahrscheinlich ein Dienstboteneingang, befindet sich an der nordwestlichen Seite der Abtei. An der nordöstlichen Seite umgibt eine drei Meter hohe Mauer einen ansehnlich großen Garten mit einem verschlossenen Tor. Die östlichen Gebäude der Abtei scheinen in sehr schlechtem Zustand zu sein – die Wände dort sind am Zerfallen, und die Fenster sind mit alten Mauerteilen zugemauert. Ein kleiner Seiteneingang befindet sich hier in der Nähe im südöstlichen Teil des Gebäudes.

Niemand in der Abtei achtet wirklich auf Leute, die um das Gebäude herum schleichen, jedoch könnten Charaktere, die zu viel Lärm machen, die Aufmerksamkeit von Kultisten erregen, deren Fenster in die richtige Richtung zeigen.

Alle Außentüren werden nach Einbruch der Dämmerung verschlossen.

M2. BASALTHALLE

Nachts befindet sich niemand hier, aber am Tag sind zwei Heiligsteinmönche (siehe Kapitel 7) hier stationiert. Wenn die Mönche anwesend sind und die Gruppe anklopft, versucht, die Tür zu öffnen, oder sich lautstark unterhält, lies folgendes:

Ein kleines Paneel in der Vordertür der Abtei wird aufgeschoben und eine Person mit einer goldenen Maske schaut heraus. Die Maske ist nach dem Gesicht eines finster dreinblickenden Gargylen geformt, jedoch sieht die Hand, die das Paneel zur Seite geschoben hat, sehr menschlich aus. Unter der Maske ertönt eine weibliche Stimme. „Ja? Was wollt ihr denn hier?“

Die Mönche hören sich die Geschichte ihrer Besucher an, schicken die Gruppe dann aber fort, es sei denn, die Charaktere können sie davon überzeugen, dass sie ein wichtiges Anliegen haben. Wenn die Türen unverschlossen sind, können die Charaktere eintreten ohne sich anzukündigen. In diesem Fall finden sie zwei Mönche in matten Roben, die teilnahmslos in der Halle warten. Die Mönche fragen nach dem Begehrt der Charaktere, und das Gespräch verläuft weitestgehend genau so.

Wenn die Charaktere durch die Vordertür eintreten, lies folgendes:

Die karge Halle wird von unregelmäßigen Blöcken schwarzen Basalts dominiert, die natürliche Säulen an den Wänden bilden. Die Türen des Haupteingangs der Abtei zeigen nach Süden, und es führen weitere Türen nach Osten und Westen. Ein Innenhof, der durch einige schmale Fenster zu sehen ist, befindet sich direkt nördlich von hier.

Die Mönche greifen ohne Vorwarnung an, wenn irgendwer versuchen sollte, den Bereich durch die westliche oder östliche Tür ohne Geleit zu verlassen. Falls die Mönche davon überzeugt werden konnten, dass die Charaktere potentielle Rekruten sind oder mit wichtigen Angelegenheiten des Kults zu tun haben, geleitet einer der Mönche die Gruppe zu Gebiet M9 um sich mit Qarbo zu treffen.

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere das Kloster angreifen, es verlassen und später zurückkehren, wurden die beiden Wachen hier durch zwei **Minotauren** ersetzt, die vom Tempel der Schwarzen Erde geschickt wurden, und von einem **Heiligsteinmönch** (siehe Kapitel 7) beaufsichtigt werden.

M3. SCHLAFRÄUME

Dieser Raum ist als sehr ungemütlich aussehende Kaserne eingerichtet. Zehn dünne Schlafmatten sind entlang der Wände ausgerollt, neben denen fein säuberlich zusammengelegte Kleiderstapel liegen – schlichte, mattfarbene Roben und Sandalen. Auf zwei der Kleiderstapel liegen außerdem goldene Masken von finsternen Gargylen-Gesichtern. Es gibt keinerlei Mobiliar. Ein einzelnes Fenster bietet Blick auf die Wände der Schlucht im Süden.

Dieser Raum beherbergt zehn **Heiligsteinmönche** (siehe Kapitel 7). Nachts schlafen sechs der Mönche in diesem Raum, während zwei Wache schieben und zwei in Gebiet M7 arbeiten. Die zwei Mönche, die wach bleiben, stellen sicher, dass sich niemand hinausschleicht, um die Küche oder die Destille zu plündern, oder sich anderweitig unangemessen für einen Mönch benimmt. Falls ein Kampf ausbricht, erwachen die schlafenden Mönche und stehen während ihrer ersten Runde auf. Ab der zweiten Runde können sie normal handeln.

Tagsüber schlafen hier vier der Mönche (diejenigen, die Nachtschicht geschoben haben), während die übrigen in anderen Teilen der Abtei ihrem Tagwerk nachgehen.

M4. GÄSTEQUARTIERE

Die Türen dieses Raumes sind in der Regel verschlossen. Qarbo trägt den Schlüssel. Er befindet sich entweder tagsüber in Gebiet M9 oder schläft hier bei Nacht.

Acht einfache Pritschen stehen an den Wänden dieses Raumes, mit je einer kleinen Truhe am Fuß. Ein kleiner Tisch und mehrere Holzstühle stehen in der Mitte des Raumes nahe eines eisernen Ofens. Drei der Pritschen sind gemütlich mit bezogenen Matratzen, Kissen und Decken ausgestattet, die fünf übrigen sind nur blankes Holz.

In früheren Tagen, als die Bewohner des Klosters noch Reisenden Unterkunft angeboten haben, diente dieser Raum als Gästeraum des Klosters. Heutzutage kommen sich nur wenige hierher, weshalb der **Priester der Schwarzen Erde** Qarbo diesen Raum als sein persönliches Quartier verwendet. Qarbo hält sich zwei **Wachen der Schwarzen Erde** in der Nähe auf Abruf, die als seine Leibwächter dienen. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Qarbo ruht hier von Mitternacht bis kurz nach Sonnenaufgang. Er verbringt die restliche Zeit in Gebiet M9, beim Steinernen Schrein. Wenn Qarbo und seine Wachen hier sind, verschließen sie die Türen und schlafen.

SCHÄTZE

Eine verschlossene Eisenkiste unter Qarbos Pritsche enthält 120 GM, 90 EM, golddurchwebte Priesterroben im Wert von 40 GM, ein Lederbeutel mit 2 Goldarmreifen im Wert von je 30 GM, eine Schriftrolle *Erdbindung*, eine Schriftrolle *Maximilians Erdgriff* und eine Schriftrolle *Steinwandeln* (siehe Anhang B für eine Beschreibung dieser Zauber). Qarbo trägt der Schlüssel zu der Kiste bei sich, wie auch den Schlüssel zur verschlossenen Tür in Gebiet M21.

M5. WESTLICHE SCHLAFRÄUME

Ein schwerer hölzerner Fensterladen verschließt das Fenster dieses Raumes, wodurch es hier ziemlich dunkel ist. Außerdem ist es hier dank eines großen Eisenofens mit einem lodernden Feuer sehr warm. Auf dem Boden liegen zehn ungemütlich aussehende Schlafmatten und säuberliche Stapel von Waffen und Rüstungen.

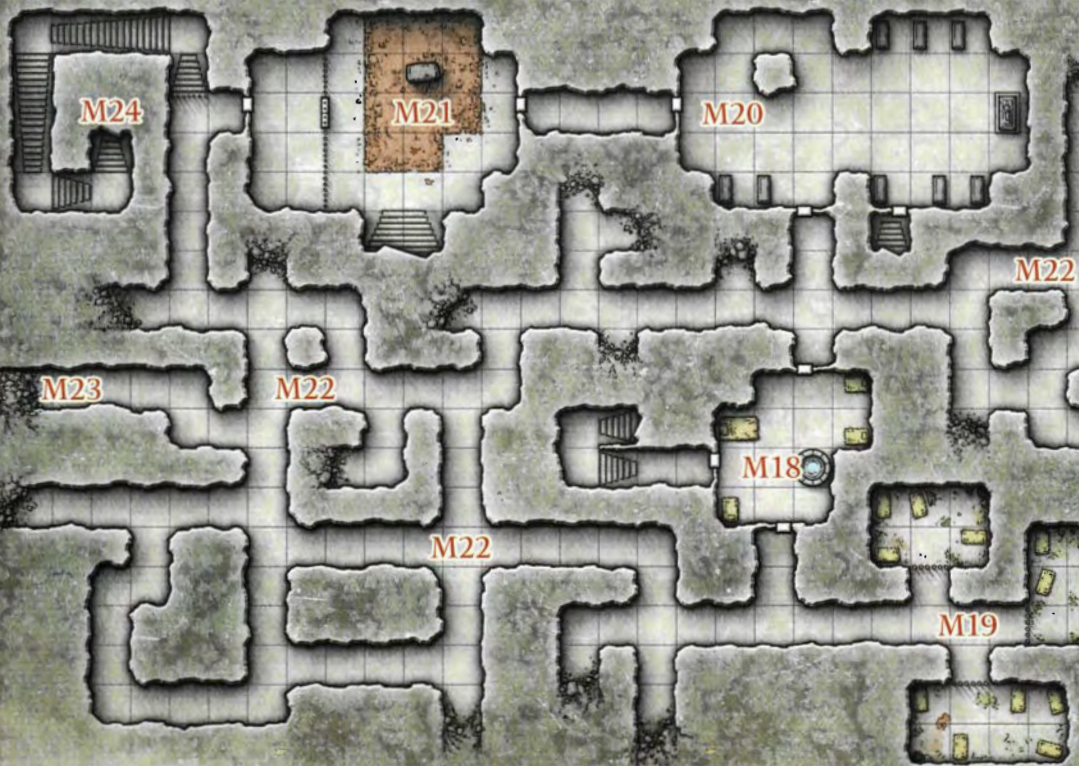
In diesem Raum hausen sechs **Duergar** und vier **Heiligsteinmönche** (siehe Kapitel 7). Tagsüber arbeiten die Mönche in der Trainingsarena (Gebiet M15) und der Küche (Gebiet M7), während die Duergar hier ruhen. Immer wenn die Duergar anwesend sind, wachen drei während die anderen dösen. Nachts patrouillieren die Duergar im Gebiet um das Kloster und schauen in den **Minen** nach dem Rechten, während die Mönche sich ausruhen.

Diese Duergar-Söldner sehen den Kult der Schwarzen Erde als gute Gelegenheit. Sie tolerieren die Mönche, da diese nicht viel reden und sie in der Regel in Ruhe lassen.

M6. SPEISESAAL

Vier alte, hölzerne Tische mit Bänken stehen in der Mitte des Raums, und Regale voller einfachem Tongeschirr und Holztellern stehen an den Wänden. Im Westen bieten zwei Fenster einen Blick hinaus in die Schlucht jenseits der Mauern der Abtei. Zwei Türen führen aus diesem Raum nach Norden und eine nach Süden.

HEILIGSTEIN-ABTEI



1 Feld = 3 Meter

Die Kultisten verbringen nur wenig Zeit in diesem Gemeinschaftsraum. Sie sind die meiste Zeit ihrer wachen Stunden in anderen Teilen der Abtei und arbeiten oder trainieren. Wenn sie nicht arbeiten, ruhen sie sich in ihren Quartieren aus.

In der Morgendämmerung und den Abendstunden versammeln sich die Heiligsteinkultisten (außer die zwei Torwachen in Gebiet M2) in diesem Raum für eine halbe Stunde, um gemeinsam in Stille zu speisen. Während der Mahlzeiten essen hier zwölf **Heiligsteinmönche**, zusammen mit **Hellenrae**, dem **Priester der Schwarzen Erde** Qarbo und den zwei **Wachen der Schwarzen Erde**, die Qarbos Leibwache stellen. Die anderen Bewohner des Klosters (die Duergar in Gebiet M5 und die Orog in Gebiet M8) ziehen es vor, nicht mit den restlichen Kultisten zu speisen. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

M7. KÜCHE

Die Tür nach draußen wird nach Einbruch der Nacht verschlossen. Tagsüber gehen durch sie regelmäßig die Mönche ein und aus, die in der Küche arbeiten, um Kräuter zu sammeln oder Küchenabfälle zu entsorgen.

Heiße Kohlen glühen in zwei gemauerten Öfen in der Mitte dieses Raums, und der Geruch von backendem Brot erfüllt die Luft. Mehlsäcke, Fässer mit gesalzenem Fisch, Kisten mit getrocknetem Gemüse und Käseräder stellen die Wände voll. Auch an den Wänden stehen abgenutzte Arbeitstische sowie eine Sammlung wild zusammengewürfelten Geschirrs. Eine Tür im Westen führt zu einem Waschraum, in dem drei große Zuber stehen. Eine Tür im Norden führt zur Abtei hinaus, während eine weitere Tür nach Süden führt.

Die Heiligsteinmönche wechseln sich mit der Küchenarbeit ab. Unabhängig von der Tageszeit arbeiten hier vier **Heiligsteinmönche** (siehe Kapitel 7). Wenn es schon spät ist (oder besonders früh), sind sie damit beschäftigt, Brot zu backen, Töpfe zu schrubben oder Vorräte haltbar zu machen. Das Essen ist nicht besonders gut, aber reichlich und sättigend. Einfache Rationen sind an den Wänden aufgestapelt.

Der Raum direkt westlich dient als Badehaus und Wäscheraum, in dem sich drei große hölzerne Bottiche befinden.

M8. SANDSTEINHOF

Dieses Gebiet ist nach oben offen, und man kann den Himmel sehen. Charaktere können von hier über das Dach in die Abtei einsteigen.

Dieser lange, schmale Hof ist mit rotem Sandstein gepflastert. Im Norden geht es zum Haupttempel oder Schrein der Abtei, auf dessen kupferbeschlagenen Doppeltüren ein dreieckiges Symbol prangt. Es führen außerdem Türen aus dem Hof an seinem östlichen und westlichen Ende und mehrere schmale Fenster befinden sich in der südlichen Wand. Gargylenstatuen stehen wie Wächter neben der Tür und überblicken den Hof mit einem fiesen Grinsen.

Die zwei Statuen direkt neben der Tempeltür sind tatsächlich **Gargylen**, die sich getarnt haben. Sie tun nichts, außer wenn Charaktere, die nicht zum Kult gehören, versuchen, den Schrein im Norden zu betreten (Gebiet M9). Die Gargylen behelligen niemanden, der die Roben und Masken der

Heiligsteinmönche trägt oder von jemandem einer solchen Aufmachung begleitet wird.

Das Symbol auf der nördlichen Tür ist das Symbol der Elementaren Erde.

M9. DER STEINERNE SCHREIN

Die Treppe in der Mitte dieses Raums führt hinab zu Gebiet M21 in den Minen unter der Abtei.

Vier große Säulen aus natürlichem Gestein dominieren diesen Schrein. Ein weiter Treppengang in der Mitte des Raumes vor einem Altar, der an eine Steinplatte erinnert, führt hinunter in die Dunkelheit. Zentral in der südlichen Wand befindet sich eine große, kupferbeschlagene Doppeltür, und kleinere Türen führen nach Osten und Westen hinaus. Zwei schmale Fenster in der Nordwand lassen dünne Lichtstrahlen von außen hinein. Über dem Altar wurde ein dreieckiges Symbol in die schweren Steinblöcke der Wände gemeißelt.

Jeder, der sich die nordwestliche Ecke anschaut, bemerkt einen kleinen Bronzehebel (siehe weiter unten).

Die Kultisten der Schwarzen Erde beanspruchen die Haupthalle des alten Tempels für sich, und dieser Schrein dient nun als Heiligtum für die Kultmitglieder, die in diesem Außenposten stationiert sind. Außerdem ist er ein Ort für Neuanwärter, um sich zu beweisen. Falls er sich nicht in Gebiet M4 aufhält, befindet sich der **Priester der Schwarzen Erde** Qarbo hier, beschützt von zwei **Wachen der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7 für beide). Sie greifen Eindringlinge an, die hier ohne Geleit eintreten.

Altar. Eine nähere Betrachtung des Altars zeigt, dass erst kürzlich alte Runen und Symbole auf seiner Oberfläche neu gemeißelt wurden. Ein Charakter, der die Zeichen in Augenschein nimmt, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 die überschriebenen Symbole identifizieren (ein Zwerg schafft den Wurf automatisch). Die Runen zeigen, dass dieser Tempel einst Moradin geweiht war.

Bronzehebel. Der Hebel löst die Treppenfalltür in Gebiet M21 aus und lässt außerdem einen Erdkoloss in diesem Raum frei.

AUDIENZ MIT QARBO

Qarbo ist nur der zweithöchste Kommandant der Abtei, jedoch mag es Äbtissin Hellenrae nicht, sich mit Besuchern zu beschäftigen. Daher fällt es Qarbo zu, Gäste oder Rekruten zu befragen. Wenn die Charaktere ihm vorgestellt werden (vielleicht weil sie vorgeben, sich dem Kult anschließen zu wollen), fragt Qarbo sie aus, um festzustellen, wie engagiert sie für den Kult sind.

Qarbo ist grausam und recht manisch in seinem Auftreten. Er grinst die ganze Zeit hintergründig, während er die Charaktere befragt, als würde er einen Witz hören, den nur er versteht. Er stellt Fragen wie „Was war euer größtes Versagen?“ oder „Warum denkst, dass du würdig bist, ein Diener der Ewigen Erde zu sein?“ Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Der Priester will nur sehen, wie die Neuankömmlinge reagieren.

Nachdem er die Charaktere angehört hat, wählt Qarbo eine der folgenden Optionen:

- Wenn die Gruppe bereit scheint, sich dem Kult anzuschließen, erklärt Qarbo ihnen, dass sie nun eine Zeit des Selbst-Entsagens und der Reflexion beginnen müssen. Er schickt nach einigen Heiligsteinmönchen aus Gebiet M7, die sämtliche Ausrüstung und Kleidung der Charaktere an sich nehmen, und ihnen dafür die Roben der Heiligsteinmönche

geben. Falls die Charaktere hierbei mitmachen, werden sie aufgeteilt, und es werden ihnen Pritschen in den Gebieten M3 und M5 zugewiesen. Während der nächsten paar Tage werden sie Routineaufgaben in der Küche zugeteilt und aufmerksam beobachtet.

- Wenn die Gruppe darauf besteht, mit den hochrangigen Mitgliedern des Kults zu sprechen (zum Beispiel Miraj Vizann), weist ihnen Qarbo widerwillig einen Platz in den Gästequartieren zu (Gebiet M4) und schickt eine Nachricht in den Tempel der Schwarzen Erde. Innerhalb eines oder zwei Tagen werden die Charaktere in den Tempel beordert (siehe Kapitel 4). Die Heiligsteinmönche dienen als Führer und zeigen ihnen den Weg.
- Wenn die Gruppe sich feindselig gibt oder keinen potentiellen Nutzen für den Kult darstellt, täuscht Qarbo vor, sie gewähren zu lassen und sagt ihnen, dass sie sich „nach unten begeben dürfen“, während er auf die Treppen verweist, die in Gebiet M21 führen. Wenn der Großteil der Gruppe auf der Treppe ist, zieht er den Hebel und schickt die Gruppe im freien Fall zu Gebiet M21, wobei auch der wütende Erdkoloss in diesem Gebiet frei gelassen wird.

Qarbo ist stets darauf aus, den Erdkoloss in Gebiet M21 seinen Spaß haben zu lassen, weshalb er Option drei bevorzugt. Wenn die Gruppe dies überlebt, ist er sehr überrascht, fängt sich aber schnell und erklärt, dass sie den „Test bestanden haben“ und akzeptiert ihren Eintritt in den Kult oder ihr Begehren, die Anführer des Tempels zu treffen.

Der karge Schrein bietet keine Schätze, aber Qarbo trägt einen Schlüssel zu einer Truhe in Gebiet M4 sowie einen für die Türen, die in Gebiet M21 führen.

M10. SKRIPTORIUM

Schreibpulte stehen unter den Fenstern dieses großen Arbeitsraumes. Jedes Pult ist mit staubigen Folianten, Stapeln von Pergament und Tintenfasschen vollgestellt.

Tagsüber arbeiten vier **Heiligsteinmönche** (siehe Kapitel 7) in diesem Raum. Nachts kehren sie zu ihren Quartieren zurück.

Die Bücher und Schriftrollen, welche die Mönche kopieren, sind eine kleine Sammlung, die Marlos Urnrayle während seines Lebens als menschlicher Adliger angesammelt hat. In den Folianten stehen akademische Texte über die Elementarebenen, heilige Schriften, die von Erdgottheiten oder Elementarkräften handeln (die meisten recht unbekannt) und philosophische Abhandlungen über Selbstverzicht und Nihilismus als Antwort auf eine fehlerhafte, unlogische Welt.

Marlos Testament. Charaktere, die sich durch die banalen „Erkenntnisse“ und „Geheimnisse“ wühlen, aus denen die meisten Texte bestehen, finden Marlos Urnrayle persönliches Testament. Aus diesem Text können sie folgendes erfahren:

- Marlos Urnrayle ist der Prophet der Erde;
- Er wurde von mächtigen Visionen zu einem Ort namens „Tempel des Auges“ geführt. Dort fand er „Eisenhauer, das Heilige Werkzeug der Irdenen Macht“ und hat es an sich genommen;
- Marlos errichtet einen Tempel der Schwarzen Erde in den Ruinen einer längst verlassenem Zwergenfestung, die unter der Heiligstein-Abtei existiert;
- Er pflegt etwas, das Schwarze Geode genannt wird, und wenn alles bereit ist, „wird der Immerwachsende Berg kommen, und dieses Land nach seinem Bild formen.“

SCHÄTZE

Unter den Büchern und Pergamenten befinden sich eine Schriftrolle *Staubteufel* und eine Schriftrolle *Ausbrechende Erde* (siehe Anhang B für eine Beschreibung beider Zauber). Die Mönche haben sie aussortiert, das sie erkannt haben, dass sie magisch sind und nicht kopiert werden können.

Charaktere, die sich die Zeit nehmen, die Bücher durchzusehen, finden zwanzig von nicht-kultischem Wert. Sie können jeweils für 25 GM verkauft werden.

M11. TREPPEN

Steinerne Treppen führen drei Meter zu einem Absatz hinunter, vom dem sie in Gegenrichtung weiter in die Dunkelheit führen. Mehrere große Eimer sind unregelmäßig auf dem Absatz gestapelt. Nach Norden führt eine Treppe drei Meter nach unten zu einer Tür.

Die westliche Treppe führt zu Gebiet M18 in die Minen unter der Abtei. Die nördliche Treppe führt hinab zu einer Tür, die sich zum Garten hin öffnet (Gebiet M14).

Die Eimer sind dafür da, um Wasser vom Brunnen in Gebiet M18 herauf zu holen, was eine tägliche Aufgabe für die Mönche ist.

M12. GEMÄCHER DER ÄBTISSIN

Die Tür zu diesem Raum ist nachts verschlossen. Hellenrae wünscht nicht gestört zu werden.

In diesem großen Raum steht ein Holztisch mit vier Stühlen, ein kleiner Arbeitstisch, mehrere Makramee-Wandteppiche und eine einzelne Pritsche auf einer niedrigen Steinstufe an der westlichen Wand. Im Norden kann man durch ein verrammeltes Fenster den ummauerten Garten überblicken.

Hellenrae (siehe Kapitel 7), die Äbtissin des Steins, residiert hier. Sie verbringt tagsüber nur wenig Zeit in ihrem Raum und zieht es vor, in der Trainingsarena (siehe Gebiet M15) zu trainieren und meditieren. Nachts zieht sie sich in diesen Raum zurück, schläft aber immer nur kurz – selbst mitten in der Nacht besteht eine fünfzigprozentige Chance, dass sie hellwach ist.

Falls sie mit Eindringlingen konfrontiert wird, greift Hellenrae sofort an. Wenn sie von jemanden gestört wird, der ein neuer Rekrut oder ein Gast des Kults zu sein scheint, informiert sie ihn höflich darüber, dass Qarbo sich um deren Bedürfnisse kümmern kann und entlässt sie aus ihrer Gegenwart.

Verrammelte Fenster. Das Fenster, das Blick auf den Garten bieten, ist schwer verrammelt, um ein Eindringen zu verhindern. Jedoch können die Schösser mit einem Hebel unter dem Sims entriegelt und das Fenster dann geöffnet werden, sodass eine leicht gebaute Person sich hindurch zwängen kann, um in den darunter liegenden Garten zu gelangen (Gebiet M14). Hellenrae flieht auf diesem Weg, wenn sie in die Enge getrieben wird und nicht glaubt, dass sie ihre Gegner besiegen kann.

SCHÄTZE

Hellenrae hat nur wenig Interesse an materiellem Besitz, versteht aber, dass andere dies haben. Auch die Abtei benötigt von Zeit zu Zeit Geldmittel. Eine große Holztruhe beim



Schreibtisch enthält 800 SM, 65 PM und 12 Türkise im Wert von je 10 GM, die in ein Stück Kuhhaut eingewickelt sind.

Der Schlüssel zu Gebiet M13 hängt an einem Haken an der Wand neben der Zimmertür. Hellenrae trägt den Schlüssel zum Vorhängeschloss in Gebiet M24 an einer Schnur um den Hals.

M13. DESTILLE

Die Türen dieses Raums sind nachts verschlossen.

Feuerholz ist sauber an einer Wand dieses Raums aufgestapelt. Vier große Kupferkessel stehen auf Eisengestellen über eisernen Feuerschalen. Kupferrohre führen in langen Spiralen von einem Kessel zum nächsten. Mehrere große Holzfässer stehen am südlichen Ende des Raums. Auf Regalen an der östlichen Wand stehen unzählige braune Flaschen, die mit rotem Wachs versiegelt sind.

Die Heiligsteinmönche haben nur wenig Verwendung für Branntwein, jedoch hat Hellenrae erkannt, dass unverdächtige Unternehmungen wie die Herstellung von Spirituosen für Besucher die Wahre Natur der Studien und Philosophien des Kults der Schwarzen Erde verschleiern können. Es ist außerdem eine Aufgabe, die gut dazu geeignet ist, ihre Mönche beschäftigt zu halten. Tagsüber arbeiten zwei **Heiligsteinmönche** (siehe Kapitel 7) hier und halten das Feuer im Gang.

Heiligsteinbrannt. Es befinden sich fünfundsechzig Flaschen kürzlich abgefüllten Branntweins auf den Regalen. Er ist stark, aber nicht sonderlich gut – der Branntwein wurde weder besonders gewürzt noch ordentlich gereift. Er brennt heiß, wenn er entzündet wird.

M14. STEINGARTEN

Das Gartentor, das aus der Abtei hinaus führt, ist in der Regel verschlossen. Hellenrae und Qarbo haben Schlüssel für das Tor bei sich.

Ein geschützter Garten liegt hinter den nördlichen Mauern der Abtei. Er ist schlecht gepflegt, jedoch wurde ein Trampelpfad durch das Gestrüpp frei geschlagen. Ein Gartentor im Nordosten führt nach draußen. Drei Türen führen in die Abtei im Südwesten, Süden und Westen des Gartens. Die Statuen des Gartens wirken besonders lebensecht.

Die Statuen sind das Werk von Marlos Urnrayle. Er besucht die Abtei nur noch selten, aber er lebte hier, als er begann, den Erdkult in dieser Gegend ins Leben zu rufen.

Zwei der Statuen im Garten sind in Wahrheit **Gargylen**. Die Monster ignorieren Kultisten, attackieren aber sonst jeden Eindringling, der in dieses Gebiet kommt.

M15. TRAININGSARENA

Strohmatte bedecken den Boden dieses großen Übungsraumes, und in Holzständern entlang der Wand stehen Kampfstäbe, Speere und diverse andere Mönchswaffen. Es gibt Ausgänge im Norden und Osten. Ein dreieckiges Symbol ist in die Wand im Westen geschnitzt.

Hellenrae (siehe Kapitel 7), die Äbtissin des Steins, verbringt einen Großteil ihres Tages hier, um mit ihren Mönchen Trainingskämpfe auszutragen oder sie in verschiedenen Meditationen anzuleiten. Zu jeder Zeit sind vier **Heiligsteinmönche** (siehe Kapitel 7) mit ihr hier im Training. Hellenraes Lektionen bestehen darin, ihre Gefolgsleute nach Strich und Faden zu verprügeln, weshalb die Mönche nur die Hälfte ihrer regulären Trefferpunkte haben.

Wenn sie auf Individuen trifft, die sie für neue Rekruten hält, nötigt sie diese zu einem unbewaffneten Testkampf. Sie fordert einen Charakter nach dem anderen heraus. Wenn ihr gewählter Trainingspartner ablehnt, greift Hellenrae dennoch an. Sie beendet die Runde, wenn, wenn ihr Opfer nur noch die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger hat, oder wenn sie die Hälfte ihrer Trefferpunkte verloren hat. Wenn mehrere Charaktere sie auf einmal angreifen, sieht sie es nicht länger als Training an und versucht mit aller Kraft, so viele ihrer Feinde wie möglich zu töten oder kampfunfähig zu machen. Ihre angeschlagenen Heiligsteinmönche greifen dann auch in den Kampf ein.

Falls die Charaktere es irgendwie schaffen, Hellenrae in Redelaune zu bringen (was nicht gerade leicht ist), erklärt sie, dass sie die Heiligstein-Abtei als Trittstein auf dem Weg zum Dienst im Tempel der Schwarzen Erde sieht. Es ist ihre Aufgabe, aus den Neuankömmlingen mit Disziplin und schwerer Arbeit würdige Diener der Elementaren Erde zu machen. Sie spricht mit glühender Verehrung von Marlos Urnrayle und gibt die Geschichten seiner Vision und seiner Bemühungen weiter (siehe „Marlos Testament“ in Gebiet M10).

Die Waffenständer sind mit gewöhnlichen Kampfstöcken, Speeren und Kampfstäben gefüllt. Das Symbol an der Wand ist das Zeichen des Erdkults. Hellenrae trägt den Schlüssel zum Schloss in Gebiet M24 an einer Schnur um den Hals.

M16. RENWICKS TURM

Die Tür von Gebiet M14 zu M16 ist mit dem **Zauber Arkanes Schloss** gesichert (gewirkt vom Lich Renwick), genau so wie die Tür im Gang, der nach Südwesten führt. Die Treppe im Norden führt hinunter zu Gebiet M20.

Die älteren Teile des Klosters wurden als Labor ausgestattet. Hier stehen Arbeitstische mit alchemistischen Apparaturen und Regale, gefüllt mit merkwürdigen, außergewöhnlichen und verstaubten Tonbehältern. Die Fenster wurden zugemauert und Spinnweben hängen in den Ecken von der Decke. Eine steinalte Gestalt geht durch einen schweren Folianten, der offen auf einem kleinen Pult liegt, und macht sich Notizen in arkanen Symbolen auf Pergamentbögen.

Dieser Abschnitt der Abtei ist die Domäne eines langjährigen Einwohners der Heiligstein-Abtei, eines **Lichts** namens Renwick Caradun. Der Lich ist kein Mitglied des Kults der Schwarzen Erde und er kümmert sich nicht um die anderen

Bewohner des Klosters, solange sie seine Studien nicht unterbrechen.

Vor Hunderten von Jahren war Renwick ein ziemlich bekannter Held und der Bruder von Samular Caradun, dem Gründer der Ritter von Samular. Die beiden kämpften tapfer im Zweiten Trollkrieg. Rechwicks Durst nach arkanem Wissen ließ ihn zwar bereits danach streben, ein Lich zu werden, jedoch wurde er erst deshalb zum Lich, weil sein Bruder ihm einen Trank des Lichts verabreichte, anstatt ihn auf dem Schlachtfeld sterben zu lassen. Selbstverständlich hat der Kult der Schwarzen Erde versucht, Renwick als Verbündeten zu gewinnen, aber er ignoriert sie. Hellenrae und ihre Mönche haben sich dafür entschieden, ihn bei seinen Machenschaften in Ruhe zu lassen.

RENWICK DARSTELLEN

Renwick greift Eindringlinge nicht an. Wenn er glaubt, dass die Charaktere Kultisten der Schwarzen Erde sind, sagt er: „Ich habe bereits Nein gesagt. Verschwindet.“ Falls er sich Charakteren gegenüber sieht, von denen er glaubt, dass sie keine Kultisten sind, sagt er: „Ich bin nicht euer Feind. Jetzt geht.“ Wenn die Charaktere ihn provozieren, gibt er ihnen eine faire Warnung: „Ich werde diesen Raum gleich mit Giftgas fluten. Ihr solltet jetzt gehen.“ Wenn er ohne Vorwarnung angegriffen wird, benutzt Renwick **Zeitstopp**, wirkt dann **Todeswolke** und verlässt dann den Raum. (Der Lich hat **Zeitstopp** statt **Wort der Macht: Tod** vorbereitet, hat aber ansonsten die gleichen Werte wie der Lich im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)).

Falls die Charaktere Renwick erkennen (womöglich von den Geschichten, die sie in Gipfelhalle gehört haben) und ihn an seine heldenhaften Tage erinnern, könnten sie Renwick davon überzeugen, ihnen zu helfen. Er will nicht gegen die Kultisten kämpfen, da er des Tötens überdrüssig ist, wird aber, wenn er überzeugt wurde, zu helfen, jedem Paladin oder Kämpfer mit guter Gesinnung ein Geschenk machen: ein *Anhänger der Gesundheit*. Er verspricht außerdem, dass er weitere Kultisten davon abhalten wird, das Kloster zurückzuerobern, sobald die Gruppe sie vertrieben haben und trennt sich eventuell von einigen seiner Tränke und Schriftrollen, die im nächsten Abschnitt beschrieben werden.

SCHÄTZE

Renwicks merkwürdige und esoterische Folianten sind nicht wertvoll und haben nur wenig magische Macht. Seit Jahrhunderten hat er sich für die Philosophie der Magie interessiert, nicht für größere oder mächtigere Zauber oder Artefakte. Jedoch finden sich, verstreut zwischen den Kuriositäten, ein *Trank der Mächtigen Heilung*, ein *Trank der Hügelriesenstärke*, eine Schriftrolle der *Unsichtbarkeit* und eine Schriftrolle von *Snillocs Schneeballschwarm* (siehe Anhang B).

M17. GEMÄCHER DES LICHS

Ein prachtvolles Himmelbett, bedeckt mit staubigen, löchrigen Laken, und mehrere mottenzerfressene Sofas zeigen, dass dieses Zimmer einst die Schlafstätte einer wichtigen Person war.

Als Renwick erstmals im alten Kloster einzog, beanspruchte er diesen Raum für sich, auch wenn er nicht mehr körperlichen Zwängen unterliegt. Falls er sich dafür entscheidet, den Charakteren zu helfen, erlaubt er ihnen, diesen Raum als sicheren Rastplatz zu verwenden.

Renwicks Seelengefäß. Renwick hat sein Seelengefäß an einem Ort versteckt, den selbst er nicht ohne weiteres erreichen kann: die Grabkammer unter Gipfelhalle. Falls er im Kampf besiegt werden sollte, wird er sich dort neu formen – und dann vielleicht die Leiche seines Bruders mitnehmen, um sie im leeren Sarkophag in Gebiet M20 erneut zu bestatten.

M18. MINENWACHRAUM

Die Treppe nahe dieses Raumes führt hinauf zu Gebiet M11 im Erdgeschoss der Abtei.

Ein großer Brunnen befindet sich in einer Ecke des Raumes, samt Winde und Eimer, um Wasser zu holen. Es gibt Türen nach Norden, Westen und Süden. Mehrere schmutzige Strohpfans sind in einer anderen Ecke des Raums aufgestapelt – darunter eine besonders große, stinkende.

Dieser Raum dient als Kaserne für die unterirdischen Wachen der Heiligstein-Abtei: drei **Orogs** und ein **Oger**. Der Anführer der Orogs ist ein mit Kriegsnarben übersäter, alter Veteran namens Jurth, der sich mit dem Titel „Kommandant“ ansprechen lässt. Der Oger, ein verweichlichter Einfaltspinsel namens Sabber, versucht sich auf erbarmliche Weise bei Jurth einzuschleimen, indem er die hilflosen Sklaven unter ihrer Aufsicht misshandelt.

Wenn Fremde auftauchen, greifen Jurth und seine Bande nicht direkt an. Stattdessen knurren die Orogs: „Das Erkennungszeichen!“ Sie warten dann darauf, dass einer der Charaktere das Handzeichen für den Erdkult machen: ein einfaches Dreieck, das mit den Fingern gebildet wird, indem man die Daumen und Zeigefinger beider Hände zusammen hält. Wenn die Charaktere das Zeichen nicht machen oder sich nicht anderweitig durchmogeln können, greifen Jurth und seine Untergebenen an.

SCHÄTZE

Jurth hat einiges an Beute angesammelt, welche er von den hilflosen Gefangenen gestohlen hat, die in die Fänge des Kults geraten sind. Er versteckt diese Beute in einer Ledertasche unter einer losen Steinplatte unter seiner Pfritze. Der Beutel enthält 90 GM und 40 EM. Jurth trägt außerdem die Schlüssel zu den Türen in den Gebieten M19 und M21 bei sich.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere diese Monstergruppe töten und die Kellergewölbe verlassen, ohne Hellenrae zu bezwingen, werden diese Wachen innerhalb von 1W3 Tagen von sechs **Duergar** ersetzt. Die Duergar tauchen auch dann auf, wenn die Charaktere Jurth bei einer Zufallsbegegnung in den Minen (Gebiet M22) getötet haben.

M19. SKLAVENGEHEGE

Am Ende dieses Tunnels wurden drei zellenartige Räume aus dem Felsen gegraben. Jeder ist mit Eisenstangen versperrt und kann über eine mit Vorhängeschloss versehene Gittertür betreten werden. Im Innern kauern mehrere Gefangene auf abgenutzten Strohmatten.

Die Käfigtür zu jedem dieser Gehege ist verschlossen. Jurth (in Gebiet M18) trägt den Schlüssel bei sich. Um die Tür aufzubrechen braucht es einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20.

In den Zellen sind insgesamt siebzehn **Gemeine** eingesperrt. Die meisten sind menschliche Bauern, Karawanenführer, Händler oder Stammesangehörige. Einer jedoch ist der zwergische Gelehrte Bruldentharr, eines der verschwundenen Mitglieder der Abordnung aus Mirabar.

Die Gefangenen des Kultes, die als Minenarbeiter benutzt wurden, flehen die Charaktere an, sie aus den Gehegen zu befreien und aus dem Kloster zu führen. Sie wissen, dass Jurth den Schlüssel hat, und dass er im Wachraum im Norden (Gebiet M18) gefunden werden kann. Wenn man sie befragt, erzählen die Gefangenen von Räufern in braunen Umhängen oder Kuten, die ihre Dörfer überfallen und sie hierher zur Knechtschaft in den Minen verschleppt haben. Merkwürdigerweise gibt es in der Mine keine wertvollen Erze.

Bruldenthars Geschichte. Bruldentharr bestätigt, dass Erdkultisten die Abordnung aus Mirabar südlich von Beliard überfallen haben, wobei die meisten ihrer Wachen getötet wurden. Die Erdkultisten und ihre Gefangenen wurden über den Dessarinfluss von Piraten verschifft, welche die geliebten Bücher des Gelehrten als Bezahlung erhielten. Banditen auf Riesegeiern haben die Erdkultisten dann irgendwie in den Sumberhügeln überfallen. Die Banditen haben die Abgeordnete Deseyna Norvael gefangen genommen. Bruldentharr und der Rest wurden zur Heiligstein-Abtei gebracht. Der Gelehrte wurde zur Arbeit abgestellt, jedoch wurden die Abgeordneten Rhundorth und Teresiel nach weiter unten gebracht, so dass er über ihr weiteres Schicksal nichts weiß.

M20. DIE SPUK-KRYPTA

Die Türen zu diesem Bereich bestehen aus alten Bronzeplatten. Sie sind nicht verschlossen, aber verklemmt (Wurf auf Stärke gegen SG 10, um sie aufzustemmen). Die Treppen im Südosten führen hinauf zu Gebiet M16; diese Tür ist durch ein *Arkans Schloss* gesichert.

Dieser Gewölberaum ist eindeutig eine uralte Krypta. In den Nischen entlang der Wände befinden sich Dutzende alter Skelette, an deren Knochen teilweise noch Fetzen von Grabgewändern hängen.

Nicht alle Monster unter der Abtei gehören dem Kult der Schwarzen Erde an. Die Krypta ist der Teil des Kellergewölbes, der vom Lich Renwick beansprucht wird, der sich in der Regel in seinem Arbeitsräumen (Gebiet M16) aufhält. Der Lich zieht sich hierher zurück, um entschlossenen Angreifern auszuweichen. Sechs **Zombies** bewachen diesen Ort und liegen zwischen den Überresten der Priester und Mönche, die diesen Ort einst erbauten. Die Kreaturen gehorchen Renwick, der ihnen den Befehl gab, die Krypta gegen alle lebenden Eindringlinge zu verteidigen.

Samulars Grabmal. Am östlichen Ende der Krypta steht ein prachtvoller Sarkophag, den das in Stein gehauene Bildnis eines menschlichen Ritters mit langem Bart zierte. Eine Inschrift ist auf der Vorderseite des Sarkophags eingraviert: „Hier liegt Samular Caradun, Verteidiger des Nordens.“ Der Lich hat das Grabmal vor langem vorbereitet, und schnt den Tag herbei, an dem er den Leichnam seines Bruders entwenden kann (der momentan mit den Rittern von Samular in Gipfelhalle beigesetzt ist).

Im Sarkophag befindet sich die Leiche eines toten Ritters, den die Abordnung aus Mirabar nach Gipfelhalle transportieren wollte. Der Ritter trägt eine Brustplatte, auf der das Symbol Tyrs prangt. Fall der Zauber *Mit Toten sprechen* auf den Leichnam gewirkt wird, kann man den Namen des Ritters erfahren (Narl Elrok) und wie er gestorben ist (getötet von Orks).

SCHÄTZE

Die meisten der alten Kleriker und Mönche wurden bescheiden beigesetzt, jedoch trägt ein Skelett in der nördlichen Wand einen mit Rubinen besetzten Silberring (600 GM) und einen *Ring des Widerstands* (Feuer).

M21. HALLE DER DÜRSTENDEN STEINE

Die Türen, die in diesen Raum führen, sind aus Eisenplatten gefertigt und mit einem starken, aber einfachen Schloss versehen (Wurf auf Stärke gegen SG 20 zum Aufbrechen, Wurf auf Geschicklichkeit mit Diebeswerkzeug gegen SG 10, um das Schloss zu knacken).

Wenn die Charaktere von außerhalb des Raums an der westlichen Tür lauschen, hören sie, dass sich direkt auf der anderen Seite etwas Großes unablässig hin und her bewegt. Falls an die Tür geklopft oder Krach gemacht wird, brüllt die Kreatur im Raum und wirft sich mit lautem Getöse gegen die Tür, was diese aber aushält.

Der breite Treppenaufstieg im Süden führt hinauf zum Steinernen Schrein (Gebiet M9) im oberen Kloster.

Der Fußboden dieser großen Kammer besteht aus loser, roter Erde. Eine Säule aus natürlichem Gestein steht nahe der Mitte des Raums, und eine Reihe stabiler Eisenstreben mit einer Gittertür (die momentan geschlossen ist) trennt den westlichen Teil des Raums ab. Eine Tür aus Eisenplatten befindet sich in der westlichen Wand hinter den Eisenstreben. Eine ähnliche Tür befindet sich im Osten. Im Süden führt eine breiter Treppenaufgang nach oben.

Falls die Charaktere den Raum von der Treppe oder von Osten her betreten, füge folgendes hinzu:

Hinter den Eisenstreben steht eine monströse Kreatur, die wie eine Kreuzung aus riesigem Affen und Käfer aussieht. Sie hat fürchterliche Beißwerkzeuge, starke Krallen und zwei Augenpaare – jedoch wurde ein Augenpaar ausgestochen und seine Klauen durch Bronzeklingen ersetzt. Die Kreatur brüllt und wütet durch den Käfig, wobei sie ständig die Eisenstreben angreift und an den Wänden kratzt.

Das Monster im westlichen Bereich der Kammer ist ein **Erdkoloss**. Die Kultisten haben ihn teilweise geblendet und seine Klauen entfernt, sodass der Koloss nicht länger seinen Verwirrenden Blick oder seine Tunnelbauer-Fähigkeit anwenden kann. Jedoch erhöhen die künstlichen Klingen seinen Schaden mit dem Klauen-Angriff auf 14 (2W8 + 5) Hiebschaden. Der wütende, eingesperrte Erdkoloss greift alles an, was er erreichen kann. Wenn die Charaktere ihn durch die Streben hindurch reizen (zum Beispiel mit Fernkampfangriffen oder Zaubern), dreht er durch. Er kann jede Runde seine Aktion aufwenden, um einen Wurf auf Stärke gegen SG 20 zu versuchen. Falls er es schafft, biegt er die Gittertür auf.

Die natürliche Steinsäule und die lose Erde auf dem Boden sind harmlos. Die Erde geht etwa 1,50 m in die Tiefe, worunter sich solider Felsen befindet. Es ist nicht schwerer sich darüber zu bewegen als über festgebackenen Sand.

Käfig. Der Hebel in Gebiet M9 öffnet die Gittertür. Sie kann auch aufgeschlossen werden (Jurth in Gebiet M18 hat den

Schlüssel), jedoch wird der eingesperrte Erdkoloss sofort jeden angreifen, der den Käfig öffnet.

Treppenfälle. Der Hebel in Gebiet M9 bewirkt auch, dass die Treppenstufen, die in diesen Raum führen, zusammenklappen und eine steile Rutsche bilden. Ein Charakter, der aktiv auf der Treppe nach Fallen sucht, bemerkt den Klappmechanismus mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15.

Jeder, der sich auf der Treppe befindet, wenn der Hebel aktiviert wird, rutscht zum Fuß der Treppe und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, oder erleidet den Zustand liegend. Während die Treppe zusammengeklappt ist, muss man einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 schaffen, um hinauf zu klettern.

Typischerweise schicken die Kultisten der Schwarzen Erde ihre Opfer die Treppe hinunter und ziehen dann den Hebel, wodurch gleichzeitig die Treppe zusammenklappt und der Erdkoloss frei gelassen wird, was sicher stellt, dass die Opfer (und der Erdkoloss) nicht wieder über die Treppe nach oben entkommen können.

M22. MINEN

Der Großteil dieser Ebene besteht aus Minenschächten. Jeder Bereich, der nicht als gesonderter Raum markiert ist, ist Teil der Minen.

Mehrere grob gehauene, von alten Holzbalken gestützte Minentunnel laufen hier zusammen. An ihren Wänden hängt ein merkwürdiger Bewuchs aus Pilzen oder Flechten. Ein leichter Luftzug heult durch die Tunnel.

Die Stützbalken sind nicht wirklich notwendig, da die Tunnel stabil sind. Der Luftzug kommt von Gebiet M23, weht durch die Gänge und verlässt die Minen bei Gebiet M24.

Zufallsbegegnungen. In den Minen ist nicht viel los, jedoch schicken die Kultisten ihre Gefangenen zur Arbeit herunter, und manchmal verirren sich merkwürdige Kreaturen hierher. Mach für jede Stunde einen Wurf auf Zufallsbegegnungen. Wirf einen W20. Falls das Ergebnis eine 18 oder höher ist, kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Wird einen W6 für Begegnungen bei Tag oder einen W8 für Begegnungen bei Nacht:

W6 (W8) Begegnung

1	1W4 Gemeine (siehe Gebiet M19)
2	Wie bei 1, plus 1 Orog (siehe Gebiet M18)
3	1W3 Heiligsteinmönche (siehe Gebiet M7)
4	1W3 Violette Pilze
5	1 Grick
6	Jurth und 1W2 Orogs (siehe Gebiet M18)
7-8	1W3 + 1 Duergar (siehe Gebiet M5)

Die Gemeinen arbeiten an einer neuen Ausgrabungsstelle und hantieren mit Spitzhacken und Schaufeln. Sie wollen verzweifelt entfliehen, sind aber zu eingeschüchtert. Falls sie die Charaktere für Kultisten der Schwarzen Erde halten, erschrecken sie sich und arbeiten noch härter. Falls sie erkennen, dass die Charaktere hier sind, um die Kultisten zu bekämpfen, erzählen sie ihnen alles, was sie über den Grundriss der Mine und die Wachen in Gebiet M18 wissen. Die Gemeinen wissen auch, wo sich die Krypta (Gebiet M20) und die Halle der Dürstenden Steine (Gebiet M21) befindet, sind jedoch nie dort gewesen. Sie flehen die Charaktere an, sie und den Rest der Gefangenen in Gebiet M19 zu befreien und ihnen zur Flucht zu verhelfen.

M23. VERSTECKTER TUNNEL

Eine Einsturzstelle versperrt teilweise diesen unbenutzten Minentunnel. Ein Haufen Geröll von etwa 1,80 Meter Höhe blockiert ein etwa drei Meter langes Stück weg. Jedoch geht der Tunnel eindeutig hinter der Einsturzstelle weiter.

Dieser Tunnel führt für etwa 400 m weiter und kommt an einer gut versteckten Stelle in den umgebenden Hügeln ans Tageslicht. Man muss sich ziemlich bemühen, um durch das Geröll zu kriechen, jedoch kann hier jeder mit genug Zeit durchkommen.

M24. DIE URALTE TREPPE

Dieser Treppenaufgang führt zu den Ruinen von Tyar-Besil und kommt in den Heiligstein-Minen heraus.

Dieser Gang führt zu einem Tor aus Eisenstreben, das den Weg nach Norden blockiert. Es ist mit einer Kette und einem Vorhängeschloss gesichert. Direkt hinter dem Tor führen abgenutzte Treppenstufen in die Tiefe und machen einen Knick nach links. Es handelt sich hierbei nicht um einen Minentunnel – die Steinarbeiten sind nahezu perfekt, trotz ihres offensichtlich hohen Alters. Nach rechts führt ein kurzer Gang zu einer großen Tür aus Eisenplatten, die von der anderen Seite verbeult zu sein scheint.

Hellenrae und Jurth haben Schlüssel zu diesem Tor. Die Treppe geht etwa 75 m in die Tiefe bis zum Tempel der Schwarzen Erde (siehe Kapitel 4). Jeder Zwerg erkennt die Treppe als zwergische Steinarbeit, die wahrscheinlich Tausende von Jahren alt ist.

Die Tür im Osten ist verschlossen und führt zu Gebiet M21. Hierfür haben Jurth und Qarbo den Schlüssel.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere Hellenrae und ihre Anhänger besiegt haben, oder sie davon überzeugen konnten, sie tiefer in den Tempel zu führen, ist der Teil des Abenteuers im Kloster abgeschlossen. Die Uralte Treppe (Gebiet M24) geht etwa 75 Meter in die Tiefe und führt über einen 400 Meter langen Weg zu einer natürlichen Höhle. Dieser Weg wiederum führt zu Gebiet B1 im Tempel der Schwarzen Erde (siehe Kapitel 4).

SCHARLACHMONDHALLE

Elizar Trockenflasche, ein Feuerkultist und einstiger Druiden, lässt überall im Dessarintal verbreiten, dass ein unbedeutender (und frei erfundener) Druidenzirkel namens Zirkel des Scharlachmondes das Ritual des Korbriesen kennt. Das Ritual soll das Gleichgewicht der Natur in dieser vom Schicksal gebeutelten Gegend wiederherstellen können. Mehrere Gruppen haben ihre Lager auf den Hängen unterhalb der Scharlachmondhalle aufgeschlagen und warten darauf, von Elizar zur Teilnahme am Ritual eingeladen zu werden. Er hat die hier Versammelten davon überzeugt, dass er ein Druiden vom Zirkel des Scharlachmondes sei, und versprochen, ihnen das Ritual beizubringen, sobald es durchgeführt wird. Es herrscht eine Atmosphäre festlicher Vorfreude. Die echten Druiden, die hier anwesend sind, freuen sich, ihre Kollegen zu treffen und vom mysteriösen, aber mächtigen Elizar zu lernen.

GEBIETSMERKMALE

Die Scharlachmondhalle bestand einst aus einem zentralen Turm mit umgebenden Schutzmauern. Die Mauern sind mittlerweile zerfallene Ruinen, und der Turm ist in desolatem Zustand. Die folgenden Merkmale gelten für den gesamten Ort. Jegliche Ausnahmen sind in dem jeweiligen Gebiet vermerkt.

Abhang. Innerhalb der Festungsmauern, im Umkreis von etwa 6 m um jedes Lagerfeuer und entlang der Pfade ist der Boden eben genug, um kein Hindernis darzustellen. Die übrigen Bereiche sind schwieriges Terrain, da man sich auf dem Boden immer bergauf oder bergab bewegt.

Dunst. Der Einfluss des Elementaren Feuers erzeugt einen rauchigen Dunst, der dafür sorgt, dass alles in der Gegend leicht verschleiert ist. Ein heller Fleck im Dunst zeigt an, wo sich die Sonne oder der Mond befindet.

Feuer. Auf den Hügeln brennen einige Lagerfeuer. Ein Lagerfeuer fügt einer Kreatur 1W10 Feuerschaden zu, wenn sie dessen Bereich das erste mal in einer Runde betritt oder wenn die Kreatur ihren Zug im Feuer beginnt. Du kannst den Schaden je nach Größe des Feuers anpassen. Siehe hierzu die Tabelle „Schadenschwere nach Stufe“ im Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*).

Schätze. Die meisten Besucher tragen 2W10 GM in gemischten Münzen und kleinen Wertgegenständen bei sich.

Verteidiger. Es gibt die unterschiedlichsten möglichen Feinde in dieser Gegend. Die Feuerkultisten täuschen vor, Diener des Zirkels des Scharlachmondes zu sein. Von ihnen hat nur Elizar druidische Kräfte.

Zelte. Die Stoffzelte sind groß genug für einen Menschen in der Hocke. In den meisten hängen Laternen, teilweise auch außen am Zeltrahmen.

DEN ABHANG HINAUFKLETTERN

Durch den Dunst, der den Hügel bedeckt, kann man einen quadratischen Turm erkennen, der von zerfallenen Mauern umgeben ist. Vor dem Turm lodert ein gewaltiges Lagerfeuer in der Form eines Riesen aus Feuer. Über den Abhang unter dem Turm sind sieben weitere Lagerfeuer verteilt, um die sich Zelte scharen. Humanoide Gestalten kauern an diesen näher gelegenen Feuern. Ein Pfad führt hinauf zu diesen Lagern an der Seite des Hügels.

Wegen des Dunstes kann sich ein Charakter an einem Lager vorbei schleichen oder es sogar überwältigen, ohne die Aufmerksamkeit der anderen Lager zu erregen. Ob etwas bemerkt wird, hängt davon ab, wie leise man vorgeht. Denke daran, dass die Braunbären (Lager Hc2), Werwölfe (Lager Hc3) und Worge (Lager Hc7) alle über Sinne verfügen, die nicht von guter Sicht abhängen.

Die Bewohner der Lager schlagen nur Alarm, wenn sie eindeutig einen Kampf am Verlieren sind. Falls sich die Lage wieder beruhigt, hören sie auch wieder auf, um Hilfe zu rufen.

Sobald ein Kampf startet, kommt die Verstärkung in Wellen. Es ist plausibel, dass sich die übrigen bedeckt halten, sobald einige Lager ausgeräuchert wurden, und hoffen, dass, was auch immer die anderen Lager angreift, nicht in ihre Richtung kommt.

Die Charaktere können die Lager komplett umgehen, indem sie den Hügel umrunden und ihn von der Nordseite erklimmen. Die Nordseite des Hügels ist steil, aber begreifbar, und kann ohne Attributswürfe erklommen werden.

Hc1. DRUIDENLAGER

Vier Menschen in Roben – zwei männlich, zwei weiblich – sind in einem Singsang vertieft, während sie um ein Lagerfeuer stehen. Am Rand des Feuerscheins ist ein gewaltiger Elch zu sehen, der friedlich vor sich hin kaut.

Die vier **Druiden** (Varigo, Mahoon, Iniri und Fariya) freuen sich auf das Ritual des Korbriesen und hoffen, dass es zu einer besseren Zusammenarbeit unter den Druiden des Dessarintals führt. Diese Druiden feiern bereits aus Hoffnung auf ein erfolgreiches Ritual. Sie bieten den Charakteren Essen und Trinken an, unter anderem ein paar Schlucke aus einem kleinen Fässchen Weinbrand, und regen die Gruppe dazu an, die Nacht hier zu verbringen um dem Ritual beizuwohnen, welches morgen stattfinden soll.

Die Feuerkultisten haben entschieden, dass diese Druiden ungeeignet dafür sind, in den Kult aufgenommen zu werden. Elizar plant, sie beim Ritual dem Korbriesen zum Fraß vorzuwerfen.

Diese Druiden kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden, woraufhin dann auch ihre zwei **Elche** in den Kampf einsteigen. Sie betteln um Gnade, sobald die Hälfte von ihnen (inklusive der Elche) zu Boden gegangen sind.

Verstärkung. Lager Hc2 eilt zur Hilfe, sobald Unruhe ausbricht. Lager Hc3 kommt dazu, wenn die Unruhe bestehen bleibt.

SCHÄTZE

Die Druiden haben eine Schriftrolle *Elementarverderben* und eine Schriftrolle *Schutzwind* (siehe Angang B für eine Beschreibung beider Zauber) in einem Holzkästchen in einem ihrer Zelte.

Hc2. KULTLAGER

Zwei menschliche Männer in Roben stehen vor einem Lagerfeuer. Auf der anderen Seite ist ein Braunbär mit einem Pflock am Boden fest gebunden.

Die Menschen sind zwei **Priester der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) die behaupten, Aylbrith und Ingulf zu heißen, und sich als Druiden des Zirkels des Scharlachmondes ausgeben. Die haben einen **Braunbären** gefangen, um ihre Tarnung glaubwürdiger zu machen. Sie bereiten jedem Besucher einen herzlichen Empfang, der nicht offensichtlich feindselig ist, und stellen Fragen um heraus zu finden, was der Grund der Charaktere für ihren Besuch der Scharlachmondhalle ist.

Falls die Charaktere sich nicht von den Behauptungen der Kultisten einlullen lassen, greifen diese an. Falls der Braunbär niemanden innerhalb von 3 Metern erreichen kann, verwendet er seine Aktion für einen Wurf auf Stärke gegen SG 20. Bei einem Erfolg zerreißt er seine Leine. Sobald er frei ist, greift er die Feuerkultisten an, falls er die Charaktere nicht erreichen kann.

Verstärkung. Lager Hc1 kommt zuerst an, wobei die Druiden jedoch erst versuchen werden, den Konflikt mit Worten zu schlichten anstatt zu kämpfen. Sobald sich der Konflikt ausweitete, kommt Lager Hc6 hinzu.

Hc3. WERWOLFLAGER

Zwei grobschlächtige Menschen sitzen nahe eines großen Lagerfeuers. Sie sind spärlich bekleidet und überaus behaart.

Bei den Menschen namens Storol und Wiglaf handelt es sich um **Werwölfe**. Sie sind hier, weil sie wissen wollen, was die Druiden im Schilde führen. Sie glauben, dass das Ritual des Korbriesen echt ist.

Was die Werwölfe nicht wissen ist, dass sie den ersten Test bestanden haben, als die Feuerkultisten dieses Lager das erste Mal besucht haben. Die Feuerkultisten wissen nicht, dass Storol und Wiglaf Lykanthropen sind, haben jedoch sofort ihre Mordlust erkannt.

Die Werwölfe geben vor, am Ritual interessiert zu sein, jedoch frustrieren sie längere Gespräche mit Fremden. Jede verbale Konfrontation lässt sie ausrasten, ihre Hybridgestalt annehmen und angreifen.

Verstärkung. Lager Hc4 kommt zuerst an, danach Lager Hc6, falls der Tumult anhält. Diese Verstärkungen greifen die Charaktere und die Werwölfe gleichermaßen an.

Hc4. KULTLAGER

Die halb-elfische Frau hier ist in Roben gekleidet, während ihre drei Begleiter – eine menschliche Frau und zwei menschliche Männer – in abgewetzter Kleidung und Brustplatten stecken. Die drei Gerüsteten braten etwas am Spieß über ihrem Lagerfeuer.

Diese Personen sind eine **Priesterin der Ewigen Flamme** und drei **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7 für beide). Die Priesterin – eine Halb-Elfe namens Lytin – sieht wie eine Druidin aus und übernimmt das Reden. Ihre Beschützer – Biart, Orm und Main – sehen wie Waldläufer aus und werden immer nervöser, je länger das Gespräch andauert.

Verstärkung. Lager Hc3 kommt zuerst an. Lager Hc5 könnte reagieren, wenn die Unruhen andauern.

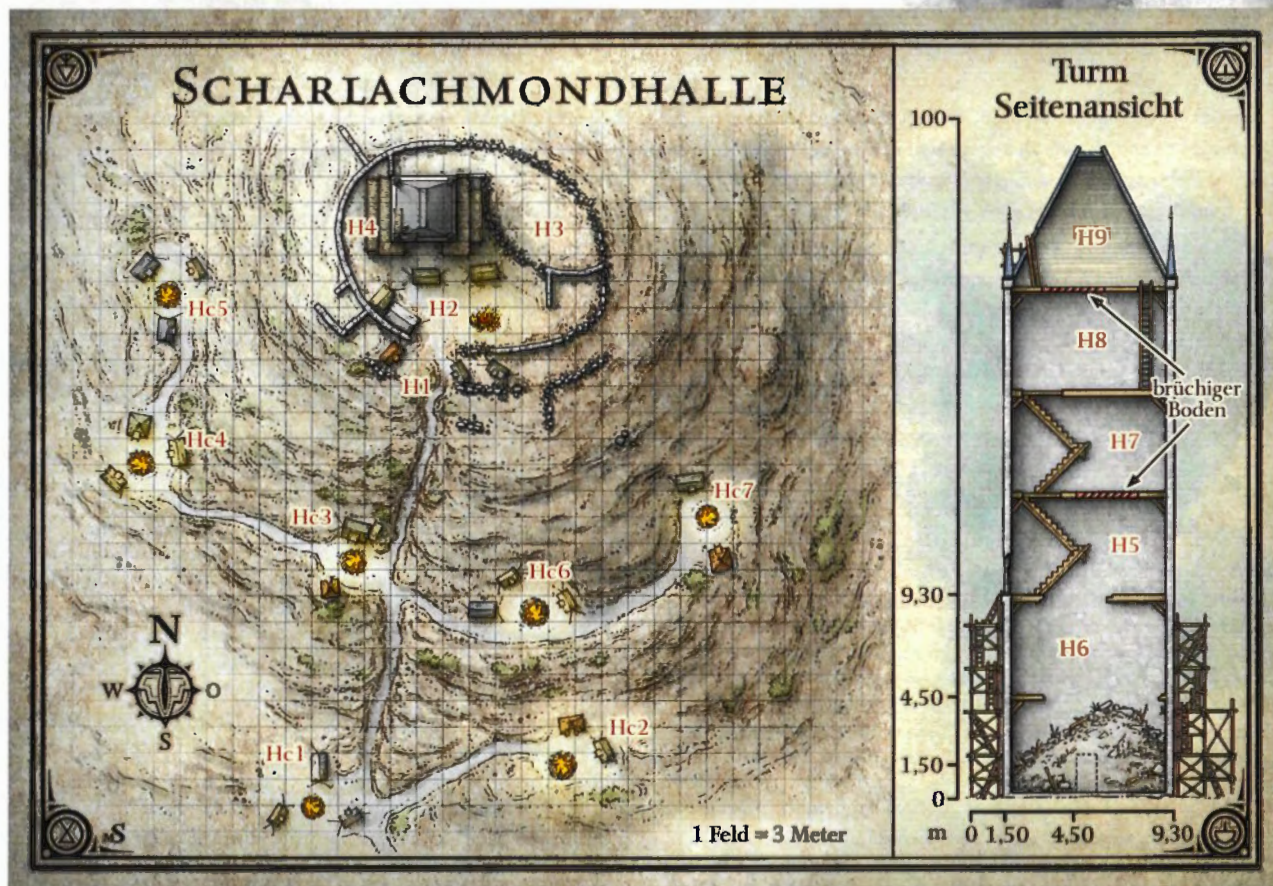
Hc5. GEIGERLAGER

Dieses Lagerfeuer ist ein wenig kleiner als die anderen. Eine elfische Frau in Roben spielt auf einer Geige, während zwei Feengeister um den Rauch über dem Feuer tanzen.

In diesem Lager wohnt eine tatsächliche **Druidin** namens Gariena und zwei **Feengeister** namens Flix und Afid. Sie sind hier, um das Ritual zu unterstützen. Gariena ist schon gespannt, wundert sich aber, warum sie noch nie vom Ritual des Korbriesen gehört hat. Außerdem fragt sie sich, warum die Vorbereitungen so lange brauchen.

Gariena kämpft nur, wenn sie angegriffen wird und teilt ihr Lagerfeuer gerne mit freundlich gesonnenen Charakteren. Jedoch lässt sie hier niemand anderen lagern, da die Feengeister viel zu gerne Streiche spielen, und Gariena keinen Ärger will.

Verstärkung. Lager Hc4 eilt herbei, greift die Eindringlinge zuerst an und versucht dann, Gariena und die Feengeister zu erledigen. Der Feuerkult denkt, dass Gariena nicht das Zeug dazu hat, um ein Kultist zu werden.



SCHÄTZE

Gariena trägt eine Geldbörse mit 40 SM und 18 GM bei sich. Außerdem trägt sie einem Silberring im Wert von 25GM sowie eine Schriftrolle *Schwache Genesung* und eine Schriftrolle *Himmelsschreiben* (siehe Anhang B). Wenn die Charaktere ihre Gunst erringen können, gibt sie ihnen die Schriftrollen als Geschenk, um ihnen im Kampf gegen die Kulte des Elementaren Bösen zu helfen.

Hc6. DRUIDENLAGER

Drei Personen dösen nahe des Lagerfeuers, während eine vierte auf einen Stab gestützt steht. Sie ist eindeutig zu Tode gelangweilt.

Die drei schlafenden **Druiden** – Comnall, Murcadh und Ragnad – wachen auf, wenn sich die Charaktere offen nähern. Die vierte Person ist Sauruki, ein **Priester der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7), der vom Wasserkult geschickt wurde, um herauszufinden, was der Feuerkult hier ausheckt. Sie sind Fremden gegenüber misstrauisch, jedoch ist Sauruki neugierig, wer die Charaktere sind.

Die Feuerkultisten haben sich bei dieser Gruppe noch nicht entschieden. Sauruki vermutet aber schon, dass der Feuerkult Rekruten sucht.

Falls die Charaktere Anstalten machen, das Ritual zu stören, greifen die Druiden an. Sauruki hält sich dabei zurück und kämpft vorsichtig. Er macht wiederholt das Handzeichen des Wasserkults, wobei er seine Daumen zusammenpresst und die

Zeigefinger überkreuzt, in der Hoffnung, dass die Charaktere mit dem Wasserkult verbündet sind.

Verstärkung. Lager Hc7 kommt zur Hilfe. Lager Hc3 kommt, wenn die Unruhen andauern.

Hc7. LAGER DER GROTTENSCHRATE

Dieses Lager am Rand beherbergt drei bullige Gestalten, die nahe des Feuers stehen und die Kapuzen ihrer Kutten über den Kopf gezogen haben. Zwei Worgen ruhen am Rand des Feuerscheins.

Die Kuttengestalten sind drei **Grottenschräte**, die von zwei **Worgen** begleitet werden. Bis vor kurzem war das Lager noch von Druiden bewohnt, die vom Feuerkult als unwürdig erachtet wurden, und dem Korbriesen zum Fraß vorgeworfen wurden. Die Grottenschräte versuchen, zumindest auf Distanz wie Druiden auszusehen, bis die anderen Lager ebenfalls geräumt wurden. Sie wissen, dass die aus der Nähe niemanden täuschen können, und greifen daher sofort an.

Verstärkung. Lager Hc6 kommt zuerst an. Die Druiden sind sich nicht sicher, wen sie bekämpfen sollen, jedoch können sie Charaktere sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 auf ihre Seite ziehen.

SCHÄTZE

Die Grottenschräte tragen insgesamt 68 KM, 42 SM und 55 GM bei sich.

H1. BURGHOF

Jenseits der Ruinen der Mauern, die den zentralen Turm der Festung umrunden, befindet sich ein Burghof, der mit Zelten voll gestellt ist. Ein humanoid geformter Korbriese, eine riesige Figur aus Reisig und Stroh gebaut, lodert hier mit hellem Feuer. Zwei Figuren in Roben stehen in der Nähe des Korbriesen, ihre Köpfe im Gebet gesenkt.

Am Turm finden Reparaturen statt. Es erstrecken sich Baugerüste etwa 9 Meter hoch über die östliche und westliche Seite. Von den Streben und Stangen der Holzkonstruktion hängen Laternen. Zwei Wachen mit Armbrüsten überblicken den Burghof vom westlichen Gerüst aus. Ein breiter Torweg an der Südseite des Turms, wahrscheinlich der ehemalige Haupteingang, ist von Geröll verschüttet.

Bei den zwei betenden Gestalten handelt es sich um **Priesterinnen der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7). Sie sind zwar als Druiden verkleidet, jedoch sollte sich im Moment niemand sonst im Burghof aufhalten, weshalb sie Eindringlinge angreifen. Als ihre erste Aktion stellt sich eine der Priesterinnen vor den Korbriesen und schreit „Erhebe dich und reinige diesen Ort von den Unwürdigen!“ Sie verwendet ihre nächsten beiden Aktionen, um diesen Ruf zu wiederholen. Falls sie stirbt, benutzt die andere Priesterin ihre Aktionen, um das Gleiche zu tun. Falls die Priesterinnen es schaffen, den Korbriesen drei mal anzurufen, siehe Gebiet H2.

Verstärkung. Die Verteidiger im Zwinger (Gebiet H3) steigen in den Kampf ein. Die Wachen auf den Gerüsten (Gebiet H4) reagieren nur langsam auf Unruhen im Burghof, weil so etwas normalerweise vom Feuerkult selbst verursacht wird, der dem Korbriesen Opfer bringt. Sie greifen in der zweiten Runde in den Kampf ein und greifen die Charaktere im Fernkampf vom Gerüst aus an, solange man ihnen keinen Grund gibt, herunter zu steigen. Wenn sich der Kampf hinzieht, schließen sich auch die Kreaturen aus Gebiet H5 an. Die Bewohner der Hügelhangs könnten sich auch in den Kampf einmischen, falls du dies für sinnvoll hältst. In diesem Fall würde Lager Hc6 zuerst eintreffen, gefolgt von Lager Hc3. Manche der Kampierenden könnten geneigt sein, den Charakteren zu helfen.

H2. KORBRIESE

Mehrere Hitzeausbrüche gehen vom brennenden Korbriesen aus, aber das Holzgestell, das ihn stützt, hält den Flammen stand ohne zu verbrennen.

Im Korbriesen ist ein **Feurelementar** gebunden. Er verhält sich ruhig, bis das Gerüst am Turm beginnt, einzustürzen, die Priester ihn herbeirufen (siehe Gebiet H1) oder die Charaktere den Korbriesen beschädigen.

Sobald er sich zeigt, greift der Elementar jede Kreatur an, die nicht wie ein Feuerkultist aussieht. Er verbrennt auch alles Entflammbare in der Nähe. Sobald der Feurelementar hervorkommt, beginnen die Stützen des Korbriesen sowie die Gerüste in Gebiet H4 ebenfalls zu brennen.

H3. ZWINGER

Zerfallene Mauern umgeben eine flache Grube, die wahrscheinlich einst ein Keller war.

Zwei **Höllenhunde** und ein **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) stehen hier Wache.

H4. GERÜSTE

Die Baugerüste am Turm sind etwa 9 m hoch und mindestens ebenso lang. Sie sind leicht zu erklettern und haben etwa alle 2 m Laufwege. Zwei **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) überwachen den Burghof von ihren Hochsitzen auf den Gerüsten und ziehen es vor, nicht in den Nahkampf verwickelt zu werden.

Ein Teil des Gerüsts könnte, je nachdem, was du zulässt, durch eine fallende Laterne oder einen verfehlten Feuerzauber in Brand geraten. Ein solches Feuer breitet sich dann am Beginn jeder Runde 1,50 m in jede Richtung weiter aus, bis die Konstruktion vollständig in Flammen steht. Eine Minute, nachdem das Gerüst angefangen hat zu brennen, wähle zufällig 1W2 3 m breite Abschnitte aus, die zusammenstürzen, bis die gesamte Konstruktion nur noch ein Haufen schwelender Trümmer ist.

H5. OBERER EINGANGSRAUM

Die Türen zu dieser Kammer sind nur zu erreichen, indem man das Gerüst ganz nach oben klettert. Die Turmmauern sind aus groben, unbehauenen Steinen erbaut und können mit erfolgreichen Würfen auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erklettert werden.

Die mit warmem Licht erhellte Raum hat ein großes Loch im Holzfußboden. Eine Steintreppe führt an der nördlichen Wand nach oben.

Falls sie nicht in den Kampf in Gebiet H2 eingegriffen haben, befinden sich zwei **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) hier, in der Begleitung eines **Azers**, der als Botschafter zwischen Vanifer und Elizar dient. Sie versuchen, eventuelle Gegner in die Nähe des Lochs im Boden zu locken, um die die 6 m in die Tiefe in Gebiet H6 zu stoßen.

Eine Steintreppe führt hinauf in Gebiet H7.

Verstärkung. Falls der Kampf hier mehr als hier mehr als 3 Runden dauert, wachen die Kultisten in Gebiet H7 auf. Sie warnen Elizar in Gebiet H8, was ihm und seinen Kultisten Zeit gibt, einen Hinterhalt in Gebiet H7 vorzubereiten.

H6. DER WEG NACH UNTEN

Ein riesiger Haufen Geröll, der aus den Möbel und dem Fußboden des Stockwerks darüber besteht, liegt in der Mitte dieses Raumes. Ein Grüppchen kleiner Feurkreaturen verbrennt die Holzbalken an der nördlichen Wand, in der ein Tunnel nach unten führt.

Ein Haufen Geröll verschließt das, was einst der Haupteingang des Turms war. Drei **Magmin** sind dabei, den

Unrat wegzubrennen, um den Tunnel im Norden zu vergrößern. Sie greifen jeden an, der nicht wie ein Feuerkultist aussieht.

Tunnel. Der Tunnel windet sich nach unten und verbindet sich schließlich mit Gebiet E1 des Tempels der Ewigen Flamme (siehe Kapitel 4).

H7. KULTISTENKASERNE

In diesem Raum sind ein Dutzend Schlafsäcke auf dem Boden verstreut. Eine Steintreppe führt an der inneren nördlichen Wand des Turms weiter nach unten.

Falls sie nicht gestört wurden, schlafen hier ein **Priester der Ewigen Flamme** sowie zwei **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7 für beide), wenn die Charaktere ankommen.

Verstärkung. Wenn sich Elizar Trockenflasche in Gebiet H8 befindet und Tumult aus diesem Raum hört, steigt er sobald wie möglich in den Kampf ein.

Brüchiger Boden. Die mit Linien markierten Bereiche knarzen laut, wenn sie jemand betritt. Zu Beginn jeder Runde wirft 1W8. Wenn das Ergebnis der Zahl der Kreaturen auf dem brüchigen Teil des Bodens entspricht oder darunter liegt, bricht dieser zusammen, und stürzt mit jedem in diesem Bereich 4,50 m in die Tiefe zu Gebiet H5 oder 10,50 m zu Gebiet H6.



H8. ELIZARS GEMÄCHER

In diesem Raum befindet sich ein Schlafsack, ein Schreibtisch und ein Bücherschrank. An der nördlichen Wand führt eine hohe Leiter zu einer Falltür in der Decke.

Elizar Trockenflasche (siehe Kapitel 7), ein älterer Mann in Roben, der eine Pfeife im Mund hat, befindet sich hier, falls er nicht in den Kampf in Gebiet H7 eingestiegen ist. Hinter einer humorvollen Fassade steckt das Herz eines Pyromanen. Er hält sich nicht lange mit Diplomatie auf, sondern zieht es vor, die Charaktere aus der Welt zu brennen.

SCHÄTZE

In Elizars Schreibtisch befinden sich 250 GM, zwei Feueropale (je 50 GM wert) und eine Schriftrolle *Flammenpfeile* (siehe Anhang B).

H9. FLEDERMÄUSE AUF DEM DACHBODEN

Dieser Raum befindet sich unter dem schrägen Dach der Turmspitze. Löcher in der Decke führen ins Freie. Über eine kurze Leiter im Westen kann man durch eine solche Öffnung klettern. Der Raum riecht streng nach den Exkrementen, die den Boden bedecken.

Vier **Riesenfledermäuse** nisten hier. Die Feuerkultisten räuchern sie in regelmäßigen Abständen aus, jedoch kehren sie innerhalb eines Zehntags immer wieder. Die Fledermäuse sind hungrig und angriffslustig. Sie greifen daher jeden an, der durch die Falltür kommt.

Öffnung im Dach. Die Leiter führt etwas 1,50 m nach oben zu einer runden Öffnung von etwa 1 m Durchmesser. Eine kleine Plattform wurde an der Außenseite gebaut, auf der sich Werkzeuge und Material zur Reparatur des Dachs befinden, darunter ein 60 m langes Hanfseil und Kletterwerkzeug.

Brüchiger Boden. Dieses Gebiet hat einen brüchigen Boden wie den in Gebiet H7. Kreaturen, die hier durchbrechen, fallen 4,50 m tief in Gebiet H8.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere Elizar und seine Anhänger besiegen, ist dieser Teil des Abenteuers praktisch abgeschlossen. Die Gruppe kann sich dann immer noch mit den Bewohnern der Lager am Hang auseinander setzen.

Der Tunnel in Gebiet H6 führt zu Gebiet E1 im Tempel der Ewigen Flamme. Falls du denkst, dass es für die Charaktere noch nicht an der Zeit ist, den Tempel zu erkunden, könnte vom Tempel eine Kraft ausgehen, welche die Charaktere zurückhält. Oder du erlaubst es den Charakteren, in den Tempel der Ewigen Flamme hinabzusteigen, und lässt sie selbst erkunden, wie gefährlich es dort ist.



KAPITEL 4: ERDE, FEUER, LUFT UND WASSER

IN KAPITEL 3 HATTEN DIE CHARAKTERE ERFOLG damit, einige der oder alle oberirdischen Außenposten der Elementarkulte als Brutstätten des Bösen zu enttarnen. Jedoch stellen die Verfluchten Festen nur die Spitze des Eisbergs dar. Die Operationsbasis jedes Kults liegt tief unter den Sumberhügeln in der alten zwergischen Festung von Tyar-Besil verborgen. Die Verfluchten Festen von Kultisten zu säubern, hat den betroffenen Kulturen einen schweren Rückschlag verpasst. Sollten die Charaktere aber nicht auf ihre ersten Erfolge aufbauen und die Tempelanlagen infiltrieren, werden sich die Kulte schnell von ihren früheren Niederlagen erholen und mit großer Macht zurückschlagen.

DAS BÖSE AUSMERZEN

Es ist im besten Interesse der Charaktere, dass sie so schnell wie möglich die vier Elementartempel angreifen. Jedoch müssen sie sich auch mit den anhaltenden Bemühungen der Kulte auseinandersetzen, die Bewohner des Dessarintals zu korrumpieren und terrorisieren. Während die Charaktere damit beschäftigt sind, einen der Tempel zu zerschlagen, können die drei anderen Kulte großen Schaden in der Region anrichten. Die Charaktere sind gut beraten, die Ermittlungen, die sie in Kapitel 3 begonnen haben, zwischen den Expeditionen nach Tyar-Besil fortzusetzen.

Schlussendlich stellen die Naturkatastrophen, das Auftreten von Monstern und das Erstarken der Räuberbanden Symptome

einer gemeinsamen Krankheit dar: der Einfluss des Tempels des Elementaren Bösen. Egal auf welche Katastrophen und Ereignisse die Charaktere reagieren wollen: die Lösung für sämtlichen Kummer der Gegend liegt in den großen Gewölben unter den Sumberhügeln.

DRINGLICHE ANGELEGENHEITEN

Am Anfang dieses Teils des Abenteuers erhalten ein oder mehrere Charaktere Nachrichten von ihren Fraktionen, die um Hilfe für andere Gefahren dieser Gegend bitten. Diese Gelegenheit erlaubt es dir, die Spieler in einen der Nebenpfade aus Kapitel 6 einzuführen.

Diese Hilferufe können mündlich überbrachte Nachrichten sein, die von NSC überbracht werden, die in dem Städtchen warten, in dem die Charaktere ihre Basis eingerichtet haben. Ein Bote könnte sich auch durch die Wildnis schlagen, um die Charaktere dort in ihrem Lager aufzusuchen. Es könnte Magie wie der Zauber *Verständigung* verwendet werden. Ob die Gruppe auf die Aufrufe reagiert oder ihre momentanen Pläne weiter verfolgt, entscheiden die Spieler.

DER BRIEF DES SPIONS

Die Charaktere haben ein Problem in Rotlärche: Justran Daehl, der Kellerer (Einkäufer für alkoholische Getränke) des Helm bei Hochsonne, ist ein Spion für den Kult der Brechenden Welle. Er hat über das Kommen und Gehen der Charaktere Bericht erstattet, seit sie in der Gegend angekommen sind. Justran unterschreibt seine Berichte zwar nicht, jedoch könnten die Charaktere einen seiner Briefe in Flussgardenfeste oder dem Tempel der Brechenden Welle finden und in der Lage sein, seine Identität festzustellen, indem sie nach dem Autor fahnden.

Die meisten Einwohner des Städtchens erkennen die Handschrift nicht, außer denen, die regelmäßig mit Justran und dem Helm bei Hochsonne machen. Darunter fallen Kaylessa (die Besitzerin des Gasthauses Zum Schwingenden Schwert), Marlandro Gaelkur (von Bei Gaelkur) und Aerego Bethendur (der Besitzer des Warenlagers). Falls die Charaktere einem dieser Individuen den Brief zeigen, erkennen die NSC die Handschrift. Wenn die Spieler sagen: „Wir zeigen diese Briefe jedem im Städtchen,“ hört Justran davon und flieht aus der Siedlung, bevor die Charaktere ihn festnageln können.

Falls er damit konfrontiert wird, bestreitet Justran Daehl die Vorwürfe vehement. Er behauptet, dass jeder Brief, den die Charaktere als Beweis vorlegen, eine „eindeutige Fälschung“ sei, bis er eine Gelegenheit hat, zu entkommen. Der Kultspion hat die Werte eines **Banditenhauptmanns**. Falls ein Kampf gegen ihn im Helm bei Hochsonne entbrennen sollte und die Charaktere seine Schuld nicht klar genug belegt haben, kommen Justran fünf **Gemeine** zur Hilfe (regelmäßige Tavernengäste). Diese sind keine Diener des Kultes, sondern haben einfach keine Ahnung über Justrans Machenschaften, und wollen nur dem Kellerer helfen, der ihre Gläser gefüllt hält.

VERGIFTETES BIER

Justran könnte versuchen, die Charaktere auszuschalten. Wenn die Charaktere sich abends zum Essen in Rotlärche versammeln, versucht er ihnen vergiftetes Bier aufzutischen. Dies hat den gleichen Effekt wie ein *Trank des Gifts*, jedoch haben die Charaktere Vorteil auf ihre Rettungswürfe, da Justran das Gift auf mehrere Humpen verteilen und damit verdünnen musste. (Die Verdünnung macht es auch unwahrscheinlich, dass das Gift tödlich wirkt. Justran ist besser darin, Bier zu brauen als Gift zu mischen.)

Eine schnelle Nachforschung ergibt, dass die vergifteten Humpen aus dem Zapfraum des Helms zur Hochsonne kamen, wobei Justran Daehl persönlich das Bier gezapft und serviert hat.

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere Justran gefangennehmen, enthüllt er nach kurzer Befragung, dass er ein Mitglied des Kults der Brechenden Welle ist. Er weiß, dass ein unterirdischer Strom von der Flussgardenfeste zu einem „unterirdischen Tempel“ führt, jedoch ist er selbst nie im Tempel der Brechenden Welle gewesen. Er weiß auch, dass Fidel Grimbeißer und seine Gefolgsleute (siehe Kapitel 3) Wasserkultisten sind.

DER TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

Die vier Elementarkulte unterhalten ihren Hauptstützpunkt in der uralten Zwergenzitadelle Tyar-Besil unter den Sumberhügeln. Jeder Kult kontrolliert einen Teil der alten Zwergenfestung und hat sein eigenes Heiligtum, das seinem jeweils angebeteten Element geweiht ist. Diese vier Tempel werden in diesem Kapitel beschrieben.

Mehrere **unterirdische** Routen führen vom verborgenen Tyar-Besil zur Oberfläche. Die Messerstecherschlucht nahe der Federsturmspitze führt zum Tempel des Heulenden Hasses. Der Dunkle Strom fließt unter der Flussgardenfeste und führt zum Tempel der Brechenden Welle. Die Uralte Treppe führt von der Heiligstein-Abtei hinab zum Tempel der Schwarzen Erde. Und schließlich führt der Pfad des Gefrorenen Feuers von den Kellern unter der Scharlachmondhalle zum Tempel der Ewigen Flamme. Jeder Elementarkult kontrolliert eine dieser Routen und damit auch ein Viertel von Tyar-Besil, das mit jeweils einem oberirdischen Außenposten verbunden ist.

DIE TEMPEL INFILTRIEREN

Charaktere, die sich wie Kultisten kleiden, können eine Chance haben, die Tempel zu infiltrieren. Die monströsen Verbündeten der Kulte greifen nur selten eine Gruppe Kultisten an, die so aussieht, als würde sie dorthin gehören. Die menschlichen Mitglieder der Kulte können in den meisten Fällen einen Hochstapler von Nahem erkennen. Jedoch könnten sich wortgewandte Charaktere als Neuankömmlinge, Übermittler wichtiger Nachrichten oder potentielle Verbündete gegen die anderen Kulte ausgeben. Falls die Charaktere nach einem der Propheten fragen oder im Namen der Propheten Drohungen ausstoßen, erhalten sie Vorteil auf Attributswürfe auf Einschüchtern oder Täuschen um in die Tempel zu gelangen. Getäuschte Kultisten bestehen darauf, die Gruppe zu einem der Kultanführer zu geleiten. Dabei bilden mindestens zwei der Kultisten der Gruppe, der die Charaktere begegnet sind, die Eskorte.

DIE KULTE IN DEN UNTERGRUND TREIBEN

Die Kultisten lernen von den Angriffen der Charaktere auf ihre Festungen und passen sich an. Die Gewölbe der vier Tempel, die in diesem Kapitel beschrieben sind, haben je einen Raum, in dem der Elementarprophet des jeweiligen Kults angetroffen werden kann. Das erste Mal, wenn die Charaktere ihren Weg

CHARAKTERAUFGSTIEG

Die Charaktere beginnen dieses Kapitel wahrscheinlich auf der 6. Stufe. Ermutige die Charaktere, die Herausforderungen dieses Kapitels in der Reihenfolge ihrer Wahl anzugehen – lass ihre Entscheidungen die Geschichte vorantreiben. Falls du den Fortschritt des Abenteuers kontrollieren willst, eignet sich der Tempel des Heulenden Hasses für eine Gruppe der 6. Stufe, der Tempel der Brechenden Welle für die 7. Stufe, der Tempel der Schwarzen Erde für die 8. Stufe und der Tempel der Ewigen Flamme für die 9. Stufe. Für jeden der vier Elementartempel, den die Charaktere ausräuchern, sollten sie eine Stufe aufsteigen.

zu **einem** dieser Orte finden, ist der Prophet anwesend und die Charaktere können ihn stellen. Nachdem einer der Propheten gefallen ist, ziehen sich die übrigen drei Propheten in die tiefer gelegenen Ebenen zurück und überlassen die Verteidigung der Hallen und Gänge der Tempel ihren Lakaien.

Die Charaktere besiegen den jeweiligen Kult, indem sie seinen Propheten töten oder die Monster töten, die sich in Elementarschreinen in folgenden Gebieten befinden:

- Tempel des Heulenden Hasses: Gebiet A19
- Tempel der Brechenden Welle: Gebiet C25
- Tempel der Schwarzen Erde: Gebiet B23
- Tempel der Ewigen Flamme: Gebiet E17

GEGENANGRIFF

Es ist gefährlich, in einer der Festungen zu verweilen, ohne den jeweiligen Propheten des Tempels besiegt zu haben. Falls die Charaktere versuchen, in irgendeinem der vier Tempel zu rasten während sein Elementarprophet noch atmet, sammelt der Prophet Verstärkung und schickt sie los, um die Eindringlinge unschädlich zu machen. Die Propheten können diesen Angriff auch dann organisieren, wenn sie sich hinunter zum Heiligtum des Auges oder einem der Elementarknoten zurück gezogen haben – die Visionen und Einflüsterungen des Auges leiten ihre Handlungen. (Jedoch gibt es ein paar spezifisch erwähnte Gebiete in den Tempelebenen, in denen die Charaktere unter Umständen rasten können, ohne Aufmerksamkeit zu erregen.)

Die Gruppen, die aus den unteren Ebenen der Festung nach oben geschickt werden, sind folgendermaßen zusammengesetzt:

- Luftkult: ein **Priester des Heulenden Hasses** und vier **Kenku**
- Wasserkult: ein **Priester der Brechenden Welle** und vier **Grottschrate**
- Erdkult: ein **Priester der Schwarzen Erde** und zwei **Oger**
- Feuerkult: ein **Priester der Ewigen Flamme** und vier **Hobgoblins**

Siehe Kapitel 7 für die Werte der Priester.

Es ist ebenfalls nicht sicher, in den gesäuberten Verfluchten Festen zu rasten. Die Elementarpropheten kundschaften die Aufenthaltsorte der Charaktere aus und senden Truppen, um sie zu bedrängen. Kleine Banden von Kulträubern und Söldnern streifen durch die Sumerhügel, und es ist nur ein kleiner Aufwand, diese mit dem Angriff auf die Charaktere in einer der Verfluchten Festen zu beauftragen. (Siehe den Abschnitt „Zufallsbegegnungen“ in Kapitel 2.) Um sicher zu rasten, müssen die Charaktere entweder ihre Lager verstecken oder sich zu einer sicheren Ansiedlung in der Nähe zurück ziehen.

VERGELTUNGSMASSNAMEN DER KULTE

Die Auslöschung von einem oder mehreren **oberirdischen** Außenposten zeigt den Elementarkulten, dass die Charaktere gefährliche Gegner sind. Während die Gruppe ihre Überfälle auf die Kultfestungen in Tyar-Besil fortsetzt, versuchen die Elementarpropheten mit aller Härte zurück zu schlagen, indem sie ihre *Kugeln der Vernichtung* einsetzen.

Die Zeitpunkte dieser Vergeltungsschläge passen sich an den Fortschritt der Gruppe beim Bezwingen der vier Tempelanlagen an. Ein Tempel ist bezwungen, wenn sein Prophet besiegt wurde oder die Monster in seinem Schrein ausgeschaltet wurden.

- Nachdem der erste Prophet besiegt wurde, leite „Schreckensnachricht“, wenn die Charaktere zu einer Siedlung zurückkehren.
- Nachdem die Charaktere den zweiten Kult gezwungen haben, seinen Schrein aufzugeben, leite die Begegnung „Rücksichtsloser Hass“, wenn die Charaktere in eine Siedlung zurückkehren.

- Nachdem die Charaktere den dritten Kult gezwungen haben, seinen Schrein aufzugeben, leite die Begegnung „Wettlauf zur Zerstörung“.

Gruppen, die in der Tempelanlage bleiben und nicht in die Städtchen zurück kehren, könnten keine Ahnung von der Rache der Bösewichte haben. Wenn die Charaktere die Tempel überhaupt nicht verlassen, nimm an, dass die Bemühungen der Kultisten, in „Rücksichtsloser Hass“ ein Städtchen zu zerstören, großen Schaden angerichtet haben, während die Charaktere nicht anwesend waren, um sie aufzuhalten. Wenn „Wettlauf zur Zerstörung“ ausgelöst wurde, erhalten die Charaktere über *Verständigung* oder ähnliche Wege eine Warnung von einem NSC ihrer Fraktion, dass eines der Städtchen in großer Gefahr ist, und erhalten so eine Chance, die Katastrophe zu verhindern.

SCHRECKENSNACHRICHT

Während die Charaktere in den Ruinen von Tyar-Besil beschäftigt waren, haben Elementarkultisten eine *Kugel der Vernichtung* benutzt, um ein Städtchen in der Nähe anzugreifen. Die Gruppe erfährt davon, wenn sie in einer beliebigen Ansiedlung in den Sumerhügeln ankommt. Falls die Charaktere nicht in die Nähe irgendwelcher Zivilisation reisen, wird die Gruppe in der Wildnis von NSC aufgesucht, die ihnen die Botschaft übermitteln.

Ein Karawanenführer erzählt den Charakteren, dass er stille Pilger gesehen hat, die zur fraglichen Siedlung unterwegs waren. Er beschreibt die Gewandung der Pilger detailliert genug, dass die Charaktere wissen, dass es sich bei den Pilgern um Elementarkultisten handelt. Sie trugen eine Kiste, die mit elementaren Symbolen versehen war. Der Karawanenführer und seine Bediensteten haben dann die Katastrophe mit ansehen müssen, waren aber zu weit entfernt, um zu helfen.

Falls die Charaktere das zerstörte Städtchen aufsuchen, können sie sich selbst vom Ausmaß der Zerstörung überzeugen. Sie erfahren von Überlebenden, dass die Kultisten zum Zentrum des Städtchens marschiert sind, die Kiste geöffnet und die Kugel heraus genommen haben und dann auf schnellstem Weg in die Hügel geflohen sind, wobei sie die Kugel zurück ließen. Das Unglück ereignete sich nur wenige Minuten danach. Viele Einwohner wurden verwundet und die Überlebenden verarzten die Verwundeten in Behelfsunterkünften.

RÜCKSICHTSLOSER HASS

Wenn die Charaktere den zweiten Elementartempel besiegt haben, schlägt der betroffene Kult zurück. Durch Wahrsagung, Spione, Berichte oder Visionen des Älteren Elementaren Auges, haben die Kultisten erfahren, welche Siedlung die Spielercharaktere als Operationsbasis benutzen und senden eine kleine Truppe mit einer *Kugel der Zerstörung*, um die Siedlung dem Erdboden gleich zu machen – am besten während sich die Charaktere darin befinden. Während die Charaktere rasten, trifft Ärger ein.

Wenn die Charaktere außerhalb der Siedlung kampieren, findet diese Begegnung statt, wenn die Charaktere den Trupp der Kultisten erspähen, wie sie zu der Siedlung marschieren, die sie angreifen wollen. Der Weg der Kultisten führt sie dabei nahe am Lagerplatz der Charaktere vorbei. Wenn die Charaktere beispielsweise in der Nähe einer der Verfluchten Festen lagern, erspähen sie den Trupp, als er aus der Passage heraus kommt, der die Festung mit der Tempelebene verbindet.

Falls die Charaktere in der Ansiedlung selbst rasten, lies vor:

Kurz nach Sonnenaufgang, am Tag nachdem ihr im Städtchen angekommen seid, hört ihr von draußen einen Tumult. Jemand ruft: „He, hört auf damit!“ Einen Moment später hört ihr einen vielstimmigen, tiefen und merkwürdigen Singsang.

Wenn die Charaktere dem nachgehen, füge folgende Information hinzu:

Mehrere merkwürdig gekleidete Personen stehen auf der Straße. Die eine, die wie ein Priester aussieht, gibt einen Singsang von sich, während die anderen eine große Kiste öffnen, die mit einem sich wiederholenden Elementarsymbol versehen ist. Im Innern befindet sich eine magische Sphäre, der an eine Kristallkugel erinnert und vor Macht pulsiert und summt. Der Priester hebt die Kugel in die Höhe, während er seinen Singsang fortführt und die anderen sich vor ihm hinknien.

Das Objekt ist eine *Kugel der Vernichtung*, und sie ist kurz davor, zu explodieren. Die Kultisten holen den Gegenstand aus seinem Behälter und warten darauf, dass er hochgeht. Siehe Kapitel 7 für die Beschreibung der *Kugel der Vernichtung* und der Werte für die Kultisten. Die Zusammensetzung des Trupps hängt davon ab, welcher Kult verantwortlich ist:

- Ein **Priester des Heulenden Hasses**, ein **Wirbelsturm** und acht **Novizen des Heulenden Hasses**, bewaffnet mit einer *Sturmkugel der Vernichtung*
- Ein **Priester der Schwarzen Erde**, zwei **Wächter der Schwarzen Erde** und vier **Heiligsteinmönche**, bewaffnet mit einer *Erdbebenkugel der Vernichtung*
- Ein **Priester der Ewigen Flamme**, drei **Wächter der Ewigen Flamme** und ein **Flammenzorn**, bewaffnet mit einer *Hitze­kugel der Vernichtung*
- Ein **Priester der Brechenden Welle** und sechs **Räuber der Brechenden Welle**, bewaffnet mit einer *Flutkugel der Vernichtung*

WETTLAUF ZUR ZERSTÖRUNG

Nachdem die Charaktere den dritten Schrein im Tempel des Elementaren Bösen ausgeräumt haben, schickt der verbleibende Kult eine mächtige Streitmacht mit einer *Kugel der Vernichtung* aus dem Heiligtum des Auges (siehe Kapitel 5), um ein weiteres Städtchen im Dessarintal zu zerstören. Die Kultisten fordern die Gruppe mit ihren Absichten offen heraus, in der Hoffnung, die Charaktere dazu zu verleiten, herbeizueilen um sie zu stoppen und dabei ebenfalls von der Zerstörung erwischt zu werden. Wähle ein Ziel aus, zu dem die Charaktere hinreisen müssen, um es zu erreichen, und gib ihnen genug Zeit, um gerade so rechtzeitig anzukommen.

Die Warnung. Während die Charaktere rasten, benutzen die Kultisten den Zauber *Traum*, um den bekanntesten oder am leichtesten zu erkennenden Charakter der Gruppe zu kontaktieren.

Dein Schlaf wird in dieser Nacht gestört. Verblässende Erinnerungsfetzen einer Warnung scheinen durch deinen Verstand zu geistern. Dann tritt eine schattenhafte Gestalt vor dein geistiges Auge in den Fokus deiner Aufmerksamkeit. „Hör mir gut zu, du Narr,“ spottet sie. „Du hast das Ältere Elementare Auge erzürnt. Für dein Sakrileg werden andere bestraft. Bei Sonnenuntergang übermorgen werden wir das Städtchen Beliard zerstören. Du kannst versuchen, uns aufzuhalten, aber du wirst scheitern. Niemand wird überleben. Dies ist der Preis für eure Widerspenstigkeit.“



Ein neues Bild formt sich in deinem Traum. Du stehst auf einem Hügel nahe eines Städtchens. Ein Kreis schattenhafter Kultisten steht in der Nähe, ihr Blick auf eine glühende Kugel in ihrer Mitte fixiert. Die Kugel pulsiert und du schreckst aus dem Traum hoch.

Die Bedrohung für Beliard ist real. Die Kultisten warten einige Kilometer außerhalb des Städtchens und halten sich bis zur Zeit des Angriffs versteckt. Falls die Charaktere die Gegend um die Siedlung herum absuchen, können sie die Kultisten konfrontieren, ohne deren Ziel in Gefahr zu bringen. Andernfalls marschieren die Kultisten bei Sonnenuntergang mit einer *Kugel der Vernichtung* im Städtchen ein. Die Zusammensetzung ihres Trupps hängt davon ab, welcher Kult verantwortlich ist.

- Zwei **Federsturmritter**, die auf zwei **Pferdegreif**en reiten, ein **Himmelsweber**, ein **Wirbelsturm** und fünf **Grottenschrate**, bewaffnet mit einer *Sturmkugel der Vernichtung*
- Ein **Düsterflutenritter**, der auf einem **Riesenkrokodil** reitet, ein **Tiefenmagus**, ein **Priester der Brechenden Welle** und sechs **Banditen**, bewaffnet mit einer *Flutkugel der Vernichtung*
- Ein **Höhlenhai**, der auf einem **Landhai** reitet und zwei **Wächter der Schwarzen Erde**, bewaffnet mit einer *Erdbebenkugel der Vernichtung*
- Drei **Wächter der Ewigen Flamme**, zwei **Minotauren** und vier **Höllenhunde**, bewaffnet mit einer *HitzeKugel der Vernichtung*

Diese Kultisten sind bereit, sich selbst zu opfern, wenn sie damit ihre Mission erfüllen können. Sie haben außerdem die Anweisung, dafür zu sorgen, dass die Charaktere von der Explosion betroffen werden, sodass sie auch dann noch versuchen, die Kugel zu aktivieren, wenn sie außerhalb des Städtchens abgefangen werden. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten und der *Kugeln der Vernichtung*.

TEMPEL DES HEULENDEN HASSES

Wenn die Charaktere dem Tunnel in der Messerstecherschlucht folgen (siehe Kapitel 3), lies den folgenden Text:

Ein gewaltiger Abgrund spaltet die Erde, so weit das Auge in der allgegenwärtigen Schwärze der unterirdischen Dunkelheit sehen kann. Eine grob gehauene, enge Steintreppe schmiegt sich an die Wand des Abgrunds und schlängelt sich dabei in wahnwitzigen Kurven um hervorstehende Felsen. So zerklüftet und uneben, wie die Treppe ist, droht sie, Reisende in den Abgrund rutschen zu lassen. Nach mehreren heimtückischen Kilometern endet der Treppenweg auf einem breiten, flachen Absatz, der aus der Felswand heraus über den gewaltigen, dunklen Abgrund ragt. In der Düsternis jenseits des Scheins eurer Lichter liegen die Ruinen einer vergessenen Zwergenstadt unter einer glitzernden Höhlendecke. Zerbrochene Statuen stehen inmitten von leeren Plätzen und starren aus toten Augen in die Dunkelheit. Eine riesige, gestufte Pyramide erhebt sich am Rand des Abgrunds. Vom Graben, der die Pyramide umgibt, ergießt sich ein Wasserfall als Sprühnebel über die Kante des in die Tiefe.

Der Kult des Heulenden Hasses hat hier im südwestlichen Viertel von Tyar-Besil seinen Tempel eingerichtet, wo die Zwerge einen Palast in den gewaltigen Höhlen am Rand eines großen Abgrunds errichtet haben. Dort, wo sich die glitzernde,

von Kristallen verkrustete Decke am höchsten erhebt, haben die Zwerge einen riesigen Platz gebaut, in dem sie alles überragende Statuen, aufwendig gestaltete Säulen und Monumente in den Felsen gehauen haben. Sie haben den natürlichen Stein der Höhlen bearbeitet und so Truppenunterkünfte und andere Wohnräume aus dem Felsen gehauen, die über durch Lampen erleuchtete Wege miteinander verbunden sind. Obwohl dies eine Festung war, finden sich Spuren von Handel und Kunsthandwerk in Form eines rudimentären Basars, auf dem einst zwergische Barden die Luft mit Sprechgesang erfüllten. Mit der Hilfe eines befreundeten Dschinn haben die Zwerge ein pyramidenförmiges Bauwerk im Zentrum der Höhle erschaffen, umgeben von einem Graben, der von einem unterirdischen Strom gespeist wird. Zwergischer Erfindungsreichtum hat die Höhlen mit Licht, fließendem Wasser und Abfallentsorgung ausgestattet.

MERKMALE DES TEMPELS

Unter einer hohen Höhlendecke verbinden Straßen eine Vielzahl von großräumigen Plätzen, an denen die wohlhabenden Zwerge ihre Anwesen errichtet haben. Mit der Hilfe eines versklavten Dschinn arbeitet der Luftkult daran, den Palast von Tyar-Besil wieder herzustellen und in als Aerisi Kalinoths Tempel des Heulenden Hasses neu zu errichten. Der Bereich hat folgende Merkmale. Etwaige Ausnahmen sind im jeweiligen Gebiet vermerkt.

Abgrund. Der Abgrund führt 60 m in die Tiefe.

Decken. Decken in Innenräumen haben eine Höhe von 4,50 m, außer am zentralen Platz, wo sie 23 m hoch sind.

Musik. Die Musik, die in Gebiet A4 gespielt wird, kann leise in den Gebieten A1, A6 und im südlichen Bereich von A10 gehört werden. Sie kann lauter in den Gebieten A2, A3 und A16 gehört werden.

Schätze. Obwohl die Luftkultisten nur selten etwas Wertvolles bei sich haben, tragen einige der Bewohner des Lufttempels kleinere Wertgegenstände. Kenku lieben Glitzerkram und haben immer etwas in der Art dabei. Allgemein haben Kreaturen, die persönliche Wertsachen besitzen, 4W10 GM in gemischten Münzen und kleineren Wertgegenständen bei sich.

Türen. Einzeltüren sind aus Steinplatten gefertigt, die auf einen zentralen Angelpunkt gelagert sind. Wenn eine solche Tür geöffnet wird, entstehen zwei Durchgänge, die je etwa 1 m breit sind. Es gibt keine funktionierenden Schlösser mehr, jedoch klemmen manche Türen. Man muss einen Wurf auf Stärke gegen SG 15 schaffen, um eine verklemmte Tür aufzuschieben.

Doppeltüren haben eiserne Angeln und schwingen wie gewöhnliche Türen in eine Richtung auf.

A1. EINGANG DES PALASTVIERTELS

Ein Relief zweier Zwergengesichter im Profil, die einander anschauen, ist in einen Torbogen gemeißelt, der am Abgrund steht. Hinter dem Torbogen sieht man die kantigen Umrisse einer untergegangenen Zwergenstadt, die sich in die unterirdische Nacht erstreckt. Irgendwoher erklingt ein jämmerliches Heulen, gefolgt vom pausenlosen Gestammel wimmernden Flehens. Dann scheint die gesamte Stadt in den Kanon der Schreie gefolterter Kreaturen einzustimmen.

Die gequälten Schreie kommen in Wahrheit von vier **Kenku**, die sich im Torhaus (Gebiet A2) herumtreiben.

A2. TORHAUS

Ein gedrungenes, steinernes Torhaus steht am Eingang der Zwergenstadt. Jenseits der geöffneten Tore schlängelt sich ein Bogengang vorbei an robusten Steinwänden, in denen überall Schießscharten einen Blick auf den Gang bieten. Am anderen Ende dieses todverheißenden Weges steht der Eingang zu dieser untergegangenen Zwergenstadt.

Vier **Kenku** befinden sich in den Gebäuden des Torhauses und verstecken sich hinter den Schießscharten. Sie zeigen sich nicht, außer die Charaktere entdecken sie und greifen sie durch die Schießscharten hindurch an. Sie quälen die Charaktere, indem sie die Schreie und das Flehen der Opfer des Kenku-Foltermeisters nachahmen (Gebiet A12).

Schießscharten-Ecken. Das Torhaus wurde in einem Zickzackmuster angelegt, um zwergischen Verteidigern Deckung zu bieten und das Vorrücken von Angreifern zu verlangsamen. In jeder Ecke auf jeder Seite des Torhauses gibt es zwei Schießscharten, was es den Kreaturen im Innern erlaubt, in mehrere Richtungen auf Kreaturen auf dem Bogengang des Torhauses zu schießen. Jede Schießscharte ist außerdem mit einer Eisenklappe versehen, die geschlossen und verriegelt werden kann, sodass eine Kreatur im Torhaus nur von einer Seite angreifbar ist.

A3. MASCHINENKAMMER

Zwei massive Steinsäulen führen durch Löcher im Boden und der Decke dieser riesigen Kammer. Steinernen Querbalken durchstoßen die Säulen wie eine Art Speichen an riesigen Rädern.

Zwei Gestalten in Kutten treiben fünf abgerissene aussehende Menschen mit Peitschen an, sich mit aller Macht gegen die Querbalken des westlichsten Rades zu stemmen. Während sich das Rad langsam gegen den Uhrzeigersinn dreht, hört ihr das Knirschen gewaltiger Zahnräder, die tief unter dem steinernen Boden stecken.

Zwei **Priester des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7) überwachen fünf **Gemeine**, die langsam das westlichste Rad drehen (siehe „Steinräder“ weiter unten). Nach einer vollen Umdrehung stoppen sie und warten auf weitere Anweisungen.

Die Gemeinen sind Kultisten, die kurz davor sind, Novizen zu werden. Die Priester peitschen diese Kultisten aus, um vor dem finalen Initiationsritus ihren Willen zu brechen. Falls die Charaktere angreifen, befehlen die Priester den Gemeinen, bis zum Tod zu kämpfen. Ein Gemeiner kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 zum Aufgeben gebracht werden.

Steinräder. Die Steinräder treiben einen komplexen Mechanismus unter dem Fußboden dieses Gebäudekomplexes an. Die Apparatur kontrolliert, wie viel Wasser den Burggraben (Gebiet A11) füllt. Wenn eines der Räder eine Umdrehung im Uhrzeigersinn gedreht wird, senkt sich der Wasserstand im Graben um 3 m. Wenn eines der Räder eine Umdrehung gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird, hebt sich der Wasserstand um 3 m. Ein Rad kann nicht weiter als eine Umdrehung in jede Richtung gedreht werden.

A4. PLATZ DER MUSEN

Ein steinerner Springbrunnen steht in der Mitte eines großen Platzes. An seinen Seiten sind modellierte Zwerge, die Trommeln und Hörner spielen. In der Nähe des Springbrunnens stehen mehrere Gestalten in gefiederten Gewändern und spielen schrille, dissonante Tonfolgen auf Knochenflöten.

Die Gestalten, die sich beim Springbrunnen versammelt haben, sind die Schicksalswinde, eine Musikerguppe, die Aerisi Kalinoths persönliches Orchester bildet. Es handelt sich um den NSC **Windegge** und fünf **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7 für beide). Keiner der Novizen besitzt auch nur einen Funken musikalischen Talent.

Wenn die Charaktere sich den Schicksalswinden friedlich nähern, hören die Kultisten auf zu spielen. Da er von den untalentierten Novizen frustriert ist, fragt Windegge die Charaktere, ob sie talentierte Musiker sind und ob sie gerne für seine Musikgruppe vorspielen würden.

Wenn ein Barde oder ein anderer Charakter Windegge seine Fähigkeiten beweisen kann, rekrutiert er die Charaktere für seine Gruppe und bietet ihnen Novizenroben und Flöten an. Windegge erzählt den Charakteren aber nicht, was den Spielleuten zustößt, die Aerisi Kalinoth nicht zufrieden stellen können.

Falls die Charaktere die Kleidung und Instrumente der Schicksalswinde akzeptieren, bekommen sie eine Chance, sich durch das Territorium des Luftkultes ohne Schwierigkeiten bewegen zu können.

Knochenflöten. Die Flöten der Spielleute sind hohle, mit Schnitzereien versehene Knochen ehemaliger Mitglieder der Schicksalswinde, die es nicht geschafft haben, Aerisi Kalinoth mit ihrer Musik zufrieden zu stellen. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10 erkennen, dass es sich um menschliche Knochen handelt.

ENTWICKLUNG

Falls er sich in einem Kampf befindet, den er zu verlieren glaubt, flieht Windegge zu Gebiet A19.

A5. GESCHÄFTE VON TYAR-BESIL

Die Besitzer dieser Geschäfte leben schon lange nicht mehr hier, aber Reliefs über den Türen weisen auf die Berufe der ehemaligen Eigentümer hin: Schneider, Juweliere, Schmiede, Bäcker. Alles was nun von diesen Orten noch übrig ist, sind kleine Räume voller Geröll.

Ein **Mantler** der im alten Tyar-Besil jagte, zog in diese Gegend, als eine Nahrungsquelle (der Kult) auftauchte. Immer, wenn die Charaktere eines der Geschäfte betreten, gibt es eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass sie eine Begegnung mit dem Mantler haben. Entweder präsentiert sich die Kreatur getarnt als sichtbar herumliegender Umgang, oder sie lauert versteckt an der Decke. Der Mantler drangsaliert die Charaktere, indem er immer wieder angreift und sich zurückzieht, anstatt einen offenen Kampf zu riskieren.

SCHÄTZE:

Der Mantler hat sowohl alle Wertsachen in dieser Gegend eingesammelt, als auch den Besitz seiner Opfer. Er hat Münzen und Wertgegenstände im Wert von insgesamt 150 GM angehäuft.

A6. PLATZ DES VERGADAIN

Das verwitterte Bild eines grinsenden Zwerges auf einer Münze ist in die Pflastersteine dieses Platzes gehauen. Ein altes Schild mit dem gleichen Symbol hängt über der Tür einer großen Halle in der Mitte des Platzes.

Sieben **Kenku** durchstreifen die Straße hinter der Halle und suchen im Geröll nach Schätzen. Wenn sich die Charaktere der Straße nähern, verstecken sich die Kenku und versuchen, der Gruppe Angst einzujagen, indem sie unheimliche Geräusche in der Dunkelheit machen.

A7. PLATZ DES MORADIN

Mehrere Straßen laufen auf diesem Platz zusammen, in dessen Zentrum eine neun Meter hohe Granitstatue von Moradin steht, der eine gewaltige Steinlaterne mit seiner ausgestreckten Faust hält. Ein heller Schein geht von der Laterne aus und erleuchtet zerfallene Geschäfte um den Platz herum, deren innerer Kreis sich bis in den Felsen erstreckt.

Zwei **Novizen des Heulenden Hasses**, ein **Wirbelsturm**, ein **Himmelsweber** und zwei **Kenku** sind hier stationiert, um das Eindringen von Raubtieren aus dem Underdark zu verhindern. (Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.)

Nordtunnel. Dieser gebogene Tunnel im Norden führt zu Gebiet E27 des Tempels der Ewigen Flamme.

Statue. Die Statue des Moradin ist aus solidem Granit gefertigt, bis auf seine Augen und die Gläser der Laterne, welche aus Quarz bestehen. Der Zauber *Dauerhafte Flamme* wurde in das hohle Innere der Laterne gewirkt und erleuchtet mit hellem Schein den Platz.

A8. HERUNTERGEKOMMENE VILLA

Die freistehenden Gebäude dieses Teils der Stadt sind nur wenig mehr als zerfallende Hüllen und Haufen von Geröll. Tiefe Löcher tun sich in der Pflasterstraße auf und Gebäude, von denen komplette Wände fehlen, stehen weit offen. Staubpartikel schweben durch die Luft und in der stillen Düsternis kratzt etwas an den Steinen.

Ein **Erdkoloss** hat hier zwischen den zerfallenen Gebäuden seinen Unterschlupf. Der Luftkult hat seine übliche Beute vertrieben, weshalb der Erdkoloss sich nun an den Kultisten gütlich tut, die in sein Revier wandern. Der Erdkoloss schlägt aus der Deckung der Steinwände zu, um sich seine Beute zu schnappen, bevor er sich in Sicherheit gräbt. Die Luftkultisten erleiden wenigstens einmal die Woche auf diese Weise Verluste durch den Erdkoloss, der gerissen genug ist, seine Tunnel hinter sich zu verschließen.

SCHÄTZE

Wenn man durch die zerfallenen Villen wühlt, entdeckt man 92 GM, einen Miniaturamboss aus Elektrum mit Gravuren eines Beerdigungsrituals, der Moradin geweiht ist (150 GM) und ein *Unbewegliches Zepher*.

A9. GRABMÄLER

Ihr seht gewaltige, fast fünf Meter hohe Steintüren, die mit den Zwillingsreliefs von den Profilen zwergischer Götter versehen sind. Die Zwergengötter haben ernste Mienen aufgesetzt und tragen formelle Gewänder. Die Türen sind von außen verkeilt.

Die Reliefs stellen Dumathoin, den Behüter der Geheimnisse Unter dem Berg, und Marthammar Duin, den Wächter und Finder der Wege, dar. Die Zwerge von Besilmer haben diese Götter als Wächter ihrer Toten verehrt.

Die Luftkultisten haben angefangen, die Gräber zu erkunden, haben ihre Untersuchungen aber nach einem Ghul-Angriff aufgegeben. Sie haben die Gräber versiegelt.

Um die Türen zu öffnen, müssen die Keile unter ihnen entfernt werden, was mit den richtigen Werkzeugen in ein paar Minuten erledigt werden kann. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 25 erlaubt es einem Charakter, die Türen zu öffnen, ohne die Keile zu entfernen. Wenn die Charaktere die Türen öffnen, lies den folgenden Text:

Jenseits der Türen fällt der Boden zu einem großen Abgrund hin ab. Die Grabmäler und Kryptas der Zwerge erstrecken sich wie eine Stadt im Miniaturformat bis zum Rand der Klippe. Ausgemergelte Gestalten tauchen hinter diesen Gräbern auf und richten ihre hungrigen Augen auf euch.

Sieben **Ghule** durchstreifen dieses Gelände und greifen an, sobald sie bemerken, dass die Türen geöffnet wurden. Sollten sich noch irgendwelche Kultisten in Gebiet A7 aufhalten, die den Kampflärm hören, ziehen sie sich zum Palast (Gebiet A18) zurück.

SCHÄTZE

Wenn die Charaktere die Gräber von Tyar-Besil plündern, finden sie 3W10 Figürchen, Andenken und Totenmasken, die je 50 GM wert sind.

A10. PALASTPLATZ

Ein tiefer Graben umgibt einen Platz, der von einer Stufenpyramide eingenommen wird, die von einem Steinweg umgeben ist. Steinernen Säulengänge führen über den Graben nach Norden und Osten und verbinden den Platz mit anderen Teilen der in Ruinen liegenden Zwergenenklave. Eine kurze Brücke führt über den Graben nach Süden. Die Brücke und die Säulengänge werden von enormen Statuen gehalten, die Zwerge darstellen, die bis zum Hals unter Wasser sind. Auf der Spitze der Pyramide sitzt eine humanoide Gestalt in einem mit Federn geschmückten Umhang auf einer großen Drachenkreatur und überwacht das Gewölbe. Die Wasser des Grabens fließen nach Westen, bevor sie sich als Wasserfalle in den dunklen Abgrund ergießen. Das Geräusch rauschenden Wassers hallt wie Donner durch diese Höhle, deren Decke wie ein ewiger Sternenhimmel mit Kristallen glitzert.

Ein **Himmelsweber** (siehe Kapitel 7) namens Kaz Hanar und sein **Wyvern-Reittier** hocken auf der Spitze der Pyramide und bewachen den Platz. Sie stürzen sich auf jeden, der nicht wie ein Luftkultist gekleidet ist, und greifen ihn an.

TEMPEL DES HEULENDEN HASSES

A19

A9

A5

A5

A5

A7

A13

A6

A20

A8

A11

A10

1 Feld = 3 Meter

A18

Hoch zu A19

A17

A15

A16

A4

A12

A14

A3

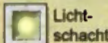
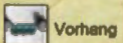
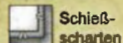
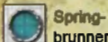
A14

A14

A14

A2

A1



SCM14

Wenn die Charaktere als Luftkultisten verkleidet sind, landet Kaz auf der nächstgelegenen Brücke oder dem nächstbesten Säulengang und fragt sie, wohin sie gehen. Kaz interessiert sich nicht wirklich für ihre Antworten, sondern ist gelangweilt und sucht nach einer Gelegenheit, seine Autorität spielen zu lassen. Falls sie verkleidet sind, sollten die Charaktere sich eine halbwegs plausible Geschichte ausdenken, um Kaz davon zu überzeugen, sie passieren zu lassen. Falls es ihnen nicht gelingt, lassen Kaz und sein Wyvern sie nicht vorbei.

Die Decke dieser Höhle ist etwa 22,50 m hoch über dem Steinweg und grob behauen. Die Stufenpyramide diente einst als der Zwergenpalast von Tyar-Besil. Sie hat zwei Stockwerke (Gebiete A18 und A19), von denen jedes 6 m hoch ist. Der Säulengang, der sich nördlich des Platzes befindet, führt über den Graben zu Gebiet A7. Ein ähnlicher, aber längerer Säulengang ist in Gebiet A17 beschrieben. Die Brücke nach Süden führt zu Gebiet A16.

A11. BURGRABEN

Wände aus glatt behauenen Stein umschließen diesen 6 m tiefen Burggraben. Ein unterirdischer Strom ergießt sich in den Graben und füllt ihn mit Wasser. Mit den Steinrädern in Gebiet A3 können Ventile geöffnet und geschlossen werden, womit der Wasserfluss im Graben reguliert werden kann. Wenn die Ventile geschlossen werden, leert sich der Graben, da das Wasser dann über den Wasserfall im Westen abfließt. Charaktere mit Lichtquellen, die den Graben untersuchen, nehmen ein Glitzern wahr, das von goldenen Münzen und dem Schein stählerner Waffen und Rüstungen am Grund kommt (siehe „Schätze“ weiter unten).

Ein **Steingolem** in der Form eines 3,60 m hohen und 2,70 m breiten Zwerges patrouilliert am Grund des Grabens und greift jede Kreatur an, die hinein fällt. Wenn der Graben gefüllt ist, ist der Golem in den dunklen Wassern verborgen. Wenn der Graben sich leert, kommt auch der Golem zum Vorschein. Der Golem verlässt den Graben nie. Die Zwerge von Besilmer kannten das Kommandowort, um den Golem zu kontrollieren. Jedoch sind diese Worte verloren und vergessen.

Wasserfall. Ein großer Spalt im Westen führt zu einem 60 m tiefen Abgrund. Das Wasser des Grabens fließt hier ab, wodurch sich ein Wasserfall bildet. Am Anfang jeder Runde wird eine Kreatur, die im westlichen Bereich des Grabens schwimmt, von der Strömung 6 m weit zum Abgrund hin gezogen, es sei denn, sie schafft einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

SCHÄTZE

Über die Jahrhunderte haben viele unglückselige Kreaturen ihren Tod in diesem Graben gefunden und dabei einige ihrer Schätze zurück gelassen, die überall am Boden verstreut sind. Unter den verrosteten Waffen und verbeulten Rüstungen sind goldene und silberne Gegenstände, darunter Schmuckreife und Ringe besetzt mit Halbedelsteinen, Anhänger, Broschen und Ähnliches, die zusammen einen Wert von etwa 600 GM haben. Darüber hinaus liegt ein Platinkelch besetzt mit Rubinen (2.500GM wert) am Grunde des Grabens.

A12. SCHREIN DES MORADIN

Zwei Wände dieser Kammer sind mit Fresken bedeckt. Eines zeigt die Erschaffung der Zwerge durch Moradin, das andere eine gewaltige Schlacht zwischen Orks und Zwerge. Die Wand an der Hinterseite ist mit Lücken und Löchern im Mauerwerk übersät, in denen einst Edelsteine den Altar umgaben, der die Form eines Ambosses hat. Nun finden sich hier nur noch abgesplitterte Reste von Granatsteinen und Achaten. In der Mitte des Raumes foltern drei vogelköpfige Kreaturen eine Gruppe in Ketten liegender Gefangener.

In diesem Raum befinden sich drei **Kenku** und fünf gefesselte und angekettete menschliche **Gemeine**. Ein Kenku foltert die Gefangenen, während die beiden Anderen ihre Schmerzensschreie nachahmen.

Gefangene. Vier der Gefangenen sind menschliche Reisende, die von Kultisten in Yartar unter Drogen gesetzt und verschleppt wurden. Sie wurden flussabwärts verschifft, um für den Kult indoktriniert oder geopfert zu werden. Einer der Gefangenen ist Bero Gladham. Wenn er befreit wird, erzählt er den Charaktere, dass seine Frau Nerise von den Kultisten „nach unten verschleppt wurde“.

ENTWICKLUNG

Falls die Gefangenen nach Hause zurück gebracht werden, bieten ihre Familien eine Belohnung von 50 GM pro Gefangenem an.

A13. VERGADAINS HALLE

Dieses Gebäude war einst eine zwergische Festhalle. Alte Holztische liegen zerstreut und zerbrochen im langen Hauptraum. Drei gigantische Fässer sind an der hinteren Wand hinter einer einstmals wunderschönen Eichenbar aufgestellt. Hinter den Fässern befinden sich Türen für das Anliefern und Abtransportieren der Fässer.

Der Luftkult verwendet diese Halle als Meditationsbereich. Zu jeder Zeit sind hier fünf **Novizen des Heulenden Hasses**, ein **Wirbelsturm** und ein **Himmelsweber** anwesend, die über dem Boden schweben und einen Singsang von sich geben. Der Wirbelsturm trägt einen **Sturmbumerang** (siehe Kapitel 7) und hat dadurch zusätzlich die folgende Angriffaktion:

Sturmbumerang. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen; Reichweite 18/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden plus 7 (3W4) Donnerschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen oder ist bis zum Ende seiner nächsten Runde betäubt. **Fehlschlag:** Der Bumerang kehrt in die Hand des Wirbelsturms zurück.

Fässer. Die gigantischen Fässer enthielten einst zwergisches Bier, sind jedoch seit Jahrhunderten trocken.

A14. WOHNQUARTIERE

Diese Gebäude sind mehr oder weniger intakt, auch wenn ihre Möblierung und Dekoration vor langer Zeit entfernt wurden. Bruchstücke von Geröll, zerbrochene Keramik und kleine Knochenstückchen sind auf dem Boden verstreut.

Die Luftkultisten verwenden dieses Gebiet als Schlafquartiere. Wenn die Charaktere als Kultisten verkleidet sind, können sie sich hier eine Zeitlang ausruhen. Falls die Charaktere sich nicht wie die restlichen Kultisten verhalten (die oft Übungen im Schweben, Meditation oder Atmungstechniken durchführen), werden die anwesenden Kultisten anfangen, Fragen zu stellen.

Zufallsbegegnungen. Mach jedesmal einen Wurf auf Zufallsbegegnungen, wenn die Charaktere eine der Wohneinheiten betreten oder für je 10 Minuten, die sie sich dort aufhalten. Wirf einen W20 auf folgende Tabelle:

W20	Begegnung
1-2	2W4 Novizen des Heulenden Hasses (siehe Gebiet A3)
3	1W4 Wirbelstürme (siehe Gebiet A20)
4	1W2 Himmelsweber (siehe Gebiet A20)
5	1W2 Priester des Heulenden Hasses (siehe Gebiet A3)
6	1 Kenku (siehe Gebiet A12)
7-20	Keine

Östlicher Tunnel. Dieser Tunnel führt nach Osten zu Gebiet C20 des Tempels der Brechenden Welle.

A15. PLATZ DER GEFALLENEN TÜRME

Gesprungene Fliesen aus ultramarinblauem Marmor pflastern diesen Platz. Eine Allee führt nach Osten und endet an einer Wand aus zusammengebrochenem Mauerwerk und Stein. Im Westen erstreckt sich ein Säulengang über einen Burggraben zu einer Stufenpyramide.

Hier schuftet Ahtayir, ein **Dschinn** in zerrissener Weste und zerlumpten Pluderhosen. Torhild hatte dem Dschinn einst die erdrückende Aufgabe aufgetragen, das Palastviertel in Schuss zu halten – eine Arbeit, die er nun seit mehreren Jahrhunderten verrichtet.

Torhild Flammenzunge, der König der Zwerge von Besilmer, besaß ein Horn, das Ahtayir einmal alle 101 Jahre beschwören konnte. Durch die Macht des Horns wurde der beschworene Dschinn verpflichtet, eine einzelne Aufgabe oder einen einzelnen Dienst zu verrichten. Das Palastviertel der Zwergenstadt ist teilweise vom Dschinn erbaut worden.

Als Aerisi Kalinoth ankam, nahm sie das Horn in Besitz, weigerte sich aber, den Dschinn von seiner vorher zugewiesenen Arbeit zu entbinden. Ahtayir arbeitet endlos an dieser Aufgabe, meißelt Mauerwerk und Statuen und fliegt sie quer durch die Höhlen, um die Stadt Stein für Stein wieder aufzubauen. Er hasst diese Arbeit, kann ihr aber nicht entfliehen.

Falls Ahtayir die Charaktere mag oder Vertrauen in ihre Fähigkeit hat, erfolgreich gegen den Luftkult vorzugehen, rät er ihnen, Aerisi Kalinoth anzugreifen, in der Hoffnung, dass sie ihn beschwört, und damit von seiner jetzigen Aufgabe entbindet.

SCHÄTZE

Wenn die Charaktere sich mit Ahtayir anfreunden und das Horn zerschmettern, das ihn herbeiruft, bringt der Dschinn jedem von ihnen eine Flasche *Abgefüllter Atem* (siehe Kapitel 7) aus seiner Heimat in der Ebene der Luft.

A16. OBELISKENREIHE

Drei spitze Obelisksen, deren Seiten mit antiken Piktogrammen versehen sind, stehen hier in einer Reihe. Ihre Spitze erreicht fast die beinahe fünf Meter hohe Decke. An den Fuß jedes Obelisksen ist ein ausgemergelter Mensch gefesselt. Um die Obelisksen ist bunter Pflasterstein verlegt, der ein Mosaik von Moradin bildet, welcher einen riesigen Kriegshammer über seine Schultern gestützt trägt.

Die Obelisksen sind aus Granit gefertigt. Sie sind 4,50 m hoch und sind am Fuß 1,20 m breit. An die Obelisksen sind mit dicken Seilen drei **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7) gefesselt, die extrem ausgehungert sind.

Sie leiden an Erschöpfung Stufe 4 (siehe Anhang A, „Zustände“, im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch)). Unter den hervorstehenden Rippen ihrer Brustkörbe sind ihre Bäuche nur wenig mehr als konkave Wölbungen, wo sich ihre Haut dünn über ihre Knochen spannt. Ihre Arme, Beine und Gesichter sind ähnlich skelettartig, und furchtbare Eiterbeulen überziehen ihre Körper.

Die Novizen tragen die Gewandung des Kultes und werden getestet. Falls die Charaktere versuchen, sie zu befreien, protestieren die Novizen und erklären, dass ihre Kultmeister ihnen beibringen, wie man „nur mit Luft überlebt“.

A17. DER PALASTWEG

Dieser steinerne Säulengang erstreckt sich über einen Graben, der eine Stufenpyramide umgibt. Die Säulen umgeben den Weg wie gewaltige Bäume. In ihnen sind die Namen und Gesichter bemerkenswerter Zwerge der Vergangenheit eingraviert. Hölzerne und steinerne Splitter und Bruchstücke sind auf dem Boden verstreut. Ihr nähert euch der Pyramide von Osten.

Wenn die Charaktere sich nicht bereits um Kaz Hanar gekümmert haben (siehe Gebiet A10), füge folgendes hinzu:

Der Säulengang endet an dem Weg, der um die Stufenpyramide führt. Auf der Spitze der Pyramide hoch eine große drachenartige Kreatur mit einem humanoiden Reiter. Der Reiter trägt einen gefiederten Umhang.

Die Kreaturen auf der Spitze der Pyramide sind Kaz Hanar und sein Wyvern-Reittier (siehe Gebiet A10 für Details). Die stellen sich jedem Charakter in den Weg, der sich der Pyramide über diesen Säulengang nähert.

A18. GROSSE HALLE

Zwei Säulenreihen stützen die sechs Meter hohe Decke dieser Marmorhalle. Die Säulen sind wie Zwerge geformt, die eine feierliche Miene aufgesetzt haben. Jeder von ihnen hält eine Steinaxt. Östlich der Säulen befinden sich zwei nach oben führende Marmortreppen ohne Geländer. In der Mitte des Raumes schweben mehrere Kultisten in graugefiederten Roben einen Meter über dem Boden, während sie eine Hymne singen. Ein heulender Wind bläst aus einer Grube in der Mitte des Bodens.

Ein **Wirbelsturm**, ein **Himmelsweber** und fünf **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7 für ihre Werte) bewachen diesen Raum, während sie etwa einen Meter über dem Boden schweben und eine Hymne zu Ehren von Yan-C-Bin singen. Der Schweben-Effekt endet für einen Kultisten, sobald er sich bewegt oder Schaden nimmt. Jeder Novize trägt zwei *Sucherpfeile* (siehe Kapitel 7) bei sich und hat die folgende zusätzliche Angriffsoption:

Sucherpfeil. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, und der Novize hat Vorteil auf den Angriffswurf; Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden plus 7 (3W4) Blitzschaden.

Falls sich die Charaktere sich als Luftkultisten verkleidet haben und sich friedlich verhalten, ignorieren die hier stationierten Kultisten sie. Andernfalls unterbrechen die Kultisten ihren Singsang und greifen an. Kampfeslärm in diesem Raum alarmiert die Kreaturen in Gebiet A19, die jedoch keine Verstärkung schicken.

Grube. Die Grube ist ein 3 mal 3 Meter großer, vertikaler Schacht aus glattem Stein, der in die Heulenden Höhlen hinab führt (siehe Kapitel 5). Der Aufwind verlangsamt den Fall jeder Kreatur, die in die Grube fällt oder hineinspringt, als wäre sie unter dem Einfluss des Zaubers *Federfall*. Die Luftkultisten sind darin geübt, im Schacht nach oben zu steigen, indem sie den Wind mit ihren Mänteln und Flügeln zügeln einfangen.

A19. TEMPEL DER ELEMENTAREN LUFT

Die Treppe führt sechs Meter nach oben zu einem geräumigen, sechs Meter hohen Raum, in dessen Bodenplatten eine detaillierte Karte eines alten Zwergenreiches gemeißelt ist. Am anderen Ende der Kammer überblickt ein hoher Thron auf einem Marmorpodium alles. Reihen dünner Säulen laufen zu jeder Seite der Länge nach durch den Raum, und zwischen ihnen hängen hauchzarte, himmelblaue Vorhänge. Hinter diesen weht der Duft eines berauschenden Weihrauchs hervor, dessen süßer Dunst sich wie eine Kreatur aus Luft bewegt.

Hinter dem großen Thron ruht ein großes, gewundenes Horn in einem Alkoven.

Dieser Raum diente einst als Machtsitz für den Zwergenkönig von Besilmer und seinen Kriegsrat. Im Boden ist die Karte des altertümlichen Zwergenkönigreichs eingraviert. Der Luftkult hat ihn in einen Ort der Laster und Verdorbenheit verwandelt. Falls dies der erste Elementartempel ist, den die Charaktere erforschen, sitzt die Luftprophetin **Aerisi Kalinoth** auf dem hohen Thron und überblickt ihren Hofstaat, während ihre illusorischen Flügel sanft im Wind zu spielen scheinen. Sie hält ihren Speer *Windfahne* (siehe Kapitel 7) immer nahe bei sich. Wenn Aerisi hier ist, gleitet ihr immer wachsamer Begleiter, ein **unsichtbarer Pirscher** namens Flüsterwind, ungesehen durch den Raum. **Windegge** befindet sich ebenfalls hier, falls er aus Gebiet A4 entkommen ist, und kniet oder sitzt zu Aerisis Füßen. Zehn **Novizen des Heulenden Hasses** liegen unter Drogeneinfluss stehend hinter den Vorhängen zwischen den Säulen im Norden und Süden. Aerisi kann ihnen befehlen, Eindringlinge anzugreifen, jedoch haben sie effektiv den Status vergiftet. Siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten.

Falls Aerisi nicht anwesend ist, bewacht ein einzelner **Vrock** den Tempel, der als Gefälligkeit eines dämonischen Abgesandten geschickt wurde. Er treibt sich hinter dem Thron herum und greift jeden Nicht-Kultisten an, der die Halle betritt. Die drogensüchtigen Novizen helfen dem Vrock nicht und kämpfen nur zur Selbstverteidigung.

Aerisi Kalinoth darstellen. Aerisi regiert den Kult des Heulenden Hasses wie eine gebieterische, selbstgefällige und aufbrausende Königin. Sie hat keinen Sinn für Mitgefühl oder Freundlichkeit, es sei denn, es wird ihr selbst entgegengebracht. Sie sieht einfache Sterbliche als entbehrliche, willensschwache Spielzeuge und hat viele Individuen zum Kult des Heulenden Hasses gebracht, indem sie sie mit ihrer Macht der Bezauberung verführt hat. Sie ist von den Avariel besessen (geflügelte Elfen) und hat sich deshalb selbst illusorische Flügel gegeben, sodass sie so tun kann, als wäre sie eine von ihnen.

Sie weiß über die Charaktere und ihre Taten Bescheid, jedoch erlaubt ihre Arroganz es ihr nicht, sie als Bedrohung anzusehen. Falls die Charaktere sie ihrer Missetaten beschuldigen, erzählt sie ihnen, dass der Kult der Schwarzen Erde versucht, sie in ein schlechtes Licht zu stellen, indem diese ihre Mitglieder als Luftkultisten verkleiden. Sie hofft, damit die Charaktere dazu zu bringen, gegen ihren verhassten Rivalen vorzugehen. Falls die Charaktere gewillt scheinen, die Erdkultisten zu bekämpfen, gewährt Aerisi ihnen freien Durchgang durch ihr Gebiet.

Falls sie auf ernste Schwierigkeiten stößt, verwendet Aerisi ihre Aktion, um das Horn zu blasen (siehe unten). Der Dschinn Ahtayir (Gebiet 15) erscheint dann am Ende von Aerisis nächstem Zug. Sie befiehlt dem Dschinn, ihren Rückzug zu decken und flieht durch den Schacht in Gebiet A18.

Horn. Wolkige Landschaften, die eine Pyramide umkreisen, welche auf einer Wolkenbank zu schweben scheint und von Palmen, Feigen- und Dattelpalmen umgeben ist, sind auf dem Horn eingraviert. Bläst man das Horn, ruft das den Dschinn Ahtayir herbei, der eine einzelne Aufgabe für denjenigen erledigen muss, der ihn gerufen hat. Sobald die Aufgabe erfüllt ist, steht es Ahtayir frei, zu seinem Anwesen auf der Elementaren Ebene der Luft zurückzukehren, und er kann auf diese Art erst in einhundert Jahren wieder beschworen werden. Das Horn kann mit einem einzelnen Angriff zerschmettert werden, der 10 Schadenspunkte oder mehr anrichtet. Wenn das Horn zerschmettert wird, kann Ahtayir nicht länger damit herbeigerufen werden.

SCHÄTZE

Aerisi trägt einen Halsreif aus Platin (1.600 GM wert), goldene Saphirringe (vier, jeweils 1.000 GM wert) und ein Diadem aus Evereska (6.400 GM wert). Sie trägt den magischen Speer *Windfahne* (siehe Kapitel 7) und ein Zauberbuch, das alle Zauberei enthält, die sie vorbereitet hat. (Diese stehen bei ihren Werten in Kapitel 7.)

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere den Dschinn und ihre Kultisten besiegen, fliehen Aerisi (und Windegge, falls anwesend) zu den Heulenden Höhlen durch den Schacht in Gebiet A18.

Wenn Aerisi das erste Mal auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, verschwindet sie in einem heulenden Windstoß und lässt *Windfahne* zurück.

A20. WURMHÖHLE

Dieser große, unbeleuchtete Raum ist bis auf eine Sache leer. Aus einem großen Loch im Boden schauen die skelettartigen Überreste eines riesigen Wurms heraus, dessen Mund weit offen steht.

Der tote Wurm ist alles, was von dem Purpurnen Wurm übrig geblieben ist, der einst von den Zwergen getötet wurde. Die Knochen mehrerer toter Zwerge liegen dort, wo sich die Speiseröhre des Wurms befand. Die Charaktere können durch das Wurmskelett in den Tunnel klettern, den er zurück gelassen hat. Der Tunnel ist 3 m breit und führt hinunter in Gebiet F1 im Heiligtum des Auges (siehe Kapitel 5).

ABSCHLUSS

Wenn Aerisi besiegt wurde, zerstreuen sich die Kultisten im Tempel des Heulenden Hasses und fliehen. Manche kehren dem Kult für immer den Rücken, während andere sich zum Heiligtum des Auges und den Heulenden Höhlen zurückziehen. Du kannst die Kultisten verteilen, wie du es für richtig hältst.



TEMPEL DER BRECHENDEN WELLE

Der Kult der brechenden Welle unterhält sein Hauptquartier im südöstlichen Viertel des antiken Tyar-Besil. Vor langer Zeit befanden sich in diesem Bereich der Stadt Lagerhäuser. Der Dunkle Strom bietet eine sichere, befahrbare Wasserstraße, der die Festung mit dem Dessarinfluss und den oberirdischen Gebieten des Reiches verbindet.

Gar Kielbruch, der Prophet des Wassers, hat seine Anhänger angewiesen, so viel von diesem Viertel wie möglich zu erobern und Monstern, die dem Kult wohlgesonnen sind, einen Hort in der Nähe einzurichten.

DER DUNKLE STROM

Ein unterirdischer Fluss verbindet den Tempel der Brechenden Welle mit der Oberfläche. Der Strom entspringt aus einer großen Quelle in diesem Teil der alten Zwergenfestung. Er fließt für etwa drei Kilometer durch die Tunnel und Höhlen, bis er unter der Flussgardenfeste zu Tage tritt und in den Dessarinfluss mündet. Der Strom fließt gemächlich, und es ist leicht, mit einem Ruderboot oder einem Stechkahn gegen die Strömung anzukommen.

Zufallsbegegnungen. Immer wenn die Charaktere den Dunklen Strom vom oder zum Tempel der Brechenden Welle befahren, wirf einen W20 für eine Zufallsbegegnung zu einem beliebigen Zeitpunkt während der unterirdischen Reise.

W20 Begegnung

1	1W6 Düstermäntel
2	1W4 + 1 Falldorne
3	1W4 + 4 Troglodyten
4	1W4 + 1 Schatten
5	1 Wassergeist
6	1 Chuul
7–20	Keine

Die Düstermäntel und Falldorne stürzen sich von der Tunneldecke ins Boot. Die Troglodyten werfen vom Ufer aus Speere, wenn der Dunkle Strom eine offene Höhle passiert. Wassergeister und Chuuls lauern im Strom und greifen vom Wasser aus an.

MERKMALE DES TEMPELS

Dieses Viertel hat folgende Merkmale. Eventuelle Ausnahmen sind im jeweiligen Gebiet vermerkt.

Anleger. Manche Gebiete, die an die Kanäle angrenzen, sind Anleger, von denen eine Treppe vom Boden hinunter bis 30 cm über dem Wasserspiegel führt.

Decken. Die Decken sind 4,50 m hoch.

Kanäle. Die Seen und Kanäle dieses Viertels haben einen Wasserstand, der etwa 1,50 m unter dem umgebenden Bodenniveau liegt. Die Kanäle sind 4,50 m tief. Eine sehr langsame Strömung fließt vom Wasserfall in Gebiet C25 aus in beiden Kanälen nach Süden.

Ein Charakter, der in einen Kanal fällt, stellt fest, dass die Seiten glatt und glitschig sind. Es ist sehr schwer, sich am Rand festzuhalten oder herauszuklettern, es sei denn, ein Anleger befindet sich in der Nähe.

Lichtverhältnisse. Die Kultisten erleuchten Gebiete, in denen sie sich häufig aufhalten, mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme*, der auf Fackeln in bronzenen Wandleuchtern gewirkt wurde.

Schätze. Viele Bewohner des Tempels tragen kleine Mengen an Wertsachen mit sich. Kreaturen ohne eigenen Schatz haben 4W10 GM an gemischten Münzen und anderen kleineren Wertgegenständen bei sich.

Türen. Die Türen sind aus Steinplatten gefertigt, die auf einen zentralen Angelpunkt gelagert sind. Wenn eine solche Tür geöffnet wird, entstehen zwei Durchgänge, die je etwa 1m breit sind. Es gibt keine funktionierenden Schlösser mehr, jedoch haben die Kultisten manche Türen mit einem Schnappschloss gesichert. Charaktere können solche Türen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 aufbrechen.

Doppeltüren haben eiserne Angeln und schwingen wie gewöhnliche Türen in eine Richtung auf.

CI. SEEANLEGER

Wenn die Charaktere mit einem Boot über den Strom ankommen, lies den folgenden Text:

Ein Feuerschein kommt von der großen Höhle, die vor euch liegt. Der Strom entspringt aus einem großen unterirdischen See. Zu eurer Rechten liegt eine zerfallende, steinerne Ufermauer, über die man zu einem Tunnel nach Nordosten kommt. Eine drei Meter lange Barke ist an der Mauer vertäut, und eine Fackel brennt in einem bronzenen Wandleuchter am Eingang des Tunnels. Entlang der Ufermauer führt ein sechs Meter breiter Kanal weg vom See weiter nach Norden. Der See erstreckt sich nach Westen in die Dunkelheit.

Wenn die Charaktere aus anderen Teilen der Höhlen ihren Weg hierher finden, lies stattdessen folgenden Text:

Der Durchgang führt zu einer großen, dunklen Höhle, die von einem großen unterirdischen See ausgefüllt ist. An der Ostseite des Sees erhellt eine Laterne eine steinerne Ufermauer, an deren Seite eine drei Meter lange Barke vertäut ist. Die Westseite des Sees verschwindet in der Dunkelheit.

Die Ufermauer, die zu Gebiet C4 führt, ist sichtbar oder nicht sichtbar, je nachdem, von welcher Seite sich die Gruppe nähert. Sie ist nicht beleuchtet und in der Dunkelheit nur schwer auszumachen.

Der Anleger am östlichen Ende der Höhle ist von vier **Räubern der Brechenden Welle** und einem **Tiefenmagus** bewacht, angeführt von einer **Düsterflutenritterin** namens Eyon (siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten). Eyons Reittier ist ein **Jagdhai** und schwimmt im nahen See. Die Kultisten stellen sich jedem fremden Boot in den Weg, das sich von Osten her nähert, und greifen an, sofern die Charaktere sie nicht zu Verhandlungen überreden können.

Eyon darstellen. Wenn die Charaktere es schaffen, mit den Kultisten zu verhandeln, befragt Eyon sie mit einem großen Maß an Misstrauen. Sie ist eine abgebrühte, kaltschnäuzige Söldnerin die von anderen nur das Schlechteste erwartet. In dem Moment, in dem Eyon entscheidet, dass die Charaktere sie hinter Licht führen wollen, hetzt sie ihre Räuber auf sie.

Die Räuber wissen, dass die meisten Gegner einen heftigen Nachteil im Wasser haben. Wenn sie einen Gegner angreifen, der am Rand der Ufermauer oder auf einem Boot steht, versuchen

die Räuber, den Charakter mit der Angriffsaktion „Stoßen“ ins Wasser zu schubsen. (Das Wasser ist an der Ufermauer 4,50 m tief.) Eyon zieht es vor, vom Wasser aus zu kämpfen, während sie auf ihrem **Hai** reitet, und verwendet ihre Lanze gegen Gegner in Booten oder am Wasserrand. Sie kämpft zu Fuß, falls die Charaktere sich nicht wie geplant nahe ans Wasser begeben.

SCHÄTZE

Eyon hat einen wasserdichten Lederbeutel an ihrem Gürtel, in dem sich 15 GM, 6 PM, fünf fragil geschnitzte Korallenschmuckstücke im Wert von je 80 GM und ein *Heiltrank* befinden.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere diese Kultisten besiegt haben und dann diesen Teil der Höhlen verlassen, werden die Wachen von den Kultisten aus Gebiet C7 innerhalb einer Stunde ersetzt.

C2. KANÄLE

Ein sechs Meter breiter Kanal führt zwischen antiken gemauerten Wänden in die Dunkelheit. Das Wasser bewegt sich unmerklich, was auf eine sehr schwache Strömung hinweist. Der Schein einer Fackel flackert in der Ferne.

Fackeln sind nahe der Brücken in den Gebieten C6, C15 und C24 positioniert und bieten dort ein wenig Beleuchtung. Von so gut wie jedem Punkt des Kanals aus können die Charaktere die Brückenfackeln sehen.

Die Zwerge von Besilmer hatten den Kanal erbaut, um die Quelle aus Gebiet C26 und von ihren Grabungsstätten wegzuleiten, und um das Marktviertel ihrer Stadt mit der Oberwelt zu verbinden. Das Wasser ist 4,50 m tief. Ein Charakter mit einem Stechkahn kann das Boot mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde vorwärts bewegen.

Zufallsbegegnungen. Aquatische Kreaturen durchstreifen die Kanäle. Mach einen Wurf auf Zufallsbegegnungen für jede Stunde, die sich die Charaktere schwimmend im Wasser oder in einem Boot auf dem Wasser der Kanäle befinden. Werf einen W20 und vergleiche mit der folgenden Tabelle:

W20	Begegnung
1	1W4 + 1 Ghule (siehe Gebiet C4)
2–3	1W4 + 4 Echsenmenschen (siehe Gebiet C13)
4	1W2 Trolle (siehe Gebiet C12)
5	1 Riesenoktopus (siehe Gebiet C3)
6	1 Drachenschildkröte (siehe Gebiet C21)
7–20	Keine

Der Riesenoktopus greift jede kleinere Gruppe an, der er begegnet. Andere Monster greifen die Gruppe nur an, wenn sie sie als Eindringlinge identifizieren.

C3. FLÜSTERSEE

Dieser unterirdische See ist dunkel, ruhig und kalt. Im Westen endet der See an einem Kiesufer, und ein schwach schimmernder Fackelschein glimmt von einem Kanal im Norden. Im Süden führt eine zerfallende, steinerne Ufermauer zu einem dunklen Durchgang. Am östlichen Ende des Sees brennt eine weitere Fackel über einer größeren Ufermauer, mit einem weiteren Durchgang, der nach Osten führt. Ein zweiter Kanal führt vom östlichen Teil des Sees aus nach Norden, und auch von dort sieht man schwachen Fackelschein.

Die kuppelförmige Decke dieser Höhle ist an ihrem höchsten Punkt fast 15 m über dem Wasser. Der See ist nahe der Wände 6 m tief und fällt zur Mitte hin bis auf 18 m ab. Er hat seinen Spitznamen von einer akustischen Besonderheit. Ein einfaches Flüstern in Gebiet C1 kann ohne Probleme in Gebiet C19 gehört werden und umgekehrt.

Der See ist von kleinen, blinden Höhlenfischen bewohnt. Ein **Riesenoktopus** treibt sich in einer Grotte im Süden herum und versteckt sich hinter Felssäulen, die die Höhlendecke abstützen. Die Kreatur greift Schwimmer und Boote an, die sich ihrem Unterschlupf auf 9 m nähern.

C4. ERTRÄNKUNGSKAMMERN

Ein abgestandener, verrottender Geruch erfüllt diesen Raum. Der Boden ist von acht kleinen Becken unterbrochen, die jeweils einen Durchmesser von etwa einem Meter haben und bis zum Rand mit schwarzem, stinkendem Wasser gefüllt sind. Mehrere große Steine liegen auf dem Boden nahe der Becken. Um jeden sind alte Seile gewickelt. Ein Symbol ist auf die südliche Wand gemalt – etwas das aussieht wie ein X, bei dem die beiden unteren Enden der Striche durch eine horizontale Linie verbunden sind.

Vor langer Zeit diente diese Kammer als Arbeitsplatz des Hafenmeisters, aber die Kultisten der Brechenden Welle haben ihn zu einem Ort umgestaltet, an dem sie zeremoniell ihre Gefangenen ertränken. Jedes der Becken ist 3 m tief. Die Steine wiegen etwa 50 Pfund und werden mit den Seilen an die Füße der Opfer gebunden, bevor diese in eins der Becken gestoßen werden.

Zwölf aquatische **Ghule** (die eine schwimmende Bewegungsrate von 9 m haben) lauern in dieser Kammer – ehemalige Opfer der obszönen Rituale des Kultes. Acht sind in den Becken untergetaucht, wo sie einst gestorben sind, und vier weitere kauern in den Schatten eines in Trümmern liegenden Abschnitts am westlichen Ende des Raumes. Die Monster verstecken sich, sodass sie Eindringlinge überraschen können.

Falls die Ghule es schaffen, einen der Charaktere zu lähmen, verwendet der am nächsten stehende Ghul seine Aktion, um einen der schweren Steine an die Füße des gelähmten Charakters zu binden. Im darauf folgenden Zug stößt der Ghul den gelähmten Charakter dann in eins der Ertränkungsbecken. Um mit dem Stein an den Füßen an die Oberfläche zu schwimmen, muss man einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 schaffen. Um sich in dem engen Raum des Beckens aus den Fesseln zu winden, muss man einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 schaffen.

C5. KERKER

Ein eisernes Schnappschloss sichert die Tür zu diesem Raum. Das Schloss kann von innen nicht erreicht, jedoch vom Korridor aus einfach geöffnet werden.

Dieser Raum dient eindeutig als Gefängnis. Ein halbes Dutzend Strohmatten bedeckt mit abgewetzten Decken sind über den Boden verteilt und ein Wasserfass lehnt an einer Wand. Durch ein dunkles, schlitzförmiges Fenster kann man nach Westen nach draußen schauen.

Die Kultisten halten in diesem provisorischen Gefängnis momentan niemanden gefangen. Falls die Charaktere innerhalb des Tempels besiegt werden, wird ihnen sämtliche Ausrüstung abgenommen, und sie werden hier eingesperrt, während Gar Kielbruch sich überlegt, wie er am besten mit ihnen verfährt.

C6. SIEGESBRÜCKE

Treppenstufen führen von den Ufermauern auf jeder Seite des Kanals 3 m in die Höhe, sodass die Brücke sich 4,50 m über dem Wasserspiegel befindet.

Eine Steinbrücke überspannt den Kanal in einem einzelnen, eleganten Bogen. Auf jeder Seite führen Treppenstufen auf die Brücke. Die Brücke hat eine niedrige Steinbalustrade, und ihre verwitterten Seiten zeigen Reliefs von zwergischen Kriegen. Eine einzelne Fackel brennt am Scheitelpunkt der Brücke.

Die Brücke wurde von den Zwergen so gebaut, dass sich unter ihr genug Platz befindet, um große Boote und Barken frei unter ihr her über den Kanal bewegen zu können.

C7. RÄUBERKASERNEN

Diese alte Kammer wurde mit sechs einfachen Etagenbetten eingerichtet. Außerdem befinden sich hier Säcke mit Rationen. Steintüren führen im Süden und Westen nach draußen.

Die Kultisten der Brechenden Welle, die den Secanleger bewachen (Gebiet C1) nächtigen hier. Sechs Etagenbetten dienen neun Räubern, einem Priester, einem Tiefenmagus und einer Dusterflutritterin namens Eyon als Nachtlager. Zu jeder Zeit sind fünf **Räuber der Brechenden Welle** und ein **Priester der Brechenden Welle** anwesend (siehe Kapitel 7 für die Werte der Kultisten).

Die Kultisten in diesem Raum sind in der Regel nicht im Dienst und könnten gerade schlafen. Wirf 1W6, um zu sehen, wie viele Kultisten in ihren Betten liegen. Der Lärm eines nahen Kampfes weckt die Kultisten auf, die sich dem Getümmel in der dritten Kampfrunde anschließen.

C8. ANTIKE SILOS

Es gibt zwei identische Räume dieser Art.

Überall am Boden dieses großen Raums liegen Stücke zerbröckelnden Mauerwerks. Eine trockene Grube, die von einem 1,50 m breiten Laufsteg umgeben ist, befindet sich in der Mitte im Boden.

Diese beiden Räume waren eins Getreidesilos für die Zwergenzitadelle, jedoch ist sämtliches hier gelagerte Essen vor langer Zeit verrottet. Die Silogruben sind jeweils 9 m tief. Wenn man es vermeiden kann, sich hier in den Tod zu stürzen, bieten diese Gruben der Gruppe die Möglichkeit, ungestört zu rasten.

C9. NÖRDLICHER WACHPOSTEN

Die Türen, die in diesen Raum führen, sind von innen mit Schnappschlössern gesichert. Lies den folgenden Text, wenn sich die Charaktere der Tür nähern:

Dieser Steintür wurde auf Brusthöhe eine Eisenplatte von etwa 30 Zentimeter Kantenlänge eingesetzt.

Jede Tür hat ein kleines quadratisches Loch, das mit einer zur Seite schiebbaren Eisenplatte verschlossen ist. Die Kultisten in diesem Raum (siehe unten) verwenden dieses Loch um

Eindringlinge auf den Gängen mit Armbrüsten anzugreifen. Um die Abdeckung eines Loches zu öffnen, benötigt man eine Aktion. Normalerweise öffnet ein Kultist das Loch, während ein anderer schießt. Es kann nur ein Kultist auf einmal durch das Loch schießen.

Lies den folgenden Text, wenn die Charaktere in den Raum eintreten, oder ihn durch das Loch hindurch sehen:

Dieser Raum ist ein Schlafraum oder Wachposten. Stabile bronzene Schnappschlösser sind an den beiden Steintüren angebracht, und in jeder Tür befindet sich ein Guckloch, das von einer kleinen Eisenplatte auf Brusthöhe eines durchschnittlichen Menschen bedeckt ist. Ein runder Tisch und vier wacklige Holzstühle stehen in der Mitte des Raumes. Es gibt hier zehn Betten, von denen aber anscheinend nur die Hälfte benutzt wird.

Dieser Wachposten ist mit einem **Einäugigen Schaudern** namens Kolt, einem **Düsterflutritter** namens Gordol und drei **Räubern der Brechenden Welle** bemannt (siehe Kapitel 7 für alle). Kolt hat das Kommando und führt ein straffes Regiment. Die drei Räuber sind mit leichten Armbrüsten statt Wurfspießen bewaffnet (+4 zum Treffen, 1W8 + 2 Stichschaden), und auch Gordol hat eine leichte Armbrust (+7 zum Treffen, 1W8 + 3 Stichschaden).

SCHÄTZE

Kolt hat eine Tasche mit 30 GM, 12 PM, vier Granat-Steinen von je 100 GM Wert und zwei *Tränken der mächtigen Heilung* bei sich.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere diese Kultisten besiegen und diese Höhlenebene verlassen, ersetzen die Kultisten diese Wachen mit vier Räubern der Brechenden Welle aus Gebiet C23.

C10. GARGYLENBRUNNEN

Diese Kammer wurde schwer beschädigt. Mehrere umgestürzte Säulen und umgefallene Wände zeugen von den vergangenen Jahrhunderten, wobei ein Teil merkwürdigerweise intakt geblieben ist: ein steinerner Springbrunnen in der Mitte der westlichen Wand. Er besteht aus einem 3 Meter breiten halbkreisförmigen Wasserbecken, über dem ein grinsender Gargyl auf einem kleinen Podest an der Wand hockt. Es führen Steintüren nach Norden und Süden.

Zwei **Nothics** beherbergen den Raum und verstecken sich hinter zerbrochenen Säulen und Geröll, welches den östlichen Teil der Kammer verstopft. Die Nothics haben sich hier in der Hoffnung eingenistet, dass unaufmerksame Kultmitglieder einfache Beute darstellen oder den merkwürdigen Gedankenkräften der Monster ungewollt mächtige Geheimnisse enthüllen. Sie lassen große und gut bewaffnete Gruppen ungehindert durch, versuchen aber, sich Nachzügler zu schnappen.

Gargylenbrunnen. Der Springbrunnen wird durch ein gut konstruiertes System von der versteckten Quelle in Gebiet C26 gespeist. Ein uralter Segen stattete die Quelle mit leichten heilenden Eigenschaften aus. Von ihr zu trinken hat die Wirkung einer kurzen Rast, jedoch kann man nur einmal alle 24 Stunden von diesem Effekt profitieren. Das Wasser hat seine heilende Wirkung nur dann, wenn es direkt aus dem Brunnen getrunken wird.

Nordtunnel. Dieser Tunnel führt zu Gebiet B11 im Tempel der Schwarzen Erde.

C11. HOF DES MEERVOLKS

In der Mitte dieses Hofes steht ein antiker Springbrunnen, der drei tanzende Mitglieder des Meervolks darstellt. Der Brunnen ist trocken und die Skulpturen sind schwer beschädigt – bei zwei von ihnen fehlen die Arme, während dem dritten der Kopf fehlt. Es führen von diesem Raum Gänge nach Norden, Süden und Osten. Ein Fackelschein kommt von Norden und ein weiterer Schein von Osten.

Eine Tür im Nordwesten ist mit Glyphen und Bildern mit Seemotiven bemalt, die jedoch durch lange Kratzer kaum noch zu erkennen sind.

Die Decke der Kammer ist 9 m hoch. Der Vandalismus an der Dekoration der nordwestlichen Tür ist das Werk von Thuluna Maah, einer Seevettel in Gebiet C14.

C12. TROLLHÖHLE

Dieser Raum ist schmutzig. Seine schiefen Wände bröckeln, und die Haufen un behandelter Pelze, die über den Boden verstreut sind, formen einen kruden, übelriechenden Teppich. Überall sind abgenagte Knochen und zerbrochenes Geschirr verteilt, zusammen mit einzelnen Rüstungsteilen, von denen die meisten verbeult, verbogen oder von Klauenspuren übersät sind. Türen führen nach Norden und Westen.

Dieser Raum ist der Unterschlupf von drei aquatischen **Trollen**, die eine schwimmende Bewegungsrate von 12 m und die Fähigkeit haben, unter Wasser zu atmen. Nur zwei sind hier anwesend, während ein dritter immer in Gebiet C15 Wache hält.

Die Trolle mit den Namen Fresssack, Markschlucken und Neunzahn, ignorieren die Vorgänge in den umliegenden Höhlen und reagieren nur widerwillig auf Hilfesuche. Charaktere, die sich als Wasserkultisten verkleidet haben, oder Charaktere, die vorgeben, im Namen des Kults zu agieren, können die Trolle leicht davon überzeugen, hier zu bleiben und nichts zu tun, oder sie sogar dafür bestechen, andernorts für Ärger zu sorgen.

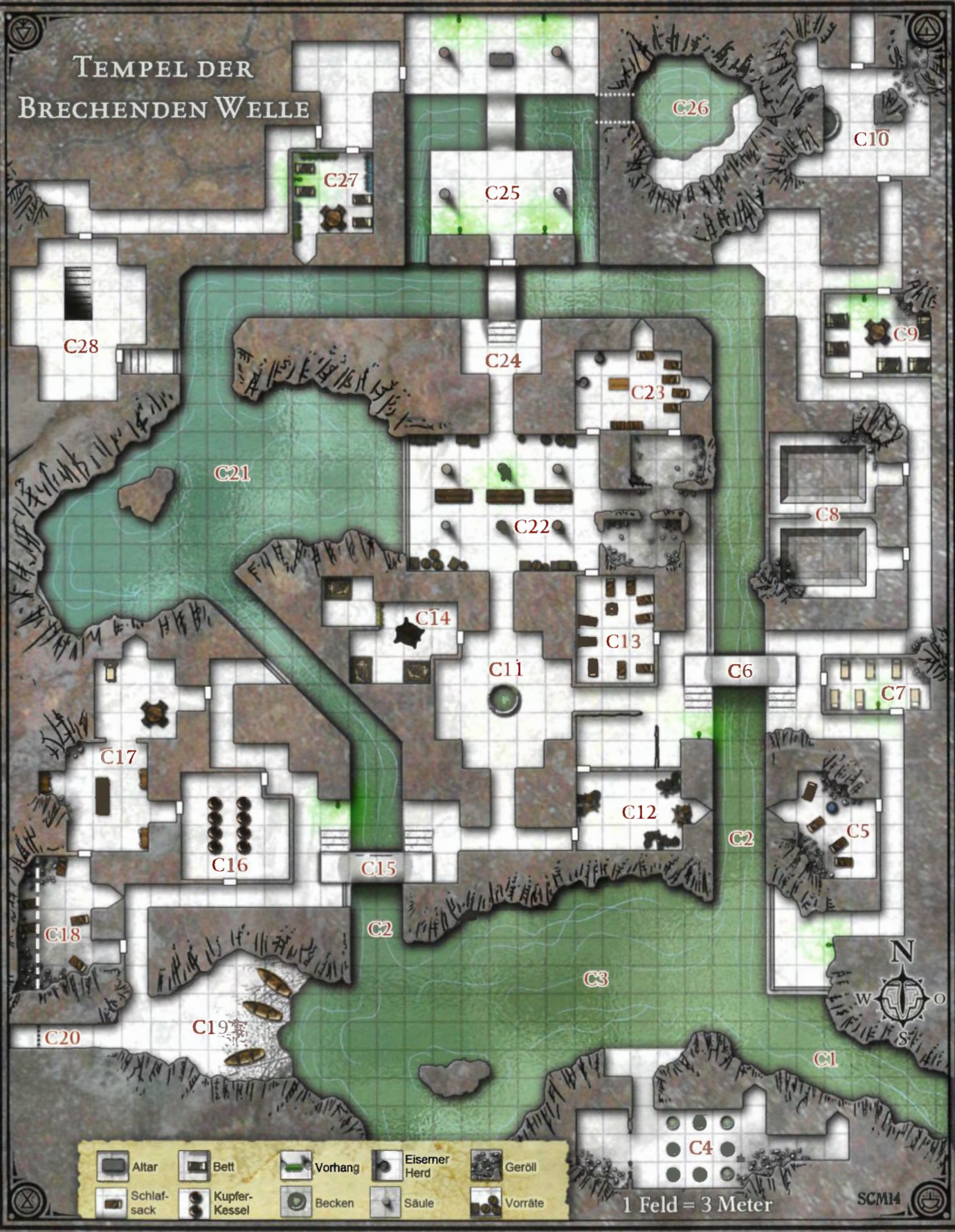
C13. DÜSTERMAUL-BAU

Ein modriger Geruch durchzieht die Hallen außerhalb dieses Raumes. In die Türen sind primitive Bildern monströser Augen und Mäuler voller Reißzähne geschnitzt.

Dieser Raum ist mit ranzigem Reptiliengestank erfüllt und sein Boden mit zerlumpten Tierhäuten und feuchtem Stroh bedeckt. Eine verbeulte eiserne Feuerschale voller rotglühender Kohlen steht in der Mitte des Raumes. Die halbgefressenen Kadaver, die neben der Feuerschale aufgehäuft sind, zeugen davon, dass sich hier nichts aus gebratenem Fleisch gemacht wird. Es gibt zwei Türen: eine im Norden und eine im Süden.

Dies ist der Bau einer Gruppe Echsenmenschen, die sich selbst die Düstermäuler nennen. Diese Kreaturen sind der Barbarei verfallen, auch wenn sie humanoide Waffen und Rüstungen verwenden. Unter den Kadavern an der Feuerschale befinden

TEMPEL DER BRECHENDEN WELLE



sich die Überreste eines Spions der Feuerkultisten, der dabei erwischt wurde, wie er sich vor ein paar Tagen in diesem Gebiet herumgeschlich.

Acht **Echsenmenschen** sind im Moment hier, einschließlich der Anführerin des Stammes, einer Kriegerin mit 36 Trefferpunkten namens Dornenschuppe. Sie sind mit Wurfspießen, Streitkolben und Schilden bewaffnet. Fünf weitere Echsenmenschen treiben sich um Gebiet C25 und halten dort Wache. Dornenschuppe und ihre Anhänger sind der Seevettel Thuluna Maah (Gebiet C14) treu ergeben. Sie hassen und verabscheuen die menschlichen Mitglieder des Kults. Wenn die Charaktere sich als Wasserkultisten verkleidet haben, während sie sich in dieses Gebiet begeben, sind die Düstermäuler erbost über diese Störung ihrer Privatsphäre und greifen genauso gnadenlos an wie sie Kultmitglieder angreifen würden.

Falls die Echsenmenschen zwei oder mehr ihrer Leute im Kampf hier verlieren, schickt Dornenschuppe einen der verbliebenen Krieger, um Thuluna zu warnen und Hilfe zu holen.

C14. LAGER DER HEXE

Grazile Holzmöbel, grüne und goldene Wandteppiche und ein Bärenfellteppich auf dem Boden dekorieren diesen reich eingerichteten Raum - jedoch sind die Möbel zerkratzt, die Wandteppiche zerrissen und im Teppich befinden sich große Löcher. Im Nordwesten teilt ein zerlumpter grüner Vorhang einen großen Alkoven ab. Zwei große Stapel feuchter Pelze liegen im südlichen Teil des Raums. Ein feuchter Gestank wie verrottender Tang hängt in der Luft und eine kleine Krabbe huscht über den Boden.

Eine **Seevettel** namens Thuluna Maah und zwei **Oger**, die als ihre Leibwächter dienen, leben in diesem Raum. Die zwei Oger stehen in den Außenbereichen des Raums Wache, während Thuluna sich hinter dem Vorhang im nordwestlichen Alkoven herumtreibt, in dem sich ihre persönlichen Schlafgemächer befinden. Zu später Stunde schlafen Thuluna und ihre Wachen.

Thuluna darsstellen. Thuluna Maah die Nummer zwei in der Führung des Tempels und ist nur Gar Kielbruch Rechenschaft schuldig. Sie ist eine hinterlistige, berechnende Kreatur, und liebt es, Handel und Pakte abzuschließen, die sie später zu ihrem Vorteil wenden kann. Die Vettel genießt großen Einfluss bei den nicht-menschlichen Mitgliedern des Kultes, hauptsächlich weil die Oger und Trolle alles tun, was sie ihnen befiehlt. Thuluna würde nur zu gerne Gar Kielbruch entmachten und den Kult von seinen menschlichen Tiefenmagi und Einäugigen Schauern säubern, aber sie ist geduldig. Im Moment versucht sie, Kielbruch davon zu überzeugen, gegen die rivalisierenden Kulte loszuschlagen, in der Hoffnung, dass die Luft- oder Feuerkultisten Gar für sie töten und damit den Weg dafür frei machen, dass sie den Kult der Brechenden Welle übernimmt.

Wenn sie weiß, dass ein Kampf bevorsteht, nimmt Thuluna die Tränke aus ihrer Truhe an sich. Sie hasst Schönheit und konzentriert sich daher auf den am besten ausschenden Charakter. Wenn sich der Kampf zu ihren Ungunsten entwickelt, fleht sie um Gnade und bietet den Charakteren an, ihnen einen großen Schatz zu zeigen, wenn diese sie verschonen. Thuluna führt sie dann zu Bronzerauchs Unterschlupf in Gebiet C21.

SCHÄTZE

Die vier Stühle sind je 80 GM wert, wiegen aber je 30 Pfund. In einer Holztruhe im nordwestlichen Alkoven befinden sich 190 GM, 8 PM, ein *Trank der Hügelriesenstärke* und ein *Trank des Feuerwiderstands*. Neben der

Schlafstätte der Hexe liegt ein *Langschwert +1* aus Drachenknochen mit einem Drachenledergrieff. In seinem Knauf und Heft sind Rubine eingelassen. Das Schwert wird warm und die Rubine glühen leicht, wenn sich das Schwert innerhalb von 36 Metern von einem Drachen befindet. Dies ist gerade der Fall, da sich die Waffe in der Nähe der Drachenschildkröte in Gebiet C21 befindet.

C15. DRACHENBRÜCKE

Über den Kanal spannt sich eine steinerne Bogenbrücke, die an ihrem höchsten Punkt 4,50 Meter über dem Wasserspiegel liegt. Zu beiden Seiten des Kanals führen Treppentufen auf die Brücke. An den Seiten der Brücke sind die Bilder von Drachen eingraviert, die über einen Schatzhort wachen. Eine einzelne Fackel erleuchtet die Brücke. Auf der Westseite des Kanals führt ein Durchgang nach Westen und Norden. Auf der Ostseite des Kanals führt ein Durchgang weiter nach Osten.

Ein aquatischer *Troll* aus Gebiet C21 lauert im Kanal unter der Brücke und hält nach Eindringlingen Ausschau. Der Troll kommt an die Oberfläche, um sich jedem in den Weg zu stellen, der durch das Gebiet kommt, sei es über den Kanal oder die Brücke. Er kann durch so gut wie jede halbwegs plausible Behauptung in die Irre geführt werden, greift aber jeden Eindringling an, der auf einen Kampf aus zu sein scheint. Wenn die Charaktere sich in einem Boot befinden, versucht der Troll zu Beginn des Kampfes, das Gefährt zum Kentern zu bringen, wofür er seine Aktion aufwenden und einen Wurf auf Stärke gegen SG 20 schaffen muss.

C16. DONNERHAMMER-BRAUEREI

In der Mitte dieses großen Raumes stehen zwei Reihen versiegelter kupferner Kessel. Die Kessel sind alt und völlig von Grünspan bedeckt. Die meiste Farbe ist schon vor langer Zeit von der Wand abgeblättert, aber ein paar Überreste der Wandgemälde sind noch zu erkennen und zeigen Zwerge, die auf den Feldern arbeiten und Hopfen anbauen. Drei neue Glastanks in der Größe eines Rucksacks, die mit Tragegurten ausgestattet sind, sind am Ende der Reihe der Kessel verstaut. Es führen Türen nach Westen, Osten und Süden.

Die meisten Kessel sind leer, aber in dreien halten sich momentan **Wassergeister** auf, die aus den drei leeren Wassergeisttanks (siehe Kapitel 7), die auf dem Boden aufgestapelt sind, dort hineingeleitet wurden. Die Kessel mit den Wassergeistern sind kalt und feucht, wenn man sie anfasst und hören sich halb voll an, wenn man an ihnen klopft. Ein Wassergeist kann nur dann angreifen, wenn jemand die Luke oben an seinem Tank öffnet.

Jegliche Unruhen in diesem Gebiet (zum Beispiel Charaktere, die an Kupferkesseln klopfen oder einen oder mehr Wassergeister bekämpfen) alarmieren die Monster aus Gebiet C17.

C17. MORBEOTHS WERKSTATT

Die nördlichste Tür, die in dieses Gebiet führt, ist von innen mit einem bronzenen Schnappschloss verriegelt.

Teile dieser Kammer sind unter Haufen von zerbröckelndem Mauerwerk begraben, aber sie ist noch intakt genug, um als arkaner Werkstatt zu dienen. Ein langer Holztisch in der Mitte des Raums ist mit den Einzelteilen einer komplizierten Apparatur vollgestellt, inklusive eines großen Glastanks mit Kupfermuffen und Rohren und einem ledernem Tragegeschirr. Regale voller alchemistischer Reagenzien stehen an der südlichen Wand. Die Luft ist hier recht kühl und ein kalter Nebel hält sich am Boden. Ein größerer im Norden angrenzender Raum sieht aus wie das Schlafgemach von jemandem.

Es führen Türen nach Süden und Osten. Außerdem führt eine weitere Tür vom Schlafgemach aus nach Osten.

Ein **Einäugiges Schaudern** namens Morbeoth hat sich in diesen Räumen häuslich eingerichtet. Er hat das Kommando über den westlichen Teil des Tempels und verteidigt ihn gegen Überfälle von Kultisten des Heulenden Hasses. Er ist kampfbereit, und trägt daher einen *Trank der gasförmigen Gestalt* und einen *Heiltrank* bei sich. Sechs **Räuber der Brechenden Welle** dienen als seine Leibwache.

Morbeoth hat mit verschiedenen Gerätschaften experimentiert, die mit elementarer Macht betrieben werden. Die Geräte auf dem Tisch sind die Teile eines zerlegten *Wasser-geisttanks* (siehe Kapitel 7). Ein Charakter, der in Arkaner Kunde geübt ist und die Werkstatt und die gelagerten Reagenzien aufmerksam untersucht, kann feststellen, dass hier Gegenstände hergestellt werden, die mit der Macht des Elementaren Wassers angetrieben werden.

Morbeoth darstellen. Morbeoth ist stolz und leicht beleidigt. Er denkt, dass seine Beherrschung der arkanen Mächte ihm das Recht gibt, jedem seinen Willen aufzuzwingen, der weniger mächtig ist als er oder einen schwachen Willen besitzt. Ihm ist es besonders zuwider, dass ein einfacher Druide erwählt wurde, als **Prophet** des Wassers zu dienen, und dass ein hässliches Monster wie eine Seevettel als dessen Stellvertreter eingesetzt wurde. Falls sich die Gelegenheit ergibt, würde er eine Gruppe Ärger machender Abenteurer in Thuluna Maahs Gebiet (Gebiet C14) dirigieren, sie gegen die Hexe kämpfen und sie töten lassen, um sie dann von hinten zu überraschen und mit ihnen aufzuräumen, und dies als einen großen Sieg für den Kult der Brechenden Welle beanspruchen.

Morbeoth trägt einen Schlüssel zum Tor in Gebiet C20 bei sich.

SCHÄTZE

Eine kleine Eisentruhe in Morbeoths Schlafgemach beinhaltet 260 SM, 22 PM und mehrere nicht unterschriebene Briefe, die über die Ereignisse in Rotlärche berichten, einschließlich der Ankunft der Charaktere und ihrer Taten im Städtchen. Die Handschrift ist eine ungewöhnliche Mischung aus Block- und Schreibschrift. (Siehe Abschnitt „Der Brief des Spions“ am Anfang des Kapitels.)

ENTWICKLUNG

Kampfeslärm in diesem Gebiet alarmiert die Grottenschrute in Gebiet C18, die kurz nach Ausbruch eines Kampfes hier nach dem Rechten sehen.

C18. WESTLICHER WACHPOSTEN

Die Monster in diesem Raum haben einen Wachposten an der Schießscharte postiert, die auf den Gang zeigt. Wenn sich Eindringlinge nähern, breiten die Bewohner des Raums einen Hinterhalt vor und versuchen, die Charaktere zu überraschen, wenn sie den Raum betreten.



Die Decke dieser Kammer ist sechs Meter hoch, und ein drei Meter hoher Dachboden zieht sich über die westliche Hälfte des Raums. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Haufen zerfallendes Mauerwerk, wo einst ein Ofen stand. Überall auf dem Boden liegen schmutzige, flohbefallene Strohmatten. Außerdem befinden sich hier ein Wasserfass und Kisten voller Rationen. Eine Schießscharte lässt einen den Gang im Osten beobachten und es führen Türen nach Osten und Norden.

Diese Kammer diente einst als Hopfensilo für die nahe Donnerhammer-Brauerei. Sie ist nun ein Wachposten, der von fünf **Grottenschraten** bemannt ist, die den Tempel der Brechenden Welle gegen Eindringlinge aus dem Westen beschützen.

Zu jeder Zeit hält ein Grottenschrat an der Schießscharte im nordöstlichen Teil des Raumes Wache. Dieser wachhabende Grottenschrat macht Meldung über die Gruppen, die außen durch den Korridor gehen. Falls Eindringlinge versuchen, sich am Wachposten vorbeizuschleichen, stürmen die Grottenschrate aus diesem Raum und greifen sie von hinten an. Jeder Kampf hier alarmiert Morbeoth und seine Wachen (Gebiet C17). Sie reagieren auf Angriffe, indem sie in den Kampf eingreifen.

Die Grottenschrate in diesem Raum wurden besonders davor gewarnt, nach „Tricksereien des Luftkults“ Ausschau zu halten, sind also besonders skeptisch gegenüber jeglichen Versuchen, sie zu belügen oder zu überlisten.

Verstärkung. Wenn die Grottenschrate besiegt sind, werden sie innerhalb eines Tages durch den Troll aus Gebiet C12 ersetzt.

C19. UFER DES HÖHLENTSEES

Diese natürliche Höhle wird hier breiter und fällt zu einem mit Kieselsteinen übersäten Seeufer ab. Mehrere verrottende hölzerne Barken liegen hier an Land. Im Osten erstreckt sich ein unterirdischer See in die Dunkelheit. Im Westen führen Wege nach Westen und Norden.

Drei alte Boote liegen hier am Ufer. Sie sind sehr viel neuer als der Rest der Ruinen und wurden hier vor weniger als hundert Jahren von einer Gruppe Forscher zurückgelassen. Eins ist sogar noch in genügend gutem Zustand, dass es mit einer Stunde Arbeit wieder repariert werden könnte, indem man Planken der anderen Boote dafür verwendet. Jede länger andauernde Aktivität in diesem Gebiet zieht die Aufmerksamkeit des **Riesenoktopus** auf sich, der in Gebiet C3 lebt. Das Monster kann sich an die Küste schleppen, wenn es sich davon eine leckere Mahlzeit verspricht.

C20. ABGESPERRTER GANG

Ein primitiv gebautes Eisentor, das für diese Ruinen recht neu aussieht, blockiert den Weg. Eine schwere Kette und ein Vorhängeschloss sichern das Tor.

Die Wasserkultisten haben dieses Tor vor einigen Monaten aufgebaut, um Überfälle aus dem Tempel des Heulenden Hasses zu verhindern. Morbeoth (Gebiet C17) hat den Schlüssel. Das Schloss kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 geknackt werden, oder

man kann das Tor mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 25 aufstemmen.

Westlicher Tunnel. Dieser Gang führt weiter nach Westen zu Gebiet A14 im Tempel des Heulenden Hasses.

C21. STERNENSEE

Ein schwacher Schimmer spielt auf den Wassern dieses unterirdischen Sees. Die natürlich geformte Höhlendecke ist mit Hunderten winzigen blauen Lichtpünktchen bedeckt, was den Eindruck einer Sternennacht erweckt. Der Kanal, der in diesen See mündet, führt im Norden und Süden weiter. Am östlichen Ende des Sees befindet sich ein breiter Schiffsanleger, der zu einer großen Halle mit roten Säulen führt.

Die Decke ist 15 m über der Wasseroberfläche. Die „Sterne“ sind kleine Flecken lumineszenter Flechten. Jeder Flecken hat etwa einen Durchmesser von 2,50 cm und hat ein Zehntel Leuchtkraft einer Kerze. Wenn sie entfernt werden, leuchten die Flechten noch für 1W3 Tage weiter.

Der See ist im Durchschnitt 12 m tief und flacht zum Ostende hin auf 3 m ab. Er wird von dem stärksten Monster des Kultes der Brechenden Welle bewohnt: einer **Drachenschildkröte** mit 220 Trefferpunkten namens Bronzerauch. Da sie jung und beeinflussbar ist, konnte sie von Gar Kielbruch mit dem Versprechen von Reichtümern zum Tempel der Brechenden Welle gelockt werden. Bronzerauch versteckt sich am westlichen Ende des Sees und wartet darauf, dass der Wasserprophet die Zeit für reif befindet, die Kontrolle über den Fluss an sich zu reißen. Wegen ihrer reduzierten Trefferpunkte hat Bronzerauch einen Herausforderungsgrad von 13(10.000 EP).

Falls sich ein Boot in ihre Hälfte des Sees wagt, kommt Bronzerauch an die Oberfläche, um es in Augenschein zu nehmen. Sie reagiert auch darauf, wenn der Gong in Gebiet C22 geschlagen wird. Die Drachenschildkröte greift nur an, wenn sie sicher ist, es mit Eindringlingen zu tun zu haben, zum Beispiel, wenn sie sieht, wie Wasserkultisten die Charaktere angreifen.

Bronzerauch zieht es vor, Boote statt Personen anzugreifen. Wenn sie die Wahl hat, einen Charakter zu attackieren oder das Boot zu beschädigen, auf dem sich dieser Charakter befindet, entscheidet sie sich für das Boot. Einen kleinen Kahn zu zerstören, verbraucht ihre Aktionen für 1W4 Runden, wobei sie währenddessen Charaktere ignoriert, die sich zurückziehen.

SCHÄTZE

Eine große Holztruhe liegt offen am Boden des westlichen Ende des Sees. In ihr befindet sich Bronzerauchs Hort von 700 GM, 440 EM, sechs Crysophrase, die je 40 GM wert sind und vier große Onyx, die je 70 GM wert sind.

C22. MARKTHALLE

Sechs hohe Säulen aus rissigem, bröckelndem Marmor überragen diese Halle, die östlich eines unterirdischen Sees liegt. An den Wänden sind Nahrungsrationen und Handelswaren aufgestapelt: Bündel wertvoller Felle und Pelze, Mehlsäcke, Fässer mit Salzfleisch und Bier, Ölfässchen und mehr. In der Mitte des Raumes sind drei lange Tische mit Bänken aufgestellt und ein großer Bronzegong steht auf der steinernen Ufermauer am Ufer des Sees. Eine einzelne Fackel brennt in einer Halterung an einer der mittleren Säulen des Raums.

Der Kult der Brechenden Welle hortet hier Vorräte und Handelswaren. Große Teile der Fracht, die in den vergangenen Monaten von den Schiffen auf dem Dessarinfluss geraubt wurde, können in dieser Halle gefunden werden.

Die Charaktere treffen hier bei ihrem ersten Besuch auf einen **Tiefenmagus** (siehe Kapitel 7) und drei **Kultisten**, welche Stapel neuer gestohlener Fracht sortieren. Kampfgeräusche von hier alarmieren die Echsenmenschen in Gebiet C13 oder die Kultisten in Gebiet C23, die kurz nach Ausbruch eines Kampfes nach dem Rechten sehen. Falls sich die Kultisten einer gefährlichen Gruppe Angreifer gegenüber sehen, werden sie versuchen, den Gong zu erreichen. Das Läuten des Gongs ruft Bronzerauch aus Gebiet C21 herbei. Nach drei Runden taucht sie in ihrer Initiative an der Ufermauer auf und steigt in den Kampf ein.

Zufallsbegegnungen. Jedes Mal, wenn die Charaktere durch dieses Gebiet kommen, wirf einen W20 auf die folgende Tabelle, um zu sehen, ob sich hier weitere Kreaturen befinden.

W20	Begegnung
1	1W4 + 4 Echsenmenschen (siehe Gebiet C13)
2–3	1W4 + 1 Räuber der Brechenden Welle (siehe Gebiet C7)
4	1W3 + 1 Grottenschrate (siehe Gebiet C18)
5	1 Priester der Brechenden Welle und 1W4 Kultisten (siehe Gebiet C27)
6	Thuluna Maah und 2 Oger (siehe Gebiet C14)
7–20	Keine

SCHÄTZE

Die Beute in diesem Raum beläuft sich auf drei Tonnen Handelswaren, die einen Gesamtwert von 500 GM haben. Man braucht mindestens drei Fahrten mit einem Kielboot oder zehn Fahrten mit dem kleinen Stechkahn, der in Gebiet C1 vertäut ist, um die gesamte Fracht aus der Halle zu schaffen. Die Charaktere können etwa 500 Pfund der wertvollsten Güter zusammensammeln, welche einen Wert von 250 GM haben. Diese passen in zwei kleine Boote.

C23. KOMBÜSE

Zwei eiserne Herde, Fässer voller Rationen, neben einem Waschzuber aufgestapelte Kessel und Geschirr und ein Stapel Feuerholz an der Wand dieses Raumes legen nahe, dass hier viel gekocht wird. Ins östliche Ende des Raums sind fünf einfache Doppelbetten gequetscht. Es führen zwei Türen nach Süden, und zwei Schießscharten bieten einen Blick auf das schwarze Wasser eines Kanals im Norden und Osten.

Dieses Gebiet dient dem Tempel der Brechenden Welle als Küche. Die Kultisten bereiten hier ihre Mahlzeiten vor und speisen an den Tischen in Gebiet C22. Wenn die Charaktere ankommen, befinden sich hier zwei **Räuber der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7) und vier **Kultisten**. Zu fortgeschrittener Stunde sind die meisten in ihren Betten am Schlafen, jedoch verrichten dann immer noch ein oder zwei Kultisten Arbeiten wie Backen oder Aufräumen. Die zusätzlichen Betten gehören zu den Kultisten, die in Gebiet C22 arbeiten.

Jeglicher Kampflärm in diesem Raum alarmiert die Kultisten in Gebiet C22, die sofort nach dem Rechten sehen.

C24. BRÜCKE DER HELDEN

Eine Steinbrücke führt über den Kanal in etwa 4,50 m Höhe. Im Süden kommt man über Treppenstufen auf die Brücke, welche dann an einer doppelflügligen Tür endet. Auf die Tür ist ein großes Symbol gemalt.

Westlich und östlich auf Höhe der Brücke befinden sich die in Stein gemeißelten Gesichter von Zwergen, aus deren geöffneten Mündern sich ein konstanter Wasserschwall in den Kanal ergießt. Diese kleinen Wasserfälle verursachen in der Nähe der Brücke einen großen Lärm. Von einer Kaimauer am Ufer des Kanals führt ein Gang nach Süden.

Das Zeichen auf der Tür ist das Symbol des Wasserkults. Die Tür, die zu Gebiet C25 führt, ist unverschlossen, aber mit einer *Glyphe des Schutzes* gesichert. Jede Kreatur, die versucht, die Tür zu öffnen, ohne das Handzeichen des Wasserkults zu machen (gekreuzte Zeigefinger mit überlappenden Daumen) löst die Falle aus. Ein Charakter, der an der Tür nach Fallen sucht, findet die Glyphe mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14. Die Glyphe verursacht 5W8 Donnerschaden bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 14 und halben Schaden bei Erfolg. Diese Explosion erzeugt genug Lärm, um jede Kreatur im Tempel der Brechenden Welle zu alarmieren.

Wasserfälle. Es ist möglich, durch die Zwergenmünder in Gebiet C25 zu kommen. Um die Münder zu erreichen, braucht es einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20, um die 4,50 m nassen, glatten Mauerstein vom Kanal aus hoch zu klettern. Der Durchlass in den Mündern ist etwa 1,20 m hoch und der Wasserstrom ist nur etwa 30 cm tief an der Stelle, wo er über die Lippen fließt. Ein Charakter, der in einen Mund klettert, kann problemlos hindurchkriechen und -waten und gelangt so in Gebiet C25, wodurch die Schurken dort unter Umständen überrascht werden können.

C25. TEMPEL DES ELEMENTAREN WASSERS

Eine *Glyphe des Schutzes* (siehe Gebiet C24) beschützt die Doppeltür im Süden des Raums.

Ein sechs Meter breiter Kanal unterteilt diesen Schrein in eine nördliche und eine südliche Hälfte. In der Nordhälfte steht ein Altar in Form eines einfachen Steinblocks zwischen zwei großen Steinsäulen. Auf dem Altar liegen ein paar Münzen. Über dem Altar ist ein riesiges Symbol aus Treibholz in Form eines X an die Wand gehängt worden. Eine einzelne Steintür führt nach Westen von diesem Teil des Raums.

In der Südhälfte laufen zwei Kanäle an der östlichen und westlichen Wand entlang nach Süden, wo sie sich durch zwei niedrige Abflüsse ergießen. Hier stehen zwei weitere Steinsäulen und eine niedrige Steinbrücke führt über den mittleren Kanal zum Altar im nördlichen Teil des Raums.

Der mittlere Kanal ist 3m tief und fast bis zum Rand mit Wasser gefüllt. Die kleineren Abläufe nach Süden sind nur etwa 60cm tief. In der Mitte der östlichen Wand führt ein Abfluss unter der Wasseroberfläche zu Gebiet C26.

Dieser Schrein wurde einst für zwergische Göttern erbaut, wurde jedoch durch den Kult der Brechenden Welle der

Olhydra geweiht. Fünf **Echsenmenschen**-Krieger des Düstermaul-Stamms stehen im südlichen Teil des Schreins Wache.

Falls dies der erste Elementartempel ist, den die Charaktere erkunden, finden sie hier **Gar Kielbruch** (siehe Kapitel 7), der neben dem Altar im nördlichen Teil des Raums steht. Andernfalls hat er sich in das Heiligtum des Auges (siehe Kapitel 5) zurück gezogen. In diesem Fall hält ein **Hezrou** zusammen mit den Echsenmenschen Wache. Der Dämon lauert im tiefen Kanal in der Mitte des Schreins.

Gar Kielbruch darstellen. Falls die Charaktere es schaffen, Kielbruch in ein Gespräch zu verwickeln, ist der Prophet mürrisch und misstrauisch. Er verabscheut die meisten Leute und glaubt, dass sogar seine verlässlichsten Gefolgsleute ihn früher oder später im Stich lassen oder verraten werden. Kielbruch weiß, dass die Charaktere keine Anhänger des Kults sind und keine Absichten haben, sich den Kultisten anzuschließen. Deshalb fragt er sie knapp: „Wer seid ihr? Was wollt ihr hier? Warum sollte ich euch nicht ersäufen?“

Kielbruch hört jene an, die behaupten, Neuigkeiten oder Geschenke zu bringen und könnte vielleicht davon überzeugt werden, die Charaktere gehen zu lassen, wenn es so scheint, dass sie einen der anderen Kulte angreifen wollen. Falls er dazu gebracht wird, die Pläne des Kults zu enthüllen, erzählt er, „Nur durch Zerstörung können die Fehler in dieser Welt behoben werden. Die kommende Flut soll jene fortspülen, die unwürdig sind.“

SCHÄTZE

Gar trägt **Ertränker** (siehe Kapitel 7). Die Wasserkultisten bringen Schätze hierher und häufen sie auf dem Altar. Momentan sind jedoch nur 25 SM, 12 GM und sechs kleine Achate, die je 10 GM wert sind, auf dem Altar verstreut. Kielbruch sammelt die Opfergaben regelmäßig ein und bringt sie in Gebiet C26 in Sicherheit.

C26. SCHATZKAMMER

Um dieses Gebiet zu erreichen, müssen die Charaktere durch einen gefluteten Tunnel von Gebiet C25 aus schwimmen.

Ein natürlicher Brunnen mit klarem, tiefem Wasser macht einen Großteil dieser Höhle aus. An der Südseite der Kammer gibt es ein trockenes Ufer.

Dieses Becken ist fast 24m tief und wird durch Grundwasser gespeist, das durch das poröse Gestein am Grund dringt. Dies ist die Quelle des Dunklen Stroms und füllt die Kanäle und Seen auf dieser Ebene. Seine Unzugänglichkeit macht die Höhle zum idealen Ort für Gar Kielbruch, um den Großteil der Schätze des Wasserkults zu horten. Er schert sich nicht um Schätze, aber ihm ist bewusst, dass Reichtum eine gute Motivation für jene ist, die den Lehren des Kultes der Brechenden Welle nicht völlig ergeben sind.

SCHÄTZE

Mehrere rostige Eisenkisten liegen auf dem trockenen Ufer im Süden. Zwei enthalten 730 GM, 900 SM, einen silbernen Krug, eine Schriftrolle **Flutwelle** und eine Schriftrolle **Ätzkugel** (siehe Anhang B für beide Zauber). Zwei weitere enthalten wasserdichte Ledertaschen, in denen sich fast fünfzig schwere Folianten befinden, die in Dethek geschrieben sind (zwergische Schrift). Dies sind die verschwundenen Bücher von Bruldentharr, dem Weisen aus Mirabar. Der Weise wird in den Minen unter der Heiligstein-Abtei gefangen gehalten.

C27. PRIESTERQUARTIERE

Dieser gut eingerichtete Raum enthält acht ordentlich gemachte Betten, einen runden Tisch mit mehreren Stühlen, Wandteppiche aus grünem und blauem Stoff und eine Feuer-schale voller glühender Kohlen. Eine Schießscharte bietet einen Ausblick auf den dunklen Kanal im Süden.

Dieser Raum dient den Priestern des Kults als persönliche Gemächer. Zwei **Priester der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7) und vier **Kultisten** befinden sich hier. Die Priester sehen sich selbst als die wichtigsten Mitglieder des Kults und kümmern sich hauptsächlich um ihr leibliches Wohl. Sie kümmern sich sporadisch um den Tempel des Elementaren Wassers.

In den seltenen Fällen, in denen sich Gar Kielbruch für ein paar Stunden zurückzieht, um zu ruhen, schläft er hier. Ansonsten ist er in Gebiet C25 anzutreffen, wo er versucht, den Willen von Olhydra zu ergründen oder Andere in den Lehren und Philosophien des Kultes zu unterweisen.

Die Priester und Kultisten kennen die Antwort auf das Rätsel des Mezzoloth in Gebiet C28, werden dies aber nicht ohne weiteres gegenüber Fremden preisgeben.

C28. KARAWANENTREPPEN

Die Wände dieser Kammer sind mit gemeißelten Friesen verziert. Sie stellen zwergische Händler dar, die Karawanenzüge aus schwer mit Waren beladenen Maultieren oder Riesen-echsen durch enorme Höhlen führen. In der Mitte des Raums führt ein breiter Treppengang hinab in die Dunkelheit. Am Kopf der Treppe steht eine gebeugte, insektoide Kreatur, die mit einer zweizackigen Mistgabel bewaffnet ist.

Die Treppe führt hinunter in Gebiet F6 des Tempels des Auges (siehe Kapitel 5).

Die Kultisten der Brechenden Welle haben einen **Mezzoloth** beschworen und ihm befohlen, jegliche Eindringlinge zu vernichten, die versuchen, die Treppen zu betreten. Um zu unterscheiden, wer ein Eindringling ist und wer nicht, stellt der Mezzoloth drei Fragen:

Wessen Diener seid Ihr? Die Antwort sollte „Olhydra“, „die Prinzessin der Verderbten Wasser“ oder „Wasser“ sein.

Was seid ihr? Die richtige Antwort lautet „Wir sind nichts.“

Was lauert unter uns? Die korrekte Antwort lautet „das Heiligtum des Auges“ oder „das Alte Elementare Auge“.

Sollte die Gruppe auch nur eine der Fragen nicht beantworten können, greift der Mezzoloth an. Er kämpft bis zum Tod.

ABSCHLUSS

Wenn Kielbruch besiegt wurde oder sich in die tiefer liegenden Ebenen zurückziehen musste und die Charaktere Thuluna Maah und Morbeoth besiegt haben, zerfällt der Kult der Brechenden Welle. Überlebende Kultisten verlassen diese Ebene, während einige Monster jedoch verweilen könnten. Ein paar Kultisten ziehen sich zum Heiligtum des Auges oder den Versenkenden Strömen zurück, während andere endgültig aus dem Tempel fliehen. Falls sich Thuluna oder Morbeoth noch auf der Ebene befinden, wenn die Charaktere das Territorium der Brechenden Welle verlassen, bauen die Kultisten ihre Verteidigung neu auf um weitere Eindringlinge abzuwehren zu können.

TEMPEL DER SCHWARZEN ERDE

Als es die Elementarpropheten nach Tyar-Besil verschlug, übernahmen die Diener der Elementaren Erde die Kontrolle über das nordöstliche Viertel der zwergischen Ruinen. Vor langer Zeit diente dieser Bereich als Haupteingang für Tyar-Besil. Es handelt sich um einen gut befestigten Komplex mit Kasernen, Wachräumen, Waffenkammern und Stallungen. Eindringlinge, die es schafften, sich von der Oberfläche aus die Uralte Treppe hinunter zu kämpfen, wurden hier von den unüberwindlichen Verteidigungsanlagen am Tor des Viertels aufgehalten. Mehr als ein waghalsiger Angriff von Orks, Trollen oder Riesen wurde an diesem Tor abgeschmettert. Früher oder später fanden diese wilden Feinde andere Wege, um die Zwerge unter den Sumberhügeln anzugreifen, und die Festung wurde schließlich aufgegeben. Die Tore von Tyar-Besil liegen nun in Trümmern, nicht etwa zerstört von den Belagerungswaffen ihrer Feinde, sondern von den Beben, die vom nahen Elementarknoten ausgehen.

Anders als die Mitglieder der anderen drei Kulte haben die Kultisten der Schwarzen Erde einen einfachen Zugang zur Oberfläche. Dieses Viertel der Tempelanlagen liegt beinahe exakt unter der Heiligstein-Abtei, von wo aus man es über die Uralte Treppe erreichen kann. Räuber des Erdkultes können so ohne Probleme die umliegenden Siedlungen überfallen und sich dann sicher in den Tempel der Schwarzen Erde zurückziehen. Marlos Unrayle, der Prophet der Erde, wählte die vor langer Zeit zugrundegerichteten Befestigungsanlagen von Tyar-Besil genau aus diesem Grund als Hauptquartier für seinen Kult.

DIE URALTE TREPPE

Der Tempel der Schwarzen Erde liegt am Fuße der Uralten Treppe, einer Reihe von Passagen, die unter der Heiligstein-Abtei nach unten führen. Die Treppe endet am Gang nördlich von Gebiet B1. Sie führt hinauf zu Gebiet M24 in den Minen unter der Heiligstein-Abtei (siehe Kapitel 3).

Die Uralte Treppe führt etwa 75 m in die Tiefe, mit Treppenabsätzen von jeweils 6 m bis 9 m. Wie man es von zwergischer Baukunst erwarten kann, hat die Konstruktion die Zeiten gut überdauert. Bis auf den glatten, abgenutzten Teil in der Mitte jeder Stufe ist die Uralte Treppe immer noch in gutem Zustand.

MERKMALE DES TEMPELS

Dieser Komplex hat folgende Merkmale. Jegliche Ausnahmen sind im jeweiligen Gebiet vermerkt.

Abgründe. Große Abgründe und Risse ziehen sich durch diesen Teil des altertümlichen Tyar-Besil. Die Abgründe sind zwischen 30 m und 60 m tief, jedoch haben sie keine Steilwände, sondern schräge, schroffe Felsabhänge. Der Boden der Abgründe ist unwegsam, voller Geröll und Findlinge, und gilt als schwieriges Gelände.

Decken. Die Decken sind 4,50 m hoch.

Lichtverhältnisse. Die Kultisten erleuchten Gebiete, in denen sie sich häufig aufhalten, mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme*, der auf Fackeln in bronzenen Wandleuchtern gewirkt wurde. Die übrigen Bereiche der Ebene sind unbeleuchtet.

Schätze. Viele Bewohner des Tempels tragen kleine Mengen an Wertsachen mit sich. Kreaturen ohne eigenen Schatz haben 4W10 GM an gemischten Münzen und anderen kleineren Wertgegenständen bei sich.

Türen. Die Türen sind aus Steinplatten gefertigt, die auf einen zentralen Angelpunkt gelagert sind. Wenn eine solche Tür geöffnet wird, entstehen zwei Durchgänge, die je etwa 1 m breit sind. Es gibt keine funktionierenden Schlösser mehr, jedoch haben die Kultisten manche Türen mit einem Schnappschloss gesichert. Charaktere können solche Türen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 aufbrechen.

Doppeltüren haben eiserne Angeln und schwingen wie gewöhnliche Türen in eine Richtung auf.

B1. GARGYLEN-ABGRUND

Diese Passage führt zu einem unterirdischen Abgrund, der von einer drei Meter breiten Steinbrücke ohne Geländer im Zickzack überspannt wird. Die Brücke verbindet zwei Tunnel, die nach Norden und Süden führen. Der Boden des Abgrunds liegt 15 m unter der Brücke und ist mit wild verstreuten Felsen bedeckt. Im Westen wird der Abgrund schmaler und führt einige Meter weiter in die Dunkelheit.

Drei **Gargylen** bewachen dieses Gebiet und kauern auf Vorsprüngen in den schattigen oberen Bereichen der Höhle, deren Decke gut 15 m über der Brücke und 30 m über dem Boden des Abgrunds liegt. Charaktere mit Fackeln oder Dunkelsicht entdecken die Gargylen, wenn sie eine Passive Wahrnehmung von 15 oder höher haben. Die Gargylen ignorieren Gruppen, die aus dem Tempel der Schwarzen Erde kommen. Sie greifen jeden Fremden an, der von Norden kommt, es sei denn, die Fremden stoppen an der Brücke, um das Handzeichen des Kultes zu machen (ein Dreieck, das mit den Zeigefingern und Daumen beider Hände gebildet wird) oder rufen: „Ich diene der Schwarzen Erde!“ Im Kampf werden die Gargylen versuchen, die Charaktere von der Brücke zu schubsen. Sind zwei besiegt, zieht sich der dritte zurück und versteckt sich in Gebiet B2.

Boden des Abgrunds. Mehrere Skelette liegen zerschmettert oder halb begraben am Boden des Abgrunds. Die meisten sind Zwerge und Orks in stark verrosteten Rüstungen.

B2. NÖRDLICHER ABGRUND

Dieser Höhlenbereich misst 30 m vom Boden bis zur Decke. Wenn die Charaktere von Osten her kommen (aus Gebiet B1), lies den folgenden Text:

Am Boden dieser großen Höhle liegen Unmengen an Geröll. Steile Wände ragen schräg hinauf zu einer Decke voller Stalaktiten etwa 30 Meter über euch. Auf 15 Metern Höhe befinden sich in der zerklüfteten Wand zwei Durchgänge: eine breitere Öffnung im Südwesten und ein schmaler Tunnel, der nach Südosten führt.

Wenn die Charaktere auf dem Vorsprung bei Gebiet B6 oder B21 stehen, verwende stattdessen den folgenden Text:

Unterhalb des Vorsprungs liegt eine Höhle, deren Decke 15 Meter über euch voller Stalaktiten hängt und deren Boden 15 Meter unter euch voller verstreutem Geröll liegt. Eineinhalb Meter unter euch befindet sich ein weiterer sehr schmaler Vorsprung, der an der Wand der Hälfte der Höhle entlang führt.

Marlos Unrayle hat den Zauber *Stein formen* verwendet, um einen schmalen Vorsprung zu erschaffen, der sich eng an die Höhlenwand anschmiegt. Dieser Vorsprung ist nicht vom Höhlenboden aus sichtbar. Er beginnt 1,50 m unter dem Vorsprung, der in Gebiet B6 führt und endet an einer Schießscharte, hinter der Gebiet B22 liegt. Die Schießscharte ist 1,20 m hoch, aber nur 15 cm breit.

B3. ZERTRÜMMERTES TOR

Eine gewaltige, steinerne Doppeltür befindet sich ein wenig südlich eines kleinen Platzes, flankiert von eisernen Fackelhaltern, die das Gebiet hell erleuchten. Einer der Türflügel hängt nur noch schräg am unteren Scharnier, während der andere zerschmettert am Boden liegt. In die noch stehende Tür ist ein Relief eingraviert, das eine ländliche Gegend mit Weizenfeldern und sanften Hügeln zeigt. Es zeigt deutliche Spuren der Abnutzung und des Verfalls über die Jahrhunderte. Eine große, schwach beleuchtete Halle liegt jenseits des zertrümmerten Tors. In die westlichen und östlichen Wände sind Schießscharten gehauen.

Dies war einst das Haupttor der Festung von Tyar-Besil. Seine Zerstörung, die einst von Orks und Riesen begonnen wurde, vollendete vor vielen Jahren ein Erdbeben. Marlos Urnrayle plant, es zu reparieren, jedoch hat er noch niemanden mit den nötigen Fertigkeiten für diese Arbeit gefunden.

Schießscharten. Die Schießscharten, über die man aus den Gebieten B5 und B6 in diesen Bereich schauen kann, sind momentan nicht besetzt. Jedoch kann Lärm und Aufbruch um das Tor die Aufmerksamkeit der Kultisten auf dieses Gebiet ziehen. Falls sie Eindringlinge bemerken, beschießen sie alle Feinde, die sie zu Gesicht bekommen mit Armbrüsten oder Zaubern.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere den Tempel der Schwarzen Erde angreifen und sich dann zurückziehen, sorgen die Kultisten in diesem Gebiet für Verstärkung. Sie blockieren dann das Haupttor mit einem eisernen Fallgatter (beschrieben in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“ des *Dungeon Master's Guide* (Spiel-leiterhandbuch) und platzieren aufmerksame Wachen in Gebiet B4 und an den Schießscharten in Gebiet B5 und B6.

B4. TORHALLE

Dies war einst eine prachtvolle Halle mit einer hohen Decke, Marmorböden und aufwendigen Meißelungen reichen Ackerlands, die die Wände zierte. Sie ist seit langem am Zerfallen. Tiefe Risse ziehen sich durch die Wände, Teile des Mauerwerks sind eingestürzt, und die riesigen Steintore am nördlichen Ende der Halle sind zerstört. Es führen Wege nach Westen und Süden, und es gibt eine Steintür im Osten. Eine kleine Kochstelle über einem offenen Feuer und mehrere Schlafsäcke befinden sich in der südöstlichen Ecke des Raumes.

Dieselben Erdbeben, die das Haupttor teilweise zerschmetterten, haben die Wände und Böden mit Rissen durchzogen und dafür gesorgt, dass Teile der 9 m hohen Decke eingebrochen sind.

Vier **Hobgoblins** ein **Höhlenhai** namens Nartham (siehe Kapitel 7) und Narthams **Landhai**, der ihm als Reittier dient, bewachen die Torhalle. Nartham ist ein gewalttätiger, aufbrausender Zeitgenosse. Wenn die Charaktere versuchen wollen, sich aus der Situation herauszureden, müssen sie schnell machen, da Nartham nach einer Gelegenheit zum Töten dürstet.

Die Kochstelle und die Schlafsäcke gehören den Hobgoblins, die noch keine besseren Quartiere im Tempel zugewiesen

bekommen haben. Sie halten sich zurück und spicken die Charaktere mit Pfeilen, während Nartham und sein Landhai sich auf die Gruppe stürzen. Die Hobgoblins sind Söldner, die hoffen, genug Beute zu machen, um zu ihrem Stamm zurück zu kehren und ihn zu übernehmen.

Verstärkungen. Die Duergar in Gebiet B5 und die Kultisten in Gebiet B7 hören einen eventuellen Kampf in diesem Raum. Jedoch sind sie es gewohnt, dass Narthams Landhai Lärm macht, sodass es eine Weile braucht, bis sie neugierig werden und die Ursache des Lärms untersuchen. Die Duergar benutzen Armbrüste (siehe Gebiet B5) während die Kultisten aus B7 herbeikommen, um ihre Truppen hier zu unterstützen.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere die Wachen hier besiegen und den Tempel verlassen, ersetzt Marlos Urnrayle die Wachen in wenigen Stunden mit den Kultisten aus Gebiet B14. Nach ein paar Tagen verstärkt er die Truppen außerdem mit zwei **Ogern**.

B5. ÖSTLICHE WACHSTUBE

Das bröckelnde Mauerwerk dieser alten Wachstube offenbart das hohe Alter dieser Gewölbe. Im Norden führt ein langer Korridor zu einer Schießscharte in der westlichen Wand. Im Süden ist eine kleine Nebenkammer mit einer Menge Geröll verschüttet. Ein halbes Dutzend einfacher Schlafsäcke und ein eiserner Ofen stellen diesen Raum aus. Ein Stapel Feuerholz sorgt für ständigen Nachschub an Brennmaterial.

Dieser Raum dient fünf **Duergars** im Dienst des Kultes der Schwarzen Erde als Kaserne und Wachposten. Die grauen Zwerge schauen nur selten durch die Schießscharte im Norden, da sie wissen, dass die Gargylen in Gebiet B1 und Narthams Wachen in Gebiet B4 aufpassen.

Wenn sie durch einen lauten Kampf oder Unruhe draußen alarmiert werden, nehmen sich zwei der Duergar leichte Armbrüste (+2 zum Treffen, 1W8 Stichschaden) und postieren sich an der Schießscharte, während, sich die drei anderen darauf vorbereiten, den einzigen Eingang des Raumes zu verteidigen.

B6. YARSHAS HÖHLE

Ein großer Haufen Geröll von einer teilweise eingestürzten Wand füllt die südöstliche Ecke dieses Wachraums aus, dessen Wände im Norden von dünnen Rissen übersät ist. Trotz dieser Mängel dient dieser Raum als Kaserne und Wachraum. Vier einfache hölzerne Betten stehen im Raum verteilt. An jedem steht eine kleine Schließtruhe. In einem Alkoven in der Nordöstlichen Wand befindet sich eine Schießscharte.

Dieser Raum dient als Wachraum für die Torhalle, jedoch haben Erdstöße den Durchgang einstürzen lassen, der diese beiden Räume einst verband und einen Tunnel geschaffen, der zu Gebiet B2 führt. Ein **Steinverschmelzer** namens Yarsha und ihre zwei **Wachen der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7 für beide) hausen hier. Zusätzlich zur ihrer normalen Ausrüstung trägt Yarsha einen *Trank der mächtigen Heilung*, und die Wachen haben leichte Armbrüste (+3 zum Treffen, 1W8 Stichschaden), für den Fall, dass sie Gebiet B3 verteidigen müssen, jedoch haben sie keine Wache an der Schießscharte postiert.

Yarsha ist mordlustig und plant, Miraj Vizann aus dem Weg zu räumen und ihren Platz als rechte Hand der Kultführung

einzunehmen. Falls sie und ihre Wachen kurz davor sind, besiegt zu werden, wendet sie sich gegen ihre eigenen Wachen und erledigt sie, um den Charakteren einen Handel anzubieten. Yarsha erzählt der Gruppe, dass Miraj ein Erdprophet ist und wo sie ihn finden können (Gebiet B8). Sie bittet um keine weitere Gegenleistung als einen temporären Waffenstillstand.

Die Kultisten wissen nichts von dem Vorsprung in Gebiet B2, der den nördlichen Tunnel mit Gebiet 22 verbindet.

SCHÄTZE

Eine eiserne Schließtruhe unter Yarshas Bett enthält 210 SM, 140 EM, ein Täschchen mit sechs Obsidiansplintern, die je 10 GM wert sind und einen *Trank der Wasseratmung*.

B7. QUARTIERE DES TORMEISTERS

Diese Gemächer bestehen aus mehreren kleinen Räumen, die über niedrige Bogengänge miteinander verbunden sind. Die Privatsphäre der einzelnen Räume wird zu einem gewissen Grad durch braune Vorhänge gewährleistet. Die Wände sind voll mit den Zeugnissen kriegerischer Handlungen – Schilde und gekreuzte Schwerter, zerlumpete Banner und ein paar präparierte Monsterköpfe, darunter ein Peryton und ein Mantikor.

Die Kultisten der Schwarzen Erde benutzen diesen Raum als Kaserne. Ein **Höhlenhai** namens Dynath, ein **Wächter der Schwarzen Erde** und vier **Kultisten** sind hier untergebracht. (Werte für den Wächter der Schwarzen Erde und den Höhlenhai finden sich in Kapitel 7.) Dynaths Landhai befindet sich in Gebiet B9. Außerdem haben die Kultisten, die in Gebiet B20 ihren Dienst verrichten, hier ihre Betten.

Die Kultisten sind sehr unregelmäßig hier. Zu jeder Zeit befinden sich 1W4 von ihnen in ihren Betten. Mindestens zwei der Bewohner sind hier zu jeder Zeit wach, selbst mitten in der Nacht. Sie sehen jeden Fremden, der hier zufällig hereinstolpert kommt, als Feind an und greifen ihn an. Wenn es die Umstände erlauben, schlagen die Bewohner dieser Gemächer Alarm und geben den Kultisten in Gebiet B4 Bescheid.

SCHÄTZE

Dynath trägt unter seiner Rüstung versteckt eine Tasche, in der sich 15 GM, 5 PM und fünf hochwertige Citrine befinden, die je 40 GM wert sind.

B8. LABOR DES SCHLAMMZAUBERERS

In diese Tür ist ein grimmig dreinblickender Zwerg in Plattenrüstung eingraviert, der anstatt Fäusten stachelige Streitkolben hat.

Das Innere dieser Kammer kann wie folgt beschrieben werden:

An den Wänden dieser Kammer sind große Steinstatuen aufgereiht, die mürrisch dreinblickenden Zwergen nachempfunden sind. Jede Statue hat statt Händen stachelige Streitkolben. Merkwürdigerweise sind mehrere Statuen verformt oder geschmolzen. Die Bodenplatten in der Mitte des Raums wurden entfernt, wodurch der blanke Fels zu sehen ist. Zwischen den Statuen sind mehrere Arbeitstische und Regale voller alchemistischer Reagenzien an die Wand gestellt.

Dies ist das Reich und der Arbeitsraum von **Miraj Vizann** (siehe Kapitel 7), ein Erdgenasi, der die rechte Hand des Kults der Schwarzen Erde ist. Die Statuen waren einst belebte Konstrukte, deren Magie, die sie antrieb, sich jedoch bereits vor langer Zeit verflüchtigt hat. Miraj hat es geschafft, zwei der Steinkrieger zu reaktivieren. Der eine steht nun in Gebiet B24 Wache, während sich der andere noch hier befindet. Die altertümlichen Konstrukte haben die Werte eines **Steingolems** mit 102 Trefferpunkten und ohne die Aktion Mehrfachangriff (Herausforderungsgrad 6 statt 10).

Miraj Vizann darstellen. Miraj ist rational, besonnen und schwer zu provozieren. Er unterstützt den Kult, da er hier die Möglichkeit hat, sein Verständnis der Elementarmagie zu vertiefen. Wenn er sich Aggressoren gegenüber sieht, versucht er sie davon zu überzeugen, ihre Bemühungen gegen den Feuerkult zu richten. Miraj ist sich nicht zu fein, seine Gegner zu bestechen, nur um die Abmachung dann zu brechen, wenn sie wieder kommen um ihren Lohn einzustreichen.

Miraj bezeichnet sich als „Schlammzauberer“, da er Erd- und Wassermagie beherrscht, und er verehrt sowohl Ogrémoch als auch Olhydra. Er steht gut mit den Wasserkultisten und agiert manchmal als ihr Fürsprecher und Diplomat.

Im Kampf befiehlt Miraj dem Steingolem, ihn zu verteidigen. Er zieht sich dann in den hinteren Teil des Raums zurück um Zauber zu wirken. Miraj macht sich unsichtbar und flieht, wenn sein Tod unvermeidlich scheint.

Auf den Arbeitstischen und in den Regalen befinden sich gewöhnliche alchemistische Zutaten, sowie ungewöhnliche Mineralsalze und Lösungen. Außerdem findet sich hier ein Notizbuch, aus dem sich herauslesen lässt, dass die geschmolzenen Statuen Golems sind, an denen Miraj ohne Erfolg experimentiert hat.

SCHÄTZE

Unter einem der Arbeitstische ist eine Holztruhe verstaut, die einen kleinen Schatzhort enthält: 220 GM, neun merkwürdige schwarze Kristalle im Wert von je 50 GM und ein *Trank der Wasseratmung*.

B9. TRÜMMERHALLE

Vor langer Zeit haben seismische Aktivitäten diese große Halle verwüstet. Ein tiefer, breiter Abgrund hat den Raum in einen nördlichen und einen südlichen Teil gespalten. Frei stehende Felssäulen im östlichen Teil des Grabens können als „Trittssteine“ über den Graben verwendet werden. Der Graben erstreckt sich weiter jenseits der westlichen Wand, wo sich ein begehbarer Vorsprung an die Südseite des Abgrunds schmiegt. In diesem Raum stehen noch sechs große steinerne Säulen, welche die fast fünfzehn Meter hohe Decke stützen. An jeder der Säulen sind schwere Eisenketten verankert, deren Glieder so groß wie eine Hand sind.

Die Krieger von Tyar-Besil versammelten sich hier einst zum gemeinsamen Waffentraining. Der Kult der Schwarzen Erde nutzt diesen Raum nun als Stallungen für ihre wertvollen Reittiere: drei **Landhaie**. Einer gehört Dynath in Gebiet B7. Die beiden anderen wurden erst vor kurzem gefangen und sind noch nicht zugeritten worden. Die Landhaie werden hier gehalten, bis die Monster den Kultisten zugeteilt werden können.

Jeder Landhai ist sicher an eine der großen Säulen des Raums gekettet (um genau zu sein: an die nordöstliche, die zentrale westliche und die südöstliche Säule). Die Ketten

Tempel der Schwarzen Erde



halten die Landhaie in einem Radius von 4,50 m um die Säulen, erlauben ihnen aber ansonsten freie Bewegung. Die Landhaie verbringen die meiste Zeit schlafend, können aber leicht geweckt werden. Ein Landhai kann seine Ketten mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 20 sprengen. Die im Nordosten angebrachte Kette, die den gezähmten Landhai hält, ist schwächer und hat nur einen SG von 15 zum zerreißen.

Abgrund. Der Abgrund, der den Raum zerteilt, ist 30 m tief und an der schmalsten Stelle 4,50 m breit (am östlichen Ende), an der breitesten Stelle aber bis zu 9 m. Die Felssäulen im östlichen Bereich des Abgrunds sind auf der Oberseite flach. Die Abstände zwischen ihnen betragen etwa 1,50 m.

B10. DER LANGE GRABEN

Wenn die Schmiede in Gebiet B15 noch am arbeiten sind, kann man von dort Hämmern und rasselnde Ketten hören. Charaktere, die sich dort in der Nähe aufhalten, können außerdem ein unheimliches rotes Leuchten sehen, das dort über die Wände flackert. Wenn beim Erkunden helle Lichter verwendet werden, könnten diese von den Kreaturen in B15 bemerkt werden.

Dieser lange Graben erstreckt sich von Nordwesten nach Südosten. Ein 1,50 Meter breiter Vorsprung schmiegt sich an die eine Wand des Abgrunds, geht dann in eine schmale natürliche Felsbrücke über, die den Graben überquert und führt schließlich weiter zu einem ähnlichen Vorsprung an der gegenüber liegenden Wand.

Die Vorsprünge und die Steinbrücke befinden sich 30 m über dem Boden des Grabens und 30 m unter der Höhlendecke. Das Gebiet B15 ist von der Brücke aus auf gleicher Höhe sichtbar.

Kreaturen, die großen Lärm in der Nähe der natürlichen Brücke veranstalten, scheuchen einen **Schwarm von Fledermäusen** auf, der an der Unterseite der Brücke nistet.

Die Brücke ist schmal und uneben. Jede Kreatur, die Schaden nimmt, während sie auf der Brücke steht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Wenn dieser um 5 oder mehr fehlschlägt, fällt sie in den Abgrund. Bei einem normalen Fehlschlag stolpert die Kreatur und liegt am Rand der Brücke.

B11. SÜDPASSAGE

Dieser Korridor führt nach Süden zu Gebiet C10 des Tempels der Brechenden Welle.

B12. UNTERSCHLUPF VON BRUG-NORB

Wenn die Charaktere sich diesem Raum von Osten her nähern, lies den folgenden Text:

Ihr kommt zu einem Tunnel, der von Norden nach Süden führt. Beide Enden des Tunnels sind eingestürzt. In der westlichen Wand befindet sich eine Doppeltür, auf deren Türflügel je eine krude Nachricht in Handelssprache geschrieben wurde. Auf der südlichen Tür steht: „NORBS RAOM. BLEIB WECH BRUG.“ Die Nachricht auf der nördlichen Tür lautet „BRUGS RAOM. NORB ISD DUM.“

Lies folgenden Text, um das Innere des Raums zu beschreiben:

Dieser große Raum ist voll mit bröckelndem Mauerwerk, riesigen unverarbeiteten Fellen, abgenagten Knochen und sonstigen Abfällen. Es sieht so aus, als wäre der Raum einst eine Küche oder Backstube gewesen: riesige, alte Maueröfen stehen in der Mitte der Kammer, obgleich die meisten zu Haufen rotem Gerölls zusammengebrochen sind.

Dieser Raum war einst die Hauptküche für die zwergischen Soldaten, die in diesem Teil von Tyar-Besil stationiert waren. Jetzt ist es die Höhle von Brug und Norb - die Namen der beiden Köpfe eines besonders großen und übellaunigen **Ettins**. Brug-Norb hat 130 Trefferpunkte.

Der Ettin ist kein Anhänger des Kults der Schwarzen Erde. Er hat vor Monaten seinen Weg hier hinunter in die Ruinen von Tyar-Besil gefunden. Der Riese hat einen wackligen Waffenstillstand mit den Erdkultisten, die darauf achten, ihm aus dem Weg zu gehen. Er greift Eindringlinge an, die deutlich machen, dass sie nicht zum Erdkult gehören, beschränkt sich aber auf Drohungen, wenn er denkt, dass er Kultmitglieder vor sich hat. Brug-Norb hat keine Ahnung, wer ein Kultist ist und wer nicht.

SCHÄTZE

Die Wertgegenstände des Ettins liegen auf einem unordentlichen Haufen, der mit einem dreckigen Pelz bedeckt ist. Der Haufen enthält 2.900 KM, 130 EM, eine Elfenbeinstatue eines Elefanten, die 80 GM wert ist und ein Paar goldener Armreifen, die jeweils 30 GM wert sind.

B13. JAGDHALLE

In der Mitte dieser Halle befindet sich ein rechteckiges, mit Wasser gefülltes Marmorbecken. Die Wände schmückt ein Fries, der einmal um den Raum herum geht. Der Fries zeigt Waldlandschaften mit Rehen, Bären und Fasanen, sowie zwergische Jagdgesellschaften. Die südöstliche Ecke des Raums ist schwer beschädigt und die Wände sind hier großteils zu Schutt zerfallen.

Die Zwerge von Tyar-Besil waren stolz auf ihre ländliche Lebensweise und zelebrierten ihren Einfluss an der Oberfläche mit Szenen von Ackerland und Waldgebieten. Dieser Raum diente vor langer Zeit als Speisesaal, und viele heitere Festmahl wurden hier abgehalten. Die Kultisten der Schwarzen Erde planen, die Halle instandzusetzen und die Wandfresken mit ihren eigenen trostlosen Symbolen zu ersetzen, sind aber bisher noch nicht dazu gekommen.

Unter dem Fußboden befinden sich Rohre, die mit der Quelle im nördlichen Bereich des Territoriums des Kultes der Brechenden Welle verbunden sind, und das Becken im Raum speisen. Die Wände des Bassins sind etwa 30 cm hoch, und es ist 1,20 m tief. Das Wasser ist frisch und trinkbar.

B14. FOLTERKAMMER

Eine hölzerne Streckbank steht in der Mitte dieses Raumes. An den Wänden hängen Handschellen, sowie furchtbare Haken, Klingen und Schraubzwingen. Vier enge Eisenkäfige stehen im Alkoven im Westen des Raums, in denen sich abgemagerte, verdreckte Menschen mit ausdruckslosen Gesichtern befinden. Im Alkoven im Westen des Raums stehen zwei Doppelbetten und ein eiserner Herd.

Diese Kammer wurde mit Werkzeugen ausgestattet, um gefangene Feinde zu foltern, aber auch Kultisten, die bei ihren wahnsinnigen Anführern in Ungnade fielen, sowie vereinzelte unschuldige Opfer. Diese grauenvolle Kammer ist das Reich eines **Steinverschmelzers** (siehe Kapitel 7) namens Heldorm und drei **Kultisten**, die ihm behilflich sind.

Heldorm darstellen. Heldorm ist ein gestörter Zeitgenosse, der während seiner Arbeit mit sich selbst streitet und immer wieder über düstere Witze kichert, von denen er nur wenige laut ausspricht. Wenn die Charaktere sich als Kultisten der Schwarzen Erde ausgeben, nimmt er an, dass sie ihm ein neues Opfer bringen und fragt: „Wer soll befragt werden?“ Er ist von der Vorstellung, jemand Neues verhören zu können, sichtbar begeistert.

Häftlinge. Unter den in den Käfigen eingesperrten Gefangenen befinden sich folgende Personen:

- Orna, eine weibliche menschliche **Wache der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7), die es vor einigen Tagen wagte, einen Priester der Schwarzen Erde zu schlagen. Diese gierige und brutale Person ist nun sehr erzürnt über den Kult.
- Droth, ein männlicher menschlicher Söldner-**Schläger** im Dienst des Kults des Heulenden Hasses. Er ist effektiv katonisch, folgt aber wohin man ihn führt.
- Wulgreda, eine glücklose weibliche zwergische **Gemeine**, die gefangen genommen wurde, als sie die Hügel nahe der Heiligstein-Abtei nach Erzen untersuchte. Sie warnt die Gruppe, dass Orna eine Wache der Schwarzen Erde ist.
- Gervor, ein männlicher halb-elfischer **Adliger**, welcher der einzige Überlebende einer Abenteurertruppe ist, die vor einem Monat in den Sumerhügeln vom Kult überfallen wurde. Er ist schwer verletzt und hat nur noch 1 Trefferpunkt.

Wulgreda und Gervor sind einfach nur froh, befreit zu werden, werden jedoch die Gruppe fragen, ob sie den Gefangenen helfen können, in Sicherheit zu kommen. Orna hat ihre eigenen Pläne, ist aber gewillt, Informationen gegen ihre Freiheit einzutauschen. Sie kann die Charaktere zu Marlos Urnrayle führen (Gebiet B21).

SCHÄTZE

Hedorm behält die besten Stücke, die er den Gefangenen abnimmt in einer verschlossenen Holztruhe (der Schlüssel ist in seiner Tasche). Diese enthält 230 SM, ein Säckchen mit sechs Azuriten mit je 10 GM Wert, Ornas Plattenrüstung, Gervors beschlagene Lederrüstung und Langschwert und einen **Zauberstab der magischen Geschosse** (voll geladen), der von einem vorherigen Opfer zurückgelassen wurde.

B15. STEINSCHMIEDE

Charaktere, die sich diesem Gebiet nähern, hören lautes Hämmern auf Ambossen, bevor sie es betreten. Von diesem Raum aus kann man Gebiet B10 überblicken.

In der Mitte des Raums steht eine Schmiede, die von aufgeschichtetem Feuerholz umgeben ist. In der Nähe stehen zwei große Ambosse. Hämmer, Zangen und andere Schmiedewerkzeuge liegen verteilt um mehrere Werkbänke entlang der Wände der Kammer. Es gibt Türen im Westen und Süden. Der östliche Teil des Raums endet an einem dunklen Abgrund.

Die Kultisten der Schwarzen Erde haben diese ehemalige Kaserne in eine Schmiede umgebaut, wo sie ihre elementaren Gerätschaften herstellen. Der Meister dieser Schmiede ist eine **Dao** namens Xharva Deem. Zwei **Duergar** helfen ihr bei der Arbeit.

Die Dao darstellen. Xharva Deem hat kein Interesse an einem Kampf, da ihr Pakt mit Marlos Urnrayle sie nur dazu verpflichtet, Gegenstände elementarer Macht für den Kult herzustellen. Das ist das volle Ausmaß ihres Abkommens. Wenn die Charaktere sie fragen, warum sie sich nicht einmisch, antwortet sie: „Urnrayle hat mich nicht dafür bezahlt, schwächliche Sterbliche zu bekämpfen. Er kann sich selbst um seine Sklaven kümmern.“

Sie verteidigt ihre Duergar-Gehilfen nicht, verteidigt sich aber mit ungebändigtem Zorn, wenn ein Sterblicher es wagen sollte, sie anzugreifen. Xharva Deem greift außerdem ein, wenn die Charaktere versuchen, ihre Schmiede zu demolieren oder sich an ihren Werkzeugen oder den Gegenständen, die sie erschaffen hat, zu schaffen machen. Jedoch gibt sie in diesem Fall zuerst eine eindeutige, harsche Warnung.

SCHÄTZE

Xharva Deem wurde in der Tat gut bezahlt. Zwei Eisentruhen bei ihrer Schmiede enthalten insgesamt 600 GM, zwei goldene Armreifen von je 100 GM Wert, eine goldene Halskette mit einem Rubinanhänger von 750 GM Wert und einen Beutel mit einem Dutzend Malachiten, die je 25 GM wert sind. Zusätzlich hat die Dao ein Set von **Klauen des Erdkolosses** für den Kult hergestellt (siehe Kapitel 7). Die Klauen liegen auf einem versengten Ledertuch auf einer der Werkbänke.

B16. RÜSTKAMMER

Eine einzelne, dicke Säule stützt die Tonnengewölbe-Decke dieser unbeleuchteten Kammer. Verrostete Metallstücke – die Reste von Brustplatten, Schilden, Äxten und Schwertern – hängen an den Wänden in alten Halterungen oder liegen dort auf dem Boden, wo sie vor langer Zeit hingefallen sind. Außerdem liegt neuerer Unrat in Form von dreckigen Fellen und zersplitterten Holzmöbeln im Raum verteilt. Ein Haufen zerbrochener Stühle und Tischbeine liegt neben einer rauchenden Feuergrube an der Nordseite des Raums.

Es führen Türen nach Osten und Südwesten.

Dieser Raum dient dem Kult der Schwarzen Erde als Wachposten. Von hier aus können die Erdkultisten ein Auge auf den Kult der Ewigen Flamme haben. Um diesen Zugangspunkt zu überwachen, hat Marlos Urnrayle eine Garnison von fünf **Ogern** abgestellt, die den Befehl haben, niemanden von Westen hindurch zu lassen, der nicht das Handzeichen des Erdkults machen kann (ein Dreieck, das mit den Zeigefinden und Daumen geformt wird). Die Oger haben keine Anweisung, Leute am Verlassen zu hindern, jedoch werden sie jeden Aufhalten und Befragen, der nicht wie ein Kultmitglied aussieht.

Südwestlicher Tunnel. Dieser Korridor führt zu Gebiet E30 im Tempel der Ewigen Flamme.

ENTWICKLUNG

Wenn die Oger besiegt werden, ersetzt Marlos Urnrayle sie nach 1W4 Tagen mit einem **Erdelementaren Myrmidon** (siehe Kapitel 7).

B17. TREPPE IN DEN ABGRUND

Wenn die Charaktere sich dem Gebiet von Osten her nähern, lies den folgenden Text:

Ein großer Abgrund tut sich vor euch auf. Die Höhlendecke ist 9 Meter über euch. In der Mitte des Abgrunds befindet sich eine quadratische Säule aus schwarzem Gestein. Eine steinerne Brücke führt zu einer Treppe, sie sich um die Säule windet. Der Abgrund, Treppe und Säule verschwinden in die dunklen Tiefen.

Ein **Alarm**-Zauber wurde auf die Mitte der Brücke gewirkt. Wenn ein Charakter den Alarm auslöst, lies folgendes:

Als du die Mitte der Brücke erreichst, fühlst du ein leichtes Beben unter deinen Füßen. Dann erfüllt ein lauter, tiefer Ton wie das Brüllen eines Riesen die Luft und hallt im Abgrund wieder.

Der Alarm ruft die Kultisten aus Gebiet B18 auf den Plan, die aufwachen, sich bewaffnen und herbeikommen, um nach Neuankömmlingen zu schauen. Die Treppe führt hinab zu Gebiet F11 im Heiligtum des Auges (siehe Kapitel 5).

B18. KASERNE

Dieser Raum scheint ein sauberer, aufgeräumter Schlafraum zu sein. Er ist sehr spartanisch mit sechs Doppelbetten eingerichtet, die an der südlichen und westlichen Wand aufgestellt sind, sowie einem Holztisch mit mehreren Stühlen in der nördlichen Hälfte des Raums. Ein eiserner Herd nebst säuberlich aufgestapeltem Feuerholz steht nahe der Raummitte. In der südwestlichen Ecke kann man über eine Schießscharte einen dunklen Gang überblicken. Türen führen nach Osten und Westen.

Ein Dutzend Kultisten der Schwarzen Erde sind hier einquartiert, jedoch sind meistens nur vier **Wachen der Schwarzen Erde** und ein **Priester der Schwarzen Erde** anwesend (siehe Kapitel 7 für beide). Zwei der Wachen schlafen und sind ungerüstet. Sie haben eine RK von 10 und werden nicht die Zeit haben, ihre Rüstungen anzuziehen, falls Alarm geschlagen wird.

Nahe der Schießscharte liegen zwei leichte Armbrüste, damit die Wachen auf Eindringlinge außerhalb des Raums feuern können (+3 zum Treffen, 1W8 Stichschaden bei Treffer).

B19. STATUE DES OGRÉMOCH

In diesem Raum treffen sich drei Gänge. In einem Alkoven in der Mitte der westlichen Wand befindet sich eine drei Meter hohe Statue, die eine krude humanoide Gestalt darstellt, die aus Erde, Felsbrocken und spitzen Kristallen besteht. Eine ihrer massiven, steinernen Fäuste ist über ihrem plumpen Kopf erhoben. Die zerschmetterten Überreste einer älteren Statue liegen um das Podest verteilt, auf dem diese Figur steht.

Die Statue stellt Ogrémoch dar, den Prinz der Schwarzen Erde. Marlos Urnrayle hat sie gestaltet.

B20. SPEISESAAL

In der Mitte dieses Raumes sind drei aufgebockte Tische aufgestellt. An den Wänden sind Kisten mit Vorräten ordentlich aufgestapelt. Im Südosten führt eine offene Tür zu einer kleinen Küche, in der sich weitere Vorräte und ein großer Herd befindet. Ein zerlumpter, grauer Mantel mit Federn ist in der Mitte der nördlichen Wand festgenagelt. Türen führen nach Osten und Westen.

Die Erdkultisten essen hier typischerweise alleine oder paarweise und bedienen sich an dem Eintopf, der den Tag über in der Küche köchelt, sowie an sonstigen Vorräten, die zur Verfügung stehen. Zwei **Wachen der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7) sind hier im Moment am mittleren Tisch am Essen, während drei **Kultisten** in der Küche arbeiten.

Der mit Federn geschmückte Mantel ist eine Trophäe, die von einem Kultisten des Heulenden Hasses erbeutet wurde (Droth, eingekerkert in Gebiet B14).

Zufallsbegegnungen. Im Speisesaal gibt es regen Durchgangsverkehr, und Charaktere, die hier verweilen, begegnen wahrscheinlich weiteren Mitgliedern des Kults der Schwarzen Erde. Wirf bei jedem weiteren Besuch dieses Raumes einen W20 auf die folgende Tabelle:

W20	Begegnung
1–2	1W3 + 1 Duergar (siehe Gebiet B5)
3	1W4 Oger (siehe Gebiet B16)
4	1 Steinverschmelzer und 2 Wachen der Schwarzen Erde (siehe Gebiet B6)
5	1 Höhlenhai und 1W4 Kultisten (siehe Gebiet B7)
6	1 Priester der Schwarzen Erde und 1W4 Wachen der Schwarzen Erde (siehe Gebiet B18)
7	Miraj Vizann (siehe Gebiet B8)
8–20	Keine

B21. DIE SCHREIENDEN STATUEN

Diese Höhle besteht aus Kalkablagerung und ist voll mit Stalagmiten und Stalaktiten. Ein Steingebäude ist in die nördliche Wand gebaut worden, und in der gemauerten Wand im Süden befindet sich eine steinerne Doppeltür. Ein natürlicher Spalt in der Höhlenwand im Osten gewährt einen Blick auf einen Abgrund. Etliche lebensechte Statuen wurden hier zwischen den Gesteinsformationen aufgestellt. Die Statuen zeigen Kreaturen, die Schock, Angst oder Qualen erleiden zu scheinen.

Wenn dies der erste Elementartempel ist, den die Charaktere erforschen, befindet sich **Marlos Urnrayle** hier (siehe Kapitel 7). Visionen haben diesen Medusen vor der Ankunft der Charaktere gewarnt, und er zieht es vor, seine Besucher in diesem Areal zu empfangen. Ein **Schattendämon**, der Marlos als Bote und Majordomus dient, versteckt sich in der Nähe.

Falls Marlos nicht hier ist, hat er sich zum Heiligtum des Auges oder zur Schwarzen Geode zurück gezogen (siehe Kapitel 5).

Marlos Urnrayle darstellen. Als unverbesserlicher Narzisst liebt Marlos es, über sich selbst zu reden. Wenn die Charaktere

vergessen, dass sie mit einem Medusen reden und ihn gebannt anschauen, wird er gerne die Chance ergreifen, ihren Gesichtsausdruck in Stein zu verwandeln. Marlos genießt die schönen Dinge des Lebens und auch, damit anzugeben. Er prahlt damit, wie er die Macht entdeckt hat, die Grundfesten der Erde zu erschüttern. Er plant, es schon sehr bald allen heim zu zahlen, die sich ihm je verweigert oder ihn beleidigt haben.

Im Kampf verlässt sich Marlos auf seinen versteinerten Blick, um sich vor Fernkampfangriffen und Zaubern zu schützen, während er mit *Eisenhauer* und seinen Schlangenhaaren in den Nahkampf geht. Wenn sich die Schlacht zu seinen Ungunsten wendet, flieht Marlos zu Gebiet B22 und versucht, durch den versteckten Pfad zu Gebiet B2 zu entkommen.

Statuen. Die Statuen sind die versteinerten Überreste von Erdkultisten, die bei Urnrayle in Ungnade gefallen sind.

SCHÄTZE

Marlos trägt *Eisenhauer* (siehe Kapitel 7) bei sich.

B22. HEILIGTUM DES ERDPROPHETEN

In dieser verschwenderisch eingerichteten Kammer befinden sich goldbraune Wandteppiche, ein riesiges mit Kissen bedecktes Bett, feine Mahagonimöbel mit roten Polstern und entzückende Kunstobjekte, darunter Skulpturen, Büsten und Urnen. Durch eine Schießscharte sieht man einen Abgrund im Osten.

Marlos hat sich einen Fluchtplan zurecht gelegt, bei dem die Schießscharte im Alkoven eine entscheidende Rolle spielt. Der Spalt ist 1,20 m hoch, 15 cm breit und 30 cm tief. Die Anwendung seiner Fähigkeit Weg der Erde genügt, um hier hindurch zu kommen. Direkt unterhalb der Schießscharte befindet sich ein Vorsprung (siehe Gebiet B2).

SCHÄTZE

In den Urnen bewahrt Marlos 1.100 SM und 130 PM auf. Im Raum selbst befindet sich ein wundervoller Wandteppich mit dem Motiv eines fliegenden Drachen (400 GM Wert), eine geschnitzte Leier im Wert von 250 GM und eine bestickte Seidenrobe im Wert von 80 GM. Eine *Elfenrüstung* liegt zusammengelegt in einer Holztruhe.

B23. SCHREIN DES BLUTENDEN GESTEINS

Eine unregelmäßige Grube dominiert die Mitte dieser großen Halle. In der Mitte der Grube steht ein Obelisk aus glänzendem, schwarzen Gestein. Am Fuß des Obeliskens verstreut liegen gebleichte Knochen. An einem kleineren Steinpfosten vor dem Obeliskens sind Handschellen befestigt, mit denen ein merkwürdiger Gnom mit grauer Haut und einer Glatze gefesselt ist.

Eine **Priesterin der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7) namens Erione hat hier einen Schrein auf den Überresten einer antiken zwergischen Kapelle errichtet. Sie wird von vier **Kultisten** begleitet.

Erione ist es zuwider, dass nur wenige Priester hohe Positionen im Kult einnehmen, und sie hat vor zu demonstrieren, dass die Kraft des Glaubens unglaubliche Macht geben kann. Sie hat einen **Schwarzen Blob** in das poröse

Gestein des Obeliskens gelockt. Auf ihren Befehl hin kommt her herausgeflossen.

Erione hat einen männlichen **Tiefengnom** namens Rukhmoth „Rukh“ **Glitzerstein** an den Steinpfosten am Fuß des Obeliskens festgekettet und plant, ihn dem Schwarzen Blob als Opfer darzubieten. Wenn der Blob herauskommt, sickert er wie dickes, schwarzes Blut aus dem Obeliskens und greift den Gnom als erstes an. Erst nachdem er den Gnom verschlungen hat, wendet er seine Aufmerksamkeit den Charakteren zu.

Rukh ist ein Forscher, der gefangen genommen wurde, als er sich in das Heiligtum des Auges schleichen wollte. Er hat den Tempel der Schwarzen Erde noch nicht erkundet, hat aber die Gebiete B17 und B21 gesehen. Wenn er gerettet wird, teilt er mit Freuden folgende Informationen:

- Der Anführer des Erdkults in ein Medusa namens Marlos Urnrayle. Er hat seinen Unterschlupf in einer Höhle im Nordosten.
- Eine Treppe im Süden führt hinab zu einem antiken Tempel der Drow, der von Elementarkultisten überrannt wurde.
- Die Kultisten haben Elementarknoten in den unteren Ebenen erschaffen. (Rukh spekuliert, dass diese Knoten die Quelle der merkwürdigen Elementarkräfte der Kultisten sind.)

B24. HALLE DES WÄCHTERS

Vier massive, quadratische Säulen stützen die Decke dieser alten Halle. Es führen Gänge nach Nordwesten und Südosten. In der Mitte der Halle steht die drei Meter hohe Statue eines ernststen Zwergenkriegers, der Stachelkugeln statt Hände hat.

Die Statue ist ein **Steingolem**, der von Miraj Vizann reaktiviert (siehe Gebiet B8) und hier aufgestellt wurde. Er hat 102 Trefferpunkte und nicht die Aktion Mehrfachangriff. (Er hat einen Herausforderungsgrad von 6 statt 10.)

Der Steingolem reagiert nur auf Angriffe und auf Kreaturen, die die Halle von Westen aus betreten. Falls die Eindringlinge ein dreieckiges Handzeichen mit ihren Daumen und Zeigefingern formen, oder wenn sie den Schlüsselsatz „Ich diene der Schwarzen Erde“ sagen, erlaubt ihnen der Golem, weiter zu gehen. Andernfalls greift er an.

Westlicher Tunnel. Dieser Gang nach Westen führt zu Gebiet E5 des Tempels der Ewigen Flamme.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere Marlos und Miraj besiegen, oder wenn beide aus dem Tempel fliehen, versucht Yarsha (siehe Gebiet B6) alles, um den Kult zusammenzuhalten. Wenn auch sie besiegt wurde, zerbricht der Kult der Schwarzen Erde. Nach dem Verlust ihrer Anführer ziehen sich die verbleibenden Erdkultisten zum Heiligtum des Auges zurück oder verlassen die alten Ruinen für immer. Xharva Deem (siehe Gebiet B15) packt ihre Schätze zusammen und zieht zusammen mit ihren Duergar-Assistenten ab. Brug-Norb, der Ettin (siehe Gebiet B12), bleibt in seiner Höhle.

TEMPEL DER EWIGEN FLAMME

Zur Blütezeit des antiken Tyar-Besil diente das nordwestliche Viertel der altertümlichen Zwergenfestung als Fertigungsanlage, in der große Schmieden und Gießereien gewaltige Mengen an Rohstoffe verarbeiteten, um die sowohl wunderschönen als auch tödlichen Waffen und Rüstungen der Zwerge herzustellen.



Sowohl Hitze als auch Baumaterial wurde von der Lava unter dem Vulkangestein geliefert, wobei die abfließende Lava reiche Adern an Erzen und Edelsteinen zum Vorschein brachte, die von den Zwergen in den nun leeren Lavatunneln gefunden und abgebaut werden konnten. Viele Jahrhunderte lang fertigten die Zwerge unter den Summberhügeln Waffen, Werkzeug und prachtvolle Schätze an. Die besten Arbeiten behielten sie für sich selbst. Der Rest fand seinen Weg an die Oberfläche, wo die zwergische Arbeit durch Händler weit verbreitet wurde. Als dann die Stadt aufgegeben wurde, verstummten die Schmieden und erkalteten die Gießereien. Die zwergischen Handwerksmeister ließen ihre Werkbänke in der Dunkelheit zurück und machten sich auf zu neuen Gestaden.

Als es Vanifer das erste Mal zu dieser Anlage zog, gab sie ihren Handlangern den Befehl, die verlassenen Schmieden und das umliegende Areal in Besitz zu nehmen. Die Tiefplingin weiß, dass die Kontrolle über die Produktion von Kriegsgerät ihrem Kult einen Vorteil gegenüber den anderen verschaffen wird, und sie glaubt fest daran, dass sie diese Macht nutzen kann, um die anderen Elementartempel unter ihre Knute zu bringen und sie alle zu beherrschen.

LAVATUNNEL

Gebiet E1 im Tempel der Ewigen Flamme ist mit der Oberfläche über einen Komplex aus sich windenden, kurvigen Lavatunneln verbunden, sie sich unterirdisch für mehr als eine Meile erstrecken. Die Tunnel verbinden den unterirdischen Tempel mit der Scharlachmondhalle (siehe Kapitel 3). Etliche der Tunnel und alte Minenschächte zweigen in der Dunkelheit von der Hauptroute ab, die in regelmäßigen Abständen mit Fackeln beleuchtet ist.

MERKMALE DES TEMPELS

Dieser Komplex hat folgende Merkmale. Jegliche Ausnahmen sind im jeweiligen Gebiet vermerkt.

Decken. Die Decken sind 4,50 m hoch.

Lichtverhältnisse. Die Kultisten erleuchten Gebiete, in denen sie sich häufig aufhalten, mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme*, der auf Fackeln in bronzenen Wandleuchtern gewirkt wurde. Die übrigen Bereiche der Ebene sind unbeleuchtet.

Schätze. Viele Bewohner des Tempels tragen kleine Mengen an Wertsachen mit sich. Kreaturen ohne eigenen Schatz haben 4W10 GM an gemischten Münzen und anderen kleineren Wertgegenständen bei sich.

Türen. Die Türen sind aus Steinplatten gefertigt, die auf einen zentralen Angelpunkt gelagert sind. Wenn eine solche Tür geöffnet wird, entstehen zwei Durchgänge, die je etwa 1 m breit sind. Es gibt keine funktionierenden Schlösser mehr, jedoch haben die Kultisten manche Türen mit einem Schnappschloss gesichert. Charaktere können solche Türen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 aufbrechen.

Doppeltüren haben eiserne Angeln und schwingen wie gewöhnliche Türen in eine Richtung auf.

E1. EINGANG

Eine Schießscharte ist in die südliche Wand eines Lavatunnels gehauen worden, der in dieses Gebiet führt. Sie ist 1 m hoch, 15 cm breit und unbewacht. Hinter der Schießscharte befindet sich ein Tunnel, der zu Gebiet E6 führt.

Lies den folgenden Text, wenn die Charaktere die Kammer betreten und am oberen Ende der Treppe stehen:

Der Weg erweitert sich hier mit zwei großen Alkoven rechts und links des Gangs. Vor den Alkoven liegen Barrikaden aus Steinhäufen, die einen Trichter bilden, um gegen Angreifer aus dem Westen Schutz zu bieten. Zwischen den Barrikaden führt ein Pfad zu einer breiten Treppe, die im Osten in die Tiefe führt.

Vier **Hobgoblins** und ein **Hobgoblin-Hauptmann** stehen hier Wache. Sie sind in flammenrote Wappenröcke gehüllt, auf deren Brust das Symbol des Elementaren Feuers prangt. Sie halten jeden an, der sich von Westen nähert, kümmern sich aber nur wenig um solche, die dort hingehen.

Besucher auf dem Weg nach Osten müssen das Handzeichen des Feuerkultes machen (Eine Hand zur Faust mit dem Daumen nach oben, während die andere Hand offen über die Faust gehalten wird) oder müssen das Passwort sagen, welches „Feuer ist ewig!“ lautet. Andernfalls müssten die Besucher die Hobgoblins überzeugen, dass die mit dem Anführer des Tempels reden müssen. Die Hobgoblins greifen in jedem anderen Fall an. Falls die Charaktere die Hobgoblins beschwätzen können, werden sie von zwei der Hobgoblins in Gebiet E2 eskortiert.

Verstärkungen. Durch Kampfeslärm von hier werden die Wachen aus Gebiet E2 auf den Plan gerufen.

SCHÄTZE

Der Hobgoblin-Hauptmann trägt eine Gürteltasche, in der sich 20 GM und zwei polierte Blutsteine, die jeweils 50 GM wert sind, befinden.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere diese Hobgoblins besiegen und dann diesen Teil der Ruinen verlassen, werden die Wachen in ein bis zwei Stunden durch die Hobgoblins in Gebiet E10 ersetzt.

E2. SÄULENSAAL

Wenn die Charaktere hierher kommen, ohne dass Alarm geschlagen wurde, lies den folgenden Text:

Der Gang geht in eine große Halle mit Säulendecke über, die von vier Obsidiansäulen gestützt wird, in denen sich feurige Risse befinden. Die Luft hier ist erdrückend warm.

Zwei **Feuersbrünste** (siehe Kapitel 7) halten sich an den Seiten der Halle auf. Wie diese Wachen reagieren hängt davon ab, wie sich die Charaktere vorher verhalten haben. Falls die Charaktere aus dem Innern des Feuertempels kommen und sich so verhalten, als würden sie hierher gehören, machen sich die Wachen nur wenig Gedanken um sie. Charaktere die von Hobgoblins eskortiert werden, müssen die Wachen immer noch überzeugen, sie vorbei zu lassen. Falls sie es schaffen, werden die Feuersbrünste sie weiter eskortieren.

Wenn hier ein Kampf ausbricht, rufen die Feuersbrünste „Imix, beschütze uns!“ Wenn dies passiert, lies den folgenden Text vor:

Die Obsidiansäulen verwandeln sich in Säulen aus Magma, die eine unglaubliche Hitze und ein helles Licht abstrahlen, sodass die Luft leuchtet.

Eine Kreatur, die sich das erste Mal in ihrer Runde innerhalb von 3 Metern der Magmasäulen bewegt oder ihren Zug hier beendet, nimmt 2W10 Feuerschaden. Die Feuersbrünste sind immun gegen Feuerschaden.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere diese Wachen besiegen und das Gebiet wieder verlassen, wird hier innerhalb von zwei Stunden eine Ersatzwache stationiert, die aus den Kultisten aus Gebiet E7 besteht. Diese Kultisten kennen das Kommandowort, um die Obsidiansäulen zu aktivieren.

E3. NISCHENHALLE

In beiden Wänden dieses dunklen Korridors befinden sich mehrere Nischen dicht beieinander. Eine schattenhafte Gestalt steht in jeder dieser Nischen.

Die schattenhaften Gestalten sind Statuen von Zwergenkriegern, die vor langer Zeit gehauen wurden, um eine Ehrenwache für die zu sein, die dieses Gebiet passieren.

Stolperdraht-Falle. Ein Stolperdraht ist zwischen den beiden westlichsten Nischen gespannt. Charaktere mit einer passiven Wahrnehmung von 15 oder mehr bemerken sie automatisch. Außerdem kann ein Charakter den Boden nach Fallen absuchen und die Drähte mit einem Erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 finden. Wenn der Stolperdraht ausgelöst wird, schwingt eine federbetriebene Streitaxt, die als Teil der südlichen Statue getarnt war, über den Korridor und macht einen Angriff gegen die Kreatur, die die Falle ausgelöst hatte (+10 zum Treffen, 1W12+5 Hiebschaden bei Treffer). Das Klappern der Axt alarmiert die Wachen in Gebiet E2, die den Lärm sofort untersuchen.

Geheimtür. Hinter der südöstlichsten Statue ist eine Geheimtür versteckt. Sie kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden.

E4. VERSTECKTE KAMMER

In dieser Kammer befinden sich zwei Steinsarkophage, die aufwendig mit gemeißelten zwergischen Runen und Basreliefs von schlafenden Zwergen versehen sind. Ein unbeleuchtetes Kohlebecken steht in jeder Ecke, und ein bronzenes Weihrauchgefäß hängt an einer Kette in der Mitte der Zimmerdecke.

Niemand im Feuerkult weiß von diesem geheimen Bereich. Auf einem der Sarkophage ist in Dethek-Runen folgendes geschrieben: „Ruht sanft, Findon Steinmaurer. Träumt vom Klang von Hammer und Meißel in euren Hallen.“ Auf dem anderen steht: „Geliebte Gitte. Schwer sind die Herzen all jener, die euch kannten.“

Um den Deckel eines Sarkophags zu heben, muss man einen Stärkewurf gegen SG 20 schaffen.

SCHÄTZE

Die trockensten, zerfallenden Überreste kleinerer Särge liegen in jedem der Sarkophage. Die goldenen und silbernen Beschläge jedes Sarkophags sind jeweils insgesamt 150 GM wert. Unter den Sargresten liegen vertrocknete Skelette. Jedes trägt eine fein gearbeitete Totenmaske aus Gold, in die Granat-Steine und Saphire eingearbeitet sind. Jede der Masken ist 2000 GM wert. Findons liebste Steinwerkzeuge wurden mit ihm begraben. Darunter sind unzählige meisterhaft gefertigte Meißel, Ahlen und Spachtel, die im Sarg verstreut sind. Außerdem hält er einen Hammer über der Brust.

ENTWICKLUNG

Zwergische NSC, die die Totenmasken sehen, können ihre Herkunft erkennen und die Charaktere befragen, woher sie diese haben. Die Nachricht von ihrem Fund wird sich schließlich bis in den hohen Norden zu den Anführern der Zwerge verbreiten. Innerhalb weniger Wochen wird eine kleine Delegation von Zwergen die Charaktere ausfindig machen und sie danach fragen, wo sie die Masken gefunden haben. Die Zwerge bestehen außerdem darauf, dass ihnen die Masken ausgehändigt werden. Wenn die Charaktere eine Bezahlung verlangen, werden die Zwerge zwar nicht erfreut sein, aber einwilligen, bis zu 200 PM für jede Maske zu bezahlen.

Wenn die Zwerge von dem Eingang nach Tyar-Besil erfahren, werden sie anfangen, Expeditionen zusammenzustellen. Jedoch wird der Kult der Ewigen Flamme ihr Hauptquartier nicht ohne Kampf aufgeben.

E5. ZERBRÖCKELNDE BARRIKADEN

Diese teilweise eingestürzte Kammer ist L-förmig. Der Boden ist mit Steinbrocken und Knochensplintern bedeckt. Eine etwa 1,50 Meter hohe Mauer trennt den Raum in der Mitte.

Zwei **Oger** in Plattenpanzern (RK 17) und vier **Halboger** halten jeden auf, der von außerhalb des Tempels kommt. Man erhält Einlass, wenn man das in E1 beschriebene Handzeichen macht. Wenn die Charaktere stattdessen eine Audienz mit dem Anführer des Tempels erbitten, geht einer der Oger los, um eine Feuersbrunst aus Gebiet E2 zu holen.

Östlicher Tunnel. Dieser Tunnel führt zu Gebiet B24 im Tempel der Schwarzen Erde.

SCHÄTZE

Die Oger und Halboger haben einen kleinen Schatzhort angesammelt, den sie in einer versilberten Perlmutter-Schatulle verwahren, welche sie im Geröll in der nordöstlichen Ecke der Kammer vergraben haben. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 erlaubt es einem Charakter die Stelle zu entdecken, indem er das kürzlich bewegte Geröll richtig deutet. Die Schatulle ist 150 GM wert und enthält 35 GM, 17 PM, vier Alexandrite im Wert von je 30 GM, einen *Trank der mächtigen Heilung* und einen *Trank der Verkleinerung*.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere die Oger niederstrecken und dann in andere Gebiete gehen, werden sie durch einige Oger aus Gebiet E9 innerhalb einer Stunde ersetzt.

E6. BASTIANS QUARTIERE

Die Tür zu dieser Kammer ist von innen verschlossen, es sei denn, Bastian befindet sich nicht hier.

Das innere dieser stickigen Kammer ist mit dem **Geruch** von Holzrauch und einem rauchigen Dunst erfüllt. Vier überdimensionierte Feuerbecken in den Ecken erhellen den Raum erheblich. Ein Diwan steht an der einen Wand, ein Sekretär mit einer Schreibplatte aus Basalt an einer anderen. Etliche Teppiche, von denen viele an den Ecken angesengt sind, liegen verstreut auf dem Boden. Die Wände sind mit Tüchern in verschiedenen Rottönen behängt, die Schattierungen von Rosenrot, über Feuerrot bis hin zu Blutrot haben und mit Stickereien von Feuermotiven verziert sind.

Ein rothäutiger Mann geht in der Mitte des Zimmers auf und ab.

Dies ist das Reich und Arbeitszimmer eines Feuergenasi namens **Bastian Thermandar** (siehe Kapitel 7), die rechte Hand des Feuerkults. Er ist für die Bewachung der nördlichen Hälfte des Komplexes verantwortlich.

Bastian darstellen. Bastian ist jedem gegenüber misstrauisch, den er nicht bereits kennt, und nimmt an, dass jeder Eindringling ein Feind ist. Er ist berechnend genug, um es zuerst mit Worten zu versuchen, während er versucht, herauszufinden, was die Fähigkeiten der Charaktere sind und warum sie hier sind. Bastian versucht die Charaktere davon zu überzeugen, gegen Vanifer vorzugehen und verspricht ihnen eine immense (und fiktive) Belohnung, wenn die Charaktere ihm *Zunderschlag* bringen. Wenn die Charaktere verlässlich und kompetent wirken, weist er ihnen den Weg zu Gebiet E26. Er beschreibt außerdem, was sie auf dem Weg dorthin antreffen könnten. Seine Beschreibungen sollen dazu dienen, die Gefahren für die Charaktere möglichst zu minimieren.

Verstärkung. Die Kultisten aus E7 und E8 kommen zu Bastians Hilfe, wenn er hier angegriffen wird.

Geheimtür. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann eine Geheimtür in der nördlichen Wand gefunden werden. Sie öffnet den Weg zu einem Tunnel, der für 12 m nach Norden führt und dann an einer Schießscharte endet, von der aus man auf einen Lavatunnel blicken kann (siehe Gebiet E1).

E7. KASERNEN

Diese Kammer ist eine Kaserne. Etagenbetten reihen sich an den Wänden auf, und mehrere Tische stehen in der Mitte des Raums. Feuerschalen und Fackeln sind in regelmäßigen Abständen verteilt. An der südlichen Wand sind Fässer, Kisten und Schließtruhen aufgestapelt. Eine weite Öffnung in der südöstlichen Wand führt zu einer Steinbrücke, die über einen feuerbeschiedenen Abgrund führt.

Der südöstliche Abgrund wird in Gebiet E12 beschrieben.

Ein Dutzend Kultisten des Feuertempels nächtigen hier, jedoch sind immer nur vier **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) anwesend, wenn die Charaktere eintreffen. Zwei müssen erst aufwachen und sich bewegen, um einem Kampf beitreten zu können. Sie haben RK 12, da sie nicht die Zeit haben, ihre Rüstungen anzulegen.

Verstärkung. Wenn es hier Ärger gibt, wird der Kampfeslärm die Aufmerksamkeit der Gebiete E6, E8 und E9 auf sich ziehen. Die Oger aus Gebiet E9 werden sich besonders viel Zeit lassen.

E8. PRIESTERGEMÄCHER

Den Großteil des Raums nehmen drei Betten ein, an deren Fußende jeweils eine abschließbare Truhe steht. Im Süden befinden sich mehrere Regale und ein Schreibtisch. Ein weiterer kleiner Tisch steht an der nördlichen Wand in der Mitte. Auf diesem steht ein Tintenfasschen, und zwischen mehreren verstreuten Pergamenten stehen zwei Flaschen und ein Stapel Teller.

Dieser Raum wird von drei Priestern des Kults beansprucht. Zu jeder Zeit sind zwei **Priester der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) anwesend. Wenn die Charaktere sie überraschen, isst einer gerade am kleinen Tisch, während der andere am Schreibtisch sitzt und Folianten wälzt, während er sich Notizen macht.

SCHÄTZE

Einer der Priester hat einen Trank des Feueratems bei sich. Die Truhen enthalten insgesamt 36 SM und 19 GM.

E9. OGERBAU

Zwei stinkende Haufen Pelze sind in die nördlichen Ecken dieses Raums geschoben worden. Eine kleine Tasche, aus der sich Würfelknochen verstreut haben, liegt zwischen diesen beiden Nestern. Daneben liegt eine halb aufgegessene Fleischkeule.

Die Pelzhaufen sind die Betten, die von den Ogern in Gebiet E5 benutzt werden.

Wenn die Charaktere hier Lärm machen, werden die Wachen aus Gebiet E7 dies untersuchen. Die **Hobgoblins** aus Gebiet E10 kommen ebenfalls, sobald es offensichtlich wird, dass die Geräusche nicht einfach nur wieder die Oger sind, die Krach machen. Die **Hobgoblins** warten gegebenenfalls ab, bis sich der Lärm gelegt hat und schauen dann nur kurz herein.

SCHÄTZE

Einer der Oger hat hier einen kleinen Umhängebeutel versteckt, den er in die Tasche eines pelzbesetzten Mantels gestopft hat, der irgendwo im Pelzhaufen seines Nachtlagers liegt. Die Tasche enthält mehrere glitzernde Steine, darunter einen blauen Quarz (5 GM), einen Hämatit (5 GM) und ein Stück Obsidian (10 GM). Einer der glitzernden Steine ist tatsächlich ein *Stein des Glücks*.

E10. HOBGOBLIN-LAGER

Die Charaktere können den **Geruch** vom hier bratenden Fleisch von der Treppe im Osten und vom Raum im Westen aus riechen.

Dieser ungewöhnlich geformte Raum riecht nach gebratenem Fleisch. Eine Reihe Schlafmatten liegt entlang der Wände und eine offene Feuerstelle befindet sich in der Mitte. Darüber brutzelt Fleisch an einem Spieß.

Hier lagern die **Hobgoblins**, die dem Feuertempel dienen. Es sind sechs **Hobgoblins** und ein **Hobgoblin-Hauptmann** anwesend.

Solange es keine Alarmbereitschaft gibt, liegen hier vier der **Hobgoblins** schlafend, während die anderen beiden mit ihrem Hauptmann am Feuer sitzen. Die schlafenden **Hobgoblins** wachen auf und verbringen ihre erste Runde damit, aufzustehen und sich zu bewaffnen, sodass sie erst in der nächsten Runde in den Kampf eingreifen können. Da sie keine Zeit haben, ihre Rüstungen anzuziehen, haben sie RK 13 (Schild).

Sobald der **Hobgoblin-Hauptmann** nur noch die Hälfte seiner Trefferpunkte hat, verwendet er die Aktion seines Zuges, um einen *Trank der mächtigen Heilung* zu trinken (siehe „Schätze“).

Verstärkung. Diese **Hobgoblins** sind oft laut, während sie trainieren oder ihre Kräfte messen. Die Truppen in Gebiet E6, E7 und E8 könnten Tumulte hier untersuchen, werden aber einige Zeit dafür brauchen. Die Oger aus Gebiet E9 kommen nur, wenn es ihnen von Kultisten befohlen wird.

Treppen. Die Treppen führen nach Süden und 9 m in die Tiefe zu einem breiten, mit Fackeln beleuchteten Korridor westlich von Gebiet E11.

E11. ZELLENBLOCK

Dieser lange Gang hat in regelmäßigen Abständen von 4,50 Metern Türen an der nördlichen und südlichen Wand. Viele der Türen sind von der Außenseite mit Schnappschlössern verriegelt.

Die vier westlichen Zellen (auf der Karte möbliert dargestellt) dienen den Sklaventreibern als Unterkunft, während die restlichen Zellen zum Einsperren von Sklaven benutzt werden.

Wenn die Abenteurer das erste mal eine Tür zu einem der möblierten Zellen öffnen, lies den folgenden Text:

An der einen Wand steht ein Bett, während an die gegenüberliegende Wand ein Schreibtisch geschoben wurde. Über dem Schreibtisch hängt ein roter Wandteppich, auf dem mit schwarzen Faden ein schalenförmiges Symbol gestickt wurde.

Das Symbol auf dem Wandteppich ist das Symbol des Feuers. Zeige es den Spielern. In den beiden nördlichen möblierten Zimmer wohnt je ein **Wächter der Ewigen Flamme**, während in den südlichen Zimmern je ein **Flammenzorn** wohnt (siehe Kapitel 7 für beide). Ein Kampf in einer der Zellen zieht auch die Aufmerksamkeit der anderen Kultisten auf sich.

Zelle mit Geheimtür. Die Zelle am südöstlichen Ende des Gangs ist leer. An der südlichen Wand kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 eine Geheimtür gefunden werden.

GEFÄNGNISZELLEN

Die Türen der unmöblierten Zelle – außer der mit der Geheimtür – fühlen sich unangenehm warm an.

In jeder dieser Zellen im Norden des Gangs wird ein **Salamander** gefangen gehalten – insgesamt vier Salamander. Die Salamander können davon überzeugt werden, im Tausch gegen ihre Freiheit gegen die Kultisten zu kämpfen. Wenn sie aber gezwungen werden, auf der gleichen Seite wie Azer zu kämpfen, besteht jede Runde eine 25% Chance, dass sich die Salamander gegen die Azer wenden und diese bekämpfen.

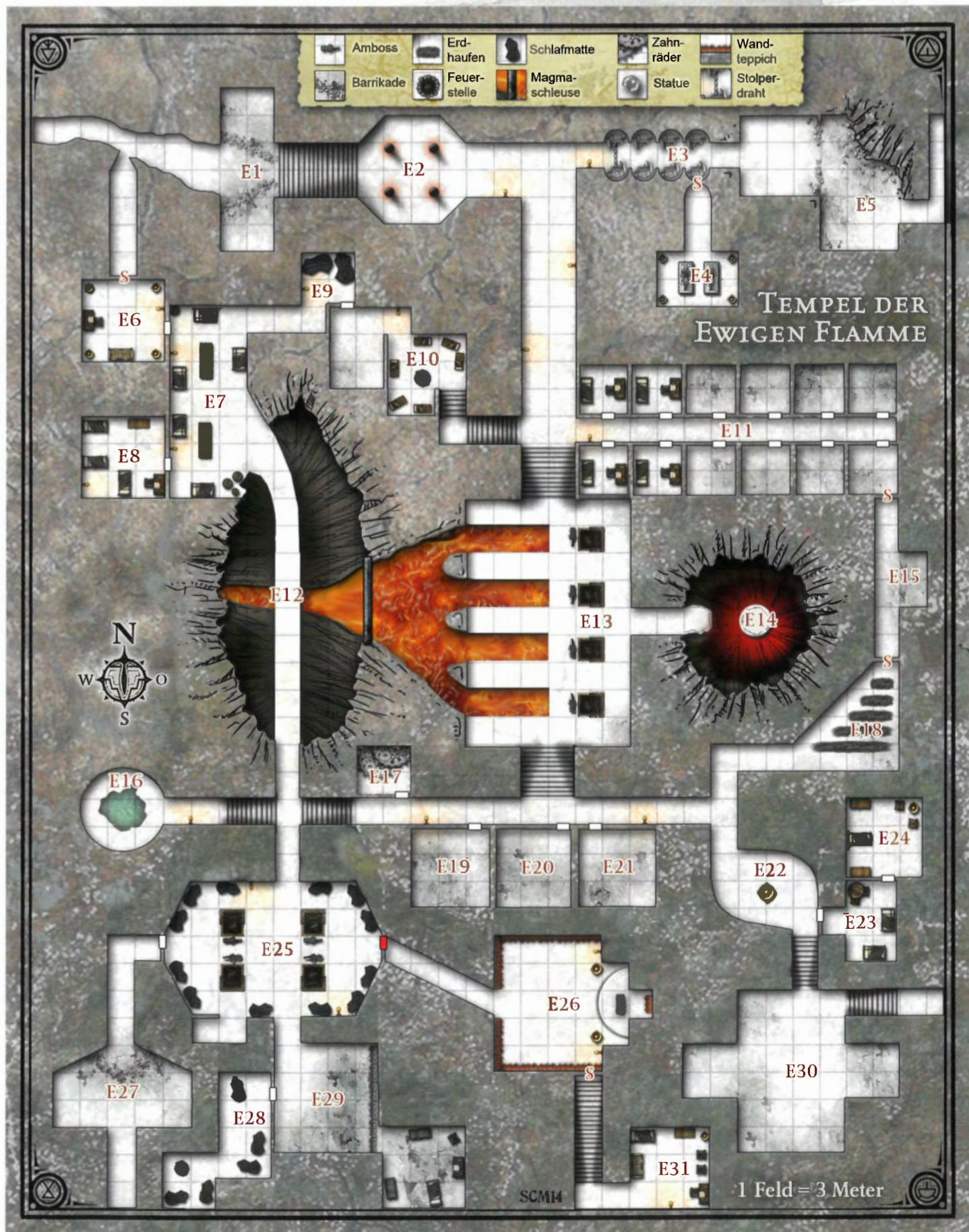
In jeder unmöblierten Zelle im Süden des Gangs (bis auf die östlichste Zelle, die leer ist), werden zwei **Azer** gefangen gehalten – insgesamt sechs. Sie sind erpicht darauf, gegen die Kultisten und den **Ifrit-Sklaventreiber** (siehe Gebiet E13) zu kämpfen, aber benötigen Waffen. Wenn die Salamander die Azer angreifen, bekämpfen die Azer die Salamander, bis eine oder beide Seiten besiegt sind. Wenn die Charaktere in diesem Fall den Azern nicht helfen, die Salamander zu bekämpfen, wenden sich die Azer auch gegen die Charaktere.

E12. LAVAGRABEN

Eine Steinbrücke spannt sich über einen heißen, dampfenden Abgrund, der von einem Lavafluss beleuchtet wird, der zwölf Meter tiefer fließt. Die Decke dieser Höhle befindet sich fünfzehn Meter über der Brücke.

Die Steinbrücke kann sicher überquert werden. Eine Kreatur nimmt 6W10 Feuerschaden, wenn sie die Lava das erste Mal in der Runde betritt oder ihren Zug dort beendet.

Mechanismus. Sobald einer der Charaktere sich in die Mitte der Höhle bewegt, lies folgendes vor:



Ein gewaltiger Mechanismus hängt im Osten in der Luft. Es handelt sich um mehrere stählerne Seilzüge und dicke Eisenketten, die mit einer riesigen hängenden Steinplatte verbunden sind. Diese Platte scheint eine Art Kanalschleuse zu sein.

Dieser Mechanismus kontrolliert den Fluss der Lava zu Gebiet E13. Er kann von Gebiet E17 aus bedient werden. Trotz seines Alters funktioniert diese Mechanik immer noch perfekt.

E13. GIESSEREI

Die Temperatur steigt merklich an, wenn man sich diesem Raum nähert. Die Charaktere hören den Klang von Metall auf Metall, lange bevor sie hinein sehen können.

Lärm, Licht und Hitze kommen aus dieser gewaltigen Kammer. Rinnsale aus Lava fließen aus Löchern in der westlichen Wand in Bronzewannen. Die Luft flimmert von der Hitze. Rauch und Dampf steigt zur gewölbten Decke auf, wo sie durch ein Entlüftungssystem entweicht. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums führen Treppenstufen nach oben. Im Osten führt ein kleiner Gang weiter. Ein Ifrit treibt Azer und Salamander an, Rüstungen und Waffen herzustellen, während einige Feuerkultisten Wache stehen.

Diese Kammer ist das Herz des Herrschaftsgebiets des Feuerkults, die große Gießerei, in der ihre Waffen und Rüstungen geschmiedet werden. Der Lärm hier überdeckt jeglichen Kampflärm in unmittelbarer Nähe. Ein Ifrit treibt mit der Unterstützung von einer **Feuersbrunst** und zwei **Wächtern der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7 für beide) einen **Salamander** und drei **Azer** an, Sklavenarbeit an der Schmiede zu verrichten.

Sobald es hier zum Konflikt kommt, wenden sich die Sklaven gegen den Ifrit. Dieser fokussiert seine Bemühungen darauf, seine Sklaven einzusperren und überlässt es den Kultisten, sich um die Charaktere zu kümmern. Wenn es deutlich wird, dass der Kampf schlecht für die Kultisten läuft, zieht sich der Ifrit durch Gebiet E14 in sein Lager im Elementarknoten des Feuers zurück (siehe Kapitel 5).

Wenn die Charaktere mit Salamandern oder Azern aus Gebiet E11 ankommen, beziehen diese bei ihren jeweiligen **Artgenossen** Stellung. Die Salamander bekämpfen den Ifrit, bis dieser sich zurückzieht und wenden sich dann gegeneinander. Die Überlebenden könnten davon überzeugt werden, den Charakteren weiterhin zu helfen wie in Gebiet E11 beschrieben.

Keine der Waffen und Rüstungen hier ist fertig gestellt, weshalb sie nicht benutzt werden können.

Ein Sprachrohr führt von der südlichen Wand zu der östlichen Wand von Gebiet E17, sodass Anweisungen zwischen den Schmieden und den Ingenieuren ausgetauscht werden können, welche die Lavaschleuse in Gebiet E12 bedienen.

ENTWICKLUNG

Sobald die Charaktere die Sklaven getötet oder von hier fort gebracht haben, wird der restliche Feuertempel in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Eine Stunde später werden Wachen von den Gebieten E7–E10 und E25–E29 in Schichten dieses Gebiet rund um die Uhr bewachen. Die Wachen wollen verhindern, dass irgendwer Gebiet E14 betritt.

E14. SCHACHT ZUM FEUERKNOTEN

Am Ende dieses Weges erstreckt sich eine hölzerne Plattform, ähnlich wie eine Zugbrücke, in einen gewaltigen, unregelmäßig geformten vertikalen Schacht von etwa fünfzehn Metern Durchmesser. Eine große Steinscheibe mit 3,50 Metern Durchmesser schwebt am Ende des Holzstegs. Der Schacht führt nach oben in pechschwarze Dunkelheit, während von sehr weit unten ein flackernder, rötlicher Schein kommt.

Wenn die Charaktere diesen Ort zum ersten Mal betreten, finden sie die schwebende Scheibe vor. Bei jedem weiteren mal gibt es eine Chance von 50%, dass sie sich nicht auf dieser Ebene befindet.

Die Scheibe wurde so erschaffen, dass sie aufsteigen oder absinken kann, wenn man das richtige Kommandowort so laut ruft, dass es im Schacht widerhallt. Das Kommandowort lautet „Asche“ um die Plattform sinken zu lassen und „Glut“ um sie steigen zu lassen. Sie wird nicht höher als bis auf diese Ebene steigen. Die Scheibe braucht eine Minute, um sich von Ort zu Ort zu bewegen. Der Schacht führt hinab zu Gebiet F15 im Heiligtum des Auges und noch weiter nach unten zu Gebiet W1 zum Trauernden Koloss (siehe Kapitel 5 für beides).

E15. ANTIKE RÜSTKAMMER

Wenn die Charaktere das erste Mal eine der Geheimtüren zu diesem unbeleuchteten Ort finden, lies den folgenden Text vor:

Staub und Spinnweben füllen diesen Korridor. Etwa auf halben Weg erweitert er sich zu einem kleinen Raum, in dem Ständer voller rostiger Waffen und Rüstungen stehen. Ein schimmernder Schild hängt an der östlichen Wand.

Alle Waffen und Rüstungen sind ruiniert, bis auf den Schild, der an der Wand hängt.

SCHÄTZE

Der hängende Schild ist ein ein Schild +1 mit einem Zahnkranz auf seiner Vorderseite, der sich langsam im Uhrzeigersinn dreht und dabei eine Umdrehung pro Stunde macht.

E16. BRUNNEN

Diese Kammer ist unbeleuchtet.

Am Ende des Gangs befindet sich ein runder Raum, in dem es kühler ist als in der restlichen Anlage. Ein Wasserbecken nimmt die Mitte des Raums ein. Die Oberfläche, die glatt wie Glas ist, liegt etwa 30 Zentimeter unter Bodenniveau.

Der Brunnen ist etwa 3,60 m tief. Das Wasser dringt von unten durch Risse im Boden des Brunnens ein.

E17. MECHANIKRAUM

Eine komplexe Anordnung von Zahnrädern, Schwungrädern, Antriebsachsen und Hebeln füllt die nördliche Hälfte dieses Raumes weitestgehend aus. Es ist offensichtlich, dass jemand hier erst kürzlich Reparaturen vorgenommen hat., da mehrere Teile brandneu aussehen und die Apparatur insgesamt vom Polieren und Schmieren glänzt.

Dieser Mechanismus kontrolliert den Kanal und das Schleusensystem, das sich zwischen den Gebieten E12 und E13 befindet. Die Hebel bedienen Gegengewichte und Federn, die ein großes Schleusentor heben und senken, was wiederum den Lavafluss zur Gießerei (Gebiet E13) kontrolliert.

E18. BIBLIOTHEK

Von diesem dunklen Ort geht ein schwacher Geruch aus, der eine Grabeskälte mit sich trägt. Merkwürdige Dreckhaufen reihen sich hier auf, die ein wenig an Ackerfurchen erinnern.

Die Dreckhaufen sind die verrottenden Überreste von Bücherregalen und Folianten, die hier einst in ordentlichen Reihen aufgestellt waren. Als die Kultisten hier ankamen, entdeckten sie, dass sich hier Brauner Schimmel angesiedelt hatte. Nachdem sie erfolglos versucht hatten, ihn zu verbrennen, was ihn auf das Doppelte seiner Größe anwachsen ließ, entschieden sie, diese Kammer zu meiden. Der Braune Schimmel (siehe Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) hat sich über eine Fläche von 6 x 6 m in der südöstlichen Ecke ausgebreitet.

E19. ZWINGER

Die Tür ist mit einem Schnappschloss verriegelt.

Diese Kammer riecht nach Schwefel und Fleisch.

Vier **Höllenhunde** treiben sich hier herum. Sie greifen jeden an, der die Tür öffnet und nicht ihre Meisterin Lyzzie ist (Gebiet E29).

E20 UND E21. LAGERRÄUME

Der Geruch von altem Eisen und Staub erfüllt die Luft dieses Raumes. Überall sind große Haufen von Gerümpel aufgestapelt. An einigen Stellen ist die Ansammlung von Gegenständen ordentlich sortiert und aufgeräumt, während sie ansonsten ein chaotisches Durcheinander ist.

Lyzzie Calderos (siehe Gebiet E29) hat beschlossen, einen der Lagerräume als Zwinger für ihre Höllenhunde einzurichten. Daher hat sie ihren Lakaien aufgetragen, allen Müll aus diesem Raum in diese zwei Lager zu werfen, was das teilweise Durcheinander erklärt.

Den Raum sorgfältig zu untersuchen nimmt 6 Stunden in Anspruch. Ob die Charaktere dabei etwas finden, ist deine Entscheidung.

E22. AUSSTELLUNGSHALLE

Zwei **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) stehen hier Wache.

Dieser merkwürdig geformte Raum hat zwei gerundete Ecken, welche die Kammer angenehm geschwungen machen. Eine Treppe führt von der südlichen Wand nach unten, und in der östlichen Wand befindet sich eine Tür. Ein großes, steinernes Kohlebecken, dessen Fuß wie zwei Zwerge gestaltet ist, die Rücken an Rücken sitzen, steht in der Mitte des Raums und spendet Wärme und Licht.

Die Treppe führt hinunter zu Gebiet E30.

Verstärkung. Sollte hier ein Kampf ausbrechen, geben die Wachen in Gebiet E23 Ignatia in Gebiet E24 Bescheid und greifen dann in den Kampf ein. Ignatia stößt kurz darauf hinzu.

E23. KASERNEN

Ein kurzer Gang jenseits der Tür geht in ein rechteckiges Zimmer über, in dem zwei Stockbetten und ein aufgebockter Tisch mit Bänken auf jeder Seite stehen. Ein großes Fass steht an einem Ende des Tisches, wo sich auch mehrere Zinnhumpen finden.

In dem Fass befindet sich schwach alkoholischer, saurer Wein.

Zwei **Wächter der Ewigen Flamme** (siehe Kapitel 7) sitzen am Tisch und trinken, während sie Karten spielen. Sie greifen jeden an, der nicht die Kluft des Kults trägt und befragen misstrauisch jeden, der sich als Kultmitglied verkleidet hat.

Verstärkung. Jeglicher Kampfeslärm von hier zieht die Aufmerksamkeit von Ignatia aus Gebiet E24 auf sich.

E24. IGNATIAS DOMIZIL

Zwei Bücherregale stehen in gegenüber liegenden Ecken des Raumes. Zwischen ihnen steht ein Bett. In einer weiteren Ecke stehen zwei Stühle an einem Feuerbecken. In der Mitte auf dem Fußboden liegt eine Gestalt mit der Figur eines Kriegers, deren Hand- und Fußgelenke mit Seilen gefesselt sind. Er scheint zusammengeschlagen worden zu sein.

Hier lebt Ignatia, ein **Flammenzorn** (siehe Kapitel 7). Sie führt die Krieger im Nachbarraum an und dient als Hauptmann der Wache für die Hobgoblins, die die südlichen Barrikaden bewachen (Gebiet E27).

Gefangener. Falls die Charaktere noch keinen allgemeinen Alarm ausgelöst haben, befragt Ignatia einen **Räuber der Brechenden Welle**, der dabei erwischt wurde, wie er sich nahe des Territoriums des Kults der Ewigen Flamme herumschlich. Der Räuber namens Orgaal ist unbewaffnet und hat noch 4 Trefferpunkte.

SCHÄTZE

In den Regalen stehen viele Bücher, von denen einige selten und wertvoll sind. Sie haben einen Gesamtwert von 250 GM. Auf einem der Bücherregale steht eine mit Asche gefüllte Urne, in der Ignatia 170 GM, 170 EM und 10 Sardonyxe von je 50 GM Wert vergraben hat.

E25. RAUM DER BITTSTELLER

Diese lange Kammer ist wie ein langgezogenes Sechseck geformt, in dessen Ecken im Westen und Osten Türen eingebaut wurden. Auf der Tür nach Osten, die komplett rot eingefärbt ist, wurde ein stilisiertes Kesselsymbol in schwarz aufgemalt. Zusätzliche Ausgänge führen nach Norden und Süden. In dem Raum stehen mehrere altertümliche Schmieden und Ambosse. In seiner Mitte sind mehrere Schlafmatten verteilt.

Hier befinden sich acht **Kultisten** und zwei **Kultfanatiker**.

Verstärkung. Lyzzie und ihre Magmins (Gebiet E29) gehen jeglichem Tumult in diesem Raum nach. Falls es die Situation erfordert, benutzt Lyzzie *Verständigung* um der Chimäre in Gebiet E30 zu informieren. Die Chimäre kommt so schnell sie kann herbei, um Lyzzie zu helfen.

E26. FEUERTEMPEL

Dieser Raum hat einen breiten Alkoven in der östlichen Wand. Dieser ist mit einem erhöhten Podium ausgefüllt, auf dem ein Altar steht. Neben dem Podium stehen zwei rauchende Kohlebecken und zwei flackernde Fackeln in Halterungen. Die Wände sind mit wertvollen Wandteppichen geschmückt. Auf dem Wandteppich hinter dem Podium prangt das stilisierte Symbol eines Kessels.

Falls dies der erste Elementartempel ist, den die Charaktere erkunden, kniet **Vanifer** (siehe Kapitel 7) vor dem Altar und sinnt über dem höheren Sinn ihres Glaubens. Die Kohlebecken dienen zwei **Feuerelementaren** als Gefäß, die auf den Befehl von Vanifer hören. Sie kommen hervor und greifen an, sobald ihre Meisterin es ihnen sagt.

Vanifer darstellen. Vanifer ist gewillt zu reden, aber nur um die Charaktere einschätzen zu können. Falls die Charaktere einer Unterhaltung zugetan sind, schwört sie, den Kult weit von den Sumerhügeln fort zu führen, falls sie ihr den Gefallen tun, Gar Kielbruch zu töten und ihr seine Klaue als Beweis seines Ablebens zu bringen. Natürlich wird sie sich nicht an die Abmachung halten.

Im Kampf befiehlt Vanifer die Elementare, welche die Charaktere angreifen, während sie Zauber wirkt. Falls sich der Kampf schlecht für sie entwickelt, flieht Vanifer zum Schacht (Gebiet E14) und hinunter zum Elementarknoten des Feuers.

Geheimtür. Hinter einem der Wandteppiche am östlichen Ende der südlichen Wand ist eine Geheimtür versteckt. Ein Charakter, der die Wand absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, entdeckt sie. Dahinter liegen Treppenstufen, die hinunter zu Gebiet E31 führen.

E27. BARRIKADEN

Der Gang führt in einen merkwürdig geformten Raum. Ein loser Steinhaufler bildet eine Barrikade auf dem Weg, der in einem Bogen aufgeschichtet ist, um Eindringlinge aus dem Süden abwehren zu können.

Sechs **Hobgoblins**, die in feuerrote Wappenröcke mit dem Symbol der Ewigen Flamme auf der Brust gehüllt sind, stehen hier Wache. Sie halten jeden auf, der sich von Süden nähert, aber schenken jenen, die in diese Richtung unterwegs sind, nur wenig Beachtung.

Einlass erhalten. Besucher aus dem Süden müssen das Handzeichen des Feuerkults machen (Eine Hand zur Faust mit dem Daumen nach oben, während die andere Hand offen über die Faust gehalten wird), das Passwort sagen („Feuer ist ewig!“) oder die Hobgoblins davon überzeugen, sie durchzulassen. Andernfalls greifen die Hobgoblins an. Es braucht ein wenig Überzeugungsarbeit, damit die Hobgoblins glauben, dass Fremde einen legitimen Grund haben, hier zu sein. Im Zweifelsfall überlassen diese Wachen die Entscheidung lieber den Anführern des Kults.

Südlicher Tunnel. Dieser Tunnel führt zu Gebiet A7 im Tempel des Heulenden Hasses.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere diese Hobgoblins besiegen, werden die Wachen innerhalb von ein bis zwei Stunden durch die Hobgoblins in Gebiet E28 ersetzt.

E28. HOBGOBLIN-KASERNE

In diesem übel riechenden, merkwürdig geformten Raum liegen einige Schlafmatten.

Die Hobgoblins im Dienst von Lyzzie (Gebiet E29) wohnen hier. Vier **Hobgoblins** und ein **Hobgoblin-Hauptmann** entspannen sich hier gerade. Falls die Charaktere nicht wie Kultisten aussehen, greifen die Hobgoblins an.

SCHÄTZE.

Der Hobgoblin-Hauptmann trägt einen *Heiltrank* und einen Beutel mit 60 SM.

E29. LYZZIES QUARTIER

Dieser Raum ist voller Brandspuren und verkohlter Möbel. Ein verbrannter Wandteppich ist über die östliche Wand gespannt. Vier kleine Humanoide aus Lava tanzen im Raum herum.

Die tanzenden Kreaturen sind vier **Magmin**. Sie sind neugierig und wollen wissen, wer die Charaktere sind und versuchen spielerisch, sie in Brand zu setzen. Falls sie verletzt werden, zischen die Magmin laut genug um ihre Herrin, Lyzandra „Lyzzie“ Calderos zu alarmieren. Sie ist eine menschliche **Magierin**, die *Feuerwand* und *Einäscherung* (siehe Anhang B) statt *Eissturm* und *Kältekegel* eingeprägt hat. Beim ersten Eintreffen der Charaktere entspannt sich Lyzzie gerade in einem kleineren Raum hinter dem verbrannten Wandteppich. In Lyzzies Raum stehen mehrere angesengte Etagenbetten und ein verkohlter Schreibtisch, aber nichts von Wert.

Verstärkung. Die Hobgoblins in Gebiet E28 werden Kampfeslärm in diesem Raum nachgehen.



E30. HORT DER CHIMÄRE

Dieser Raum hat eine neun Meter hohe Gewölbedecke. Die östlichen und westlichen Wände werden von breiten Alkoven eingenommen. Im westlichen Alkoven glitzern Schätze. Ein unangenehmer Moschusgeruch mischt sich mit dem Gestank von Schwefel. Der Boden ist übersät von zerbrochenen Fliesen, Brandspuren, Geröll und dunklen Flecken.

Im westlichen Alkoven lungert eine **Chimäre** herum, die dem Feuerkult treu ergeben ist. Sie kommt aus ihrem Alkoven hervor, um die Charaktere zu verhöhnen und einzuschüchtern, während sie knurrend auf und ab geht. Auf Versuche der Charaktere, sie anzugreifen oder ihren Hort zu plündern, antwortet sie sofort mit Gewalt. Andernfalls lässt sie die Charaktere ungehindert durch.

Östlicher Tunnel. Dieser Tunnel führt zu Gebiet B16 im Tempel der Schwarzen Erde.

SCHÄTZE

Im westlichen Alkoven liegt verstreut zwischen Knochen und Kleidungsresten der Schatzhort der Chimäre. Insgesamt lassen sich folgende Schätze finden: 517 KM, 1.048 SM, 432 SM, fünf polierte Mondsteine (je 50 GM), ein *Trank der Wasseratmung* und ein kleines, rotes Seidentäschchen, das feinen Sand enthält (*Staub des Verschwindens*).

E31. VANIFERS KAMMER

Jemand hat sich hier mit kleinen Teppichen, Raumtrennern, einer Couch und vier bequemen Stühlen einen gemütlichen Platz geschaffen. Hauchzarte Stoffe sind auf einem großen Bett mit vier Pfosten drapiert. In der südöstlichen Ecke steht ein Schreibtisch.

Vanifer verbringt hier nur sehr wenig Zeit.

SCHÄTZE

Eine Durchsuchung des Schreibtisch fördert eine Schriftrolle *Mells präzise Meteore* und eine Schriftrolle *Sandwand* zutage (siehe Anhang B für die Beschreibung beider Zauber).

ABSCHLUSS

Drei Schlüsselfiguren führen den Kult der Ewigen Flamme an und organisieren ihn: Vanifer, Bastian Thermandar und Lyzzie Calderos. Falls einer dieser Anführer überlebt nachdem die Charaktere den Tempel verlassen, organisieren die Kultisten ihre Verteidigung neu und bekämpfen weitere Überfälle. Wenn sich Vanifer in die tieferen Ebenen zurückzieht und die Charaktere Bastian und Lyzzie besiegen, verliert der Kult der Ewigen Flamme seinen Zusammenhalt, und die überlebenden Kultisten verlassen diese Ebene. Manche ziehen sich in das Heiligtum des Auges zurück, während andere für immer aus dem Tempel fliehen. Ein paar Monster könnten zurück bleiben, wie etwa die Chimäre, die so viel Beute wie möglich zusammenträgt und verbliebene Kultisten jagt, sobald ihre Anführer weg sind.



KAPITEL 5: HEILIGTUM DES ALTEN ELEMENTAREN AUGES

DER KAMPF UM DEN SIEG ÜBER DIE MÄCHTE DES Elementaren Bösen spitzt sich zu. Die Charaktere haben die Außenposten des Kults an der Oberfläche gesäubert und den Kampf zu den Tempeln unter den Sumberhügeln getragen. Unter der uralten Zwergenfestung Tyar-Besil befindet sich ein tieferes und noch älteres Labyrinth von dunklen Höhlen – das Heiligtum des Alten Elementaren Auges. Dieser Bereich besteht aus dem Heiligtum selbst sowie den vier Elementarknoten, aus denen die Kulte ihre Kraft ziehen.

Die Elementarknoten sind dabei, so sehr zu erstarken, dass allein ihre Existenz Katastrophen auslöst. Bis zu diesem Punkt wurden nur wenige Nachforschungen betrieben; die Pläne der Kultisten sind klar. Die große Frage ist die, ob die Charaktere

den Schaden eingrenzen können. Die Zeit arbeitet gegen sie, und die Abenteurergruppe könnte vor einigen schweren Entscheidungen stehen.

ZORN DER ELEMENTE

Die elementaren Propheten spüren, dass die Zeit für sie abläuft, und sie verdoppeln ihre Bemühungen, die Macht des Elementaren Bösen über das Dessarintal zu verbreiten. Falls es ihnen nicht gelingt, die Gegend mit den *Kugeln der Vernichtung* zu unterwerfen, können die Propheten Spalten zu den Elementaren Ebenen öffnen, so dass nichts mehr ihren elementaren Kräften widerstehen kann.

Die Charaktere müssen den Schaden eingrenzen. Jedes Mal, wenn die Charaktere sich aus dem Heiligtum des Auges

zurückziehen oder die Erkundung eines Elementarknotens beenden, setze eine der Begegnungen aus „Wolkenbruch“, „Brennende Hügel“ und „Gequälte Erde“ in Bewegung.

Zusätzlich erscheinen zwei neue Bedrohungen in dem Bereich. Haayon der Rächer bedroht Beliard, während Westbrücke dem Rat der Verzweiflung nachgibt. Die Abenteurer müssen Nachricht über diese Situationen erhalten, oder die Abenteurergruppe muss über diese Ereignisse stolpern.

WOLKENBRUCH

Falls der Wasserknoten noch aktiv ist, werden die Abenteurer von einem sturzflutartigen Wolkenbruch heimgesucht, während sie durch die Sumerhügel reisen. Diese Sturzflut währt 12 Stunden und produziert Unmengen an Regen, Wind und Blitzen. Der Wolkenbruch hat die folgenden hauptsächlichen Effekte:

- Die Abenteurer können keine lange Rast beenden, solange sie sich nicht in einem festen Haus befinden.
- Jede Reise über Land dauert doppelt so lange.
- Die Sicht ist komplett verschleiert ab 30 m Sichtweite.
- Der SG, um zu vermeiden, dass man sich verirrt, erhöht sich auf 15.

Du kannst den Charakteren unerwartete Hindernisse in den Weg legen, die mit dem Sturm zu tun haben, um den Gedanken zu vermitteln, dass sich die Zustände im Dessarintal verschlechtern.

BRENNENDE HÜGEL

Verwende dieses Ereignis nur, wenn der Feuerknoten noch aktiv ist. Die Charaktere finden sich – und eventuell eine Siedlung, die ihnen wichtig ist – drei **Feuerelementaren** und fünf **Rauch-Mephiten** gegenüber. Die Elementare wenden sich den nächsten brennbaren Objekten zu, während die Rauch-Mephiten sich verteilen und ihren Asche-Atem dazu verwenden, kleine Brandnester zu entzünden.

Der Geruch von Rauch schwebt in der Luft. Rauchwolken wallen in Windrichtung von den Hügeln auf. Das Gras fängt in rasendem Tempo an zu brennen. Die Flammen bewegen sich rasch in eure Richtung. Große Kreaturen, aus Feuer bestehend, rennen über den Boden, während kleine Gestalten durch den Rauch schwirren.

Die Abenteurer entdecken das Feuer, sobald es sich in 150 m Entfernung befindet. Es nimmt eine Breite von etwa 60 m ein. Zu Beginn jeder Runde rückt das Feuer 2W6 x 3 m vor. Rauch verschleiert den Bereich des Feuers und die 30 m davor leicht. Eine Kreatur, die das Feuer zum ersten Mal in einem Zug betritt oder den Zug dort startet, nimmt 1W10 Feuerschaden. Wenn die Kreatur nicht gegen Feuer immun ist und atmen muss, muss sie außerdem einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten ist sie kampfunfähig durch den Rauch in ihrer Lunge bis zum Beginn ihres nächsten Zuges.

GEQUÄLTE ERDE

Falls der Erdknoten noch aktiv ist, schlägt eines der Beben im Dessarintal beinahe genau unter den Füßen der Abenteurergruppe zu. Der Effekt entspricht dem, der von dem Zauber **Erdbeben** ausgelöst wird, aber der Radius des betroffenen Bereichs beträgt 300 m. Der SG für den Rettungswurf ist 15.

Sobald das Beben endet, kommt ein junger **Purpurwurm** mit 184 Lebenspunkten (Herausforderungsgrad 13) aus der Erde hervor. Da er durch das Beben in einen Bluttausch versetzt wurde, greift er lebende Kreaturen in seiner Umgebung an. Er zieht sich eher zurück, als dass er im Kampf stirbt.

RAT DER VERZWEIFLUNG

Da sie kein Ende der Zerstörung abschen können, die ihr Zuhause heimsucht, hat sich eine feige Fraktion unter den Ältesten von Westbrücke den Mächten der Elementaren Erde unterworfen. Sie hoffen, dass sie dadurch von weiterem Kummer und von Zerstörung verschont werden. Charaktere erfahren von diesen Entwicklungen von Sedina Wolfspranke, einer Halbelfen-Kundschafterin aus Dreieber, die Westbrücke besucht und die Situation aufgedeckt hat. Sie eilte zurück, um jemanden zu finden, der helfen kann. Sie stellt das Problem folgendermaßen dar:

„Westbrücke wurde durch die Erdbeben schwer beschädigt. Ich war dort unten, und ich fand die halbe Stadt versammelt vor der Ernte-Schenke. Die meisten von ihnen lauschten einem Priester in steinerner Rüstung. Er predigte darüber, dass Zerstörung nahen würde, und nur die Auserwählten würden verschont – und sie hörten auf ihn!“ Sie schüttelt den Kopf. „Als ich versuchte, mir Gehör zu verschaffen, befahl der Priester den Bewohnern, mich zu ergreifen, aber mir gelang die Flucht. Ich wusste, dass ich jemanden finden muss, der diese Wahnsinnigen bekämpfen kann, und hier bin ich nun.“

Sedina ist sehr gerne bereit, die Abenteurergruppe nach Westbrücke zu begleiten. Andernfalls setzt sie ihren Weg fort.

ANKUNFT IN WESTBRÜCKE

Wenn die Abenteurer Westbrücke erreichen, hängt die Art, wie sie empfangen werden, von der Art ab, wie sie dort eintreffen.

Direkter Ansatz. Charaktere, die offen in die Stadt hineinkommen, treffen sie auf einen hageren Plantagenbauern namens Jendon (ein Mensch, **Gemeiner**), der einen Mantel mit einem braunen Flicken darauf trägt. Dieser Flicker besteht aus demselben Stoff wie jener, aus dem die Roben der Erdkultisten gemacht sind. Jendon versucht, die Charaktere zum Gehen zu bewegen, indem er ihnen erklärt: „Wir haben keine Wahl. Die Erdpriester sind die einzigen, die uns jetzt noch retten können.“

Jendon ist nicht böse. Er sieht nur keinen Beweis dafür, dass sogenannte „Helden“ es geschafft haben, die Katastrophen zu stoppen, die diese Gegend heimsuchen. Jendon weiß, dass manche ihn einen Feigling nennen würden, aber er ist überzeugt, dass eine Unterwerfung unter die Macht der elementaren Erde das ist, was jede vernünftige Person tun würde.

Geheime Ankunft. Falls die Charaktere versuchen, sich still und heimlich in die Stadt einzuschleichen, ohne gesehen zu werden, treffen sie sehr bald auf eine Bogenmacherin namens Reetha (ein Mensch, **Gemeine**). Sie will mit dem Kult der Schwarzen Erde nichts zu tun haben und verzweifelt daran,

CHARAKTERAUFTIEG

Falls die Abenteurergruppe jeden der Tempel in Kapitel 4 gesäubert hat, beginnen die Abenteurer dieses Kapitel in etwa mit Stufe 10. Das Heiligtum des Auges ist für eine Gruppe von Charakteren der Stufe 10 ausgelegt; die Heulenden Höhlen sind für eine Stufe-11-Gruppe ausgelegt; Die Versenkenden Ströme und die Schwarze Geode sind für eine Gruppe um die Stufe 12 ausgelegt; und der Trauernde Koloss ist ausgelegt für eine Gruppe der Stufe 13. Als grobe Richtlinie sollte die Abenteurergruppe eine Stufe erhalten, nachdem sie das Heiligtum gesäubert haben, eine Stufe, nachdem sie den ersten elementaren Knoten fertig erforscht haben, und eine weitere Stufe, nachdem sie mit dem dritten Knoten fertig sind, den sie erforschen.

dass ihre Nachbarn vor den Kultisten buckeln. Reetha sagt den Charakteren, dass die meisten Bewohner der Stadt einfach nur Angst haben, und dass die Kultisten die Ernte-Schenke übernommen haben.

NEUE KONVERTITEN

Die Abenteurer finden den Kult bereits aktiv vor.

Große Teile von Westbrücke liegen in Trümmern. Eine Handvoll Leute ist auf den Straßen unterwegs, aber sie bleiben unter sich. Ein paar Dutzend Stadtbewohner haben sich auf einer Lichtung versammelt. Sie alle tragen einen braunen Flicker auf ihrem Mantel oder ihrer Tunika, während sie dort stehen und einem Dreiergespann von verummten Priestern lauschen, die sie zu seltsamen Gebeten anleiten, die an die „Schwarze Erde“ gerichtet sind.

Die drei verummten Priester sind Nachwuchsmitglieder der Kultisten der Schwarzen Erde (**Kultisten**), die große Freude daran zeigen, den etwa vierzig **Gemeinen** eine Predigt zu halten, die gerade ihre Indoktrination durchlaufen. Die Kultisten verhöhnen alle Charaktere, die sich nähern, und sagen „Diese Leute haben die Wahrheit erfahren. Ihr könnt sie nicht retten – wir schon.“

Die Bewohner von Westbrücke sind verängstigt. Sie mögen die Kultisten nicht, aber sie glauben, dass sie den Schutz des Kults gegen zukünftige Katastrophen benötigen. Manche flehen die Charaktere an, sich nicht einzumischen, während andere die Ankunft der Abenteurer als Grund ansehen, um sich gegen den Kult zu behaupten. Falls hier ein Kampf ausbricht, verstreuen sich die meisten der Bürger, aber sechs helfen den Abenteuern. Diese mutigeren Leute warnen die Charaktere, dass der „Hohepriester“, Dreyon, sich in der Ernte-Schenke befindet und einen Hügelryesen in seinen Diensten hat.

DIE ERNTE-SCHENKE

Dreyon, der Anführer der Kultistengruppe, die Westbrücke besetzt hält, ist ein **Priester der Schwarzen Erde**. Zwei **Wachen der Schwarzen Erde**, ein **Hügelryese** namens Lomm und eine Gruppe von sechs **Hobgoblins** unterstützen ihn. (Siehe Kapitel 7 für die Spielwerte der Kultisten.) Die Gruppe hat die Ernte-Schenke übernommen. Lomm schläft in dem Stall, aus dem er alles Vieh entfernt hat.

Herivin Dardrache, ein Halbling und der Inhaber der Schenke, befindet sich noch auf dem Gelände, gemeinsam mit vier seiner Mitarbeiter (Menschen, **Gemeine**). Sie sind kaum mehr als schlecht behandelte Diener, die verzweifelt versuchen, den Appetit des Hügelryesen gestillt zu halten. Herivin und seine Mitarbeiter wollen, dass die Bösewichte sterben.

Wird Dreyon konfrontiert, befiehlt er den Bürgern, die Charaktere zu vertreiben. Schlägt das fehl, versucht er stattdessen, die Bewohner von Westbrücke als lebende Schilde zu verwenden.

HAAYON DER RÄCHER

Diese Begegnung findet erst statt, nachdem die Propheten des Kults des Heulenden Hasses und des Kults der Brechenden Welle besiegt wurden. Banden von Plünderern, die durch die Gegend ziehen, kleine Außenposten und Lager weit weg von den Verfluchten Festen, und Überlebende der Angriffe der Abenteurergruppe sind verstreut und führerlos, ohne Sinn und Richtung. Neue Anführer erheben sich, um die verstreuten Kultisten zu sammeln und die besiegten Tempel wieder aufzubauen; einer dieser Anführer ist Haayon der Rächer.

Haayon ist ein Wolkenriese, der darauf hofft, der nächste Anführer des Luftkults zu werden. Er folgte spät dem Ruf des Elementaren Bösen und erreichte erst kürzlich das Dessarintal, wo er den Kult zerstört vorfand. Der Wolkenriese glaubt, dass die Luftkultisten besiegt wurden, weil sie schwach waren, und so erlegt er den überlebenden Kultisten ein brutales System der Selbstverleugnung und Sühne auf.

Mit genügend Zeit könnte es **Haayon** gut gelingen, den Kult des Heulenden Hasses wieder aufzubauen. Er weiß wenig von dem, was im Untergrund vor sich geht, auch wenn er jeden Kultisten eingehend verhört, der im Über den Weg läuft. In seiner Arroganz betrachtet er die Existenz flüchtender Kultisten als Beweis, dass ein neuer Anführer benötigt wird.

DIE BESTRAFTEN

Durch Gerüchte in einer Stadt oder eine Nachricht von Mitgliedern einer Fraktion hören die Charaktere die folgende Geschichte. Benutze für die Beschreibung eine Siedlung, in der sich die Charaktere gerade nicht befinden, und die nicht zerstört wurde.

Flüchtlinge haben sich von den Hügeln im Norden der Stadt herabgeschleppt. Manche tragen die weißen Roben und schwarz-gefederten Kutten der Luftkultisten, während andere mit dem Grün der Wasserkultisten bekleidet sind. Jede Person trägt einen Zettel um ihren Hals, auf dem steht: „Ich bin bestraft.“

Die Flüchtlinge sind **Kultisten**, die vor den Niederlagen bei den Verfluchten Festen und den elementaren Tempeln geflohen sind, aber dann wurden sie von Haayon zusammengetrieben. Jene, die Haayon als würdig betrachtet, sind in seinem Lager willkommen. Die Unwürdigen werden mit den Zetteln markiert und weggeschickt. Nur die abgelehnten Kultisten wissen, wo sich Haayons Lager befindet.

HAAYONS LAGER

Die Bande des Riesen hat sich bei einer Hügelruine versammelt, die inmitten der Hügel liegt, die Jundars Pass überblicken, wo die Straße nach Nordosten von Beliard aus verläuft. Wenn die Abenteurer das Lager auffinden, lies folgenden Text:

Ein Fußpfad führt zu einem verfallenen Steinring, der eine Hügelspitze umschließt. Ein Dutzend Zelte sind im Windschatten der Wälle aufgestellt, ebenso wie ein Pavillon. Auf der einen Seite des Lagers sind fünf in sich zusammengesunkene Gestalten an Holzpfähle gefesselt. Jeder dieser Gefangenen trägt ein Plakat um seinen oder ihren Hals gebunden. Stumme Gestalten in ledernen Kniebundhosen stehen Wache.

Fünf **Räuber der Brechenden Welle** und ein **Priester des Heulenden Hasses**, die einen **Ballonrucksack** tragen, bewachen das äußere Lager. (Siehe Kapitel 7 für die Spielwerte der Kultisten und die Regeln für den **Ballonrucksack**.) Die an die Holzpfähle gefesselten Gestalten sind fünf Luft- und Wasserkultisten. Jeder hat noch 1 Lebenspunkt übrig und trägt ein hölzernes Plakat, auf dem steht: „Ich bin bestraft.“

Haayon der **Wolkenriese**, 2 **Federsturmritter** (siehe Kapitel 7), und 6 loyale **Kultisten** sind im Pavillon versammelt. Hinter dem Pavillon sind 2 **Pferdegreifen**, die den Rittern als Reittiere dienen. Der Riese und seine Gefolgsleute nahmen wahr, wenn ein **Kampf** im äußeren Bereich des Lagers ausbricht, aber sie schließen sich dem Kampf erst in ihren Zügen während der vierten Runde an.

Haayon darstellen. Nähern sich die Charaktere friedlich und mit einer plausiblen Geschichte, ist Haayon gewillt, sie anzuhören. Falls sie nach den bestraften Kultisten fragen, rechtfertigt der Riese deren Demütigung mit der Erklärung, dass sie schwach seien. Wenn sie dabei noch als Warnung für andere dienen, umso besser.

Haayon ist ein geduldiger und scharfsinniger Zuhörer. Er hat sich ganz der Aufgabe verpflichtet, jegliche Neuankömmlinge dazu zu zwingen, sich seiner Gruppe anzuschließen. Solche Neuzugänge müssen sich dann seinem Urteil stellen. Verweigern sich die Abenteurer diesem Vorgehen, sagt Haayon: „Ich benötige nicht euer Einverständnis, um euch zu beurteilen. Allerdings beweist dessen Fehlen, dass Strafe notwendig ist.“ Dann gibt er das Signal für den Angriff.

SCHÄTZE

In Haayons Pavillon befinden sich zwei große Holztruhen, die mit den konfiszierten Wertgegenständen derer gefüllt sind, die seinem Urteil nicht standgehalten haben. In den Kisten sind 260 GM, ein Beutel mit 6 Citrinen, je 60 GM wert, und ein weiterer Beutel mit 2 *Tränken des Fliegens*.

DIE PROPHETEN BEKÄMPFEN

Nachdem die Charaktere einen Propheten besiegt haben, empfangen die übrigen drei Propheten Visionen, die sie dazu animieren, sich in die Höhlen unter Tyar-Besil zurückzuziehen. Ein Prophet deiner Wahl siedelt um zum Heiligtum des Auges. Dieser Bösewicht kann in Bereich F21 gefunden werden, wo er die Hilfe des Alten Elementaren Auges erfleht. Die anderen beiden Propheten ziehen um zu ihren Elementarknoten und beginnen, ihre jeweiligen Prinzen des Elementaren Bösen zu beschwören. Die Abenteurer unterbrechen dabei den ersten Propheten, den sie in seinem Knoten antreffen. Der zweite hat Erfolg damit, seinen bzw. ihren Patron zu beschwören, genau in dem Moment, in dem die Charaktere eintreffen.

DIE ABGESANDTEN RETTEN

Ein paar Abgesandte aus Mirabar sowie ihre Besitztümer müssen noch gefunden werden:

- Desecyna Norvael ist in den Heulenden Höhlen (Bereich N17).
- Rhundorth ist in der Schwarzen Geode (Bereich G15).
- Teresiel ist im Trauernden Koloss (Bereich W17), gemeinsam mit ihrem Beutel mit den magischen Samen.

Mit der Rettung der Abgesandten lösen die Charaktere das Geheimnis, das sie in dieses Abenteuer hineingezogen hat.

HEILIGTUM DES AUGES

Unter den verfallenen Hallen Tyar-Besils befindet sich ein Labyrinth aus natürlichen Höhlen und uralten Strukturen, die schon hier waren, bevor die Zwerge ihre Festung errichteten. Vor langer Zeit bauten Verbannte der Drow, die dem Elementaren Bösen huldigten, diesen unterirdischen Schrein für das Alte Elementare Auge. Dies ist der Ort, an dem die vier Propheten ihre elementaren Waffen gefunden haben.

Das Heiligtum des Auges dient als gemeinsame Basis für die Kulte. Hier werden die Feindseligkeiten zwischen Luft, Erde, Feuer und Wasser eingestellt und es herrscht ein vorsichtiger Waffenstillstand. Das Auge, bösartig und unergründlich, wacht und urteilt über die Kultisten, oder zumindest ist es das, was die Propheten glauben. Hätten sie nicht diesen Glauben, dass das Auge ihre Zusammenarbeit wünscht, würden die Kulte sich ununterbrochen gegenseitig bekämpfen.

Jeder Tempelkomplex in den Ruinen von Tyar-Besil bietet Zugang zum Heiligtum des Auges. Unter dem Heiligtum sind vier Elementarknoten, aus denen die Kulte ihre Macht beziehen.

Kultisten, die zu einem der Elementarknoten reisen, müssen das Heiligtum durchqueren. Jeder Kult hat die Kontrolle über seinen Elementarknoten, aber jeder der Tempel oder Elementarknoten kann durch den Tempel des Auges betreten werden.

EIGENSCHAFTEN DES HEILIGTUMS

Das Heiligtum besteht hauptsächlich aus Höhlen, von denen manche durch magische Manipulation des Felsgesteins ausgebaut wurden. Der nordöstliche Bereich beinhaltet eine Kammer, die von den Zwergen Besilmers gebaut wurde, weshalb sie den Steinmetzarbeiten ihrer Stadt ähnelt. Der Komplex besitzt folgende Eigenschaften. Alle Ausnahmen davon werden in den Bereichen ausgeführt, auf die sie zutreffen.

Decken. In den Gängen neigen sich die Wände ungleichmäßig aufeinander zu und treffen in etwa 4,50 m Höhe über dem Boden aufeinander. Die Decken der Kammern sind nahe den Wänden etwa 3 m hoch, können sich in der Mitte aber bis zu 9 m Höhe erheben.

Dunkle Schleier. Wolken aus schwarzem Nebel, kalt und ölig bei Berührung, sperren Bereiche des Heiligtums ab. Sie blockieren die Sicht und verschlucken Geräusche. Objekte können sie ungehindert passieren, aber lebendige Kreaturen, die dies versuchen, spüren einen psychischen Widerstand und werden von Übelkeit gepackt, wenn sie hindurchgehen. Nur solche Kreaturen, die dem Elementaren Bösen treu ergeben sind, bleiben davon unberührt.

Licht. Das Glühen seltsamer, phosphoreszierender Flechten – ein Nebeneffekt der eigentümlichen magischen Eigenschaften dieses Bereichs – spendet ein fahles Licht. Die Flechten wachsen dichter in den oberen Bereichen der großen Kammern, in den Gängen sind sie kaum sichtbar.

Türen. Die Türen sind aus Steinplatten gefertigt, die auf einer mittigen Achse ruhen. Wird eine Tür geöffnet, ergeben sich deshalb zwei Durchgänge, die je etwa 90 cm breit sind. Keine der ursprünglichen Verriegelungen funktioniert noch, aber die Kultisten sichern manche Türen mit Schnappschlössern, die mit einem Stift befestigt werden. Eine Tür, die auf diese Weise verriegelt wurde, kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 aufgebrochen werden.

F1. WURMTREPPE

Das Skelett eines gigantischen Wurms ist mit den Seiten dieses langen Tunnels verschmolzen. Es verschwindet in einem beinahe vertikalen Tunnel fünfzehn Meter über dem Boden. Hölzerne Stufen wurden an den Knochen festgezurr und bilden eine provisorische Treppe. Eine Anzahl seltsamer Rucksäcke liegt auf einem Haufen am Boden vor der ersten Treppenstufe.

Der vertikale Tunnel führt zu Bereich A20 im Tempel des Heulenden Hasses, beinahe 45 m weiter oben. Die Treppenstufen enden nach 15 m, danach wartet eine leichte Klettertour die Rippen hinauf.

SCHÄTZE

Die seltsamen Rucksäcke sind fünf *Ballonrucksäcke* (siehe Kapitel 7), die hier von den Kultisten zurückgelassen wurden.

F2. HEULENDER SCHAFT

Der Wind heult, während er durch diesen Schaft aufsteigt.

Nach 24 m verjüngt sich der Schaft zu einem Tunnel (Bereich N1 der Heulenden Höhlen, später in diesem Kapitel beschrieben). Chaotische Windstöße schießen den Schaft herauf und herab, zu schwach, um eine echte Gefahr darzustellen. Um die rauen Schaftwände zu erklimmen, wird ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 benötigt.

F3. WINDGEFÄNGNIS

Auf einem Steinpodest in der Mitte dieser Höhle ruht eine gläserne Kugel, etwa 20 cm im Durchmesser. Die Kugel scheint wirbelnden Rauch zu enthalten. In der Kammer verstreut liegen zerschlissene Rüstungen, beschädigte Waffen und abgenutzte Kleidung, aber der Boden drei Meter um die Sphäre herum ist frei von solchem Gerümpel. Mehrere Waffen auf dem Boden sehen so aus, als könnte man sie noch gebrauchen, wenngleich sie sehr verbraucht aussehen.

Wird die Kugel bewegt, müssen alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um sie herum einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 schaffen, ansonsten werden sie von einem Wirbelwind erfasst, 6 m in die Höhe getragen und dort gehalten. Die Kugel verschwindet, sobald sich der Wirbelwind bildet.

Alle, die von dem Wirbelwind gehalten werden, sind festgesetzt und werden vom umherwirbelnden Gerümpel getroffen. Jede vom Wirbelwind festgesetzte Kreatur nimmt zu Beginn ihres Zugs 1W10 Wuchtschaden. Eine Kreatur im Wirbelwind kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 20 zu versuchen. Bei Erfolg beendet die Kreatur ihren festgesetzten Zustand, fällt 6 m in die Tiefe und entkommt dem Wirbelwind. Eine Kreatur, die sich außerhalb des Wirbelwinds befindet, kann mit dem gleichen Wurf versuchen, eine erfasste Kreatur aus dem Wirbel herauszuziehen, unter der Voraussetzung, dass sie die Möglichkeit hat, ein Ziel zu erreichen, das sich 6 m in der Luft befindet. Der Wirbelwind hält 1 Minute lang an und fällt dann in sich zusammen, wobei er die Kreaturen freigibt, die in ihm gefangen sind.

Während der Wirbelwind wütet, erwachen vier **Fliegende Schwerter** zum Leben, die sich unter dem verstreuten Gerümpel in der Höhle befinden. Die Fliegenden Schwerter greifen die Kreaturen an, die außerhalb des Wirbelwinds stehen.

F4. HARPYIENNEST

Die Charaktere sehen das Licht in dieser Kammer, bevor sie eintreten.

Eine bronzene Fackel, die mit einem magischen Licht leuchtet, liegt neben der Leiche eines Mannes mit unbekleidetem Oberkörper und einem Schild in Form einer Krabbenschale, sowie ein zerbrochenes haigezahntes Schwert. Mehrere weitere Leichen liegen auf dem Boden zerstreut. Ein paar wurden bis auf die Knochen abgenagt, ihre Kleidung und Rüstung zur Seite geworfen, während andere fast nicht angerührt wurden.

Die Wände sind uneben, und auf allen Seiten sind schmale Vorsprünge und Risse zu sehen. Die Decke ist etwa 30 Meter hoch.

Drei **Harpyien** nisten auf dem höchsten der Vorsprünge. Diese bössartigen Kreaturen bewachen die Höhle für den Kult des Heulenden Hasses. Die Leichen gehören jenen, die von den Harpyien in ihr Verderben gelockt wurden. Sobald die Harpyien Eindringlinge erspüren, fangen sie an zu singen.

Alle, die vom Lied der **Harpyien** beeinflusst werden, fühlen sich dazu gezwungen zu klettern. Die Nester befinden sich 24 m über dem Boden. Die ersten 12 m des Kletterns benötigen einen **erfolgreichen Stärkewurf (Athletik)** gegen SG 10, danach ist der SG 15.

Leichen. Unter den Toten auf dem Boden befindet sich ein Wasserkultist (die Gestalt mit dem Krabbenschalen-Schild und dem zerbrochenen Schwert), zwei Echsenmenschen, ein Oger, ein männlicher Halbling in den Roben eines Klerikers von Sune, sowie eine Halbfelsen-Kämpferin in ramponierter Ritterrüstung.

SCHÄTZE

Die Harpyien haben Beute in ihren Nestern gesammelt, darunter 560 SM, 220 GM und ein Goldarmband (50 GM), eine silberne Wasserkanne (10 GM), ein paar silberner Ohringe in Form von Totenköpfen (je 10 GM), und einen *Trank der überlegenen Heilung*.

F5. ROSTMONSTERSCHACHT

Ein flacher, dünner Nebel schwebt über dem Boden dieser Höhle, und an den Wänden glänzt Feuchtigkeit. Mehrere Garnituren einfacher Bronzefesseln sind in den Wänden verankert, und an drei davon sind ausgemergelte Menschen gefesselt. Die Gefangenen sind bewusstlos, wenngleich sie stöhnen und sich langsam winden.

Eine stetige Brise weht durch einen Gang aus westlicher Richtung, während aus dem Osten das ferne Geräusch fließenden Wassers erklingt.

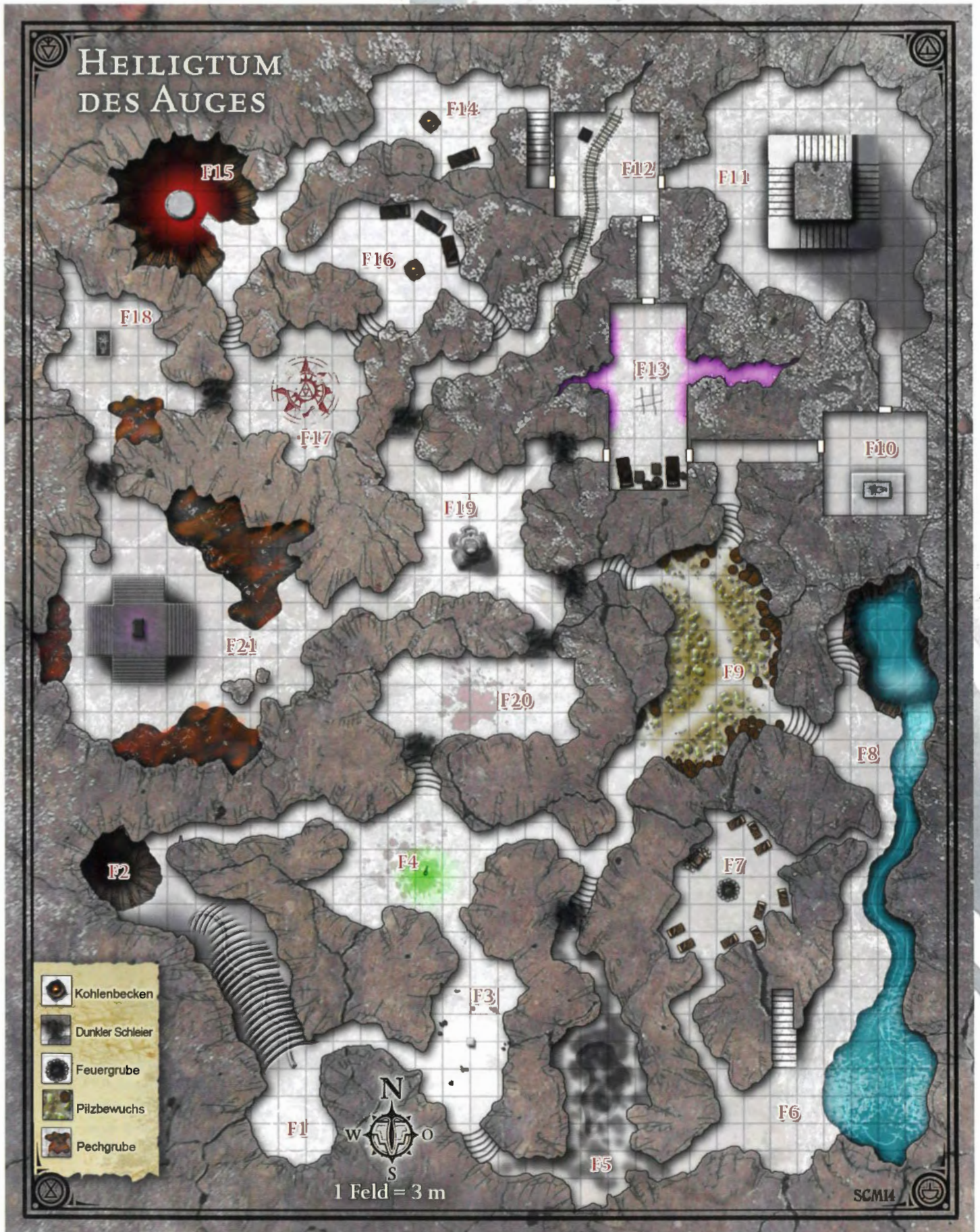
Der Nebel ist natürlichen Ursprungs und wird durch die hohe Luftfeuchtigkeit in Bereich F6 gebildet. Der Zug in Bereich F3 weht ihn nach Westen über den kalten Stein in dieser Höhle. Der Nebel verdeckt einen vertikalen Schacht am nördlichen Ende der Höhle.

Schacht. Ein Charakter, der den Boden absucht, bemerkt den Schacht mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10. Ein Charakter, der sich des Schachts nicht bewusst ist, fällt hinein. Der Schacht ist 3 m tief und wird von einem **Rostmonster** bewohnt, das in diese Höhle gewandert ist, nachdem es aus Bereich F9 vertrieben wurde. Das Rostmonster ist durch den Nebel komplett verschleiert und startet einen Überraschungsangriff gegen jede Kreatur, die in den Schacht fällt. Dabei gewinnt es einen Vorteil auf Angriffswürfe, falls das Ziel liegt ist.

Gefangene. Drei Gefangene sind an die Wand gekettet. Zwei sind Feuerkultisten, während der dritte ein Crewmitglied eines Flussboots ist, der vor ein paar Tagen von Flussbanditen des Kults der Brechenden Welle gefangen wurde. Die Fesseln sind mit Splinten gesichert, die sich leicht entfernen lassen, aber die Gefangenen können sie selbst nicht erreichen. Die Fesseln können ebenso mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 zerbrochen werden.

F6. RASCHER STROM

Ein Wasserfall strömt aus der Wand dieser riesigen Höhle und füllt ein schäumendes Becken, bevor das Wasser sich weiter durch einen Gang in Richtung Norden schlängelt. Ein kurvenreicher Fußpfad folgt dem schnellen Strom. Zusätzlich zu dem Gang, durch den der Strom fließt, gibt es steinerne Stufen, die hinauf in einen Gang führen, den die Zwerge in Richtung Norden geschlagen haben, sowie Höhlenmündungen nach Nordwesten und Südwesten.



Diese Höhle bildet das Zentrum der Präsenz des Kults der Brechenden Welle im Heiligtum des Auges. Zwei **Wasser-geister** lauern in dem Becken und bewachen diesen Bereich für den Kult. Sie greifen jeden an, der sich dem Wasser nähert und nicht das Handsignal des Wasserkults vollführt. Das Becken ist 6 m tief. Um darin zu schwimmen, wird aufgrund der wirbelnden Strömung ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 benötigt. Jede Kreatur, die den Wurf nicht schafft, wird in den Strom hineingezogen.

Der Strom ist 1,20 m tief, kalt und sehr rasch fließend. Jede Kreatur, die keine Schwimmbewegungsrate besitzt und sich zum ersten Mal in einem Zug in den Strom hineinbegibt oder ihren Zug dort startet, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten wird sie 12 m stromabwärts gerissen. Um gegen die Strömung anzuschwimmen, wird ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 benötigt.

Stufen. Die Stufen führen nach oben in Bereich C28 im Tempel der Brechenden Welle (Kapitel 4).

F7. THRON DES SCHWARZEN SCHLUNDS

Eine große Steinbank, umgeben von Dutzenden humanoiden Schädeln, steht an der nordwestlichen Wand dieser feuchten Höhle. In der Mitte des Raums glühen heiße Kohlen in einer Feuerstelle, und überall liegen grob gearbeitete Nester aus Moos und Schlamm verteilt.

Ein **Echsenkönig** namens Drexa führt den Stamm des Schwarzen Schlunds an, eine Gruppe von Echsenmenschen, die dem Kult der Brechenden Welle treu ergeben sind. Ein **Schamane** der **Echsenmenschen** namens Sskesh berät Drexa, und 8 Krieger der **Echsenmenschen** haben ihre Nester in diesem Bereich. Die Echsenmenschen des Schwarzen Schlunds, bewaffnet mit Morgensternen, Schilden und Wurfspeeren, sind abscheuliche Barbaren, die ihre Feinde foltern, töten und auffressen.

Drexa darstellen. Obwohl diese Echsenmenschen hier böse und kriegerisch sind, glaubt Drexa, dass er einer der Anführer der Brechenden Welle sein sollte. Er ärgert sich darüber, dass ihm eine solche Position nicht gegeben wurde. Personen, die so aussehen, als könnten sie Gar Kielbruch zu Fall bringen, oder die einen Beweis dafür vorbringen können, dass sie das bereits getan haben, könnten es schaffen, Drexa davon zu überzeugen, dass er ihnen hilft. Drexa war bereits Zeuge fehlgeschlagener Coups, und er stellt sich nur auf die Seite der Charaktere, wenn er sicher sein kann, am Ende siegreich hervorzukommen.

Schmaler Tunnel. Der Tunnel, der nach Osten führt, ist 3 m hoch und nur 0,60 m breit. Mittelgroße Charaktere müssen sich ziemlich quetschen, um hindurchzukommen.

SCHÄTZE

Drexa hat durch die Beteiligung des Stammes des Schwarzen Schlunds an diversen Überfällen an der Oberfläche einen kleinen Schatzhort angehäuft. Er betrachtet den Schatz des Stammes als seinen eigenen. Zwei hölzerne Truhen beinhalten 2.300 KM, 1.250 SM und 290 GM. Zusätzlich trägt Drexa eine schwere Goldkette, die 200 GM wert ist.

F8. DER TIEFE FALL

Der Wasserfall hier kann bereits aus weiter Entfernung gehört werden.

Das Rauschen herabstürzenden Wassers erfüllt diese Höhle. Ein Strom fließt aus einer Passage im Süden und strömt über den Rand einer 12 Meter breiten Grube. Eine Reihe von glitschigen steinernen Stufen führt im Norden in die Sprühwasser-gefüllte Grube hinab, während in einer Passage im Westen Stufen nach oben führen.

Eine Kreatur, die vom Wasserfall mitgerissen wurde, landet in einem wassergefüllten Becken (Bereich P1 der Versenkenden Ströme, weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben) und nimmt dabei keinen Schaden. Zu Beginn ihres Zugs am Becken muss die Kreatur einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten wird sie 3 m unter Wasser gedrückt und ist dort festgesetzt. Die Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 zu machen. Bei Gelingen wird der festgesetzte Zustand beendet.

Die Stufen, die sich an den Rand der Grube schmiegen, sind, wenngleich glitschig, weitaus sicherer als Route runter zu Bereich P1.

F9. PILZSUMPF

Ein Wald von seltsamem Pilzwuchs hat diese riesige Höhle befallen. Gigantische Giftpilze und Riesenstäublinge in und zwischen flachen Wasserbecken oder wachsen auf Vorsprüngen entlang der Wände. Diese Wände sind bedeckt mit riesigen Wucherungen von Porlingen und Schwämmen. Von oben tropft unablässig Wasser herab.

Die Einflüsse elementarer Erde und elementaren Wassers treffen in dieser Höhle aufeinander und erschaffen ein schlammiges Moor, überfüllt mit riesigen Pilzen. Die meisten der Pilze sind harmlos, manche sogar essbar. Allerdings scharen sich drei **Violette Pilze** dort, wo die Fußwege sich kreuzen.

Ein **Grell** lauert im oberen Bereich der Kammer und hält Ausschau nach einsamen Wanderern oder Nachzüglern, die er sich schnappen könnte. Die Kreatur schwingt sich lautlos herab und greift das hinterste Mitglied einer Abenteurergruppe an, wenn diese gerade abgelenkt ist.

Erhöhter Pfad. Da die gefährlichen Pilze oft in der Nähe der Pfade lauern, haben die Bewohner des Heiligtums, die durch diese Kammer müssen, einen anderen Weg rundherum gefunden. Die an den Wänden wuchernden Pilze und Schwämme sind überraschend stabil und bieten einen 90 cm breiten Pfad, der die östliche Seite der Kammer umrundet. Jeder Charakter mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher entdeckt diesen erhöhten Pfad, und Erkunden offenbart ihn automatisch.

F10. GRUFT DES FEINDBRECHERS

Ein steinerner Sarkophag ruht auf einem Podest in der südlichen Hälfte dieses Raums. Ein abgenutzter Fries verläuft rund um das Monument etwa 1,20 Meter über dem Boden, aber er wurde schwer beschädigt und es ist kaum noch zu erkennen, was die in den Stein gehauenen Bilder zeigen.

Diese Gruft ist die letzte Ruhestätte eines zwergischen Helden des alten Tyar-Besil, der in einer großen Schlacht gegen Monster kämpfte, als sie aus dem Underdark herausdrangen. Eine nähere Untersuchung ergibt, dass die Wandreliefs einen Zwerg zeigen, der Minotauren und Grimlocks abschlächtet. Der Name Hendrel Feindbrecher ist in den Dethek-Runen auf dem Deckel des Sarkophags eingraviert, gefolgt von dem zwergischen Ausspruch „Beuge deinen Kopf und gedenke des Heldenmuts.“

In der Gruft befinden sich Hendrels Knochen. Sie wurden hier beigesetzt als Warnung für die Feinde Besilmers. Sein Grabmal ist ebenso das Zentrum eines *Weihen*-Zaubers, der sich bis zu den Türen des Raums erstreckt. Jeder Humanoid mit einer guten Gesinnung, der sich an die Aufforderung der Inschrift hält, erhält den Effekt von *Beistand*, eines Zaubers des 5.Grads. Jede Kreatur kann diesen Effekt hier nur einmal am Tag erhalten.

F11. FUSS DES OBELISKEN

Diese Höhle ist ein vertikaler Schacht. In diesem Schacht ragt ein schwarzer steinerner Obelisk auf, mit einer Seitenlänge von 6 Metern. Um seine Seiten schlingt sich eine steinerne Treppe, die in die Finsternis hinaufsteigt.

Die Stufen führen hinauf in Bereich B17 in den Tempel der Schwarzen Erde (siehe Kapitel 4).

F12. VERLASSENE MINE

Ein natürlicher Gang führt in diese mit Schutt übersäte Kammer von Süden her und verläuft sich in Richtung Norden. Steintüren führen nach Osten, Westen und Süden. Im Boden sind rostende Eisenschienen verankert, und ein Paar alter Minenwaggons steht noch immer auf diesen Schienen. Die Staubschicht auf dem Boden ist dick, die Luft abgestanden.

Die Zwerge von Tyar-Besil begannen hier damit, Minentunnel zu graben, aber sie gaben die Stelle auf, als sie dabei mit zu vielen Gefahren konfrontiert wurden, die ihnen aus dem Underdark entgegenströmten.

Vier **Schreckgespenster** lauern im flachen Tunnel im Norden. Sie sind die Geister von Grimlocks, die hier vor langer Zeit starben. Sie wurden von dem Bösen durchdrungen, das hier im Heiligtum brütet. Sie greifen jede lebende Kreatur an, die diese Kammer betritt. Die Kultisten meiden den Bereich.

SCHÄTZE

Falls einer der Charaktere sich gerade unter dem Segen Hendrel Feindbrechers befindet (Bereich F10), taucht die leuchtende Erscheinung eines streng aussehenden Zwergenkriegers in goldenem Kettenpanzer auf, sobald das letzte Schreckgespenst besiegt wurde. Mit dem Anflug eines dankbaren Lächelns zeigt der Geist wortlos auf einen Geröllhaufen am Ende des nördlichen Tunnels, dann verschwindet er wieder. Unter dem Geröll liegt Hendrels magischer Hammer, ein *Zwergischer Wurfhammer*. Die Waffe kann nur gefunden werden, wenn sich Hendrels Geist manifestiert.



F13. HALLE DES SCHWARZEN KRISTALLS

Seltsame Kristalle ragen aus den Wänden und dem Boden dieser altertümlichen Halle hervor und strahlen ein violettes Licht aus. Auf der östlichen Seite formen diese Kristalle einen deutlichen Durchgang oder ein Tor, dahinter neigt sich der Boden abwärts. Zwei riesige Schlafmatten und Fässer voll mit Vorräten befinden sich am südlichen Ende des Raums.

Die östliche Passage führt hinab in Bereich **G1** der Schwarzen Geode (weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben). Um ihr Heiligtum zu beschützen haben Erdkultisten hier zwei **Hügelriesen** stationiert. Jeder der Riesen trägt ein Panzerhemd (RK 14).

Die Riesen darstellen. Die Riesen, Karg und Maul, verbringen ihre Zeit mit Tik-Tak-Toe-Spielen, wobei sie Steine in verschiedenen Farben verwenden. Maul ist frustriert, weil er ständig gegen Karg verliert. Wenn die Abenteurergruppe eintrifft, ruft er aus: „Ich will mit den kleinen Kerlen spielen! Hey, ihr mickrigen Dinger! Lust auf ein Spiel?“

Falls einer der Charaktere die Herausforderung annimmt, ermittle das Ergebnis jedes Spiels, indem du die Intelligenz der Spieler gegeneinander setzt. Die Riesen setzen üblicherweise 10 GM auf jedes Spiel. Verlieren macht Maul wütend; gelingt es den Charakteren nicht, ihn zu beruhigen, greift er an, was dazu führt, dass Karg dasselbe tut. Die Riesen greifen außerdem an, wenn keiner der Charaktere die Herausforderung annimmt oder falls die Charaktere schlecht über ihr Spiel sprechen.

SCHÄTZE

Karg und Maul tragen große Tornister. Gemeinsam haben sie 160 GM, 22 PM, drei rote Spinelle (je 100 GM), einen reinen Amethyst (150 GM) und einen mumifizierten menschlichen Kopf.

F14. ZEGDARS LAGER

Diese Höhle ist dekoriert mit Dutzenden verbrannten Menschenhänden und Reptilienklauen, die mit Eisennägeln an die Wand genagelt wurden. Ein eisernes Kohlenbecken in der Mitte des Raums ist voll mit heißen, glühenden Kohlen. Im Süden liegt ein aus Fellen arrangiertes, riesiges Schlafager. Ein massiger Minotaurus sitzt auf dem Schlafager und zählt Münzen in eine Eisenkiste, während neben dem Kohlenbecken eine seltsame, einäugige Kreatur kauert.

Der **Minotaurus** ist Zegdar, Häuptling des Gluthornstammes. Er hat 117 Lebenspunkte, trägt einen Kettenpanzer (RK 16), hat einen Intelligenzwert von 11, spricht **Finsterländisch** und ist gesegnet von Imix. Die Segnung gewährt dem Minotaurus Immunität gegen Feuerschaden sowie die folgende zusätzlichen Aktionsoption:

Brennender Atem (Aufladung 5–6). Der Minotaurus spuckt eine Wolke glühender Asche in einem 4,50 m weiten Zylinder. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen; scheitert der Wurf, nimmt sie 21 (6W6) Feuerschaden, bei Gelingen die Hälfte davon.

Vanifer hat Wyx, einen albernen **Nothic**, als Zegdars Berater eingesetzt. Wyx schmeichelt Zegdar, damit er seine Aufgaben erledigt und nicht zum Problem wird. Die übrigen Mitglieder

des Gluthornstammes hassen Wyx, aber Zegdar betrachtet den Nothic als Beweis dafür, wie wichtig er ist.

Trophäen. Die Minotauren des Gluthornstammes sammeln Trophäen, indem sie die Hände ihrer kleineren besiegten Feinde abhacken. Um ihren Sieg Imix zu weihen, rösten die Minotauren die Hände in glühenden Kohlen.

SCHÄTZE

Zegdars Eisenkiste beinhaltet 130 SM, 220 GM und 10 fehlerhafte Hämatit-Edelsteine, je 5 GM wert.

F15. FEUERSCHLUND

Eine drei Meter breite Steinplatte schwebt in der Mitte dieses breiten, vertikalen Schachts. Ein brückenartiger Steg aus Stein ragt heraus und trifft die Platte von einem weiten Vorsprung an der östlichen Seite des Schachts aus. Heiße Dämpfe steigen von unten herauf, und der Schacht glüht weiter unten mit feurigem Licht. Nach oben setzt der Schacht sich in die Dunkelheit hinein fort.

Drei Gänge führen von diesem Schacht fort. In der Nähe des Vorsprungs befindet sich ein kleiner Gong aus Messing mit einem Schlaghammer.

Die schwebende Scheibe wurde so gemacht, dass sie sich bewegt, wenn man das richtige Befehlswort laut genug sagt, so dass ein Echo entsteht. Die Befehlsworte sind „Asche“, um die Plattform herabzusenken, und „Glut“, damit sie aufsteigt. Sie benötigt 1 Minute, um von einer Position in die andere zu wechseln. Der Schacht steigt nach oben zu Bereich E14 im Tempel der Ewigen Flamme und führt nach unten zu Bereich W1 im Trauernden Koloss (der Feuerknoten, später in diesem Kapitel beschrieben).

Die Plattform wird auf dieses Level gerufen, indem entweder das Befehlswort gesprochen oder der Gong geschlagen wird. Jedes dieser Geräusche alarmiert die Kreaturen in Bereich F14, F16 und F17 und sagt ihnen, dass jemand dort ist.

F16. GLUTHORNVERSTECK

Ein geschwärztes Ogerskelett ist gegen die nördliche Wand dieser Höhle gelehnt. Es wird aufrechtgehalten durch Eisennägel und Streifen aus Rohleder. Ein schwarzes eisernes Becken voll mit glühenden Kohlen steht in der Mitte des Raums. Drei riesige, schmutzige Schlafager liegen in der Nähe der Füße des Ogerskeletts.

Dieser Raum wird von drei **Minotauren** des Gluthornstammes bewohnt, die darauf warten, die „Segnung von Imix“ zu empfangen (die Fähigkeit, Wolken aus glühender Asche zu spucken).

Der Oger war ein Diener des Erdkults und wurde vor ein paar Monaten vom Gluthornstamm getötet. Wie es bei ihnen Brauch ist, haben die Minotauren seine Leiche geröstet und die Reste als Trophäe aufgehängt.

Verstärkung. Bei lauten Geräuschen in diesem Raum kommen die Minotauren aus Bereich F17 hinzu, um nachzuschauen. Einer von ihnen läuft los, um Zegdar in Bereich F14 zu warnen, und der andere schließt sich dem Kampf an, sobald es ihm möglich ist.



F17. URALTE BESCHWÖRUNG

Die Steinarbeiten in dieser Kammer unterscheiden sich sichtbar von den natürlichen Höhlen drumherum. Der Raum wurde grob aus dem umgebenden Stein gehauen, die Wände jedoch nicht geglättet oder fertiggestellt. Auf dem Boden in der Mitte befindet sich ein seltsames Symbol, das aus überlappenden Kreisen geformt zu sein scheint. Es wurde in fünf Zentimeter breiten Linien in den Boden geritzt.

Zwei **Minotauren** des Gluthornstammes bewachen diese Kammer und verteidigen die Stellung des Feuerkults im Heiligtum. Sie besitzen die Spezialaktion Brennender Atem (siehe Bereich F14), da sie die „Segnung von Imix“ erhalten haben.

Lange bevor die Zwerge ihre Festung in den Höhlen über dem Heiligtum errichtet haben, waren die Höhlen im Besitz von Drow, die von den elementaren Energien dieses Bereichs angezogen wurden. Diese Kammer war ein Beschwörungsraum, in dem die Drow Dämonen mithilfe der in den Boden geritzten Kreise beschworen. Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegt, erkennt die Natur der Kreise, ebenso wie die Tatsache, dass sie uralte und so weit beschädigt sind, dass man sie nicht mehr verwenden kann.

Verstärkung. Bei lauten Geräuschen in diesem Raum kommen die Minotauren aus Bereich F16 hinzu, um nachzuschauen. Einer

von ihnen läuft los, um Zegdar in Bereich F14 zu warnen, und die anderen zwei schließen sich dem Kampf an, sobald es ihnen möglich ist.

F18. DROWGRAB

Flammen tanzen über einem Becken trüben Wassers im Süden und erhellen den Raum. Ein Sarkophag, gefertigt aus schwarzglänzendem Stein, steht auf einem Podest im nördlichen Bereich. Der Sarkophag weist kannelierte Verzierungen auf, feine Lamellen und Friese, die kriechende Dämonen zeigen.

In der Mitte des Sarkophagdeckels ist ein Symbol, das jene der vier elementaren Kulte in sich vereint – das Symbol des Alten Elementaren Auges (siehe Kapitel 1). Die Kultisten glauben, dass der Sarg heilig ist, und lassen ihn deshalb in Ruhe. Ein Charakter, dem ein Intelligenzwurf gegen SG 15 gelingt, kann den Sarkophag als Beispiel für die Handwerkskunst der Drow identifizieren.

Falle. Eine *Glyphe des Schutzes* beschützt den Sarkophag. Ein Charakter kann die Glyphe mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 18 finden. Die Glyphe wird ausgelöst bei dem Versuch, den Sarg zu öffnen, und wirkt *Mordenkainens Schwert* (Nahkampfsauberangriff +10). Das Schwert greift jede Kreatur im Umkreis von 9 m um den

Sarkophag an, wobei es mit der Kreatur beginnt, die den Zauber ausgelöst hat. Es verschwindet wieder nach 1 min.

Flammendes Wasser. Die Flammen, die auf dem Wasser brennen, werden von natürlichen Ölen gespeist, die in das verunreinigte Becken sickern. Das Becken ist 1,50 m tief, das Wasser nicht trinkbar.

F19. DER LAUERNDE

In der Mitte der Kammer steht eine Statue, die einen formlosen Körper und dicke Tentakeln zeigt. Die Gestalt ist vornübergebeugt, als würde sie fressen. Ein purpurner Kristall in der Größe eines menschlichen Kopfs stellt ein fremdartig wirkendes Auge dar.

Drow schlugen diese Kammer aus dem Stein und stellten das Standbild zu Ehren von Ghaunadaur auf, ein dunkler Gott, der eine Verbindung zu Schlickern steht. Ein Charakter muss einen Intelligenzwurf (Religion) gegen SG 20 schaffen, um diese obskure Gottheit zu identifizieren.

Der „Kristall“ ist nur wertloses Glas. Jede Kreatur, die ihn entfernt oder zerstört, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten fällt sie unter den Fluch Ghaunadaurs. Der Fluch ist wie der Zauber *Verwandlung*, nur dass er den Übeltäter in eine **Ockergallerte** verwandelt, die jedoch nicht die Reaktion Teilen besitzt. Die Zauber *Vollständige Genesung* oder *Fluch brechen* beenden diesen Effekt.

F20. HALLE DER SCHLACHTEN

Dieser Raum riecht nach Blut und Tod. Die Trümmer mehrerer Kämpfe, die erst kürzlich stattfanden, sind über diese grob behauene Kammer verteilt. Ein Dutzend elementare Kultisten liegen neben einer Handvoll monströser Leichen, wie die von Gottenschraten und Ogern. Manche der Leichen sehen aus, als lägen sie schon seit Monaten hier, während andere nur wenige Tage alt sind. Ein Wirbelwind aus Luft, eingeschlossen in eine Rüstung und mit einem Streitflegel in der Hand, eilt in euer Blickfeld.

Diese Kammer ist das Schlachtfeld der elementaren Kulte in ihrem Kampf um die Kontrolle im Heiligtum. Der Kult des Heulenden Hasses hält momentan diesen Raum, der von einem **Luftelementaren Myrmidon** bewacht wird (siehe Kapitel 7).

Sobald Eindringlinge auftauchen, richtet der Myrmidon seinen Streitflegel auf sie und fragt mit kalter Stimme: „Wer ist es, dem ihr dient?“ Der Myrmidon entscheidet, ob die Abenteurer Freund oder Feind sind, basierend auf der Antwort auf seine Frage und der Ausrüstung, die sie tragen. Sehen die Charaktere aus wie Luftkultisten und antworten, dass sie der elementaren Luft oder dem Alten Elementaren Auge dienen, könnte das den Myrmidon zufriedenstellen. Falls nicht, greift der Myrmidon an.

SCHÄTZE

Unter den verschiedenen menschlichen Leichen in dieser Kammer sind Luftkultisten, Erdkultisten und ein Paar Feuerkultisten. Sie haben keine Münzen oder andere Wertgegenstände mehr bei sich, aber die Charaktere können genügend Umhänge, Wappenröcke oder Roben zusammensammeln, um damit fünf Verkleidungen als Luftkultisten zu kreieren, vier Verkleidungen als Erdkultisten und eine als Feuerkultist.

F21. TEMPEL DES ALTEN ELEMENTAREN AUGES

Eine steinerne Zikkurat, gekrönt mit einem riesigen Altar aus schwarzem Granit, steht in der Mitte dieser Höhle. Am Fuß des Altars liegt eine gefesselte und geknebelte Gestalt. Frische Rinnsale von Blut beflecken den Altar und tropfen die Stufen der Zikkurat herab. Auf allen Seiten der Höhle tanzen schwach flackernde Flammen auf zäh wallenden Becken mit öligem Wasser. Windböen ächzen und heulen aus Rissen hoch oben in den Höhlenwänden.

Diese Kammer ist der Tempel des Alten Elementaren Auges, die dunkle Macht, die hinter dem Elementaren Bösen steht. Die Zikkurat stammt aus der alten Zeit, als Abtrünnige der Drow das Auge verehrten, lange vor den Tagen Besilmers. Die elementaren Propheten kommen hierher, um Visionen und Segnungen vom Auge zu erhalten, wenngleich es eine wankelmütige und unkommunikative Macht ist, die nur selten auf verständliche Weise antwortet.

Altar. Jede nicht-böse Kreatur, die den Altar berührt oder einen Nahkampfgriff gegen ihn versucht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten nimmt sie 22 (4W10) psychischen Schaden. Der Altar hat RK 15, 150 Lebenspunkte, und eine Immunität gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz-, Gift-, psychischen und Schallschaden, sowie gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nichtmagischen Waffen. Solange der Altar intakt ist, können Diener des Elementaren Bösen (inklusive Mitglieder der vier elementaren Kulte) nicht verängstigt werden, während sie sich in diesem Raum befinden.

Flammendes Wasser. Die Flammen, die auf dem Wasser in den Becken brennen, werden von Ölaustritten unter Wasser gespeist. Das Wasser ist verunreinigt und nicht trinkbar.

TRUPPEN DER KULTE

Einer der vier elementaren Propheten ist hier, wenn die Abenteurer den Raum zum ersten Mal betreten. Eine Handvoll Untergebener begleiten den Propheten. Wähle aus den folgenden Optionen, wobei natürlich der Prophet wegfällt, der bereits besiegt wurde:

- **Aerisi Kalinoth.** Die Luftprophetin wird von **Windegge** begleitet (falls er aus dem Tempel des Heulenden Hasses entkommt), zwei **Hurrikanen** und drei **Novizen des Heulenden Hasses**.
- **Gar Kielbruch.** Er reitet ein **Riesenkrokodil** und wird von vier **Räubern der Brechenden Welle** begleitet.
- **Marlos Urnrayle.** Der Erdprophet wird von zwei **Gargylen** und zwei **Heiligsteinmönchen** begleitet, die Gargylmasken tragen.
- **Vanifer.** Die Feuerprophetin befiehlt einen **Flammenschädel** und zwei **Feuersbrünste**.

Der Prophet weiß genau, wer die Charaktere sind. Er oder sie weiß außerdem von jedem anderen Propheten, dem die Abenteurergruppe sich bereits gestellt und den sie besiegt hat, da er diese Ereignisse in fiebrigen Visionen gesehen hat. Der Prophet verwirft diese Siege als Aussonderung der Schwachen und versichert den Charakteren, dass sie hier solche Schwäche nicht finden werden.

Falls es zur Persönlichkeit des Propheten passt (siehe Kapitel 7), versucht er oder sie, die Charaktere für sich zu rekrutieren mit den Worten: „Ihr habt bewiesen, dass ihr einfallreich seid und großen Mut besitzt. Wir können euch gut brauchen. Schwört mir Gehorsam, und ich werde euch Macht zeigen, von der ihr nicht einmal zu träumen wagt.“



Opfer. Falls die Charaktere das Angebot des Propheten annehmen, wird er oder sie einen Beweis ihrer Treue fordern. Der Prophet und seine Anhänger begeben sich in eine taktisch sichere Position. Dann sollen die neuen Konvertiten, um ihre Wahrhaftigkeit zu zeigen, ein Opfer darbringen. Die Bösewichter haben einen **Gemeinen** namens Darreth als Opfer ausersehen, den sie vor Wochen aus Womford entführt haben. Darreth ist bereits gefesselt und geknebelt und liegt am Fuß des Altars.

Darreth kennt den Lageplan des Heiligtums nicht, aber er hat jeden der Propheten getroffen, mit Ausnahme dessen, den die Charaktere auf der Tempelebene besiegt haben. Er kann ihr Aussehen und ihr Auftreten beschreiben, und er kann die elementaren Waffen identifizieren, die jeder von ihnen trägt. Außerdem weiß er, dass diese Waffen wichtig und in irgendeiner Weise mit Orten elementarer Macht verbunden sind, die sich „Knoten“ nennen.

Wird Darreth befreit, ist er tapfer genug, um die Charaktere zu begleiten, falls sie das wünschen, und ebenso verzweifelt genug, um sich allein auf die Reise zurück nach Womford zu begeben, wenn die Charaktere ihm den Weg zurück zur Oberfläche beschreiben.

SCHÄTZE

Jeder elementare Prophet trägt seine elementare Waffe bei sich (siehe Kapitel 7).

ABSCHLUSS

Wird der Prophet im Tempel des Alten Elementaren Auges besiegt (Bereich F21), führt das dazu, dass die beiden übrigen Propheten eine Vision der letzten Momente des besiegteten Propheten erhalten, ebenso wie die letzten

Beschwörungsformeln eines Beschwörungsrituals, das sie noch nicht versucht haben. Jeder der verbleibenden Propheten zieht sich in seinen bzw. ihren jeweiligen Elementarknoten zurück und beginnt mit den Vorbereitungen für die Beschwörung eines der vier Prinzen des Elementaren Bösen.

Alle Monster verbleiben im Heiligtum, bis die Charaktere sie besiegt haben.

DIE HEULENDEN HÖHLEN

Diese Höhlen gehörten Tiefengnommen, die damit begonnen hatten, die Ruinen Besilmers zu erforschen, als der Luftkult hier ankam. Als der Luftkult die Höhlen unter Tyar-Besil an sich riss, organisierten die Svirfneblin einen Widerstand. Ihre Bemühungen waren vergeblich. Sobald Aerisi Kalinoth die Macht der *Kugeln der Vernichtung* verstand, testete sie eine davon an den Svirfneblin. Der daraus resultierende Zyklon machte ihren Außenposten dem Erdboden gleich, und seine chaotischen Nachwirkungen durchtränkten die Höhlen mit elementarer Macht, die bis heute durch die Höhlen weht.

EIGENSCHAFTEN DER HÖHLE

Dieser Bereich hat folgende Eigenschaften. Alle Ausnahmen davon werden in den Bereichen ausgeführt, auf die sie zutreffen.

Decken. Die meisten Höhlendecken sind 9 m hoch, die Decken der Gänge zwischen 3 und 4,50 m.

Licht. In den Heulenden Höhlen gibt es kein Licht.

Wind. Ein unablässiger Wind weht durch die Heulenden Höhlen und flüstert oder heult.

N1. EINGANG

Ein unterirdischer Wund bläst nach Norden, den Tunnel hinauf, und bringt mit sich ferne Schreie aus dem Süden.

Das nördliche Ende des Tunnels bildet den Boden eines sich erweiternden Schachts, der nach oben zu Bereich F2 im Heiligtum des Auges führt. Man kann an den rauen Wänden sicher nach oben klettern.

N2. TÖDLICHES BECKEN

Die Temperatur fällt in dieser Höhle, die weitgehend von einem gefrorenen Wasserbecken eingenommen wird, schlagartig nach unten. Eiskristalle glänzen an den Wänden, Böden und anderen Felsformationen. Schnee wirbelt umher in starken Böen.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal hierherkommen, beträgt die Temperatur in dieser Höhle –35 Grad Celsius. Das Eis ist fest gefroren und rutschig. (Siehe in Kapitel 5, „Abenteuerumgebung“, im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* die Regeln für extreme Kälte und Glatteis.) Jede Minute, die die Charaktere hier verbringen, bringt eine zunehmende Wahrscheinlichkeit von 10 Prozent mit sich, dass sich die Temperaturen schlagartig verändern.

Wenn die Temperatur wechselt, lies Folgendes:

Mit einem Mal wird die Luft sehr warm. Wasser regnet von oben herab. Das Eis bricht, und dicke Dampfschwaden steigen vom Becken auf. Unter dem brechenden Eis kommen die aufgedunsenen Leichen kleiner Humanoider hervor, die mit weit aufgerissenen, toten Augen nach oben starren.

Der Wechsel zu extremer Hitze, wie beschrieben im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, geschieht von einem Moment zum nächsten. Sobald die Hitze beginnt, bricht das Eis zu Beginn dieser Runde und ist nicht mehr fähig, irgendein Gewicht bis zum Ende der Runde 3 Runden später zu halten. Der See ist 3,60 m tief und verwandelt sich in kochendes Wasser. Eine Kreatur, die das Wasser zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort startet, nimmt 7 (2W6) Feuer-schaden. Zusätzlich sorgt der Dampf dafür, dass die Höhle leicht verschleiert ist.

Schwimmende Leichen. Die Leichen sind die gekochten Überreste der Svirfneblin, die in Bereich N5 lebten.

N3. KERKER

Blut beschmiert den Boden und die Wände dieser windigen Höhle, und der Boden ist bedeckt von zerstückelten humanoiden Leichen. Ein windiger Zyklon bewegt sich zwischen den Überresten umher. Ein Schacht in der Decke führt weiter nach oben, als ihr sehen könnt.

Der Schacht führt in Bereich A18 im Tempel des Heulenden Hasses. Ein Luftpfeiler ist an diesen Bereich gebunden und kreist unter dem Schacht wie ein roter Zyklon. Überall, wo es sich hinbewegt, bespritzt es die Wände mit Blut, Knochen und Eingeweiden.

Die Leichen sind Opfer für Yan-C-Bin und wurden von den Luftkultisten den Schacht heruntgeworfen. Das Symbol der elementaren Luft wurde in die Stirn jedes Opfers geritzt. Die Charaktere können einen intakten Kopf finden und darauf das Symbol als blutiges Relief betrachten.

N4. STURMKLUFT

Eine Kluft teilt diesen unterirdischen Gang, der sich auf der anderen Seite drei Meter weit entfernt fortsetzt. Nebel verschleiert die Tiefe der Kluft.

Die Kluft ist 15 m tief, und die unteren 12 m davon sind durch Nebel komplett verschleiert. Am Boden der Kluft ist stumpfer Fels und Höhlenboden. Die Wände sind rau und man kann an ihnen klettern, wenn ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 gelingt.

Die Kluft ist in zufälligen Momenten von Wind, Donner oder Blitzen erfüllt. Befinden sich eine oder mehr Kreaturen in der Kluft, lass sie auf Initiative werfen. Bei Initiative 10 wirf einen W20 und gebrauch die folgende Tabelle, um festzustellen, welcher Effekt (falls überhaupt einer) in der Kluft stattfindet:

W20	Effekt
1–10	Keiner
11–15	Wind
16–18	Donner
19–20	Blitz

Wind. Ein starker Wind füllt 1 Minute lang die Kluft. Der Wind löscht alle offenen Flammen in oder oberhalb der Kluft und verursacht einen Nachteil auf Stärke- und Geschicklichkeitsswürfe, die von Kreaturen in der Kluft abgelegt werden.

Donner. Donner erfüllt einen Moment lang die Kluft. Jede Kreatur in der Kluft muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Fehlschlag nimmt sie 10 (3W6) Schallschaden und ist 1 Minute lang taub. Bei Gelingen nimmt die Kreatur nur die Hälfte des Schadens und ist nicht taub.

Blitz. Blitze erfüllen einen Moment lang die Kluft. Jede Kreatur in der Kluft muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und nimmt bei Fehlschlag 28 (8W6) Blitzschaden, bei Gelingen die Hälfte.

N5. SIEDLUNG DER SVIRFNEBLIN

Falls sich der Nyacloth in Bereich N7 befindet, hören die Charaktere ein schreckliches, rasselndes Lied, das aus der östlichen Passage kommt.

Unterschlüpfen, die direkt in die Höhlenwand gehauen wurden, sind von einer gewaltigen Kraft auseinandergerissen worden. Ruinen mehrerer Unterkünfte sind inzwischen kaum mehr als tiefe Löcher in den Wänden und Geröllhaufen. Eine große Anzahl kleiner humanoider Leichen liegen in den Ruinen verstreut.

Diese Svirfneblin-Siedlung war das Versuchsgelände für Aerisi Kalinoths erste *Kugel der Vernichtung*. Vier **Schreckgespenster** von Tiefengnomen, die hier starben, wandern durch die Ruinen. Die Macht des Luftknotens hat sie mit elementarer Energie durchtränkt, so dass ihre Attacken Blitzschaden anstelle von nekrotischem Schaden machen. Sie greifen jede Kreatur an, die die Höhlen betritt.

N6. ATEMLOSE HÖHLE

Riesenspinnen, im Tod erstarrt, liegen hier gemeinsam mit toten Echsen, Riesenfledermäusen, einem Aaskriecher und einer Drow, geschmückt mit einem erlesenen Kettenpanzer und Messern mit Rubinknäufen an ihrer Hüfte. Es sind keine sichtbaren Verletzungen auszumachen, und der Geruch des Todes ist schwächer, als zu erwarten wäre. Am hinteren Ende der Höhle, drei Meter von der Drow entfernt, pfeift eine Brise durch drei winzige Spalten im Fels.

Die Spalten ziehen auf magische Weise die Luft aus der Höhle und aus den Lungen derer, die sich bis auf 9 m dem hinteren Teil der Höhle nähern. Solch eine Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten ist sie unfähig zu atmen. Die Kreatur kann erst dann wieder richtig atmen, wenn ihr der Wurf gelingt, den sie am Ende jeder Minute wiederholen muss. Der Zauber *Fluch brechen* beendet den Effekt ebenfalls, wie auch *Atem in der Flasche* (siehe Kapitel 7).

SCHÄTZE

Die Drow trägt eine *Elfenrüstung* sowie ein Paar hochwertiger Dolche, die mit Rubinen geschmückt sind (je 1.000 GM), außerdem eine Schriftrolle des *Uranfänglichen Schutzes* (siehe Appendix B). Siehe Bereich N7 für mehr Informationen über diese Drow.

N7. DIE SCHWEBENDEN

Falls der Nycaloth hier lebendig ist, hören die Charaktere ein schreckliches, rasselndes Lied, das aus diesem Bereich zu ihnen dringt, bevor sie ihn sehen können.

Zwei Menschen, eine Aarakocra und ein Drow hängen in der Luft an Haken mit Ketten daran. Blut sammelt sich auf dem Boden unter ihnen. Käfer huschen über Boden, Wände und die Ketten hinunter auf die Opfer, die sich leicht winden, röcheln und stöhnen, während eine Brise sie umherdreht. Schutt, darunter zerschlissene Kleidung und zerborstene Waffen, liegt an den Wänden verstreut.

Diese grausame Darbietung ist das Werk eines **Nycaloths**, der sadistische Freude daran hat, seine Gefangenen zu foltern. Er bewacht die äußeren Bereiche der Heulenden Höhlen gegen Eindringlinge.

Gefangene. Die Gefangenen hier sind in schlechtem Zustand. Jeder von ihnen ist verwirrt und hat nur noch 1 Lebenspunkt übrig. Heilung bringt die Gefangenen wieder zu Bewusstsein.

Die Menschen sind zwei **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7), die Aerisi einmal zu oft verärgert haben. Sie sind mürrisch und stumm, wenn man versucht, sie zu befragen. Sie flüchten in Richtung Oberfläche, sobald sich die Gelegenheit ergibt.

Federsturmmittler haben die Aarakocra namens Kazra gefangen und sie hierhergebracht, um sie zu verhören. Sie will nichts anderes, als wieder unter freiem Himmel zu fliegen, und fleht die Charaktere an, sie zurück zur Oberfläche zu geleiten.

Der **Drow-Magus**, Balix, ist ein Historiker und der Begleiter der toten Späherin in Bereich N5. Sie kamen hierher, um das Heiligtum des Auges zu sehen und herauszufinden, ob sich hier Oberflächler befinden, als sie in einen Hinterhalt des Kults

gerieten. Er will mit dem Kult, der Welt an der Oberfläche oder sonst etwas nichts zu tun haben und einfach nur zur nächstgelegenen Drowsiedlung zurückkehren. Er verwendet seinen angeborenen Zauber *Dunkelheit*, um sich bei nächster Gelegenheit zurückzuziehen.

SCHÄTZE

Inmitten des Schutts liegt ein Beutel aus Spinnenseide mit 23 PM darin sowie einer *Halskette der Gebetsperlen*. Auf der Kette befinden sich eine *Perle des Segens*, eine *Perle des Heilens*, eine *Perle des Beschwörens* und eine *Perle des Windwandels*.

N8. WINDCHOR

Wind rauscht durch diesen gebogenen natürlichen Gang und von dort aus weiter in die Dunkelheit dahinter. Er heult in verschiedenen Tonlagen, während er sich durch die Nischen und Risse in weit entfernten Höhlen frisst.

Ab und an hören ein oder mehr Charaktere während sie hier sind flüsternde Lügen oder hasserfülltes Heulen, so oft, wie du es möchtest.

Flüsternde Lügen. Wähle einen NSC Freund oder Verbündeten, der für die betroffenen Charaktere wichtig ist oder war. Diese Charaktere hören die Stimme des NSC im Wind, aber die Stimme verspottet sie und flüstert ihnen etwas vor von Versagen, Makeln und negativen Eigenschaften.

Hasserfülltes Heulen. Wähle einen feindlich gesinnten NSC, der für die betroffenen Charaktere wichtig ist oder war. Die Stimme dieses Feindes schwört Rache, spricht Drohungen aus und sagt ihren Untergang voraus.

N9. PILZWALD

Diese Höhle hat einen unebenen Boden, der mit Pilzen bedeckt ist. Die Pilzhüte sind in weiß, purpur, grün und blau gepunktet. Manche wachsen so flach und breit wie Waldfarn, während andere so groß wie Menschen sind, ihr Stängel so dick wie ein Baumstamm. Wieder andere strahlen ein schwaches Licht aus und erleuchten auf gespenstische Weise einen sich windenden Gang, der hinab zum Rand eines friedlichen Gewässers führt, das ebenfalls sanft leuchtet. Zwischen den flüsternden Windböen in der Luft kann man das Echo tropfenden Wassers hören.

Unter den unzähligen Pilzen sind einige magisch und verhalten sich wie Tränke, wenn sie gegessen werden. Ein wasserblau gesprenkelter Pilz verhält sich wie ein *Trank der Langlebigkeit*. Zwei bernsteingelbe Pilze, die mit Grau gesprenkelt sind, funktionieren wie *Tränke des Heldenmuts*. Drei blass-lila Pilze sind wie *Heiltränke*. Diese magischen Pilze wachsen im Laufe des nächsten Jahres nach.

Das Essen eines der anderen Pilze erfordert einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 nach 2W4 Minuten. Misslingt der Wurf, erleidet derjenige den Zustand vergiftet, der den Pilz gegessen hat. Eine Kreatur, die auf diese Weise vergiftet ist, kann den Rettungswurf am Ende jeder Stunde wiederholen und den Effekt bei Gelingen beenden.

Der sich windende Gang nach Süden führt zu Bereich N12.

N10. STALAGMITGARTEN

Wind weht durch diesen seltsamen Stalagmiten-Garten. Die Felsformationen sind glatt und verzerrt, ihre natürlichen Formen chaotisch und abstrakt verwittert.

Übernatürliche Luft hat die Stalagmiten so verwittert, dass sie seltsame Bilder formen, während man sich durch die Höhle bewegt. Die Charaktere könnten eine Reihe von Gestalten sehen, die hart gegen den Wind ankämpfen, Gesichter von Toten oder irgendetwas anderes, das du beschreiben oder in deiner Kampagne mitteilen willst.

N11. HELDENGAB

Ein gelber Sarg ruht auf der flachen Oberseite einer Steinsäule in der Mitte eines schimmernden Weiher.

Die natürliche Säule erhebt sich 6 m hoch und ist glitschig durch Wasser und Pilzbefall, so dass es einen erfolgreichen Stürkwurf (Athletik) gegen SG 15 braucht, um sie ohne Hilfsmittel zu erklettern. Der Sarg ist mit einer Schicht von Gelbem Schimmel bedeckt (siehe Kapitel 5, „Abenteuerumgebung“, im *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch)).

Unter dem Schimmel ist eine zwergische Inschrift auf dem Sarg. Dort steht: „Hier ruht Godwyn Wyrmbann, der Drachentöter und Friedenswächter.“ Der Sarg beinhaltet Staub, Knochen, einen gespaltenen Schädel und Helm und eine abgenutzte Brustplatte. Die Hände des Skeletts umklammern ein schimmerndes Kurzsword (siehe „Schätze“ weiter unten).

SCHÄTZE

Godwyns Kurzsword ist ein *Drachentöter*. Wird es entfernt, ertönt ein leises Stöhnen aus dem Sarg, aber abgesehen davon geschieht nichts.

N12. SCHIMMERNDER WEIHER

Ein breites, friedliches Wasserbecken erstreckt sich durch diese längliche Höhle, umgeben von Stalagmiten und Pilzbewuchs. Das Wasser schimmert in einem sanften Blau, und in den flacheren Bereichen huschen silbrige Fische hin und her.

Der Weiher ist an seinem tiefsten Punkt 4,50 m tief. Das Wasser hier ist klar und sauber.

N13A-N13B. FLÜSTERNDE HÖHLEN

Diese Höhle hat einen unebenen Boden. Wind flüstert durch die Tropsteinformationen hier.

Diese Höhlen sind leer.

N14. TÜRSCHWELLE DES LUFTKNOTENS

Der Wind, der von Bereich N15 her bläst, wird stärker, während er diesen Bereich passiert. Er löscht Fackeln und andere offene Flammen aus.

Mehrere windige Tunnel treffen hier an einer Felsklüft zusammen. Vorsprünge entlang der Höhlenwände bieten natürliche Fußwege oberhalb des Abgrunds.

Die Klüft ist 30 m tief. Der starke Wind verwandelt das Laufen auf den schmalen Vorsprüngen in eine heimtückische Angelegenheit. Jede Kreatur, die dort läuft, muss einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen. Eine Kreatur, der der Wurf misslingt, fällt vom Vorsprung in die Klüft. Normalerweise wäre es leicht, die Klüft heraufzuklettern, aber der Wind führt dazu, dass dazu ein erfolgreicher Stürkwurf (Athletik) gegen SG 10 benötigt wird. Eine Kreatur, der dieser Wurf misslingt, rutscht von den Klüftwänden ab.

N15. WINDUMARMER

Ein warmer Wind wirbelt durch diese glatte Höhle und wechselt scheinbar zufällig immer wieder seine Richtung. Neun Kultisten in gefiederten Mänteln stehen hier mit ausgestreckten Armen, so als warteten sie auf die Umarmung des Windes, oder vielleicht auch darauf, dass der Wind sie fortträgt, irgendwohin weit, weit weg.

Ein **Priester des Heulenden Hasses** und 8 **Novizen des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7 für beide) sind hier, aber sie sind zu sehr in ihr „Windumarmen“ vertieft, als dass sie sich um Eindringlinge kümmern würden. Sie greifen nur an, wenn die Charaktere sie stören. Der Wind hier ist laut genug, dass die Geräusche eines Kampfes nicht in anderen Bereichen gehört werden können.

N16. GEQUÄLTE HÖHLEN

Die Wände sehen glatt und gewellt aus, so als sei der Stein hier geschmolzen. Kauernde Stalagmiten und längliche Stalaktiten beugen und biegen sich in unnatürlichen Bögen. Ein starker Windzug weht über die Felsformationen und ruft ein hohles Heulen hervor.

Während die Charaktere diesen Bereich erforschen, dringt ein **Schwarzer Blob** durch einen schmalen Riss in der Wand hinter ihnen und schneidet ihren Fluchtweg ab. Er kämpft, bis er getötet wird.

N17. OPFER

Charaktere hören den Wind und sehen das grüne Licht hier, bevor sie den Bereich erreichen.

An einer Kreuzung von vier Tunneln weht ein mächtiger Sturm vom nördlichen Gang her und verursacht ein konstantes Heulen. Zwei Kohlenbecken brennen mit grünen Flammen und erhellen den Bereich. Zahlreiche Steinsäulen verbinden den Boden und die Decke. Am Fuß von drei blutbesudelten Säulen liegen durchgeschnittene Seidenstricke, mit dunklem Blut durchtränkt. Zwei Frauen sind an zwei weitere Säulen gefesselt. Beiden wurde ein Symbol in die Stirn geritzt.

Hier werden Gefangene aufbewahrt, bis sie Yan-C-Bin in Bereich N19 geopfert werden können. Zwei unsichtbare **Barlgura**

bewachen die Gefangenen. Die Dämonen lauern zwischen den Säulen im oberen Bereich der Höhle und lassen sich herabfallen, um Eindringlinge anzugreifen, die es wagen, die Gefangenen zu befreien. Sobald die beiden Frauen die Charaktere sehen, warnen sie sie vor den „unsichtbaren Dämonen“, die sie bewachen.

Beleuchtung. Zwei Kohlenbecken erleuchten diesen Bereich mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme*.

Gefangene. Zwei Menschenfrauen werden hier festgehalten, und jede von ihnen trägt das Symbol des Luftkults in ihre Stirn geritzt. Die eine ist Nerise Gladham, eine Bäuerin (eine unbewaffnete **Gemeine** mit noch 2 Lebenspunkten). Die andere ist Deseyna Norvail, eine hochrangige Diplomatin aus Tiefwasser (eine unbewaffnete **Adelige** mit noch 4 Lebenspunkten), die Teil der Delegation aus Mirabar war. Beide Gefangene wollen einfach nur entkommen und in die Zivilisation zurückkehren.

N18. KÖNIGLICHE WACHE

Der Wind ist so stark in dieser Kammer und dem Tunnel, der zu Bereich N19 führt, dass jede Kreatur, die ihren Zug in diesem Bereich beginnt, einen Stärkewurf gegen SG 10 schaffen muss, ansonsten wird sie 3 m in Richtung Bereich N17 gedrückt. Fliegende Kreaturen haben einen Nachteil auf Rettungswürfe. Von diesem Punkt an muss eine Kreatur 2 m Bewegung aufwenden für jeden Meter, den sie sich vorwärtsbewegt, während sie sich Bereich N19 nähert. Fliegende Kreaturen müssen 5 m anstelle von 2 aufwenden.

Der Wind zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in diesem Bereich aus. Er lässt geschützte Flammen, wie die in Laternen, wild umhertanzen und hat eine Chance von 50 Prozent, sie auszulöschen.

Die Charaktere sehen das grüne Licht (*Dauerhafte Flamme*) von den Kohlenbecken hier, bevor sie den Bereich erreichen.

Ein mächtiger Wind rauscht durch diese kleine Höhle. Er lässt kleine Trümmerteile gegen die Wand schlagen und durch die Wucht des Aufpralls in einer Staubwolke explodieren. In der Mitte der Höhle steht ein steinernes Kohlenbecken, in dem eine stetige grüne Flamme brennt. Vier dünne Gestalten in vom Wind aufgeblähten Kultroben blockieren den Tunnel nach Norden. Der Wind scheint sie nicht im Geringsten zu behindern.

Vier ausgemergelte **Priester des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7) – jene Kultisten, die Aerisi am treuesten ergeben sind – bewachen diesen Bereich. Die Zeiten, in denen sie sich nur von Luft ernährt haben, haben ihre Körper verzerrt. Ihre Augen treten weit aus eingefallenen Augenhöhlen hervor, und ihre Haut spannt sich über hervorstehenden Knochen. Aufgrund ihrer Hingabe sind sie immun gegen die Effekte des Winds.

N19. LUFTPORTAL

Charaktere hören Donner und sehen Lichtblitze, wenn sie sich diesem Bereich nähern.

In der Mitte dieser Höhle ragen steinerne Dornen aus dem Boden nach oben, wie drei riesige Klauen. Zwischen ihnen zuckt eine wirbelnde Gewitterwolke mit Blitzen umher. Donner grollt, und kleine Lawinen aus Steinchen fallen von oben herab. Unter der Gewitterwolke befindet sich ein erhöhter Bereich, der mit dem Blut vieler Opfer befleckt ist.

Im Zentrum der Wolke ist ab und an ein silbriges Fenster zu erkennen. Es öffnet sich hin zu einem bewölkten und endlosen Himmel.



Falls die Charaktere Aerisi besiegt haben, wird diese Höhle von zwei **Luftelementaren Myrmidonen** (siehe Kapitel 7) verteidigt.

Falls Aerisi hier, aber nicht der letzte überlebende Prophet ist, verwende den Abschnitt „Begegnung mit Aerisi“. Verwende den Abschnitt „Begegnung mit Yan-C-Bin“, falls Aerisi die letzte Verbliebene der Propheten ist. Bei beiden dieser Begegnungen sind die Myrmidonen nicht anwesend.

BEGEGNUNG MIT AERISI

Aerisi Kalinoth (siehe Kapitel 7) steht neben dem Luftportal und wird von einem **Luftelementaren Myrmidon** bewacht. Während sie versucht, Yan-C-Bin in diese Welt zu beschwören, versucht sie, außerhalb der Reichweite der Charaktere zu bleiben und gleichzeitig ihre zerstörerischen Zauber zu wirken. Der Myrmidon konzentriert sich darauf, die Fernkampfangreifer und Zauberkrieger zu stören oder zu töten.

Aerisi weigert sich an diesem Punkt, die Flucht anzutreten – würde sie versuchen, mit *Windfahne* durch das Luftportal zu fliehen, würde dies in einer Katastrophe enden. Wenn die Charaktere sie besiegen, verschwindet sie in einem heulenden Wind, aber *Windfahne* bleibt zurück, genau wie das Portal.

BEGEGNUNG MIT YAN-C-BIN

Wenn die Charaktere ankommen, ist **Aerisi Kalinoth** allein. Sie hält *Windfahne* in die Höhe und ruft: „Mit diesem Schlüssel rufe ich meinen Herrn und Meister herbei!“ Die Mondelfin verbiegt sich dann, während **Yan-C-Bin** (siehe Kapitel 7) durch das Portal fliegt. Der Prinz der Bösen Luft erscheint als hagerer, dunkelgrauer Mann mit weißem Haar und glühenden Augen. In dieser Form lächelt Yan-C-Bin und seine Augen leuchten auf wie Blitze. Während Aerisi hämisch ihren Sieg feiert, konzentriert sich Yan-C-Bin darauf, die Charaktere zu zerstören.

DAS LUFTPORTAL

Die Gewitterwolke umgibt ein silbriges Fenster, das ein Portal zur Ebene der Luft ist und direkt zu den Stufen von Yan-C-Bins unsichtbarem Schloss führt. Das Portal befindet sich 9 m über dem Boden.

Jene, die das Portal durchschreiten, kommen auf den Stufen von Yan-C-Bins unsichtbarem Schloss an, woraufhin dieser herauskommt, um sie zu zerstören. Auch wenn Yan-C-Bin diese Welt erst betreten kann, wenn das richtige Ritual vollendet wurde, können die Charaktere mit Leichtigkeit durch das Portal fliehen.

Charaktere können das Portal nur schließen, indem sie *Windfahne* hineinwerfen. Die Waffe wird dabei zerstört. Schließt sich das Portal, während Yan-C-Bin sich in dieser Welt befindet, wird er zurück auf die Elementare Ebene der Luft gezwungen.

SCHÄTZE

Aerisi hat sich selbst in königlichen Schmuck gehüllt. Sie trägt einen Halsring aus Platin (1.600 GM wert), Ringe aus Gold und Saphir (vier Stück, je 1.000 GM wert), und ein Diadem (6.400 GM) aus Evereska. Sie trägt *Windfahne* (siehe Kapitel 7).

DIE VERSENKENDEN STRÖME

Die Versenkenden Ströme, eine höhlenartige Erweiterung der Elementaren Ebene des Wassers, sind voll von gefährlichen Wasserfällen, plötzlichen Regengüssen und seltsamen elementaren Effekten.

EIGENSCHAFTEN DER VERSENKENDEN STRÖME

Der Komplex besitzt folgende Eigenschaften. Alle Ausnahmen davon werden in den Bereichen ausgeführt, auf die sie zutreffen.

Decken. Die Höhlendecken liegen 3 m über dem Wasser.

Klettern. Die Wände bestehen aus rauem, rutschigem Stein. Ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 wird benötigt, um an ihnen zu klettern.

Licht. Der Knoten ist schwach beleuchtet durch blaues und grünes Glühen, das vom Wasser ausgeht.

Strömung. In Bereichen nahe steiler Wasserfälle gibt es starke Strömungen. Wenn eine Kreatur zum ersten Mal in ihrem Zug eine starke Strömung betritt oder ihren Zug dort startet, muss sie einen Stärkewurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten wird sie 3 m in die Richtung fortgetragen, in die die Strömung fließt, so wie es durch die Pfeile auf der Karte für die Versenkenden Ströme angegeben ist. Die Kreatur kann versuchen, gegen die Strömung anzuschwimmen, indem sie einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 macht. Solches Wasser zählt als schwieriges Gelände für alle Schwimmer.

Türen. Die Türen im Inneren bestehen aus Stein und haben weder Schlösser noch Schlüssellocher.

Wasserfälle. Wasserfälle sind 12 m hoch. Eine Kreatur, die einen Wasserfall hinuntergerissen wird, nimmt keinen Schaden durch den Fall. Allerdings muss sie zu Beginn ihres Zuges im tieferen Becken einen Stärkewurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten wird sie 3 m unter Wasser gedrückt und

dort festgesetzt. Die Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 zu machen. Bei Erfolg beendet sie damit ihren festgesetzten Zustand.

Wassertiefe. Das Wasser ist an den meisten Stellen 6 m tief.

ABOLETHEN-GEFLÜSTER

Jedes Mal, wenn die Charaktere einen neuen Bereich erforschen, wirf einen W6. Wenn du eine 1 würfelst, wähle einen Charakter aus, der ein Bild davon erhält, wie die Bereiche P4, P5 oder P6 aufgebaut sind (allerdings keine Kreaturen). Der Aboleth, der im Knoten lebt, projiziert diese Bilder telepathisch, um Eindringlinge zu erschrecken und letztendlich in sein Lager zu locken.

Sobald ein Charakter auf diesen telepathischen Kontakt reagiert, ist eine Verbindung hergestellt. Der Aboleth kennt sofort die Sehnsüchte und Ziele des Charakters. Er fährt dann damit fort, in periodischen Abständen Bilder davon an den Charakter zu übermitteln, wie alles, was er liebt, durch den Kult der Brechenden Welle zerstört wird. Nachdem er diese Bilder empfangen hat, muss der Charakter einen Weisheitswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten erleidet er eine zufällige Form kurzlebigen Wahnsinns, wie beschrieben in Kapitel 8, „Das Spiel leiten“, des *Dungeon Master's Guide* (*Spieleleiterhandbuch*).

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

Würfle alle 10 Minuten, um zu schauen, ob eine zufällige Begegnung stattfindet. Wirf einen W20 und richte dich nach der folgenden Tabelle, um festzustellen, welche Begegnung die Charaktere haben, falls überhaupt:

W20	Begegnung
1	1 Riesenoktopus (siehe Bereich P11)
2–3	1W4 Eis-Mephiten (siehe Bereich P14)
4	1 Wassergeist (siehe Bereich P16)
5	1 Düsterflutenkrieger , der auf einem Wassergeist reitet (siehe Bereich P16)
6	1W6 Schwärme von Quippern
7–20	Nichts

SYMBOL DES WASSERS

Innerhalb der Versenkenden Ströme hat jede Kreatur, die das Symbol des Wassers in ihr Fleisch geritzt hat, eine Schwimmgeschwindigkeit, die ihrer Laufgeschwindigkeit entspricht, ist immun gegen die Effekte der Strömungen und erleidet keine negativen Effekte, wenn sie die Wasserfälle hinuntergespült wird. Wird das Mal eingraviert, erleidet ein Charakter 1 Hiebsschaden und erhält eine Narbe. Heilungsmagie kann die Narbe entfernen sowie die Fähigkeiten, die sie verleiht.

Pl. WASSERFALL-BECKEN

Der Wasserfall hier kann aus weiter Entfernung gehört werden.

Ein tosender Wasserfall fließt in diese moosbewachsene Höhle hinein. Nasse Stufen schmiegen sich an die westliche Wand. Sie reichen höher als der Wasserfall und führen hinab in das mit Wasser gefüllte Becken. Dort, wo die Stufen auf die Wasseroberfläche treffen, ragt schräg ein eiserner Pfahl hervor, an dem ein flaches Boot vertäut ist. Tunnel nach Nordosten und Nordwesten lassen das Wasser aus diesem Becken weiterfließen. Über dem Becken schwebt in der Luft eine Sphäre aus Wasser mit einem Durchmesser von 2 Metern.

Ein Charakter, der eine passive Weisheit (Wahrnehmung) von 10 oder höher besitzt, bemerkt das Wassersymbol, das über dem nordöstlichen Durchgang eingemeißelt ist.

Die Stufen führen bis 1,50 m unter die Oberfläche des Sees und enden an einem rauen Unterwasservorsprung 4,50 m über dem überfluteten Höhlenboden. Die Stufen führen hinauf in den Bereich F8 im Heiligtum des Auges.

Eiserner Pfahl. Der eiserne Pfahl wurde erst kürzlich in der Höhle angebracht und eher willkürlich in die steinerne Stufe der Treppe hineingestoßen. Wenn die Charaktere diese Kammer zum ersten Mal betreten, ist hier ein Kahn festgebunden.

Der Kahn ist ein langes Boot mit flachem Boden und wird mit einer Stange durch den Wasserknoten bewegt. Dieser Kahn kann bis zu sieben mittelgroße Kreaturen transportieren. Als Teil seiner Bewegung kann eine Kreatur die Stange dazu verwenden, den Kahn 3 m weit zu stoßen. Der Kahn hat RK 8 und 50 Lebenspunkte. Fällt er einen Wasserfall hinunter, verliert er 25 Lebenspunkte und kentert.

Sphäre aus Wasser. Diese 3,30 m durchmessende Sphäre aus Wasser schwebt etwa 30 cm über der Wasseroberfläche und bleibt dort, bis es berührt wird, woraufhin sie den Kreatur einschließt und über den nordöstlichen Tunnel in Gebiet P20 transportiert (dabei die Gebiete P12, P14 und P16 passiert). Die Sphäre bewegt sich mit 3 Meter Fluggeschwindigkeit, und jede Kreatur im Innern kann unter Wasser atmen. Als Aktion kann man aus der Sphäre herausschwimmen. Bei Ankunft zerplatzt die Sphäre in einem Schwall aus Wasser. Sie ist immun gegen Schaden, wenngleich *Staub der Trockenheit* sie zerstört.

Wird die Sphäre zerstört oder verlässt sie die Höhle, steigt eine weitere aus dem Wasser auf und nimmt ihren Platz ein.

P2. FALLENDER TUNNEL

Die Strömung bewegt sich rasch auf eine kleine, felsige Insel zu, die den Wasserweg nach Nord und Süd teilt. Der Klang fallenden Wassers ist im Süden lauter.

Die Strömung zieht in die Richtung südlich der Insel und zu dem Wasserfall, der in Bereich P17 führt. Charaktere, die den Bereich über das Wasser bereisen, werden nach Süden und über den Wasserfall gezogen, solange sie keine Gegenmaßnahmen ergreifen.

Der Wasserweg im Norden fließt weiter nach Westen den Tunnel hinab, unbeeinflusst von der Strömung.

P3. NETZE

Der Wasserweg endet in einer Sackgasse in einer langen Höhle. Nur das ferne Geräusch der Wasserfälle wird hier von den Wänden zurückgeworfen. Netze unterteilen die Höhle, gespannt in die Lücken zwischen Paaren von Stalagmiten, die aus dem Wasser ragen.

Sieben **Riesenkrebbe**n bewohnen diese Höhle. Drei sitzen gut sichtbar auf dem felsigen Vorsprung im Nordwesten. Je zwei Krabben hängen unter Wasser an einem der ausgespannten Netze. Charaktere, die das Wasser beobachten, müssen einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 14 machen, um die Krabben unter Wasser zu entdecken. Diese klettern an ihren Netzen hoch und greifen jede Kreatur an, die sich in ihre Reichweite bewegt. Sobald ein Kampf beginnt, greifen alle Krabben an.

Netze. Jedes der Netze, das sich durch die Höhle spannt, hat RK 8 und 20 Lebenspunkte. Sie reichen 1,50 m über die

Wasseroberfläche hinaus. Da die Netze nass sind, haben sie eine Resistenz gegen Feuerschaden. Sobald ein Netz auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, sinkt es herab ins Wasser und stellt kein Hindernis mehr dar.

Weg unter Wasser. Falls die Charaktere unter Wasser forschen, lies Folgendes:

12 m unter Wasser sind die Wände aus bearbeitetem Stein gebaut. Rote und schwarze Mosaik, die Tentakeln zeigen, flankieren die Flügel einer schwarzen Marmortür in der südlichen Wand. Reliefs mit langen, gebogenen Zähnen bilden einen Bogen über dem Türrahmen.

Die Doppeltür lässt sich aufdrücken und öffnet den Weg zu einem Unterwassertunnel, der in Bereich P4 führt.

P4. TEMPELEINGANG

Die Wände dieser Höhle sind mit Schleim bedeckt und können ohne Ausrüstung nicht erklettert werden. Das Wasser hier ist verdorben und nicht trinkbar.

Wasser füllt diese Höhle bis auf die letzten 60 cm bis zur Decke. Der folgende Textkasten geht davon aus, dass die Charaktere unter Wasser sehen können:

Im Wasser ragt eine Kolonnade auf, die ein gebogenes Giebeldach über einem langen Säulengang trägt. Hinter der Kolonnade befinden sich zwei Flügel einer Steintür, in die das Relief eines runden, mit Sägezähnen besetzten Mauls gemeißelt ist. Auf dem Platz vor dieser Konstruktion knien vier schleimige, fischartige Humanoide unter einem versunkenen Steinidol, das aus verzweigten Tentakeln besteht, die am oberen Ende an einem runden Maul mit Reißzähnen zusammenkommen.

Am südwestlichen Ende des Platzes führt eine gewundene Treppe nach oben an die Wasseroberfläche.

Vier **Kuo-Toa** beten am Altar, während ein **Kuo-Toa-Aufseher** die Türen im Nordosten bewacht. Die Kuo-Toa versuchen, ihre Feinde lebend zu fangen für ihren Abolethen-Gott (siehe Bereich P6).

Verstärkung. Falls hier ein Kampf stattfindet, kommen die Kreaturen aus Bereich P7 dazu, um nachzusehen, was los ist, und steigen in den Kampf mit ein.

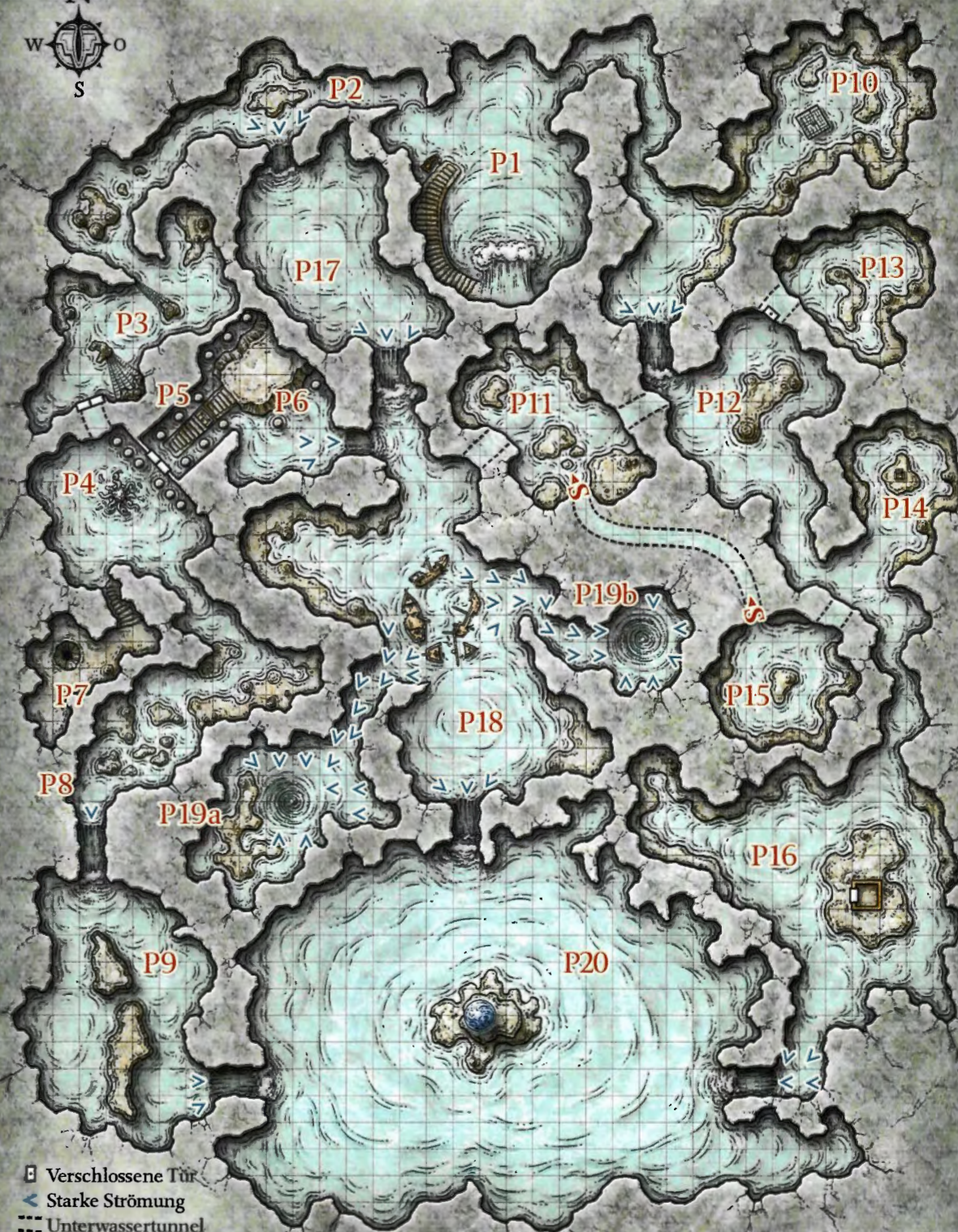
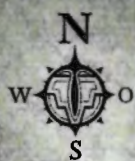
P5. SCHREIN VON YNGUKULUB

In diesem Raum hallt das Echo herabfallenden Wassers. Eingemeißelte Steinreliefs von schrecklichen Mäulern, jedes gerahmt von einem Durcheinander an feuchten Tentakeln, schmücken die schleimüberzogenen Wände dieses halbversunkenen Schreins.

Treppen mit Säulengeländern steigen aus dem Wasser empor hinauf zu einem Podest, wo ein glatter Steinblock als Altar dient. Ketten kommen unter dem Fuß des Altars hervor und enden in offenen, rostigen Handfesseln.

Drei fischartige Humanoide mit gezackten Zähnen stehen rings um den Altar. Einer trägt einen Kopfschmuck aus Seetang und Muscheln und hält einen Dreizack in die Höhe, dessen Zacken wie Tentakeln geformt sind.

DIE VERSENKENDEN STRÖME



- ☒ Verschlossene Tür
- ➡ Starke Strömung
- Unterwassertunnel
- Ⓢ Geheimtür, nur in eine Richtung zu öffnen

1 Feld = 3 Meter

Hierher kommt der Aboleth aus Bereich P6, um seine Opfer zu verzehren. Ein **Kuo-Toa-Erzpriester**, bewaffnet mit einem *Dreizack der Fischherrschaft*, und zwei **Kuo-Toa** warten hier auf ihren Gott. Sie versuchen, die Charaktere gefangen zu nehmen und an den Altar zu ketten. Das grob gehauene Podest, auf dem der Altar ruht, liegt 6 m über dem Wasser.

Ersetze die Aktion des Zepters des Kuo-Toa-Erzpriester mit der folgenden Aktion:

Dreizack der Fischherrschaft. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn mit zwei Händen verwendet, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Die Wände dieser Höhle sind mit Schleim bedeckt, man kann an ihnen ohne Ausrüstung nicht klettern. Das Wasser ist verdorben und nicht trinkbar.

Verstärkung. Befindet sich der Aboleth in Bereich P6, kriecht er hinauf auf das Podest und schließt sich dem Kampf an.

P6. YNGUKULUB DER VERSCHLINGER

Ein **Aboleth** namens Yngukulub der Verschlinger hat ein Bündnis mit Gar Kielbruch und dem Kult der Brechenden Welle geschlossen. Geistig verwirrte Kuo-Toa bringen dem Aboleth Opfer, und wenn es ihnen an angemessenen Opfern mangelt, verfüttern sie sich gerne und willig selbst an ihren hungrigen Gott.

Yngukulub gehorcht Gar Kielbruch, da er auf den Tag wartet, an dem Olhydra die zivilisierte Welt ertränkt und die Tempel der Götter zerschmettert. In dem dunklen Zeitalter, das dem Triumph Olhydras folgen wird, können die Abolethen wieder ihren rechtmäßigen Platz als Herrscher der Welt einnehmen.

Falls Gar Kielbruch im Tempel der Brechenden Welle besiegt wurde, bewacht der Aboleth das Wasserportal in Bereich P20. Falls nicht, ist er hier.

Das schleimige Wasser, das diese Höhle füllt, fließt durch ein Loch in der östlichen Wand, bevor es in die unterirdische Dunkelheit dahinter stürzt. Hohe, schleimüberzogene Säulen ragen aus dem verschmutzten Wasser hervor. Jede ist mit einem Mosaik geschmückt, auf dem Elfen, Zwerge, Menschen und andere Rassen gezeigt werden, die in ein mit Reißzähnen ausgestattetes Maul hinabsteigen. Das Maul gehört einem dreiäugigen, mit Tentakeln besetzten, grauenvollen Ungeheuer, das sich am Fuß der Säule befindet. Die Augen des Monsters glänzen wie Edelsteine.

Falls er sich hier befindet, streckt sich der Aboleth telepathisch in Richtung der Charaktere aus und verspricht ihnen, ihre Sehnsüchte zu erfüllen, wenn sie ihm als Gegenleistung dienen. Charaktere, die sich weigern, werden in die brackigen Tiefen gezogen und verschlungen. Der Aboleth ist durch das dunkle, schleimige Wasser komplett verschleiert, während er sich komplett unter Wasser befindet. Er hat keine Schwierigkeiten damit, seine Beute auch dann zu verfolgen, wenn sie den Wasserfall im Osten herunterstürzt.

Verstärkung. Die Kuo-Toa in Bereich P5 kommen, um den Abolethen zu verteidigen, falls sie nicht bereits tot sind.

SCHÄTZE

Die drei Augen der Abolethen, die auf den Säulen dargestellt sind, bestehen tatsächlich aus Smaragden, Saphiren und blau-grünen Opalen. Die sechs Edelsteine sind je 1.000 GM wert.

Am Boden der Höhle des Abolethen liegen 180 PM, 1.700 GM und ein *Tentakelzepter*.

P7. QUIPPERGRUBE

Stufen führen hinauf in eine kleine, feuchte Höhle, in der fünf abscheuliche Fischmenschen in einer Grube herumstehen. Sie geben würgende und murmelnde Laute von sich.

Die Grube ist 3 m breit und 12 m tief bis hinunter zum Wasser. Das Wasser am Grund ist 3 m tief (genug, um einen Fall abzufedern).

Vier **Kuo-Toa** und eine **Kuo-Toa-Geißel** haben die Grube mit einem **Schwarm von Quippern** gefüllt. Sie füttern die Quipper rituell mit Kreaturen in Zeiten, wenn sie selbst und der Aboleth gesättigt sind. Ihr Ritual ist absoluter Unsinn: Sie keuchen, murmeln und krächzen in Lauten, die keinen Ursprung in irgendeiner bekannten Sprache haben. Die Kuo-Toa versuchen, die Charaktere in die Grube zu stoßen.

P8. SCHRÄGE HÖHLE

Stalaktiten überziehen die gesamte Decke dieser Höhle, die sich nach Süden hin abschrägt. An den Rändern befinden sich Aufschüttungen, und kleine, flache Steine erheben sich aus dem Wasser, das etwa 1,50 Meter tief ist. Winzige weiße Fische schwimmen in den flachen Bereichen umher und huschen über glitzernde Münzen hinweg, die unter Wasser zu sehen sind.

Ein **Seiler** und vier **Falldorne** hängen an der Höhlendecke zwischen den Stalaktiten. Ein Charakter, der genau auf die Stalaktiten achtet und einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft, entdeckt das Symbol des Wassers, das in die zähe Haut der Kreaturen eingeritzt wurde.

Der Seiler greift zuerst an. Während er sein Opfer mit seinen Tentakeln umschlingt, zieht er es unter die nahegelegenen Falldorne, die sich dann von der Decke herabfallen lassen. Die Falldorne haben einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen Kreaturen, die vom Seiler umschlungen sind.

SCHÄTZE

Unter Wasser liegen 230 EM und 563 GM.

P9. VORPOSTEN DER BRECHENDEN WELLE

Die Decke dieser riesigen, mit Wasser gefüllten Höhle liegt 9 Meter über der Wasseroberfläche. In der Mitte der Höhle erheben sich zwei steinerne Plateaus 6 Meter über dem Wasser. Auf jedem dieser Sockel kauert ein Humanoide mit schleimiger, durchscheinender Haut. Das Wasser fließt in Richtung Südosten, von wo aus ihr einen donnernden Wasserfall hören könnt.

Das Wasser in dieser Höhle ist nur 1,50 m hoch. Die Wände der Plateaus sind nass, aber rau und können mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 erklettert werden.

Zwei **Räuber der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7) halten auf den Plateaus Wache. Jeder von ihnen hat fünf Wurfspere. Sie sind Sklaven des Abolethen, und ihre durchscheinende Haut ist mit Schleim bedeckt. Sie fürchten den Tod nicht.

Falls sie noch nicht zu Bereich P20 gelaufen sind, um den Abolethen zu beschützen, lauern zwei **Chuuls** hinter den Plateaus. Sie kommen aus ihrem Versteck hervor und greifen

Eindringlinge an, sobald die Räuber der Brechenden Welle anfangen, ihre Wurfspere zu werfen. Wenn ein Chuul einen Gegner paralyisiert, ermöglicht dies der Strömung, die hilflose Kreatur über den Wasserfall und in den Bereich P20 zu spülen.

P10. WASSERURTEIL

Ein schmaler Streifen trockenen Landes schmiegt sich an die Wände dieser Höhle – Wände, die mit Kreide-Kritzeleien von Symbolen des elementaren Wassers bedeckt sind.

In der Mitte der Höhle hängt ein schmiedeeiserner Käfig von einem Seil herab, das an einem Stalaktit festgezurt wurde. Drei Viertel des Käfigs hängen im Wasser des Beckens, das die Mitte der Höhle einnimmt. Ein Dutzend Humanoide sind im Käfig eng zusammengepfercht, jeder mit dem Symbol des Wassers als Narbe auf der Stirn. Müde Hände tasten nach den Gitterstäben, während die Gefangenen darum kämpfen, ihre Mäuler über Wasser zu halten. Inmitten des Durcheinanders aus sich windenden Gestalten liegen manche still da und schwimmen mit dem Gesicht nach unten im Käfig.

Acht **Räuber der Brechenden Welle** (siehe Kapitel 7) befinden sich in diesem Käfig, gemeinsam mit den ertrunkenen Leichen vier weiterer Kultisten.

Gar Kielbruch hat schwache und ungehorsame Kultisten in den Käfig gesperrt in einem Ritual, das sie stärken soll. Die Kultisten greifen an, wenn die Charaktere sie befreien. Dabei verwenden sie ihre bloßen Hände, bis es ihnen gelingt, Waffen in die Finger zu kriegen. Sie ergeben sich, wenn sie auf die Hälfte ihrer Zahl reduziert werden.

P11. JAGDVERSTECK

Wasser tropft von den Stalaktiten in dieser friedlichen Höhle und wirft ein Echo durch die Dunkelheit. Große Felsvorsprünge ragen aus den Rändern der Höhle hervor, und natürliche Steininseln bieten viel Platz, um sich zu setzen oder hinzulegen.

Diese Höhle ist das Versteck eines **Riesenoktopus**. Er verbringt seine meiste Zeit mit Jagen, weshalb pro Stunde nur eine zehnprozentige Chance besteht, dass er sich in seinem Versteck befindet.

Unterwassertunnel verbinden diese Höhle mit den Bereichen P12 und P18. Charaktere, die unter Wasser schwimmen, entdecken sie automatisch.

Geheimgang. Eine Geheimtür, die sich nur in eine Richtung öffnen lässt, blockiert den Zugang zu einem Unterwassertunnel, der an einer ähnlichen Tür endet. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 reicht aus, um die beiden Türen zu finden, aber sie lassen sich nur von der anderen Seite aus öffnen.

P12. FÜTTERUNGSHÖHLE

Ein langes Becken füllt diese Höhle aus. Es wird nur von einer Insel unterbrochen, die mit Stalagmiten übersät ist. Eine Leiche schwimmt mit dem Gesicht nach unten im Wasser nahe der Insel.

Gar Kielbruch verwendet diese Höhle, um die Leichen jener loszuwerden, die sich gegen ihn aufgelehnt oder ihn enttäuscht haben.

Schwimmende Leiche. Die Leiche gehört einem Novizen der Brechenden Welle, der dem Unterwassertor zu nahe gekommen ist, während er die Handfesseln inspiziert hat. Dabei wurde er von dem Grul in Bereich P13 paralyisiert und zerrissen. Eine Durchsuchung der Leiche fördert einen Ring mit zwei Schlüsseln zutage – einer öffnet das Tor, der andere öffnet die Handfesseln am Tor.

Südlicher Bereich. Während die Charaktere den südlichen Teil dieses Bereichs erforschen, können sie das Schnattern der Mephiten in Bereich P14 über das Rauschen der Wasserfälle hinweg hören. Die Temperatur sinkt spürbar, je mehr man sich Bereich P14 nähert.

Trommel. Eine Trommel steht inmitten der Stalagmiten auf der Insel. Der Kult verwendet die Trommel, um die Ghule in Bereich P13 zu benachrichtigen, wenn frisches Fleisch für sie bereitsteht.

Unterwassertor. Ein Unterwassertunnel führt zu Bereich P13. Dieser Tunnel wird von einem stabilen und verschlossenen Eisentor versperrt. Vier kurze Eisenketten, die in Handfesseln enden, sind an den eisernen Gittern des Tores verankert. Mithilfe eines Diebeswerkzeugs kann ein Charakter das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 aufbrechen. Das Tor kann außerdem mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 25 aufgezwungen werden.

P13. DIE HUNGRIGEN

Humanoide Knochen liegen überall unter Wasser verstreut herum. Seepocken hängen an den Wänden, und Haufen von zersplitterten Knochen füllen die Vorsprünge und Inseln der Höhle. Der Geruch von Salzwasser ringt um die Oberhand mit dem Gestank von Verwesung.

Sieben **Ghule** und ein **Grul** nagen an den Knochen in dieser Höhle. Sobald eine Kreatur ihr Lager betritt, tauchen die Grule ins Wasser, um sie zu verschlingen und um ihrem Gefängnis zu entkommen.

P14 AUGEN DER QUAL

Frostiger Nebel erfüllt diese Höhle. Eiszapfen und Wasserkristalle glitzern an Vorsprüngen, der Decke und den Wänden, und eine brüchige Eiskruste umgibt eine Insel in der Mitte, auf der ein blasshäutiger Mann mit freiem Oberkörper und einer Augenklappe sitzt. Er ist umgeben von sieben schnatternden, umhertanzenden koboldartigen Kreaturen aus Eis. Fünf Menschen hängen mit ausgestreckten Gliedmaßen an der gegenüberliegenden Wand, an ihrer Oberfläche festgefroren, ihre Haut schwarz mit Erfrierungen. Manche von ihnen hängen kopfüber oder seitlich; manchen fehlen Finger, Hände oder Füße.

Ein **Einäugiges Schaudern** (siehe Kapitel 7) und sieben **Eis-Mephiten** bewohnen diese Höhle. Das **Einäugige Schaudern**, von den anderen Kultisten Auge der Qual genannt, überwacht die Folterung von Gefangenen. Die Eis-Mephiten helfen ihm dabei.

Gefrorene Gefangene. Die Menschen, die an der Wand hängen, sind Oberflächenbewohner, die zu viel über den Kult der Brechenden Welle erfahren haben oder ihm im Weg standen. Ein paar könnten Abenteurer sein, denen es nicht

gelingen ist, den Kult zu stoppen. Entscheide du, wer diese Gefangenen sind, falls jemand unter ihnen noch lebt, und welche Rolle sie spielen sollen.

ENTWICKLUNGEN

Falls der Kampf hier sehr laut wird, wissen die Kultisten in Bereich P16 Bescheid, dass sie sich auf Gefahr einstellen müssen.

P15. SPIEGELKAMMER

Ein Thron aus Korallen und Muscheln steht auf dem Felsen in der Mitte dieser Kammer. Über den Armen des Throns ruht ein mit Perlen und Saphiren besetztes Narwalhorn wie ein königliches Zepter. Die flache Oberfläche des Beckens in der Kammer zeigt das Spiegelbild des Throns.

Gar Kielbruch benutzt diese Kammer als persönlichen Rückzugsort. Hier sinnt er über die Zukunft seines Kults nach.

Unter Verwendung des Zaubers *Magie entdecken* kommt zum Vorschein, dass das Wasser hier Erkenntnismagie ausstrahlt. Einmal am Tag kann der Zauber *Ausspähung* spontan gewirkt werden, wenn eine Kreatur das Wasserbecken mit dem Narwalhorn berührt. Der Zauber ist begrenzt auf Kreaturen und Orte innerhalb der Versenkenden Ströme, erlaubt keine Rettungswürfe und verwandelt die Oberfläche des Beckens in einen Ausspähensor. Nennt derjenige, der das Horn hält, kein konkretes Ziel, bevor er das Becken mit dem Horn berührt, wirft einen W20. Das Ergebnis des Wurfs ist die Nummer des Bereichs, der für die Dauer des Zaubers auf dem Becken gezeigt wird. (Als Beispiel, wird eine 9 geworfen, wird der Ausspähensor auf Bereich P9 ausgerichtet.)

Ein Unterwassertunnel führt in Bereich P14. Charaktere, die unter Wasser schwimmen, entdecken ihn automatisch.

Geheimgang. Eine Tür unter Wasser, die sich nur in eine Richtung öffnen lässt, schwingt auf und öffnet den Zugang zu einem Unterwassertunnel, der nach Nordwesten führt. Um die Tür zu finden, wird ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 benötigt. Eine ähnliche Geheimtür am Ende des Tunnels öffnet sich zu Bereich P11 und kann ohne Attributwurf gefunden werden.

SCHÄTZE

Das mit Saphiren und Perlen besetzte Narwalhorn ist 10.000 GM wert. Eine Kreatur, die das Narwalhorn in dieser Höhle in der Hand hält, fühlt sich zum spiegelnden Wasser hingezogen.

P16. HÜTTE DER DÜSTERFLUT

Der Wasserfall am südlichen Ende dieser Höhle ist vom nördlichen Zugang gut zu hören.

Eine grob gebaute Steinhütte sitzt oben auf einer steinernen Insel inmitten eines weiten Beckens. Wasser nieselt von der Höhlendecke herab, und das Rauschen des Wasserfalls erfüllt mit seinem Echo den ganzen Raum.

Zwei **Wassergeister**, die sich unter der Wasseroberfläche verstecken, dienen als gebundene Reittiere für zwei **Düsterflutenritter** (siehe Kapitel 7), die in der Hütte auf der Insel wohnen. Einer von ihnen steht Wache auf der Insel, wenn die Charaktere zum ersten Mal hierher kommen; der andere macht eine Rast in der Hütte.

In der Hütte befinden sich zwei Hängematten aus Fischernetzen sowie Waffen, Kleidung und Besitztümer der Düsterflutenritter. Nichts davon ist wertvoll.

P17. ELEMENTARER WÄCHTER

Wasser strömt in diese Höhle durch einen Wasserfall im Norden und fließt dann über einen zweiten Wasserfall im Süden. Dichter Nebel verdeckt die Höhlendecke, nur hier und da ragt ein Stalaktit hindurch. Die Wasseroberfläche wallt in großen, rollenden Wellen.

Die Decke befindet sich 9 m über der Wasseroberfläche. Ein **Wasserelementarer Myrmidon** (siehe Kapitel 7) lauert unter Wasser, kommt allerdings hervor, um Eindringlinge anzugreifen, die nicht wie Wasserkultisten gekleidet sind.

P18. WRACKS

Heftiger Regen peitscht in dieser vermutlich gigantischen Höhle – Wände und Decke sind inmitten des tobenden Sturms nicht mehr zu erkennen. Selbst das Grollen der Wasserfälle in Norden, Westen und Süden ist nur noch ein sanftes Rauschen neben dem Lärm des auf das Wasser treffenden Regens.

In der Mitte der Höhle liegen die zerborstenen Hüllen von Segelschiffen auf ihrer Seite. Seepocken wachsen daran. Humanoide Skelette hängen von der Takelage oder liegen in verschlungenen Haufen aufeinander, und Seetang bedeckt das Dollbord.

Der Regen macht den gesamten Bereich leicht verschleiert, und die starken Strömungen zu beiden Seiten der Wracks führen zu den Bereichen P19a und P19b. Trotz der enormen Größe der Höhle ist das Wasser hier nur 1,50 m tief.

Eine **Hydra** hat ihr Nest zwischen den Wracks gebaut, und sie greift jeden Eindringling an, der nicht Gar Kielbruch ist.

Schiffswracks. Olhydra hat die Macht des Wasserknotens kanalisiert, um diese Schiffe zu Gar Kielbruch zu bringen, als Demonstration ihrer Macht. Eines der Wracks ist die Tethyrianische Handelsgaleere, die einst den jungen Gar Kielbruch unter einen brutalen Kontrakt zwangsverpflichtete. Das andere ist das Calishitische Piratenschiff, das die Tethyrianische Handelsgaleere angriff, ein Ereignis, das Gar schiffbrüchig machte und dazu führte, dass er seinen Arm durch einen Haiangriff verlor.

Die Wracks bilden einen festen Boden, aber an den meisten Stellen sind sie schwieriges Gelände, glatt durch den Regen, wo sie nicht schon voller Löcher und gesplittetem Holz sind. Jeder Charakter, der hier ein komplexes Manöver versucht oder die Aktionen Spurten oder Rückzug verwendet, muss einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 schaffen, ansonsten fällt er vom Wrack herunter.

Die Schiffe liegen auf der Seite. Optional können sie dadurch verschiedene Ebenen schwierigen Geländes haben, hängende Segel und schräge Masten, auf denen die Charaktere klettern und die sie als Gehwege benutzen können.

SCHÄTZE

Das Calishitische Piratenschiff trägt in sich eine Truhe voll mit Schätzen. Charaktere, die das Wrack durchsuchen, finden die Kiste, gefüllt mit einem *Krummsäbel +1*, einem *Alchemiekrug*, 1.200 GM, einem Diamanten im Wert von 5.000 GM und zwei kleine Rubine, je 1.000 GM wert.



Der Laderaum des Tethyrianischen Handelsschiffs ist geplündert, die Vorräte längst verschwunden. Eines der Skelette an Bord trägt einen hochwertigen Schuppenpanzer, geschmückt mit Muschelmotiven. Dieser Schuppenpanzer ist eine *Rüstung des Wassermanns*.

P19A-P19B. STRUDEL

Starke Strömungen drängen das Wasser aus Bereich P18 zu diesen Höhlen. In der Mitte jeder dieser Höhlen befindet sich ein wirbelnder Strudel. Jede Kreatur, die in einen dieser Strudel gezogen wird, wird in ein zufälliges Gewässer in den Versenkenden Strömen teleportiert. Werf einen W20; das Wurfergebnis legt den Ort fest, an dem die Kreatur wieder auftaucht. Als Beispiel, würfelst du eine 7, wird die Kreatur in die Grube mit den Quipern in Bereich P7 teleportiert.

P20. WASSERPORTAL

Eine Insel erhebt sich aus einem See im Mittelpunkt zwischen drei schäumenden Wasserfällen. Flöten aus rosen-, elfenbein- und lavendelfarbenen Korallen säumen die Insel. Über der Insel schwebt eine riesige, schimmernde Sphäre aus Wasser. Kleinere Wasserkugeln kommen daraus hervor, driften nach außen und schweben in der Luft ein paar Meter über der Oberfläche des Sees. Das umgebende Licht beleuchtet die Höhlendecke, 24 Meter über der Insel und übersät mit unzähligen Stalaktiten.

Der Boden der Höhle steigt langsam zur Insel hin an, so dass das Wasser im äußersten Bereich 6 m tief ist, und nur 1,50 m im Bereich etwa 3 m von der Insel entfernt.

Falls die Charaktere Gar Kielbruch bereits zuvor besiegt haben, verwende den Abschnitt „Begegnung mit dem Abolethen“. Falls Gar sich in den Knoten zurückgezogen hat und die Charaktere zwei der anderen Propheten schon besiegt haben, verwende den Abschnitt „Begegnung mit Gar

Kielbruch“. Ist Gar der letzte überlebende Prophet, verwende den Abschnitt „Begegnung mit Olhydra.“

Wassersphären. Wenn die Charaktere zum ersten Mal hierher kommen, schweben drei Wassersphären mit einem Durchmesser von etwa 2 m in dieser Höhle. Jede Sphäre schwebt 30 cm über dem Wasser und ruht an einem festen Standort. Sobald eine Kreatur sie allerdings berührt, umschließt sie diese und trägt sie durch den nördlichen Tunnel zu Bereich P1 (dabei passiert sie die Bereiche P18, P17 und P2). Die Sphäre hat eine Fluggeschwindigkeit von 3 m, und eine Kreatur, die darin gefangen ist, erhält den Vorzug des Zaubers *Wasser atmen* so lange, wie sie sich in der Sphäre befindet. Zu jeder Zeit während dieser Reise kann die Kreatur in der Sphäre diese schwimmend verlassen, indem sie eine Aktion anwendet. Eine Sphäre trägt nur je eine Kreatur und zerplatzt, sobald sie ihr Ziel erreicht. Die Sphäre ist immun gegen Schaden, wobei der Zauber *Staub der Trockenheit* sie zerstört.

Wird eine Sphäre zerstört oder verlässt die Höhle, steigt eine neue aus dem Wasserportal hervor und nimmt ihren Platz ein.

BEGEGNUNG MIT DEM ABOLETHEN

Der **Aboleth** aus Bereich P6 und die beiden **Chuuls** aus Bereich P9 bewachen das Portal. Die Kreaturen befinden sich unter Wasser in der südwestlichen Ecke der Höhle, wenn die Charaktere zum ersten Mal hierher kommen. Der Aboleth hegt die Hoffnung, die Charaktere zu töten oder zu versklaven, sich *Ertränker* zu holen und Gar Kielbruch als Olhydras Propheten zu ersetzen.

BEGEGNUNG MIT GAR KIELBRUCH

Gar Kielbruch (siehe Kapitel 7) steht auf der Insel vor dem Wasserportal und beginnt gerade sein Ritual, um Olhydra zu beschwören. Er wird bewacht von einem **Wasserelementar** und drei **Krokodilen**, die die Insel umkreisen und jede Kreatur angreifen, die sich nähert.

Gar stellt sich hier zum letzten Gefecht auf. Er kann sich mit *Ertränker* nicht auf die Ebene des Wassers zurückziehen, und er weigert sich, seine düstere Mission aufzugeben. Wenn die Charaktere ihn besiegen, wird er zu dunklem Wasser und zerfließt. *Ertränker* bleibt dort zurück, wo er gefallen ist.

BEGEGNUNG MIT OLHYDRA

Gar Kielbruch steht auf der Insel, ohne seine Wachen. Er hält seinen Dreizack in die Höhe und ruft: „Mit diesem Schlüssel rufe ich meine Herrin!“ Etwas Dunkles fließt aus dem Portal hervor und formt sich zu einem riesigen Wasserelementar mit perlweißen, heimtückischen Augen. Dies ist **Olhydra**, Prinzessin des Bösen Wassers (siehe Kapitel 7). Olhydras Fokus liegt darauf, in dieser Welt zu verbleiben, um Böses zu tun, und speziell auf darauf, *Ertränker* von den Charakteren fernzuhalten.

Steigendes Wasser. Sobald Olhydra erscheint, steigt das Wasser am Ende jeder Runde um 0,6 m an. Da die Wasserfälle in der Höhle 12 m hoch sind, steigt der See nach 20 Runden auf das Level der Bereiche P9, P16 und P18 an. Sobald das Wasser das obere Ende der Wasserfälle erreicht hat, stoppt es bei 18 m Höhe.

DAS WASSERPORTAL

Das Wasserportal ist eine Wassersphäre mit einem Durchmesser von 4 m, die über der Insel schwebt.

Alle, die durch das Portal hindurchgehen, landen unter Wasser auf der Elementaren Ebene des Wassers, wo Olhydra hervorkommt, um sie zu zerstören. Charaktere können durch das Portal flüchten; Olhydra hingegen kann das Portal nicht mehr passieren, sobald das Ritual vollständig ist.

Charaktere können das Portal verschließen, indem sie *Ertränker* hineinwerfen. *Ertränker* wird dabei zerstört. Schließt sich das Portal, während Olhydra noch in dieser Welt ist, wird sie zurück auf die Ebene des Wassers gezwungen. In den Versenkenden Strömen bilden sich keine weiteren Wassersphären, und das Wasser im Knoten kehrt zu seinem Normalstand zurück. Im Verlauf der folgenden Tage sickert viel von dem verbleibenden Wasser hinaus in die umgebende Erde.

DIE SCHWARZE GEODE

Die schwarze Geode ist ein natürliches Höhlensystem, das sich dadurch hervorhebt, dass es von leuchtenden violetten Kristallen gesäumt wird. Marlos Urnrayle verwendete *Eisenhauer*, um diese Höhlen zu einem Erdknoten zu machen. In der größten Höhle der Schwarzen Geode befindet sich ein Portal, das in Ogrémochs Reich auf der Elementaren Ebene der Erde führt. Bizarre Kreaturen von diesem Ort sind durch das Tor gedrungen und bewohnen nun die Höhlen, während die rohe Energie der elementaren Ebene herausrickert und die Schwarze Geode nach und nach in ein Spiegelbild des Reichs von Ogrémoch transformiert.

EIGENSCHAFTEN DER GEODE

Dieser Bereich besitzt folgende Eigenschaften. Alle Ausnahmen davon werden in den Bereichen ausgeführt, auf die sie zutreffen.

Decken. Die Höhlendecken sind 9 m hoch, während die Tunnel 4,50 m hoch sind.

Licht. Die meisten Bereiche sind schwach erleuchtet durch Kristallformationen, die ein schwaches, violettes Licht ausstrahlen.

Wiedererkennung der Charaktere. Selbst wenn Marlos den Charakteren bis hierher noch nicht persönlich begegnet ist, hat er sie bereits in seinen Visionen gesehen. Der Erdprophet gibt die Beschreibung der Charaktere an alle Kultisten in der Schwarzen Geode weiter.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

Lege alle 30 Minuten einen Wurf für zufällige Begegnungen ab. Wirf einen W20 und richte dich nach der folgenden Tabelle, um festzustellen, was für eine Begegnung die Charaktere haben, falls überhaupt.

W20 Begegnung

1	1 Höhlenhai , der einen Landhai reitet (siehe Bereich G13)
2	1 Steinverschmelzer und 1W3 +1 Wachen der Schwarzen Erde (siehe Bereich G12)
3	1W2 Erdelementare
4	1 Erdkoloss (bricht aus einer nahegelegenen Wand hervor)
5	Blutende Erde
6	Deckeneinsturz
7	Kristallwuchs
8	Spalte
9	Tropfsteinwuchs
10–20	Nichts

Blutende Erde. Eine nahegelegene Wand schwillt an und platzt auf. Dicker schwarzer Schlamm quillt heraus.

Deckeneinsturz. Durch eine Erschütterung stürzt ein Teil der Decke über einem zufälligen Mitglied der Abenteuergruppe ein. Enthält die Gruppe NSC, berücksichtige auch diese. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten nimmt es 21 (6W6) Wuchtschaden und wird zu Boden geworfen und verschüttet. Während es auf diese Weise verschüttet ist, ist das Ziel festgesetzt und unfähig, zu atmen oder aufzustehen. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um sich selbst oder eine andere verschüttete Kreatur zu befreien. Dazu braucht sie einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15.

Kristallwuchs. Ein Spalt reißt an einer nahegelegenen Wand auf, und 0,30 m lange, leuchtend violette Kristalle schießen hervor.

Spalte. Eine Erschütterung reißt einen Spalt mit einer Tiefe von 1W6 x 3 m auf, direkt unter einem Mitglied der Abenteuergruppe (zufällig ermittelt). Falls sich NPC in der Gruppe befinden, berücksichtige auch diese. Das betroffene Mitglied der Abenteuergruppe muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten fällt es in die Spalte und nimmt den üblichen Wuchtschaden, außer es ist festgebunden oder in anderer Weise gegen einen Fall geschützt. Die Wände der Spalte sind rau und man kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 an ihnen hochklettern.

Tropfsteinwuchs. Stalaktiten innerhalb von 9 m um die Abenteuergruppe beginnen, wie schmelzendes Wachs zu tropfen. Am Ende des Vorgangs ist jeder Stalaktit um 1W4 x 0,30 m länger. Berührt ein Stalaktit die gegenüberliegende Oberfläche, wird er zu einer natürlichen Säule.

G1. HALLE DER WÄCHTER

Diese Höhle liegt am Ende eines gewundenen, abfallenden Tunnels, der in Bereich F13 im Heiligtum des Auges beginnt.

Die rauen Wände dieser Höhle steigen auf und bilden eine gewölbte Decke, übersät mit Stalaktiten und Ansammlungen von feingliedrigen, leuchtenden Kristallen, die die Höhle in ein sanftes, violettes Licht tauchen. Tunnel führen nach Osten und Westen. Der Tunnel im Osten steigt nach oben an. Der westliche Tunnel wird flankiert von zwei 6 Meter hohen Steinfiguren, grob gehauene Abbilder zweier Humanoider. Ihre Gesichter sind grimmige Masken, die ein stummes Verbot ausstrahlen. Neben jeder der Statuen steht eine menschliche Wache, gekleidet in Steirüstung.

Zwei **Wachen der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7) stehen vor den Statuen. Charaktere, die keine Verkleidung tragen, werden als das erkannt, was sie sind. Charaktere, die sich als Erdkultisten oder Gefangene des Kults verkleidet haben, müssen einen Charismawurf (täuschen) gegen einen

Weisheitswurf (Motiv erkennen) setzen; haben alle Charaktere Erfolg damit, lassen die Wachen sich täuschen und erlauben ihnen, weiterzugehen.

Falls hier ein Kampf ausbricht, brechen zwei **Erdelementare** aus dem Boden in der Mitte hervor und schließen sich dem Kampf an. Diese Elementare sind durchzogen mit Linien aus leuchtend-violetten Kristallen; jede davon strahlt ein helles Licht in einem Radius von 4,50 m aus und dämmriges Licht für weitere 4,50 m.

G2. KELTAR UND GORX

Die Wände dieser runden Kammer sind mit einer dicken Schicht leuchtender Kristalle bedeckt. In der Mitte des Raums befindet sich eine fette, eiförmige Kreatur mit drei Armen, drei Beinen, schläfrigen Augen und einem breiten Maul oben auf seinem steinernen Eier-Körper. Ein unheimlich aussehender Erdkultist wirft in einer beiläufigen Geste Edelsteine in das klaffende Maul der Kreatur.

Ein **Steinverschmelzer** (siehe Kapitel 7) namens Keltar hält hier Wache, gemeinsam mit einem **Xorn**, den er in Bereich G17 gefunden hat, wo der Xorn sich versteckt hatte. Falls die Charaktere einen der beiden angreifen, schlagen beide zurück. Der Xorn flieht, sobald er weniger als 20 Lebenspunkte übrig hat, aber Keltar kämpft bis zum Tod.

Keltar darstellen. Keltar glaubt, dass der Xorn mit dem Namen Gorx ein Abgesandter von Ogrémoch ist, der hierher gesandt wurde, um zu testen, ob der Kult würdig ist. In Wirklichkeit wanderte die Kreatur aus Neugier durch das Erdportal. Da Keltar stets darum bemüht ist, Gorx zufrieden zu stellen, hat dieser nichts unternommen, um ihn von seiner Theorie abzubringen.

Der Xorn hat Keltar davon überzeugt, dass Ogrémoch Tribut wünscht, weshalb Keltar von jedem eine Abgabe fordert, der hier vorbeikommt. Keltar ist so fixiert auf die Abgaben, dass er das Aussehen der Vorbeikommenden ignoriert und nicht nach dem üblichen Losungswort fragt. Wenn er die Charaktere bemerkt, fragt er: „Bringt ihr eine Abgabe?“

Eine Abgabe zu machen bedeutet, wertvolle Metalle oder Edelsteine in das Maul des Xorns zu werfen. Keltar erklärt allen Spendern nüchtern, dass der Schatz dadurch in Ogrémochs Reich transportiert wird.

Der Xorn kann den Reichtum der Abenteurergruppe riechen, weshalb er auf Terral eine Abgabe von 500 GM von ihnen fordert. Lässt die Gruppe sich darauf ein, fragt Keltar: „Ist unser Prinz zufrieden mit dieser Abgabe?“, woraufhin Gorx antwortet: „Der Prinz betrachtet dieses Opfer als zufriedenstellend.“ Keltar glaubt dann, dass der Xorn die Abenteurergruppe als würdig betrachtet, weshalb er ihnen erlaubt, zu passieren. Er antwortet ebenso sehr hilfsbereit auf Fragen. Sind die Charaktere unverkleidet, schickt er sie in Richtung des Bereichs G3 als weiteren Test ihrer Würdigkeit. Keltar schickt die Charaktere in Richtung des Bereichs G6, wenn er sie für Kultisten hält, und erinnert sie außerdem an die Losungsworte, um die Steinbrücke (Bereich G9) sicher zu überqueren: „Wir wandeln im Schatten Ogrémochs!“

Weigern sich die Charaktere, eine Abgabe zu leisten, greift der Xorn den Charakter an, der die meisten Schätze bei sich trägt. Keltar flieht derweil zu Bereich G6.

SCHÄTZE

Im Magen des Xorn befinden sich noch unverdaute Abgaben: 9 GM, drei eigroße Stücke grob gearbeiteter Mondstein, je 25 GM wert, drei Karneole, je 50 GM wert, ein angeknackster

Amethyst, 100 GM wert. Keltar trägt zwei weitere Karneole bei sich, sowie eine Schriftrolle mit *Investitur des Gesteins* (siehe Anhang B) in einer Hosentasche.

G3. SEILERVERSTECK

Diese Höhle ist ein Dickicht von Stalagmiten und Stalaktiten. Zahlreiche Waffen und zerbrochene Rüstungsteile liegen zwischen den Tropfsteinen in der Mitte des Raums verstreut.

Ein **Seiler** hängt an der Decke über dem Gerümpel. Er hat bereits mehrere Kultisten gefressen, bis die übrigen schließlich angefangen haben, diesen Bereich zu meiden. Da er nach mehr menschlichem Fleisch giert, versucht der Seiler, so viele der Abenteurer zu überwältigen wie nur möglich. Er schließt sein Auge und zieht seine Tentakeln zurück, wenn er auf 20 Lebenspunkte reduziert wird, in der Hoffnung, dass die Charaktere ihn dann in Ruhe lassen.

SCHÄTZE

Zwischen den zerbrochenen Waffen und Rüstungen verstreut liegen 65 GM, eine Blechstatue eines Teufelchens mit Augen aus Onyx, 180 GM wert, und ein *Ring des Schwimmens*.

G4. VERWIRRENDE KRISTALLE

Diese Höhle ist ein Wald aus leuchtenden Kristallen, die wie Blätter an schlanken Steinsäulen wachsen und es erschweren, die wahre Größe dieser Kammer zu erkennen. An einer der Säulen liegt zusammengesackt ein toter Mann, der Brustplatte aus Stein trägt.

Jede Kreatur, die diese Höhle zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten erleidet sie den Effekt des Zaubers *Verwirrung*. Sobald einer der Wurf gelungen ist, ist sie 24 Stunden lang immun gegen diesen Effekt.

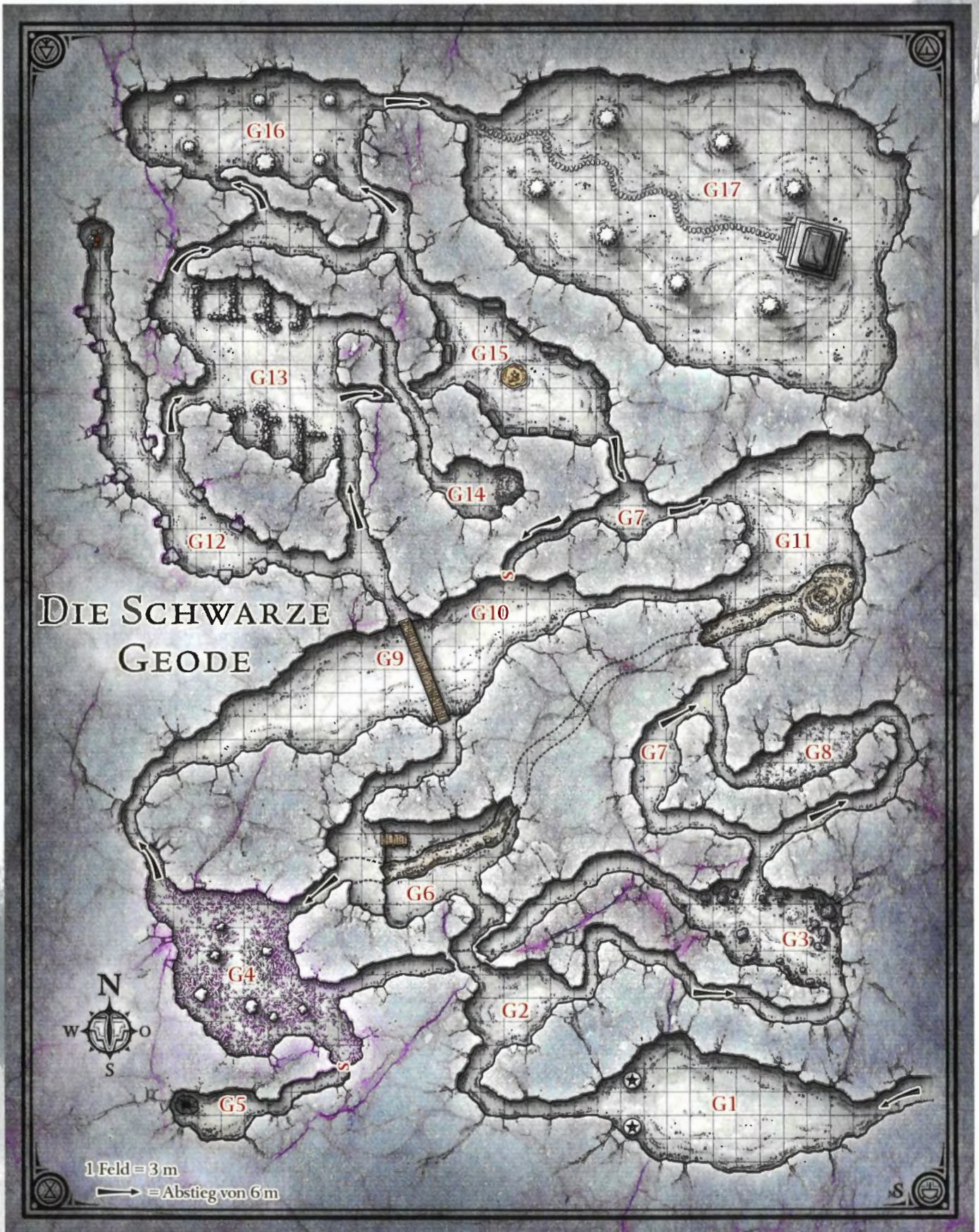
Ein donnerndes Geräusch erklingt aus dem nordöstlichen Tunnel, der nur 1,50 m hoch ist und leicht nach oben ansteigt zu Bereich G6. Der Tunnel endet an einer Wand aus herabfallendem Schlamm (siehe Bereich G6). Jede Kreatur, die sich durch die Schlammwand hindurchbewegt, erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden.

Geheimgang. Der „geheime“ Eingang zu Bereich G5 ist ein Tunnel, der von dem Zauber *Mächtiges Trugbild* des 6. Grades so abgeschirmt wird, dass er wie eine massive Steinwand aussieht. Um seine wahre Natur aus der Ferne zu erkennen, wird ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 19 benötigt, wobei eine direkte Interaktion mit der Stelle die Illusion sofort aufdeckt.

Leiche. Die Leiche gehört zu einer Wache der Schwarzen Erde. Diese wurde von einem der anderen Kultisten getötet. Die Wache trägt keine Wertgegenstände bei sich.

G5. EINGANG ZUM UNDERDARK

Ein Loch am hinteren Ende dieser Höhle formt den Eingang zu einem Tunnel, der tiefer nach unten in die Erde absackt. In diesem Tunnel wachsen keine leuchtenden Kristalle, die überall sonst in den Höhlen hier zu finden sind, und eine kalte, übelriechende Brise kommt aus der Tiefe hervor.



Dieser Tunnel setzt sich viele Kilometer weit fort und zweigt schließlich ab in die Höhlen des Underdark.

G6. SCHLAMMFALL

Das dumpfe Grollen platschenden, wallenden Schlammes erfüllt diese Höhle, deren Wände und Decke mit glitzernden Venen leuchtend-violetter Kristalle durchzogen sind. Ein Strom aus Schlamm presst sich durch einen Spalt in der Decke, fließt herab, bis er auf einen drei Meter hohen Vorsprung klatscht, und fällt dann über die Kante des Vorsprungs in einen schmalen Fluss aus Schlamm, der in einem Loch in der nord-westlichen Ecke verschwindet. Eine steinerne Treppe führt zu dem Vorsprung hinauf, von dem aus ein Tunnel nach Norden führt. Ein Tunnel auf einer tieferen Ebene führt nach Süden.

Erdkultisten nennen diesen Fluss aus elementarem Schlamm den Schlammfluss. Der Fluss ist 1,80 m breit, 0,90 m tief, und überwindet 12 Höhenmeter nach unten, bis er Bereich G11 erreicht. Jede Kreatur, die den Fluss zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ablegen, ansonsten wird sie umgeworfen, ist liegend und wird 6 m weit in Richtung Bereich G11 getragen. Eine Kreatur, die im Schlamm liegt, muss eine Aktion verwenden und einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 schaffen, um aufzustehen. Stehen ist nicht möglich in der Sektion des Tunnels, die sich zwischen dieser Höhle und Bereich G11 befindet; dieser Abschnitt des Flusses ist komplett mit Schlamm ausgefüllt.

Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um sich oder eine andere Kreatur in Reichweite aus dem Schlammfluss zu ziehen, wobei sie einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 benötigt.

Jeder Meter Bewegung durch den Schlamm verbraucht 2 Meter Bewegungsrate, bzw. 5 Meter, wenn die Kreatur gegen den Fluss anläuft.

Versteckter Tunnel. Ein 1,50 m hoher Tunnel, der sich hinter dem Schlamm verbirgt, führt hinab in Bereich G4. Eine Kreatur muss durch den Schlamm hindurch, um den Tunnel zu erreichen, und nimmt 10 (3W6) Wuchtschaden durch den herabfallenden Schlamm.

Vorsprung. Der westliche Teil der Höhle liegt 3 m höher als der östliche Teil. Um auf den Vorsprung zu klettern, wird ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 benötigt. Die Steintreppe führt hoch auf den Vorsprung, der sich auf der nördlichen Seite des Schlammflusses befindet.

G7. LEERE HÖHLE

Diese kleine Höhle ist von Streifen mit leuchtenden Kristallen durchzogen. Ein Tunnel im Süden knickt scharf nach Osten ab, während ein Tunnel im Norden sich nach unten neigt und sich ebenfalls nach Osten wendet.

Dieser Bereich ist perfekt geeignet für zufällige Begegnungen.

G8 HÖHLE DER VERLORENEN KRONE

Wenn die Abenteurergruppe sich diesem Bereich zum ersten Mal nähert, lies folgenden Text:

Aus der Höhle vor euch erklingen Schreie, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen. Die Schreie dauern immer nur ein paar Sekunden an, dann enden sie abrupt.

Sobald die Abenteurergruppe die Höhle sehen kann, lies Folgendes:

Humanoide Knochen liegen über dem gesamten Boden der Höhle verstreut. Manche der Skelette sind teilweise intakt, ihre Brustkörbe zerschmettert durch die Felsbrocken, die auf ihnen liegen. Nur ein Skelett ist noch vollständig erhalten. Es drückt einen Stahlhelm mit offenem Gesicht an seine Brust, der mit einem goldenen Reif über der Stirn verziert ist, von dem sieben kleine Spitzen nach oben ragen.

Der gekrönte Helm ist ein altes Zwergenrelikt (siehe „Schätze“ weiter unten), das starke Magie ausstrahlt, wenn es mit einem *Magie entdecken*-Zauber untersucht wird. Sobald jemand versucht, ihn an sich zu nehmen, erscheint der **Geist** eines Duergar-Schatzjägers namens Reulek, der seine Grauenhaftes Antlitz verwendet und schreit: „Diebe! Lernt aus meiner Torheit! Selbst im Tod bewachen die Zwerge von Besilmer ihre sagenhaften Schätze!“ Während der Geist diese Worte ausruft, erscheinen vier **Schreckgespenster** von toten Drow, die hier vor langer Zeit bei einem Höhleneinsturz zu Tode kamen, und greifen die Lebenden an.

Reulek darstellen. Erdkultisten fanden den gekrönten Helm im Tempel der Schwarzen Erde, erkannten aber seine Bedeutung nicht. Reulek stahl ihn später und war gerade dabei, sich in Richtung des Bereichs G5 zu schleichen, als er den Schreckgespenstern in dieser Höhle zum Opfer fiel.

Reulek glaubt, dass die Schreckgespenster ihn für den Diebstahl des Helms getötet haben. Seine Seele ist an das Relikt gebunden durch den Gedanken, dass er es seinem rechtmäßigen Besitzer zurückgeben muss, bevor er Ruhe finden kann.

Falls die Charaktere die Schreckgespenster besiegen und mit dem Geist sprechen, erklärt Reulek ihnen sein Dilemma. Weisen die Charaktere ihn darauf hin, dass die Schreckgespenster keine Zwerge waren und sich wahrscheinlich nicht für die Krone interessierten, gibt Reulek zu, dass sein Tod vielleicht doch nichts mit dem Relikt zu tun hatte. Er weiß, dass die sterblichen Überreste des letzten Königs von Besilmer unter den Hallen der Jagdaxt befinden. Er fragt die Charaktere, ob sie ihm helfen, den gekrönten Helm in das Grab des Königs zurückzubringen. Charaktere, die sich einverstanden erklären, werden entdecken, dass Reulek sie durch seine Verbindung zu dem Relikt begleitet, wenngleich er nur sichtbar erscheint, wenn du es wünschst.

Verweigert die Abenteurergruppe ihre Hilfe, oder falls Reulek an einem Punkt das Gefühl bekommt, dass sie ihr Versprechen nicht erfüllen werden, gebraucht er *Inbesitznahme*, um die Abmachung zu erzwingen. Hält die Abenteurergruppe sich an die Abmachung, dankt Reuleks Geist ihnen, während er sich zur Ruhe legt und Frieden findet.

Reulek war der Partner eines Onis namens Obratu (siehe „Tal der Tanzenden Wasser“ in Kapitel 6). Die Charaktere könnten seinen Namen wiedererkennen von der Notiz, die gefunden haben, falls sie Obratu besiegt haben. Reulek zuckt mit den Schultern, wenn die Charaktere Obratu erwähnen, und sagt „Es war eine zweckmäßige Partnerschaft.“

SCHÄTZE

Der Helm mit den goldenen Spitzen ist die *Verlorene Krone Besilmers* (siehe Kapitel 7).

G9. SCHMALE STEINBRÜCKE

Der folgende Textkasten geht davon aus, dass die Charaktere aus dem Tunnel im Norden oder Süden hierher kommen.

Der Durchgang führt hinaus auf eine glatte Steinbrücke, die von Felsbrocken flankiert wird. Die Brücke ist 1,50 Meter breit, hat kein Geländer und erstreckt sich über eine weitläufige Höhle, in der das Echo seltsamer klackernder Geräusche hallt.

Die Brücke ist 12 m lang und stabil. Eine Kreatur auf der Brücke, die 10 oder mehr Schadenspunkte durch dieselbe Ursache erhält, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Verfehlt sie den Wurf um 5 oder mehr, wird die Kreatur von der Brücke geworfen und fällt. Bei jedem anderen verfehlten Wurf wird die Kreatur umgeworfen und ist liegend, aber es gelingt ihr, nicht von der Brücke herabzufallen. Die Brücke befindet sich 12 m über dem Boden der sie umgebenden Höhle (Bereich G10).

Zwei **Galeb Duhr** bewachen die Brücke – einer an jedem Ende. Sie sehen aus wie gewöhnliche Felsbrocken, bis sie ihre Augen öffnen und sich bewegen. Um die Brücke zu überqueren, ohne die Galeb Duhr aufzuwecken, muss einer der Überquerenden die Lösungsphrase des Kults laut aussprechen: „Wir wandeln im Schatten Ogrémochs!“ Geschieht das nicht, warten die Galeb Duhr, bis die Eindringlinge die Hälfte der Brücke überquert haben, und greifen dann an, zunächst damit, dass sie die Felsbrocken in ihrer Nähe zum Leben erwecken und befehligen, über die Brücke zu rollen.

Die klackernden Geräusche stammen von Hakenschrecken in der umgebenden Höhle.

Verstärkung. Kämpfe auf der Brücke erregen die Aufmerksamkeit der Hakenschrecken in Bereich G10. Diese sammeln sich daraufhin unter der Brücke und greifen jede Kreatur an, die herabfällt.

G10. KLIKEDIKLACK

Diese längliche Höhle schneidet eine breite Schneise in die Erde. Ihre gezackten Wände sehen aus, als habe der Fels sich hier selbst auseinandergerissen. Verstreute Knochen liegen inmitten der Geröllhalde. Weit oben erstreckt sich eine schmale Steinbrücke über die Klamm. Ein klackerndes Echo hallt durch die Felsspalte, es klingt ein wenig wie herabfallende Steine.

Die Decke der Höhle ist 24 m hoch, und die Brücke (Bereich G9) liegt 12 m über dem Höhlenboden.

Acht **Hakenschrecken** verstecken sich in den Ritzen entlang der Wände und kommunizieren miteinander durch Abfolgen von unverständlichem Klicken und Klackern. Die Hakenschrecken greifen jede Kreatur an, die versucht, ihr Territorium zu durchqueren oder die von der Brücke herabfällt.

Geheimgang. Am hinteren Ende einer der Felsspalten, in denen sich die Hakenschrecken verstecken, ist ein schmaler Gang, der 6 m hinauf zu Bereich G7 führt. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 wird benötigt, um die Öffnung des Tunnels zu entdecken, wengleich ein Charakter, der die Felsspalte untersucht, indem er sie betritt, den versteckten Tunnel auch ohne Attributwurf findet.

SCHÄTZE

Charaktere, die die verstreuten Knochen früherer Opfer der Hakenschrecken durchsuchen, finden 17 SM, 4 Stücke von blauem Quarz (je 10 GM), einen silbernen Handspiegel mit Einlagen aus Lapislazuli (270 GM) und eine *Perle der Macht*.

G11. ELEMENTARES SCHLAMMBECKEN

Ein Fluss aus dickflüssigem Schlamm strömt aus einem Spalt in einer der Wände und fließt ein Stück weiter, bevor er sich in einem wirbelnden Becken sammelt. Neben dem Becken stehen ein in Rüstung gekleidetes Erdelementar und zahlreiche kleine Kreaturen, die aus dickem, tropfendem Matsch bestehen.

Der Fluss aus Schlamm fließt in diese Höhle von Bereich G6 her. Ein **Erdelementarer Myrmidon** (siehe Kapitel 7) steht hier Wache, sehr darum bemüht, das Gespött von sechs **Schlamm-Mephiten** zu ignorieren. Der Myrmidon hat das Bedürfnis, das Becken zu beschützen, und greift Eindringlinge an. Die Mephiten schließen sich an, aber anders als der Myrmidon flieht jeder von ihnen, der auf weniger als 10 Lebenspunkte reduziert wurde.

Siehe Bereich G6 für die Regeln zur Bewegung durch den Schlammfluss. Eine Kreatur, die ihren Zug im wirbelnden Becken beendet, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten wird sie hinunter zur Elementaren Ebene der Erde gesaugt und ist verloren. Eine Kreatur, die an einem Seil festgebunden ist, kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 3 m in Richtung Beckenrand gezogen werden.

ENTWICKLUNGEN

Falls die Charaktere die Höhle ein paar Minuten lang unbemerkt beobachten, sehen sie, wie der Myrmidon sich über das Becken lehnt und einen Schlamm-Mephit aus dem Matsch zieht. Das Becken hat eine konstante Wahrscheinlichkeit von fünf Prozent in jeder Stunde, einen neuen Schlamm-Mephit zu erzeugen.

G12. HALLE DER MEDITATION

Falls die Charaktere sich diesem Bereich leise und ohne helle Lichtquellen nähern, können sie die Erdkultisten dort überraschen.

Die Wände dieser Höhle sind in unregelmäßigen Abständen von Einbuchtungen unterbrochen, in denen sich je ein Splitter eines leuchtenden violetten Kristalls befindet. Vier Erdkultisten sind hier. Jeder von ihnen kniet oder sitzt vor einer der Einbuchtungen in einer Weise, die darauf schließen lässt, dass sie meditieren.

Zu jeder Zeit befinden sich in dieser Höhle zwei **Wachen der Schwarzen Erde**, ein **Höhlenhai** und ein **Steinverschmelzer** (siehe Kapitel 7 für die Spielwerte dieser Kultisten). Die Wachen sind im südlichen Teil der Höhle, die anderen im nördlichen Bereich. Falls **Hellenrae** (siehe Kapitel 7) noch nicht besiegt wurde, ist sie hier anstelle des Steinverschmelzers. Die Kultisten meditieren und verwenden die Kristalle als Fokus. Sie sind zu tief in Trance um Kampfgeräusche aus den Bereichen G9 oder G13 zu hören.

Sieben Fässer und Kisten stehen am nördlichen Ende der Höhle. Darin befinden sich Wasser und Rationen.

G13. LANDHAIGEHEGE

Felsbrocken wurden hier verwendet, um rudimentäre, unüberdachte Gehege zu bilden, die ähnlich wie Pferche wirken – drei im Norden und drei im Süden. Ungewöhnliche Sättel und seltsames Zaumzeug liegen auf einem Haufen in der Mitte der Höhle, während an der Wand Speere und Treibstöcke lehnen.

Es besteht eine Chance von fünfzig Prozent, dass sich ein **Höhlenhai** (siehe Kapitel 7) namens Rorgrin hier befindet, gemeinsam mit seinem trainierten Reittier, einem **Landhai**; ansonsten sind sie in Bereich G14. Sind sie hier, stehen Rorgrin und sein Reittier gut sichtbar im Raum und greifen Eindringlinge sofort an, sobald sie sie sehen.

Die Pferche im Norden und Süden sind **Gehege**, die von 3 m hohen Wänden eingeschlossen werden. Die Pferche im Süden sind leer. In den nördlichen Pferchen sind drei junge **Landhaie** (verwende die Spielwerte für **Nashorn**, nur dass sie Beißen anstatt Aufspießen verwenden). Diese Landhaie schlafen, solange Rorgrin nicht hier ist. Ein Charakter kann sich an den schlafenden Kreaturen vorbeischieben, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 11 gelingt. Misslingt der Wurf, wachen die Landhaie auf, ebenso wenn einer oder mehr von ihnen angegriffen wird. Falls Rorgrin in Bereich G14 ist, zischen die Landhaie alle Fremden an und machen Rorgrin auf sie aufmerksam.

G14. RORGRINS HÖHLE

Der hintere Bereich dieser kleinen Höhle wird von einem Nest eingenommen, das aus zersplitterten Felsbrocken gebaut wurde. Nicht weit davon liegt ausgerolltes Bettzeug auf dem Boden mit einem seltsamen Sattel anstelle eines Kissens.

Falls die Abenteurergruppe Rorgrin nicht in Bereich G13 angetroffen hat, finden sie den **Höhlenhai** hier mit seinem abgerichteten Reittier, einem **Landhai**. Die Hälfte ihrer Zeit schlafen die beiden.

SCHÄTZE

Unter seinem Ledersattel-„Kissen“ bewahrt Rorgrin einen kleinen Lederbeutel auf. Darin sind 91 GM, zwei Granate (je 100 GM wert) und einen *Trank des Schallwiderstands*.

G15. ARKANE GIESSEREI

Steinplatten liegen entlang der Wände dieser Höhle. Sie sind bedeckt mit Waffen, Rüstungsteilen und diversen Werkzeugen. In der Mitte der Kammer steigt Dampf aus einem Brunnen voll mit kochendem Schlamm auf.

Die Steinplatten sind Werkbänke voll mit Werkzeugen, die zum Meißeln und Gravieren von Stein und Kristall benötigt werden, ebenso wie Waffen und Rüstungsteile (siehe „Schätze“ weiter unten).

Zwei **Steinverschmelzer** (siehe Kapitel 7) arbeiten hier, gemeinsam mit einem zwergischen Meisterschmied namens Rhundorth – einem der Abgesandten aus Mirabar (siehe unten). Falls **Miraj Vizann** noch lebt (siehe Kapitel 7), ist er hier anstelle von einem der Steinverschmelzer. Drei **Nothics** schauen von den Schatten aus zu, stets bereit, arkane Erkenntnisse während des Schmiedeprozesses weiterzugeben. Die Nothics sind unfreiwillige Diener und fliehen in Richtung des Bereichs G16, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Rhundorth besitzt die Spielwerte einer **Wache**, aber er ist unbewaffnet und trägt keine Rüstung (RK 11). Seine Stärke ist 18, und er spricht Gemeinsprache und Zwergisch. Wenn er die Wahl hat, bevorzugt er einen Kriegshammer (+6 zum Treffen, 1W8 + 4 Wuchtschaden, oder 1W10 + 4 Wuchtschaden, wenn beidhändig verwendet). Er ist rechtschaffen gut.

Rhundorth darstellen. Rhundorth wurde zwangsverpflichtet, hier zu schuften und dem Erdkult dabei zu helfen, Rüstung und

Waffen herzustellen. Im Gegenzug wurde ihm versprochen, dass den anderen Abgesandten im Gewahrsam des Erdkults nichts geschehen würde. Er weiß, dass der Weise Bruldenhar in den Minen der Heiligstein-Abtei zurückgelassen und Lady Deseyna von Räufern des Luftkults gefangen genommen wurde. Er berichtet ebenfalls, dass die Mondelfin Teresiel vor ein paar Zehntagen dem Feuerkult übergeben wurde.

Schlammloch. Eine Kreatur, die den Brunnen mit dem kochenden Schlamm zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, nimmt 10 (3W6) Feuerschaden. Der Schlamm ist 1,50 m tief und wird durch einen Vulkanschlot unter der Höhle beheizt.

SCHÄTZE

Charaktere, die die Werkbänke absuchen, finden mehrere Kristallstäbe, steinerne Morgensterne und Teile von Steinrüstung, sowie eine **Brustplatte + 1**, die aus poliertem Kristall gefertigt wurde. Sie trägt das Symbol der Erde und erhöht das Verlangen ihres Trägers, sich selbstsüchtig, gierig und bösartig zu verhalten.

G16. STEINKATHEDRALE

Diese Höhle hat eine gewölbte Decke, die von sechs natürlichen Steinsäulen getragen wird. Kristallauswüchse, die aus der Decke hervorragen, tauchen alles in ein grell-violettes Licht. Aus einem Tunnel, der nach Osten hin herabführt, erklingt das fortwährende Geräusch von aufeinander reibenden Steinen.

Falls die Nothics aus Bereich G15 in diese Höhle geflohen sind, kauern sie am westlichen Ende dieses Raums.

G17. ERDPORTAL

Diese kolossale Höhle zeigt eine fremdartige Landschaft, angefüllt mit hoch aufragenden Steinpfeilern, seltsam verdrehten Säulen und gigantischen Splittern aus glühendem Kristall. Ein langer Stufenpfad wurde in den unebenen Boden gehauen und windet sich zwischen den mächtigen Steinsäulen zum Kern der Höhle. Hier steigen die Stufen hinauf zum Fuß eines Steinmonoliths, der fortwährend seine Form ändert und die Höhle mit einem donnernden, reibenden Lärm erfüllt.

Falls Marlos Urnrayle an einer anderen Stelle besiegt wurde, wird diese Höhle von zwei **Erdelementaren Myrmidonen** bewacht (siehe Kapitel 7), die gut sichtbar vor dem Monolithen stehen. Falls Marlos sich in diese Höhle zurückgezogen hat und die Charaktere bereits zwei andere Propheten besiegt haben, verwende den Abschnitt „Begegnung mit Marlos Urnrayle“. Verwende den Abschnitt „Begegnung mit Ogrémoch“, falls Marlos der letzte noch lebende Prophet ist.

BEGEGNUNG MIT MARLOS URNRAYLE

Marlos Urnrayle (siehe Kapitel 7) steht vor dem Erdportal und versucht, Ogrémoch zu beschwören. Die Charaktere finden ihn mit dem Rücken zu ihnen und der Kapuze seines edlen Mantels übergeworfen, so dass er wie ein gut gekleideter Kultpriester aussieht. Zwei **Wachen der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7) sind bei ihm, und vier **Gargyle** hängen an den vier nächstgelegenen Säulen. Marlos fährt mit seiner Beschwörung fort, bis er die Charaktere bemerkt. Dann wirft er seinen Mantel zurück und greift an.

Marlos verspottet die Charaktere und fordert jene, die ihren Blick abwenden, dazu heraus, seine Macht und Schönheit zu bestaunen. Der Medusa ist erzürnt, wenn es jemandem



gelingt, seinem Blick standzuhalten und zu überleben. Er konzentriert seine Angriffe auf solche Charaktere.

Der Charakter kämpft hier bis zum bitteren Ende. Er kann mit *Eisenhauer* nicht durch das Erdportal flüchten und sein Stolz verbietet es ihm, die Macht dieses Knotens einfach aufzugeben. Wenn die Charaktere ihn besiegen, verwandelt er sich in Schlamm und schmilzt in sich zusammen. *Eisenhauer* und das Portal bleiben zurück.

BEGEGNUNG MIT OGRÉMOC

Marlos Urnrayle erscheint in etwa so wie auch im vorhergehenden Abschnitt. Wenn die Charaktere eintreffen, hebt er *Eisenhauer* in die Höhe und ruft: „Mit diesem Schlüssel rufe ich den Berg der Verdammnis herbei, den großen und schrecklichen Ogrémoch!“ Er tritt zurück, sobald sich das Erdportal verflüssigt und die kolossale Gestalt von **Ogrémoch** hervortritt (siehe Kapitel 7). Ogrémoch konzentriert sich darauf, die Charaktere zu zerstören, und nimmt dabei wenig Rücksicht auf die Konsequenzen für Marlos. Das Ziel des elementaren Prinzen ist es, in dieser Welt zu bleiben und seine Macht hier zu festigen, bevor er Chaos verbreitet.

DAS ERDPORTAL

Der Monolith ist ein Portal, das zur Elementaren Ebene der Erde führt. Ein Teil des Monoliths ist zu jeder Zeit verflüssigt, und jede Kreatur, die den flüssigen Stein berührt, wird auf die Ebene der Erde gezogen, in die Nähe von Ogrémochs Behausung. Der Prinz der Bösen Erde kann Eindringlinge auf seiner Heimat Ebene angreifen, kann sie aber nicht durch das Portal in unsere Welt verfolgen, bevor das richtige Ritual vollendet wurde.

Charaktere können das Portal nur schließen, indem sie den Monolithen mit *Eisenhauer* schlagen. Dieser schlägt einen Splitter aus dem ansonsten unzerstörbaren Stein, woraufhin das Portal in einem knirschenden Spektakel implodiert und in Form von pulverisiertem Stein und Kristall in der gesamten Höhle herabregnet. Ogrémoch wird auf seine Heimatebene zurückgezwungen, wenn dies geschieht und zerreißt den Kult damit. Alle Kultisten abgesehen von Marlos ergeben sich und fliehen. Sobald das Portal zerstört wurde, wird *Eisenhauer* zu Rost und zerfällt.

Wenn das Portal implodiert, wird der Zauber *Erdbeben* ausgelöst, mit Zentrum an dem Punkt, an dem der Monolith stand.

Fünf Minuten später fällt diese ganze Höhle in sich zusammen, wobei sie alle Kreaturen unter sich begräbt und tötet, die sich noch darin befinden. Die Brücke in Bereich G9 fällt ebenfalls in sich zusammen, während die anderen Bereiche der Schwarzen Geode intakt bleiben. Abgeschnitten vom Einfluss der Ebene der Erde erleidet die Schwarze Geode keine weiteren Beben und seltsamen magischen Effekte und kehrt über einen Zeitraum von ein paar Tagen zu ihrer ursprünglichen Form zurück.

DER TRAUERENDE KOLOSS

Der Trauernde Koloss befindet sich im Herzen einer vulkanischen Erdspalte. Während der Blütezeit der zwergischen Zivilisation von Besilmer füllte Lava diesen gesamten Bereich, und die Hitze und das Magma stiegen an bis zu den untersten Bereichen der Stadt, wo sich die Gießereien befanden. Als Vanifer hier mit ihrem Kult ankam, benutzte sie ihre Verbindung zu Imix, dem Prinzen des Bösen Feuers, um das Magma zu beruhigen und die Kammern zu formen, die zurückgelassen wurden. Jetzt dienen der Riss und die Lavakanäle als Feuerknoten, eine Erweiterung der Elementaren Ebene des Feuers. Dadurch werden Lavaströme, Aschestürme, Sprühregen aus flüssigem Feuer und andere seltsame elementare Effekte ausgelöst.

EIGENSCHAFTEN DES KOLOSSES

Der Komplex hat folgende Eigenschaften. Alle Ausnahmen sind in den Bereichen aufgeführt, auf die sie zutreffen.

Böden. Die Böden sind entweder glatt und gerundet oder flach. An manchen Stellen ist der Boden nicht mehr als eine Steinkruste mit fließender Lava darunter.

Decken. Die Decken sind 4,50 m hoch in den Gängen und 6 m hoch in den Kammern.

Geräusche. Das Zischen und Grollen fließender Lava kann überall im Knoten gehört werden.

Kammern und Gänge. Die vielen offenen Räume wurden von Lava-Ansammlungen gebildet, um die sich eine feste Kruste bildete und abkühlte, während das noch flüssige Innere abfloss. Dort, wo die Wände und Decken fest sind, ist die Oberfläche glatt wie Glas oder gefaltet, wo der flüssige Stein in Schichten geflossen ist. An anderen Orten haben sich

durch Tropfen und Spritzer Formationen wie Stalagmiten, Stalaktiten und rundliche Blasenformationen gebildet, die ähnlich aussehen wie Traubenreben. Auch wenn diese Formationen fest sind, sind viele von ihnen noch heiß.

Lava. Eine Kreatur nimmt 6W10 Feuerschaden, wenn sie Lava zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Licht. Alle Bereiche des Knotens sind hell erleuchtet von Feuer oder Lava.

ELEMENTARE HITZE

Die Karte zeigt drei verschiedene Zonen von Hitzeintensität. Die Zonen mit niedriger Intensität sind unangenehm heiß, behindern die Charaktere aber ansonsten nicht. Charaktere in den mittleren oder hohen Intensitätszonen werden mit extremer Hitze konfrontiert, wie sie im Kapitel 5, „Abenteuerumgebung“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben wird. In den hohen Intensitätszonen beginnt der SG, um Erschöpfung zu vermeiden, bei 10.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

Würfle alle 30 Minuten, die die Charaktere im Trauernden Koloss verbringen, einen W20 und richte dich nach der folgenden Tabelle. Erklärungen für manche der Begegnungen folgen nach der Tabelle. Wurf in der mittleren Intensitätszone einen W20 und einen W4 und ziehe den Wurf des W4 vom Wurf des W20 ab. Verwende in der hohen Intensitätszone einen W6 statt eines W4.

W20	Begegnung
1-2	1 Feuerelementar
3	1W8 Magmin
4	1W3 Salamander (siehe Bereich W7)
5	Krustenbruch
6	Flammenausbruch
7	Lavaregen
8	Rauchwolke
9	Schwefelwolke
10-20	Nichts

Krustenbruch. Ein zufälliger Charakter tritt auf eine Stelle, an der der Boden sehr dünn ist. Der Charakter muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten fällt er in ein Loch (Chance von 75 Prozent) oder in Lava unter der dünnen Stelle (Chance von 25 Prozent). Im Fall eines Lochs fällt der Charakter 1W4 x 3 m tief in eine leere Magmakammer. Die Lava macht Schaden wie oben beschrieben.

Flammenausbruch. Eine Blase aus Gas entzündet sich spontan und erschafft einen Flammenstoß, vergleichbar mit dem Zauber *Brennende Hände*. Der Flammenzylinder beginnt im Bereich eines zufälligen Charakters und schießt in eine zufällige Richtung.

Lavaregen. Zu Beginn einer Runde formen sich Lavatropfen an der Decke und fallen in einem Bereich mit einem Radius von 6 m herab. Sie verursachen jeder Kreatur 9 (2W8) Feuerschaden, die den Bereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt. Die Tropfen stecken ungeschützte brennbare Objekte in **Flammen**. Der Regen endet am Ende einer Runde 2W4 Runden später.

Rauchwolke. Eine Wolke aus Rauch steigt plötzlich auf und füllt einen Bereich mit einem Radius von 12 m, wodurch dieser Bereich leicht verschleiert wird. Der Rauch löst sich nach 1W4 Minuten wieder auf, falls ein Wind ihn nicht vorher zerstreut.

Schwefelwolke. Aus einem nahegelegenen Spalt tritt schlagartig giftiges Gas aus. Die Wirkung ist vergleichbar mit dem Zauber *Stinkende Wolke*.

W1. VULKANISCHER SCHACHT

Dieser Schacht führt herab von Bereich E14 im Tempel der Ewigen Flamme, vorbei an Bereich F15 im Heiligtum des Auges. Eine magische Scheibe ermöglicht einen bequemen Transport zwischen den Ebenen.

Die natürlichen Wände des Schachts weiten sich im unteren Bereich. Der blubbernde See aus Lava, der den Großteil des Bodens einnimmt, strahlt Hitze und Licht aus. Lava fließt durch einen Ausgang nach Nordosten. Steinerne Gänge öffnen sich nach Nordwesten, Westen und Süden.

Ein **Flammenzorn** hält Wache von dem Tunnel aus, der mit „a“ bezeichnet ist, während ein **Priester der Ewigen Flamme** am Tunnel mit der Bezeichnung „b“ positioniert ist. Eine **Feuersbrunst** steht im mittleren Tunnel Wache. (Siehe Kapitel 7 für die Spielwerte der Kultisten.) Die Wachen greifen Eindringlinge an, die die Lösungsworte nicht aufsagen: „Heil dem Herzen des Feuers!“

Lavatunnel. Der Lavafluss im Nordosten ist nur 1,20 m niedriger als die Decke des Tunnels, durch den er fließt.

Messingplatte. Eine kleine Messingplatte ist in die nördliche Wand des mittleren Tunnels eingebettet, in der Nähe der Stelle, an der die Feuersbrunst steht. Darin befindet sich ein eingedrückter Abdruck in Form einer menschlichen Hand. Drückt man darauf, sorgt die Platte dafür, dass sich Basaltsäulen aus der Lava erheben und Trittsteine zwischen der schwebenden Scheibe und dem mittleren Tunnel bilden. Die Säulen sind heiß, wenn sie aufsteigen. Eine Kreatur, die in ihrem Zug zum ersten Mal in Kontakt mit einer heißen Säule kommt oder ihren Zug dort beginnt, nimmt 3 (1W6) Feuerschaden. Die Säulen kühlen nach 1 min ab.

ENTWICKLUNG

Die Feuersbrunst in Bereich W2 nimmt den Platz aller Wachen ein, die hier getötet werden.

W2. WACHKAMMER

Die Hälfte dieser seltsam geformten Kammer liegt höher als die andere Hälfte, als sei sie zerbrochen und dann ein Stück nach oben gedrückt worden. Eine natürliche Säule ist die einzige Besonderheit der höher liegenden Ebene. In der Mitte der tieferen Ebene schießt ein Flammenwirbel aus dem Boden zur Decke. Mehrere Ausgänge führen am Rand des Raums in verschiedene Richtungen.

Eine **Feuersbrunst** (siehe Kapitel 7) und ein **Feuerriese** sitzen hier herum. Sie haben gerade Pause von ihrem Wachdienst in Bereich W1. Wenn die Charaktere diesen Raum zum ersten Mal betreten, döst der Feuerriese gerade auf der höherliegenden Ebene. Die Feuersbrunst sitzt in der Nähe des Flammenwirbels wie vor einem Lagerfeuer.

Versteckter Ausgang. Der Gang in Richtung Bereich W5 ist hinter einer Basaltsäule versteckt und befindet sich weit oben in der Wand. Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt ihn. Ansonsten müssen die Charaktere am richtigen Ort suchen. Grobe Trittlöcher sind in Säule und Wand gemeißelt, so dass man wie auf einer Leiter an ihnen zum Gang hinaufklettern kann.

SCHÄTZE

Der Riese hat einen Rucksack, der aus einem Kettenpanzer gefertigt ist. Darin sind 600 GM, dreizehn Hämatite im Wert von 50 GM sowie ein *Trank der Unsichtbarkeit*.

W3. DAMMWEG

Die unteren Bereiche dieser Kammer sind mit Lava gefüllt. Ein unebener Dammweg aus Stein führt über die Lava hinweg und endet an einer schmalen Felsleiste entlang der östlichen Wand. Von zwei starken Ketten in der Nähe des westlichen Tunnels hängt ein großer Gong aus Messing herab.

Im Norden fließt Lava hinaus durch einen Korridor, das Magma berührt hier fast die Decke. Im Süden findet sich ein ähnlicher Korridor, aber die Decke ist hier ein gutes Stück höher als die Lava.

Vanifer opfert hier Gefangene, indem sie sie zwingt, den Dammweg zur Felsleiste im Osten entlangzulaufen. Dann schlägt sie den Gong und alarmiert damit den Magma-Seiler in Bereich W4.

Dammweg. Der Dammweg ist 0,90 bis 1,50 m breit und hat kein Geländer. Seine Oberfläche ist rau und uneben. Falls die Charaktere auf dem Dammweg weitergehen, siehe Bereich W4.

Gong. Der Gong erzeugt einen lauten, vibrierenden Ton, der leicht über eine Strecke von 30 m hinweg gehört werden kann. Falls die Charaktere den Gong schlagen, siehe Bereich 4.

Lavakorridor. Die Lava im Süden fließt nur 1,20 m niedriger als die Decke des Korridors, durch den sie fließt. Im Norden beträgt die Lücke zwischen Lava und Decke nur ein paar Zentimeter.

W4. LAVABECKEN

Der Dammweg schmiegt sich an die östliche Wand und wird schmaler, je weiter er nach Norden führt, bis er schließlich ganz verschwindet. Das Magma zischt und blubbert, und Flammen tanzen auf seiner Oberfläche.

Ein **Seiler** aus geschmolzenem Magma lauert in der Mitte des Lavabeckens. Ab und an schaut er hervor, außerdem steigt er beim Klang des Gongs auf. Er ist immun gegen Feuerschaden und hat eine Anfälligkeit gegen Kälteschaden, und seine Beiß-Angriffe machen Feuerschaden anstelle von Stichschaden. Wird eine Kreatur von den Tentakeln des Seilers getroffen, nimmt sie 4 (1W8) Feuerschaden, zudem nimmt sie denselben Schaden jedes Mal, wenn sie ihren Zug beendet und vom Seiler gepackt ist.

Wenn der Seiler seine Einholen-Aktion verwendet, zieht er Kreaturen, die er gepackt hat, in die Lava hinein. Aufgrund der Lava hat der Seiler einen Herausforderungsgrad von 11 (7.200 EP).

W5. KAMMER DER SCHÄDEL

Diese Kammer befindet sich am höchsten Punkt dieses Teils des Feuerknotens. Beide Gänge, die dort hineinführen (aus Bereich W2 und aus W7) steigen in einem Dreißig-Grad-Winkel zu ihr hinauf. Ein bizarres Farbenspiel aus bunten, flackernden Lichtern ist sichtbar, bevor die Charaktere eintreten.

Der steile Gang öffnet sich zu einer Kammer mit einem nach oben gewölbten Boden. Eine große Anzahl an humanoiden Schädeln, die meisten von ihnen versengt und verkohlt, wurden in Nischen in der Wand gestopft. Viele von ihnen stehen in Flammen, jede in einer anderen Farbe, und tauchen die Kammer in ein bizarres Licht.

Aufgrund des gewölbten Bodens können Charaktere, die im Eingang stehen, die anderen Ausgänge nicht sehen.



Dämpfe. Aufgrund der hohen Lage des Raums im Knoten sammeln sich hier giftige Gase. Wann immer eine Kreatur ihren Zug innerhalb dieses Raumes beginnt, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 machen. Bei Misserfolg nimmt sie 10 (3W6) Giftschaden, bei Erfolg nur die Hälfte. Der Effekt wird durch Luftanhalten nicht aufgehoben.

Flammende Schädel. Die meisten Schädel sind ganz normale Schädel, auf die der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Vier der Schädel sind allerdings **Flammen-schädel**. Sie greifen an, wenn die Gefangenen in Bereich W6 versuchen zu fliehen. Ansonsten bleiben sie regungslos liegen.

Schacht. In einer Einbuchtung in der nördlichen Wand befindet sich ein Schacht mit einem Durchmesser von 2,40 m, der 9 m nach unten zu Bereich W6 führt. Lies das Folgende, falls die Charaktere den Schacht hinunterschauen:

Intensive Hitze und Licht steigen von unten aus diesem glattwandigen Schacht auf, und das Knistern von Flammen ist von unten her gut zu hören. Eine Kettenleiter liegt zusammengerollt in der Nähe des Lochs, ein Ende an der Wand befestigt

Charaktere können den Schacht mithilfe der Leiter hinabklettern, ohne dass sie dafür einen Attributswurf benötigen.

Versteckte Hebel. In geheimen Nischen hinter Schädeln, auf der Marke markiert mit „c“ und „d“, sind Hebel versteckt. Um einen Hebel zu finden, wird ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Investigation) gegen SG15 benötigt. Zieht man an einem der Hebel, öffnet sich ein kleiner Lüftungsschlitz in der Mitte der Decke, und ein natürlicher Luftzug zieht die giftigen Gase innerhalb weniger Momente aus der Kammer. Der Schlitz schließt sich 1 Minute, nachdem der Hebel gezogen wurde, und die Kammer füllt sich nach 5 Minuten erneut mit Gasen.

W6. GEFÄNGNIS

Dieser Raum liegt 9 m unter Bereich W5 und ist durch einen vertikalen Schacht zugänglich. Sobald ein Charakter den Boden des Schachts erreicht hat, lies Folgendes:

Diese grob gehauene, runde Höhle ist schmerzhaft heiß. Eine sich neigende Wand aus Feuer erstreckt sich vom Boden bis zur Decke und lässt nur 1,50 Meter zwischen sich und der Wand der Kammer frei.

Die Decke ist hier 6 m hoch. Das Feuer ist der Zauber *Feuerwand* in Ringform, der von Vanifer permanent gemacht wurde (bis er gebannt wird). Eine Kreatur, die ihren Zug in diesem Raum beendet, allerdings außerhalb des Rings, nimmt 5W8 Feuerschaden. Eine Kreatur nimmt denselben Schaden, wenn sie die Feuerwand zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort endet.

Vanifer kann diese Wand kontrollieren und sie absenken (bzw. Teile von ihr), um Gefangene hineinzuworfen oder herauszuholen, und sie dann wieder anheben. Die Wand strahlt innerhalb des Rings keine Hitze aus, so dass die Gefangenen unverletzt bleiben, solange sie hier sind.

Gefangene. Vier Gefangene warten hier darauf, geopfert zu werden. Unter ihnen sind zwei Karawanenhändler aus Waterdeep namens Kharloos und Jarlee (verwende die Spielwerte **Adliger**), ein **Plünderer der Brechenden Welle** namens Dirana, und eine Mondelfen-**Druidin** namens Teresiel. Ihre Rüstungen und Waffen wurden von den Kultisten in die Lava geworfen.

Kharloos und Jarlee sind bereit, bis zu 500 GM für eine Eskorte in irgendeine Stadt im Dessarintal zu bezahlen. Sie sind ehrlich.

Allerdings brauchen sie mehrere Zehntage, um das nötige Geld aus ihren Lagerbeständen in Waterdeep zusammenzukriegen.

Dirana ist bereit, Informationen auszutauschen. Sie kann eine einfache Karte des Tempels der Brechenden Welle und der Versenkenden Ströme zeichnen. Sie ist seit mehreren Zehntagen nicht mehr an beiden Orten gewesen und weiß bei den meisten Kammern nicht, wer oder was sich darin befindet.

Teresiel ist ein Mitglied der Smaragdenklave. Sie versteckt an ihrem Körper ein kleines Lederpaket, in dem sich neun gelbe Samenkörner befinden. Untersucht man diese mit dem Zauber *Magie entdecken*, strahlt jedes Samenkorn eine Aura von Beschwörungsmagie aus. Pflanzte man ein solches Samenkorn in fruchtbare Erde, wächst es nach 1W6 Runden zu einem **Erwachten Baum** heran. Der Erwachte Baum versteht eine der Sprachen, die sein Erschaffer kennt, und folgt den Anweisungen seines Erschaffers, soweit es im Rahmen seiner Möglichkeiten liegt. Teresiel ist nicht bereit, sich von den Samen zu trennen, und ist festentschlossen, sie zur Abtei in Gildenfelde zu bringen. Sie bittet die Charaktere um Hilfe dabei, ihre Lieferung abzuschließen.

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere Gefangene hier zurücklassen, opfert Vanifer die übrigen Gefangenen innerhalb eines Tages an den Magma-Seiler (Bereich W4). Ist das Gefängnis leer, senkt sich der Feuerring zu einer niedrigen Flamme knapp über dem Boden herab.

Charakteren, die innerhalb des Knotens gefangen genommen werden, werden alle Ausrüstungsgegenstände abgenommen und sie werden hierhergebracht. Gelingt es ihnen nicht, innerhalb von 24 Stunden zu fliehen, kommt Vanifer mit den Kultisten aus Bereich W8, bringt die Gefangenen zu Bereich W4 und verfüttert sie an den Magma-Seiler.

W7. BRUTKAMMER

Der Gang öffnet sich über einem Lavabecken, dessen Oberfläche sich 9 Meter tiefer befindet. Ein Laufsteg aus Metall hängt 3 Meter unter der Decke, gehalten von Eisenketten, und stellt eine Verbindung zu einem Tunnel auf der anderen Seite her, ebenso wie zu einer Steinsäule, die aus dem Magma emporragt. Der Laufsteg führt durch ein Loch in der Säule hindurch. In der Lava weiter unten gleiten und planschen schlangenartige Kreaturen. Im Süden fließt Lava in das Becken, bevor die Strömung sie weiter zu einem Kanal im Norden fließen lässt.

Vier **Salamander** und acht **Feuerschlangen** schwimmen in der Lava, die sie als Brutbecken verwenden. Die Salamander werfen ihre Speere auf alle außer Vanifer und ihre Wachen, die diesen Raum durchqueren, während die Feuerschlangen keine Möglichkeit haben, Kreaturen auf dem Laufsteg anzugreifen. Falls sie ernsthaft verwundet werden, tauchen die Salamander und Feuerschlangen in der Lava unter und bleiben versteckt.

Laufsteg. Der Laufsteg hat kein Geländer und wackelt, wenn Personen sich darauf bewegen, aber er ist stabil.

SCHÄTZE

In der Säule befindet sich ein Stein, auf dem das Symbol des Feuers eingeritzt ist. Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt ihn. Unter dem Stein ist eine kleine Messingkiste – eins von Vanifers Notfallverstecken – in der sich zwei *Tränke der mächtigen Heilung* und ein *Trank der gasförmigen Gestalt* befinden.

W8. FEUERSCHREIN

Basaltsäulen steigen von dem glasartigen Boden dieser runden Höhle auf, um eine glatte Kuppeldecke zu stützen. Nischen, die in die Säulen eingemeißelt wurden, beherbergen tanzende Flammen, die kupferfarbene Wandteppiche beleuchten. Jeder Wandteppich zeigt das Symbol des Feuerkults. Vor einem breiten Tunnelausgang steht ein Podest mit einem Altar darauf. Vor dem Altar knien drei Kultisten, zwei in Roben und einer in Rüstung. Im Norden und Süden sind kleinere Kammern, die sich an den Schrein anschließen. Ein mit Ornamenten geschmückter Paravent schirmt die Sicht Richtung Norden ab. Der südliche Raum ist rund und verschwenderisch dekoriert.

Falls der Ifrit aus dem Tempel der Ewigen Flamme (siehe Kapitel 4) sich an diese Stätte (Bereich W9) zurückgezogen hat, ist er für jeden Charakter sichtbar, der diesen Raum betritt.

Dieser Raum dient als Ort der Reflexion und Anbetung. Zwei **Priester der Ewigen Flamme** und eine **Feuersbrunst** (siehe Kapitel 7 für beide) beten hier zu Imix, wenn die Charaktere zum ersten Mal hierher kommen. Solange die Charaktere nicht als Feuerkultisten verkleidet sind, werden sie sofort angegriffen. Wenn er hier ist, stürzt der Ifrit sich mit in den Kampf.

SCHÄTZE

Sieben Wandteppiche im Wert von je 50 GM schmücken die Wände.

W9. LAGER DES IFRIT

Der **Ifrit** aus Bereich E13 im Tempel der Ewigen Flamme (siehe Kapitel 4) wohnt hier.

Farbenprächtige Teppiche und Zierkissen liegen auf dem Boden verstreut, während ein opulentes Bankett auf einem Obsidian-Tisch an der hinteren Wand des Raums aufgebaut ist. Unter dem Tisch steht eine mit Ornamenten geschmückte Truhe. Ein Divan mit fein gewebenen Polstern und Überzügen steht auf der nördlichen Seite. Kleine Flammenstöße, die in regelmäßigen Abständen aus den Wänden schießen, erleuchten diesen Ort.

Die Möbelstücke hier wurden aus Material gefertigt, das gegen Feuer immun ist. Das Essen auf dem Tisch ist essbar und köstlich.

SCHÄTZE

In der Truhe befinden sich 750 GM, ein *Trank der Geschwindigkeit* und ein dünner Zylinder mit einer Rolle der *Einäscherung* darin (siehe Anhang B).

W10. VANIFERS KAMMER

Hinter dem Paravent befindet sich ein gemütliches Schlafzimmer. Mehrere zweideutige Kunstwerke hängen an den Wänden, und eine Reihe schlüpfriger Skulpturen von Menschen, Tiefingen und anderen Kreaturen, die sich in leidenschaftlichen Posen befinden, schmücken die Seitenwände. In der Mitte steht ein Bett mit Plüschüberzügen und vielen Kissen. Ein Kleiderschrank steht an einer Seitenwand.

Vanifer entspannt sich hier und bringt sich Gäste mit, wenn es ihr gefällt.

SCHÄTZE

Ein *Elixier der Gesundheit* befindet sich in der Tasche einer Robe, die im Kleiderschrank hängt. Sechs Gemälde eines renommierten Calishitischen Künstlers mit dem Namen Talik al'Hamud zieren die Wände. Die Hitze hat sie ruiniert, aber sie sind noch immer je 25 GM wert.

W11. FLIESENDE LAVA

Ein Lavastrom fließt diese lange, abfallende Kammer hinab zu einem riesigen Magmabecken weiter hinten und über eine Reihe von Steinstufen. Eine besonders große Felsspitze ragt nach oben und in Richtung der Strömung.

Ein **Junger Roter Drache**, Halinaxus, sitzt auf der Felsspitze und denkt darüber nach, ob er damit fortfahren kann, der Feuerprophetin zu dienen. Vanifer und Halinaxus haben einen Waffenstillstand, während sie die Bedingungen der Mitarbeit von Halinaxus aushandeln.

Halinaxus darstellen. Der Drache ist fasziniert von der potentiellen Macht des Kults. Er denkt darüber nach, wie er ihn eines Tages übernehmen kann. Halinaxus liebt ebenso die Belohnungen, die Vanifer ihm angedeutet hat, weshalb er bereit ist, abzuwarten und zu sehen, wie sich die Ereignisse entwickeln.

Halinaxus hat einen uneingeschränkten Blick auf das Feuerportal (Bereich W12) und den Dammweg, der dorthin führt. Falls er ein oder mehr Mitglieder der Abenteurergruppe ohne die Kleidung des Feuerkults sieht, schwingt er sich von seinem Felsen auf und landet auf dem Dammweg, um ihnen den Fluchtweg abzuschneiden. Er verlangt dann, dass die Charaktere entweder um ihr Leben flehen oder dafür bezahlen. Der Drache ist übermäßig arrogant und duldet keinen mangelnden Respekt von mickrigen Humanoiden. Erhält er in seinen Augen genügend Bestechung und Schmeichelei, hebt er seinen neugewonnenen Schatz auf und kehrt auf seinen Felsen zurück.

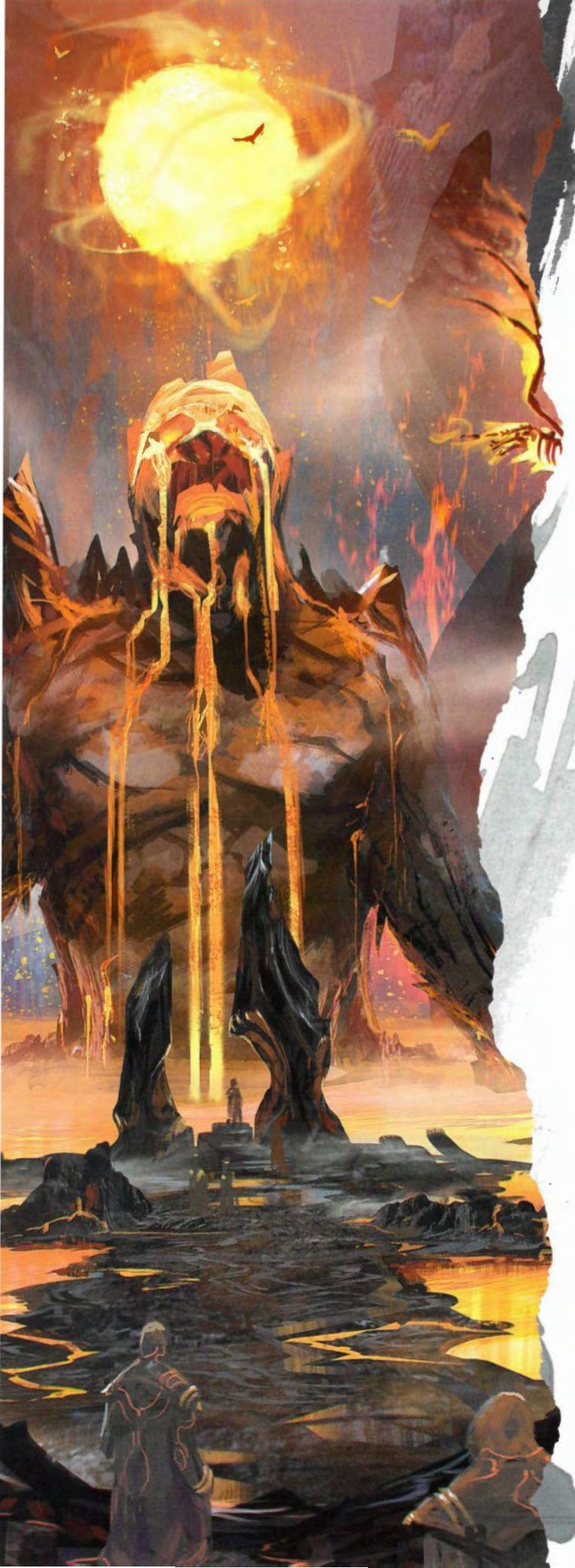
SCHÄTZE

Halinaxus hat einen losen Haufen mit Beute angesammelt. Auf seinem Felsen liegen 160 PM, elf rote Granate (je 100 GM), ein *Trank der Unverwundbarkeit* und ein *Zauberstab der Angst*.

W12. FEUERPORTAL

Diese gigantische Höhle ist mit einem See aus sanft wallender Lava gefüllt. Ein rauer, unebener Dammweg aus natürlichem Fels führt hinaus in die Mitte zu einem Punkt, an dem zwei schiefe Säulen aus glasigem schwarzem Fels auf beiden Seiten eines großen Altars aus demselben Stein hinaufragen. Hinter dem Altar erhebt sich ein riesiger steinerner Koloss bis zur Hüfte aus der Lava. Sein Kopf ist in einer gequälten Geste zurückgeworfen. Tränen aus Lava strömen sein Gesicht herab, und auch aus seinem weit geöffneten Mund strömt Lava. Über dem Kopf des Kolosses schwebt eine große Sphäre aus Feuer und Licht – eine Miniatursonne, die von schwebenden Feuerpartikeln umkreist wird. Die Decke ist weitere 6 Meter hoch, mindestens dreißig Meter insgesamt.

Falls Vanifer bereits besiegt wurde, bewacht Halinaxus (siehe Bereich W11) das Feuerportal und kämpft bis zum Tod, um es zu



beschützen. Ein **Feuerelementarer Myrmidon** (siehe Kapitel 7) steht gut sichtbar vor dem Altar und stürzt sich auf jeden, der nicht Vanifer ist und sich dem Portal nähert. Falls Vanifer sich in diese Höhle zurückgezogen hat und die Charaktere zwei andere Propheten bereits besiegt haben, verwende den Abschnitt „Begegnung mit Vanifer“. Verwende den Abschnitt „Begegnung mit Imix“, falls Vanifer die letzte noch Lebende der Propheten ist. In beiden Fällen ist der Myrmidon nicht anwesend.

BEGEGNUNG MIT VANIFER

Vanifer (siehe Kapitel 7) steht vor dem Obsidian-Altar, bewacht von Halinaxus (siehe Bereich W11). Verbrenner, ein **Feuerelementar** mit 150 Lebenspunkten, beschützt Vanifer. Der Elementar betrachtet sich selbst als Avatar von Imix. Vanifer bevorzugt es, Halinaxus und Verbrenner für sich kämpfen zu lassen, während sie, geschützt hinter einer *Feuerwand*, ihre Zauberei wirkt.

Vanifer versucht keine Täuschung oder Flucht und bittet nicht um Gnade. Stattdessen ist sie verschlagen und **verächtlich**. Halinaxus und Verbrenner sind arrogante Angeber, aber furchtlos im Kampf.

Wird Vanifer besiegt, verwandelt sie sich mit einem klagenden Schrei zu Rauch und verschwindet. *Zunderschlag* fällt zu Boden und das Portal bleibt bestehen.

BEGEGNUNG MIT IMIX

In dieser Begegnung sind dieselben Gegner anwesend wie im Abschnitt „Begegnung mit Vanifer“ weiter oben. Wenn die Charaktere ankommen, hebt **Vanifer Zunderschlag** in die Höhe und ruft: „Mit diesem Schlüssel rufe ich meinen Meister herbei, die Ewige Flamme!“ Das Feuerportal flammt auf und ein Flammenschlag trifft Verbrenner. Mit einem freudigen Schrei verwandelt sich der Elementar in **Imix** (siehe Kapitel 7). Der Prinz des Bösen Elementaren Feuers konzentriert sich dann darauf, die Charaktere zu zerstören, und interessiert sich wenig für die Konsequenzen für Vanifer. Imix will die Charaktere auslöschen, weiß aber auch, dass er das Feuerportal offenhalten muss. Er ruft Feuerelementare herbei, um ihm zu helfen.

DAS FEUERPORTAL

Das Feuerportal ist ein riesiger Ball aus Flammen, der über dem Kopf der Statue des Trauernden Kolosses schwebt, 24 m über dem Boden. Es führt zur Elementaren Ebene des Feuers, wo Imix wohnt. Imix greift jeden Feind an, der durch das Portal kommt. Allerdings kann er Feinde nicht in diese Welt verfolgen, bis das richtige Ritual vollständig durchgeführt wurde.

Charaktere können das Portal schließen, indem sie *Zunderschlag* hineinwerfen. Sobald es getroffen wurde, flammt das Portal auf, verzehrt *Zunderschlag* und implodiert. Es saugt alle Feuerelementare, inklusive Imix, zurück auf die Elementare Ebene des Feuers. Sobald das Portal zusammengebrochen ist, kehrt der Knoten nach und nach in seinen natürlichen Zustand zurück. Ein kleiner Lavafluss fließt noch immer von Bereich W1 durch die Bereiche W3, W4, W7 und W11 in W12 hinein. Der Trauernde Koloss könnte bestehen bleiben; das Schließen des Portals könnte den steinernen Titanen allerdings auch zerschmettern.

ABSCHLUSS DER KAMPAGNE

Nachdem mindestens ein Prinz des Elementaren Bösen vernichtet wurde und die anderen nicht mehr fähig sind, die Materielle Ebene durch die Knoten zu erreichen, ist das Dessarintal sicher vor dem Elementaren Bösen – vorerst zumindest. Über die kommenden Monate hinweg kehrt die Region zu einem friedlichen Zustand zurück. Es ist immer noch Grenzland, aber die Zahl der Überfälle durch Monster und Banditen sinkt. Das Wetter kehrt zu seinem

Normalzustand zurück, auch wenn die Leute in Rotlärche betonen, dass „normales Wetter hierzulande schlechtes Wetter bedeutet, und mehr noch unvorhersehbares.“

In manchen Tavernen kann man Tischgespräche darüber hören, dass man die Verfluchten Festen wieder in Betrieb nehmen sollte, um unerwünschte Besetzer fernzuhalten, oder dass man die Festungen endgültig abreißen sollte. Keine Autorität im Tal hat genügend Truppen, um so etwas zu bewerkstelligen, weshalb nichts dergleichen geschieht, außer die Charaktere nehmen diese Aufgabe in Angriff.

Die übriggebliebenen Kultisten verschwinden und verstreuen sich im Verlauf des Zehntags nach dem Sieg über die Kulte. Ihrer Führer beraubt und niedergeschmettert durch die Ereignisse beschließen die Kultisten, dass das Dessarintal nicht der richtige Ort für sie ist. Manche gehen in nahegelegene Städte wie Waterdeep und Neverwinter in dem Versuch, sich in der Masse zu verstecken und ihre Ränge wiederaufzubauen. Alle Monster, die dem Kult gegenüber loyal waren, sind frei und werden sich selbst überlassen.

Die Charaktere können sich an einer Aktion beteiligen, die die Reste des Kults beseitigt und aufräumt.

NEUANFANG NACH DER NIEDERLAGE

Gelingt es den Charakteren nicht zu verhindern, dass einer der Prinzen des Elementaren Bösen in der Welt verbleibt, ist noch nicht alles verloren. Der siegreiche Prinz bleibt mehrere Wochen lang in der Nähe seines Knotens, ordnet seinen Kult neu und bringt die verstreuten Überreste der anderen Kulte unter seine Kontrolle. Dies gibt den Charakteren Zeit, einen zweiten Angriff zu planen.

Die Fraktionen, mit denen die Charaktere verbunden sind, nehmen eine aktivere Rolle dabei ein, die Pläne des Elementaren Bösen zu durchkreuzen. Berichte von Charakteren, die den ersten Kampf überlebt haben, sind dabei sehr wichtig, und es ist gut möglich, dass eine Fraktion genau zur richtigen Zeit in der Nähe der Knoten eine Ausspähung durchgeführt hat und dabei gesehen hat, wie der Kampf ablief. Falls die Charaktere bessere Ausrüstung brauchen oder Zauber, die für sie gewirkt werden, machen die Fraktionen sich ans Werk. Niemand will, dass ein zweiter Versuch daran scheitert, dass es z. B. an *Tränken des Feuerwiderstandes* fehlt.

Die Reihen des Kults sind ausgedünnt, und sie können sie nicht wieder auffüllen, bis die Nachricht von der Ankunft eines Elementaren Prinzen sich verbreitet hat. Charaktere wissen, was sie erwartet, aber der Prinz des Elementaren Bösen ist arrogant und hochmütig genug, um sich einfach wieder genau so zu verhalten wie im ersten Kampf.

AKTIONEN DER FRAKTIONEN

Falls die Charaktere die Bedrohung des Elementaren Bösen beenden, sind die Fraktionen, mit denen sie verbunden sind, **angemessen** dankbar und beeindruckt. Die Charaktere können in der Zukunft handfestere Hilfe von den Fraktionen erwarten. Ohne das Eingreifen der Charaktere wäre das Dessarintal nun eine Bastion für das Böse, das sich von dort aus unaufhaltsam über den Norden ausgebreitet hätte.

Eine engere Verbindung mit den Anführern der Fraktionen geht in beide Richtungen. Wenn es den Charakteren schon gelungen ist, das Elementare Böse aufzuhalten, ist kaum ausdenken, gegen welche weiteren Bedrohungen und Rivalen man sie einsetzen **könnte**. Die Charaktere haben sich selbst als fähig erwiesen, große Taten zu vollbringen, und genau das erwarten die Fraktionen nun auch in Zukunft von ihnen.

Falls der Sieg der Charaktere weniger vollständig war, spornen die Fraktionen sie dazu an, den Auftrag vollständig zu beenden. Zum Beispiel könnte es sein, dass die Charaktere einen der Elementarknoten noch nicht verschlossen haben. Alle fünf Fraktionen bestehen sehr vehement darauf, dass diese Knoten verschlossen werden müssen, auch wenn ihre Gründe, Methoden und Ermutigungen in diese Richtung sehr verschieden ausfallen können.

BÖSE TRÄUME

Das Alte Elementare Auge – was auch immer diese Macht ist – hat eine nennenswerte Niederlage im Dessarintal erlitten. Allerdings wurde es damit nicht vollständig ausgelöscht. Die vier Kulte waren eine vielversprechende Verkörperung des Elementaren Bösen, aber sie haben die Prüfung nicht bestanden, der sie unterzogen wurden.

Das nächste Mal, wenn das Böse Elementare Auge sich im Dessarintal regt, wird es keine relativen Neuankömmlinge wie die Menschen auswählen, um seinen Willen auszuführen. Es wendet sich den Drow zu, die ihm bereits vor Tausenden von Jahren einen Schrein unter den Sumberhügeln errichtet haben. Der Kult der Drow erhebt sich wieder und kehrt in das Heiligtum des Auges zurück, von wo aus er beginnt, die Gesellschaft der Drow zu unterwandern. Falls die Drow vom Einfluss des Elementaren Bösen ergriffen werden, wird die Welt an der Oberfläche erfahrene Charaktere brauchen, die sich dieser neuen Bedrohung stellen.

Du kennst nicht zufällig jemanden, auf den diese Beschreibung zutrifft?





KAPITEL 6: LÄRM UND GETÜMMEL

DIESES KAPITEL STELLT EINE REIHE VON NEBEN-
abenteuern vor, die lose mit dem Handlungs-
strang über das Elementare Böse verknüpft
sind. Zuerst werden Abenteuer für Charaktere
der Stufen 1 bis 3 in und nahe Rotlärche
beschrieben. Es folgen Nebenpfade für
Charaktere höherer Stufen.

PROBLEME IN ROTLÄRCHE

Rotlärche ist ein exzellenter Ort für Neulings-Abenteurer, um
ihre Karriere zu beginnen. Die Szenarien in diesem Abschnitt

geben Charakteren der Stufen 1 bis 3 die Möglichkeit, etwas
über Rotlärche zu lernen, während sie sich um die Probleme
vor Ort kümmern.

Um interessante Gerüchte zu Tage zu fördern und heraus-
zufinden, wie sie zu den Orten kommen, an denen Abenteuer
warten, müssen die Charaktere Rotlärche erkunden und mit
den Bewohnern interagieren. Rotlärche wird in Kapitel 2
beschrieben. Schau dir die Einträge unter „Probleme in Rot-
lärche“ an, um zu erfahren, was die Einheimischen wissen.

ANKUNFT IN ROTLÄRCH

Rotlärche ist eine Stadt an der Langen Straße, ein paar Tagesreisen nördlich von Waterdeep und ein paar Tagesreisen südlich von Dreieber. Es ist ein Zwischenstopp für Karawanen, die aus den Städten des Nordens kommen oder dorthin reisen. Hier befinden sich auch ein Gasthaus mit dem Namen Zum Schwingenden Schwert, eine Taverne namens Helm bei Hochsonne, und viele Handwerker, die Reisenden ihre Dienste anbieten.

Für Beschreibungen der Gebäude und NSC in Rotlärche, siehe Kapitel 2. Die Charaktere können Einheimische oder Reisende sein. Die Spieler lernen die Gegend kennen, während die Abenteurergruppe die Stadt erkundet und sich mit den Bewohnern unterhält.

Zum Schwingenden Schwert (Bereich 2) ist das einzige Gasthaus vor Ort, und Helm bei Hochsonne (Bereich 3) ist eine große Taverne auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Die Einheimischen treffen sich in Gaelkurs' Laden (Bereich 17) oder in der Taverne, um sich über das Neuste auszutauschen. Eisenkopfs Rüstzeug (Bereich 13) ist der beste Ort, um Waffen und Rüstung zu kaufen, und Helvar Tanlar (Bereich 7) verkauft hochwertige Kleidung für Reisende. Rotlärche hat keinen Bürgermeister, aber der Vogt mit dem Namen Harburk (Bereich 11) sorgt für Ordnung. Charaktere, die einer Fraktion angehören, können die Namen der Unterstützer dieser Fraktion in der Stadt kennen sowie die ihrer Agenten.

IN DIE WILDNIS

Hügel, die in Felder und mit Bruchsteinmauern oder Hecken umschlossene Weiden aufgeteilt sind, breiten sich um Rotlärche herum aus. Etwa 1,50 Kilometer außerhalb der Stadt weicht das kultivierte Land unberührter Wildnis. Kilometer an Hügeln, Wäldern und Grasland erstrecken sich, soweit das Auge reicht, bevölkert von einer zahlreichen Tierwelt.

Die Karte „Umgebung von Rotlärche“ zeigt die Lage von mehreren interessanten Orten und Begegnungen in der näheren Umgebung. Die Bewohner oder Gerüchte in der Stadt führen die Charaktere zu diesen Orten. Die Abenteurer können außerdem die folgenden interessanten Orte entdecken, indem sie die Gegend erkunden.

BÄREN UND BÖGEN

Vogt Harburk (Rotlärche, Bereich 11) hat Gerüchte über ein Banditenlager südlich der Stadt gehört. Wenn die Charaktere dieser Spur nachgehen, lies den folgenden Text:

In einem überwucherten Tal unweit der Steinhügelstraße stößt ihr auf ein provisorisches Lager vor einem Höhleneingang. Vier mürrisch aussehende Menschen sitzen um das Feuer und schärfen ihre Klingen. In der Nähe steht ein Wagen mit einem hölzernen Käfig darauf. Darin sitzt ein Bär und scharrt mit den Krallen am Gitter.

Die 4 **Banditen** greifen Fremde an. Sie bevorzugen es, mit Fernkampf-Waffen anzugreifen. Ihr Versteck ist eine Höhle voll mit gestohlenem Essen, Wein, Waffen und Münzen. Sie haben einen Wagen gestohlen, auf dem sich ein riesiger Eber in einem robusten Eisenkäfig befand, der auf dem Weg zu einem Adligen in Waterdeep war. Sie haben das Tier gegessen, aber dann einen **Schwarzbären** gefangen.

Die Banditen haben das Schloss des Käfigs zerbrochen, so dass sie ihn behelfsmäßig mit einem Eisenhaken wieder verschließen mussten. Sobald der Kampf losgeht, wird der ausgehungerte Bär eine Aktion dazu verwenden, gegen die Käfigtür anzurennen. Wenn ihm ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingt, bricht er durch. Der Bär greift dann entweder die Kreatur an, die ihm am nächsten ist, oder die, die ihm zuletzt wehgetan hat. Er rennt davon, sobald er weniger als die Hälfte seiner Lebenspunkte übrig hat.

SCHÄTZE

Die Münzen in der Höhle ergeben insgesamt 99 KM, 74 SM und 13 GM, aufgeteilt auf mehrere Geldbörsen. Die Banditen haben zudem weiteren Plunder angesammelt, der zusammen 100 GM wert ist, inklusive zahlreicher Waffen.

DAS SPUKENDE GRAB

Minthra Mhandyvvers Enkelin Pell (Rotlärche, Bereich 14) weiß, wo sich dieses Grab befindet, ebenso wie Mangobarl Lorren (Rotlärche, Bereich 8).

Ein dunkles, rechteckiges Loch klappt inmitten von Gras und Ranken in einem nahegelegenen Hügelland. Eine Steintür ist in dem dämmrigen Licht in den Tiefen des Tunnels zu sehen, und steht leicht offen. Die Tür trägt eingemeißelte Markierungen, die einst einen Namen dargestellt haben mögen.

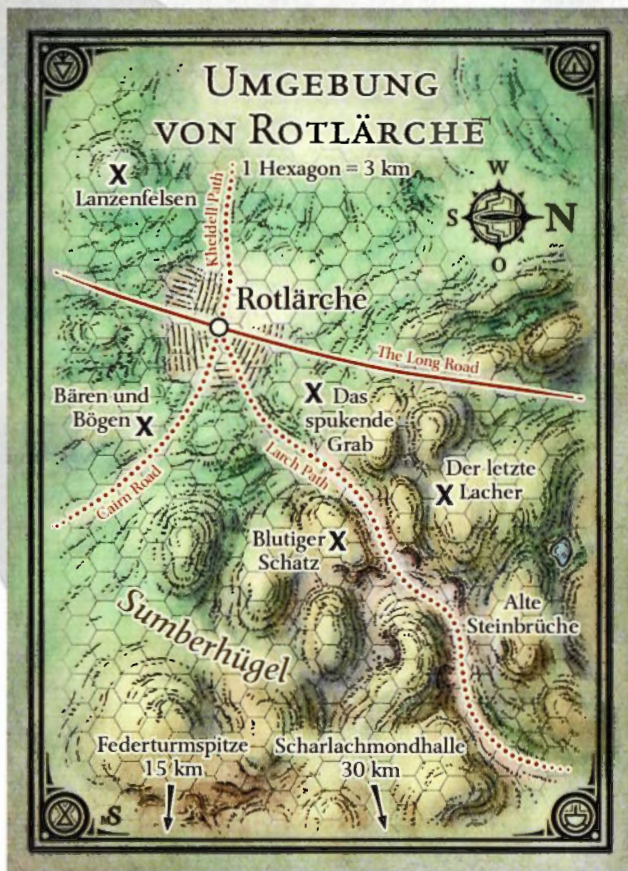
Im Laufe der Zeit haben viele reiche Leute in dem Tal gebaut. Manche sind in den alten Gräbern nahe der Stadt begraben. Eins dieser Gräber ist die letzte Ruhestätte eines längst vergessenen Adligen, der zu Lebzeiten ein Krieger war.

Wenn die Charaktere die Gegend erkunden, bevor sie den Durchgang zum Grab betreten, entdecken sie ein Lager von Gesetzlosen, versteckt in einer Geröllgrube 50 m entfernt. Ein **Goblin** namens Mougra und ein **Halboger** namens Geeraugh beobachten das Grab seit einer Weile. Sie greifen jeden an, der in ihr Lager eindringt. Ebenso greifen sie die Charaktere möglicherweise aus dem Hinterhalt an – siehe die nächste Passage.

DURCHGANG ZUM GRAB

Die steinerne Tür innerhalb des Durchgangs zum Grab ist weit genug geöffnet, so dass sich ein kleiner Charakter hindurchzwängen kann. Sie lässt sich von innen öffnen.

Geeraugh und Mougra haben ein improvisiertes Warnsystem aus Ersatzteilen eines metallenen Wagenrads gebaut, das innen gegen die Tür lehnt. Wenn die Tür aufgedrückt wird, ohne dass dieses „Warnsystem“ vorher entfernt wurde, fallen die Metallteile mit lautem Krachen zu Boden. Wenn Geeraugh und Mougra dieses Signal hören, schleichen sie sich an, um das Grab zu beobachten, und greifen aus dem Hinterhalt jeden an, der herauskommt. Sie ziehen Ausrauben einem Kampf vor.



Wenn die Charaktere eintreten, lies Folgendes vor:

Auf der anderen Seite der Tür ist ein Durchgang, 3 Meter hoch und 3 Meter breit, der geradlinig in den Hügel hinein führt. 10 Meter weiter öffnet er sich in einen quadratischen Raum, 10 mal 10 Meter groß. Darin befindet sich ein Tisch aus einem Steinblock. Flecken und Abnutzungsspuren auf der Oberfläche deuten darauf hin, dass hierauf einst rostige Gegenstände arrangiert waren. In der Mitte der Wand rechts des Durchgangs befindet sich eine verschlossene und stark verrostete Eisentür.

Wird die verrostete Eisentür berührt, tritt daraus ein geisterhafter männlicher Mensch in Rüstung hervor, der ein spektrales Langschwert schwingt. Dieser einfache Geist war ein Wächter, der starb, nachdem er versagt hatte, den Adligen zu beschützen, der hier beerdigt liegt. (Verwende die Spielwerte für **Schreckgespenst**, nur dass dieser Geist rechtschaffen neutral ist.) Er warnt Eindringlinge, dass sie das Grabmal seines Meisters verlassen sollen. Der Geist wird zwar möglicherweise mit friedlichen Charakteren sprechen, aber er greift diejenigen an, die sich weigern, zu gehen. Der Geist verfolgt niemanden, der flieht.

INNERES GRAB

Die Eisentür ist zugeworsten. Ein Charakter kann sie gewaltsam öffnen mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15. Im Inneren zeigt sich folgendes Bild:

Jenseits der verrosteten Tür ist ein weiterer rechteckiger Raum, sechs mal sechs Meter groß. Darin befindet sich ein steinerner Sarg. Die Decke zeigt Risse, durch die Wurzeln und Wasser an mehreren Stellen in die Kammer dringen, allerdings sammelt sich davon hier nur wenig an. Am Fuß des Sargs steht eine rostige Eisentruhe.

In dem Sarg liegt ein Skelett, das eine rostige Brustplatte trägt und ein Langschwert vor seiner Brust umklammert. Dieses **Fliegende Schwert** greift Eindringlinge an, sobald der Sarg geöffnet wird. Es kehrt an seinen Platz im Sarg zurück, sobald sich niemand mehr in dem Raum befindet.

SCHÄTZE

In der Truhe befinden sich zerfallene Kleidung und die durchweicherten Überreste eines Buchs, aber die Truhe hat außerdem einen falschen hölzernen Boden. Jemandem, dem ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 10 gelingt, fällt auf, dass der Boden einige Zentimeter höher ist, als die Truhe tief sein sollte. Darunter befinden sich eine Goldkette und ein Medaillon, in dessen Inneren das Portrait einer lieblichen Halbfeln im Profil eingätzt ist (100 GM), und zwei Ringe aus geflochtenem Silber und aus Elektrum (je 25 GM).

BLUTIGER SCHATZ

In den Hügeln südlich der Lärchenstraße ist eine Höhle, die bei den Bewohnern von Rotlärche als Tröpfelsteinhöhle bekannt ist. Albaeri Mellikho (Rotlärche, Bereich 18) und Elak Dornan (Rotlärche, Bereich 12) weisen den Charakteren den Weg zu diesem Ort.

In einer Schlucht befindet sich eine freistehende Felswand, gespalten durch eine vertikale Kluft, die etwa einen Meter breit und 4,50 Meter hoch ist. Wasser tröpfelt aus der Öffnung und ergießt sich in einen nahegelegenen Sumpf. Im Schlamm um die Kluft herum sind viele sich überlappende Stiefelabdrücke. Ein paar davon führen in die Kluft hinein, und ein paar führen heraus.

Falls die Charaktere in die Kluft hineingehen, lies Folgendes vor:

Die Kluft führt sechs Meter weit in den Hang hinein, bevor sie sich zu einer Höhle hin öffnet. Zahlreiche Rinnsale sorgen hier für ein angenehmes Hintergrundrauschen, und die Wände glänzen von Feuchtigkeit. Stalagmiten übersäen den Boden, und von der Decke hängen Stalaktiten.

Die Höhle ist das Zuhause von 4 **Blutmücken**. Diese greifen an, sobald die Charaktere die Höhle betreten. Trotz der Gerüchte, die dies behaupten, gibt es keinen Schatz in der Tröpfelsteinhöhle.

DER LETZTE LACHER

Endrith Vallivoe (Rotlärche, Bereich 22) hat einen Bericht gehört, der die Charaktere hierher führen könnte.

Ein verwitterter menschlicher Schädel mit hängendem Kiefer ist mit einem großen schwarzen Pfeil, der aus einer der Augenhöhlen ragt, an einen Baumstamm gepinnt.

Der Pfeil ist mit schwarzem Pergament umwickelt (tatsächlich ist es gefärbte Menschenhaut), genau vor den Federn. Darauf steht eine Nachricht, die folgendes in Gemeinsprache besagt:

Der letzte Lacher
Ihr werdet die nächsten sein!
Valklondar

Die Spitze des Pfeils besteht aus schwarz bemaltem Metall. Sie hat ein Loch in die Rückwand des Schädels geschlagen und sich tief in den Baum dahinter gegraben. Jeder, der den Pfeil in die Hand nimmt, bekommt Alpträume von dem Schädel, der auf ihn zu rast und dabei ein kaltes Lachen ertönen lässt. Solch eine Person wurde markiert. Einen Zehntag lang werden Untote sie nur widerwillig angreifen und wenn doch, dann stets als das letzte mögliche Angriffsziel.

LANZENFELSEN

Charaktere, die sich in der Wildnis in problematischen Umständen wiederfinden, ziehen die Aufmerksamkeit von Kaylessa Irkell auf sich, der Besitzerin des Schwingenden Schwerts (Rotlärche, Bereich 2). Kaylessa glaubt, dass ein böser Einfluss, der vom Lanzenfelsens ausgeht, für die Probleme in Rotlärche verantwortlich ist. Sie bittet die Charaktere, die noch auf Stufe 1 sein sollten, herauszufinden, was dort vor sich geht. Die Charaktere entdecken, dass ein Nekromant, der sich selbst als „Herr“ bezeichnet, in einer Höhle nahe dieser Landmarke lauert.

Südwestlich von Rotlärche kann man den Lanzenfelsens viele Kilometer weit sehen. Sobald die Charaktere ihn erblicken, lies den folgenden Text:

Der Lanzenfelsens ist ein schmaler, 7,50 Meter großer Hinkelstein aus nacktem, grauem Fels, der sich in einem 60-Grad-Winkel nach Osten neigt.

Der Hinkelstein ist aus grauem Granit und hebt sich dadurch ab von seiner Umgebung, die aus Kalkstein besteht. (Ein Drache hat ihn vor langer Zeit hier fallen gelassen.) Etwa 100 m südlich des Steins ist eine Schlucht, die vor Unterholz nur so überquillt. Ein Pfad führt hinein in das Unterholz in der Nähe eines sorgfältig bemalten Schildes, auf dem in Gemeinsprache zu lesen ist:

Kommt nicht näher
Dass ihr euch nicht
Die entstellende Seuche einfängt
Die mich plagt!
Der Herr des Lanzenfelsens

Der Pfad führt weiter herab zum Eingang einer Höhle. Ein weiteres Warnschild mit derselben Beschriftung hängt dort. Falls die Charaktere die Höhle erforschen, fahre fort mit der Begegnung unter der Überschrift „Die Höhle des Nekromanten“ weiter unten.

DIE HÖHLE DES NEKROMANTEN

Ein wahnsinniger und zurückgezogener Nekromant mit dem Namen Oreioth – der selbsternannte „Herr des Lanzenfelsens“ – hat sich in der Höhle nahe des Lanzenfelsens niedergelassen. Er stellt keine unmittelbare Bedrohung für Rotlärche dar, aber er ist Eindringlingen gegenüber nicht gerade aufgeschlossen.



L1. EINGANGSHÖHLE

Der Höhleneingang führt hinein in Dunkelheit, aus der eine Brise weht, die den schwachen Geruch von Tod mit sich bringt. Innen befindet sich eine natürliche Höhle, deren Boden und Decke uneben sind. Der Durchgang führt nach Westen und wird immer schmaler.

Eine Leiche liegt nach etwa 18 m ausgebreitet auf dem Boden des Ganges. Sobald die Charaktere nahe genug herankommen sind, um einen guten Blick auf den toten Körper werfen zu können, lies Folgendes vor:

Die Leiche eines Mannes, eines Menschen, liegt hier auf dem Rücken ausgestreckt. Er trägt lediglich lederne Kniebundhosen.

Der Tote ist ein **Zombie**, erwacht aber nur zum Leben, wenn er berührt wird, und greift dann an.

L2. WACHHÖHLE

Eine runde Höhle mit hoher Decke erstreckt sich hier. Sie weist zwei schmale Ausgänge auf, von denen einer nach Norden, der andere nach Süden führt. Ein flacher Felsbrocken steht in der Mitte der Höhle. Er ist etwa 2 Meter breit, 2,50 Meter lang, und 1 Meter hoch. Dunkle Flecken färben seine Oberfläche.

Der Felsbrocken ist mit getrocknetem Blut befleckt.

Über dem östlichen Eingang stehen zwei **Zombies** auf einem 3 m hohen hängenden Vorsprung. Sie tragen zwischen sich eine hölzerne Kiste, angefüllt mit Steinen. Sehen sie einen Eindringling, lassen sie die Kiste los, so dass sie auf ihn herab fällt. Dem anvisierten Charakter muss ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 gelingen, ansonsten nimmt er 7 (2W6) Wuchtschaden. Die Zombies springen anschließend vom Vorsprung herunter (sie nehmen dabei jeweils 1W6 Wuchtschaden) und greifen an.

L3. LEICHENHÖHLE

Regungslose humanoide Gestalten, gehüllt in schmutzige Kleidung oder schrottartige Rüstung, lehnen an der Wand dieser Höhle. Ein paar sind kaum mehr als Skelette mit einzelnen Haarsträhnen und Haut, die sich eng über ihre Knochen spannt. Andere sind frischer. Auf dem staubigen Boden liegen ein paar alte Kurzschwerter.

Zwölf Leichen werden in dieser Kammer gelagert. Sieben sind nur noch Haut und Knochen, fünf sind noch frischer. Drei **Skelette** stehen regungslos zwischen den übrigen Gebeinen. Sie greifen jeden an, der sie oder die Leichen hier berührt.

L4. DIE TANZENDE TOTEN

Der Gang, der von Norden her in diesen Raum führt, kann folgendermaßen beschrieben werden:

Dieser schmale Gang ist an den meisten Stellen etwa drei Meter hoch, seine Wände sind rau und uneben. Hervorstehende Vorsprünge in den Wänden sind mit getrocknetem Blut bedeckt.

Schließlich verbreitert sich dieser natürliche Gang:

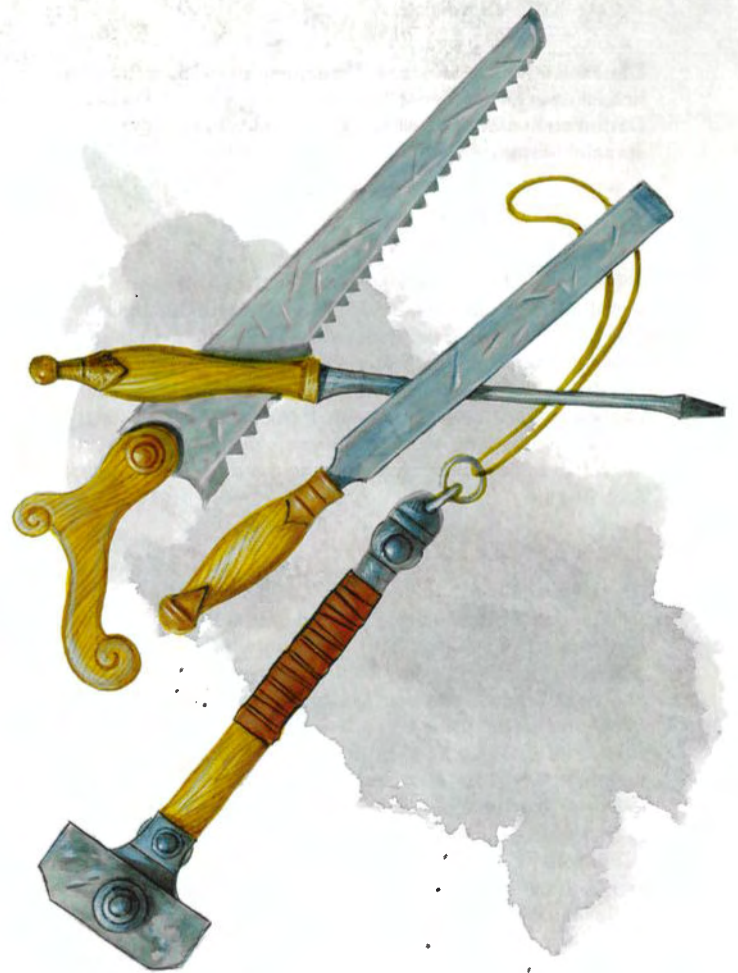
Die sternförmige Höhle geradeaus weist viele Spalten in ihren Wänden auf. Nur zwei davon, auf der anderen Seite der Höhle, scheinen groß genug, um hindurchzulaufen. Drei Zombies lungern in diesem Bereich herum. Einer ist wie ein Bär kostümiert, ein anderer angezogen wie eine Lady in einem aufgeputzten Kleid und dickem Make-up, und der letzte trägt ein Narrenkostüm mit klingelnden Glöckchen an Kragen und Ärmeln.

Diese 3 **Zombies** sind verkleidet, um den Herren vom Lanzenfels zu unterhalten, indem sie groteske Komödien aufführen. Sie haben die Anweisung, für einige Momente in ihren Rollen zu bleiben, wenn sie Eindringlinge sehen, und diese Ablenkung zu nutzen, um sich anzunähern und anzugreifen.

Waffenlärm in diesem Raum zieht die Aufmerksamkeit des Nekromanten Oreioth (in Bereich L5) auf sich und warnt ihn, dass Eindringlinge in der Nähe sind. Oreioth erklimmt die Stufe in Bereich L5, um in das Ende des westlichen Ganges zu schauen (siehe diesen Abschnitt), in der Hoffnung auf eine Chance, die Falle auszulösen, die sich hier befindet.

Südwestliche Passage. Dieser Tunnel führt in eine kleine Höhle, in der zwei geschlossene Eisentrühen auf dem Boden stehen. Ein Guckloch in der südlichen Wand erlaubt jemandem, der am oberen Ende der Stufen in Bereich L5 steht, die Truhen im Auge zu behalten. Neben dem Guckloch ist ein Hebel, der die Falltür in der Decke über den Truhen öffnet und einen Stein Schlag auslöst.

Ist Oreioth in dieser Position, wartet er so lange, bis mindestens zwei Eindringlinge die Höhle betreten haben, dann tritt er weg



vom Guckloch und zieht den Hebel. Sobald er das tut, ruft er laut, so dass es deutlich durch das Guckloch zu hören ist: „Ihr wagt es, euch gegen den Herrn des Lanzenfelsens zu stellen? Der Tod wird euer Lohn sein!“ Danach fährt er fort, wie ein Irrer zu lachen, während er sich zurückzieht.

Diejenigen, die sich in dem Raum befinden, können einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 versuchen. Misslingt er, nehmen sie 7 (2W6) Wuchtschaden, bei Erfolg nur die Hälfte.

Die Eisentrühen sind leer.

L5. WERKSTATT

Der Gang öffnet sich zu einer riesigen Kaverne, die von mehreren flackernden Fackeln erleuchtet wird, die in Wandleuchtern überall am Rand aufgehängt sind. Der Boden ist uneben, und die Decke ist 12 Meter hoch. Drei flache Felsbrocken nahe des Ganges dienen als Tische für menschliche Leichen. Abgetrennte Körperteile liegen in Körben neben den Leichen, bedeckt mit getrocknetem Blut. Eine Gestalt in einer dunklen Kapuze steht an dem dritten Tisch und kehrt euch den Rücken zu. Filziges Haar hängt unter der Kapuze hervor, und die Gestalt trägt eine Knochennadel in der Hand, die mit einer dunklen Kordel umwickelt ist.

Weiter westlich führt eine steinerne Treppe die nördliche Wand hinauf und endet knapp unter der Decke. Eine Steinplatte, die wie eine Theke geformt ist, ragt aus der Wand am Fuß der Treppe. Darauf liegen Sägen, Messer und andere Werkzeuge. Vier Skelette stehen auf der anderen Seite dieser Werkbank und bewachen den weiten Gang, der Richtung Westen nach draußen führt.

Die Gestalt mit der Kapuze ist ein **Zombie**, und fünf **Krabbelnde Klauen** verstecken sich zwischen den anderen Körperteilen in den Körben. Sobald die Eindringlinge etwas anderes tun als sich umzudrehen und abzuhauen, greifen die Monster an.

Der „Herr des Lanzenfelsens“ ist **Oreioth** (siehe Kapitel 7), ein menschlicher Tethyrianer und Nekromant mit einem schwarzen Schnurr- und Spitzbart. Falls die Charaktere den Bereich L4 bereits durchschritten und ihn auf sich aufmerksam gemacht haben, treffen sie Oreioth dabei an, wie er seine Werkzeuge auf der Werkbank sortiert und säubert. Ansonsten beobachtet er sie miss-trauisch von seinem Platz hinter den vier **Skeletten** aus. So oder so, sobald er den Charakteren gegenübersteht, zieht er sich aus jeglichem Kampf zurück und befiehlt seinen Skeletten, anzugreifen, während er in den Bereich L6 flieht.

Der Nekromant spricht über sich selbst in der dritten Person und bezeichnet sich mit seinem selbstgegebenen Titel. Er fürchtet sich vor körperlicher Gewalt, aber schützt Tapferkeit vor, während seine „Schoßtiere“ ihn beschützen, und sagt „Fallt nieder vor dem Herrn des Lanzenfelsens! Vor mir! Seht, meine dunklen Schrecken!“ Er ist bereit, ganz großmütig darüber nachzudenken, sich zu ergeben oder einen Waffenstillstand anzubieten, solange die Eindringlinge nur seine Höhle verlassen.

Treppen. Die Stufen entlang der nördlichen Wand führen hinauf zu einem Vorsprung, von dem aus man den Raum überschauen kann. Ein Guckloch auf diesem Vorsprung gewährt einen Blick auf den westlichen Gang in Bereich L4, zudem befindet sich hier ein Hebel, mit dem man die Steinschlag-Falle in diesem Raum bedienen kann.

Werkzeuge. Die steinerne Theke dient als Werkzeugbank. Unter den Werkzeugen hier befinden sich Sägen, Messer, Ahlen, Einbalsamierungswerkzeuge und Metallschalen. Darunter sind auch ein Krug mit Kornalkohol und ein Fass mit frischem Wasser. Alles ist sehr sauber.

L6. STUDIERZIMMER

Die Werkstatt verengt sich zu einem weiteren Durchgang, der sich teilt und zweimal wieder verbindet. Er führt immer weiter leicht bergab in einen weiteren Bereich, der folgendermaßen beschrieben werden kann:

Eine ovale Höhle öffnet sich hier, 12 Meter breit und 18 Meter lang. Wandteppiche in dunklem Violett schmücken den Raum. In der Mitte steht ein Podest, das aus abgetrennten Armen gefertigt wurde, so arrangiert, dass sie einander in der Mitte die Hand reichen und eine Art Kegel bilden. Die oberste Hand trägt eine leuchtende Kristallkugel. Ein dunkles Emblem mit einem augenartigen Schlitz schwebt über der Kugel.

Um ihnen das Emblem vor Augen zu führen, zeige den Spielern das Symbol des alten Elementaren Auges (siehe Kapitel 1) ohne irgendeinen weiteren Kontext. Das Emblem ist eine Illusion, die verschwindet, sobald sie oder das Podest angerührt wird.

Falls er hier ist, versteckt sich **Oreioth** (siehe Kapitel 7) hinter den Vorhängen am nördlichen Ende des Raums. Er trägt einen *Zauberstab der magischen Geschosse* bei sich. Er reagiert nur, wenn er angegriffen wird oder sich jemand dem schwebenden Emblem nähert. Ist letzteres der Fall, schreit er „Könnt ihr es nicht

sehen? Es ist das Auge! Es sieht jede eurer Bewegungen! Fürchtet ihr es nicht?“

Falls er stirbt, verwandelt sich Oreioth in eine schwarze Flamme. Die Flamme brennt herunter und löst sich mit einem klagenden Wehgeschrei in nichts auf.

SCHÄTZE

Die leuchtende Kugel ist eine *Schwebekugel*. Hinter den Vorhängen sind Nischen, in denen Oreioth Essen, Getränke, Vorräte, Kleidung und Bettzeug aufbewahrt, sowie 165 SM, 78 GM und 4 polierte Gagates (je 50 GM). Falls es Oreioth nicht mehr gelingt, sich den *Zauberstab der magischen Geschosse* zu schnappen, liegt dieser ebenfalls in einer Nische.

GRABMAL DER WANDELNDEN STEINE

Kurz nachdem die Charaktere vom Lanzenfelsen nach Rotlärche zurückgekehrt sind, beginnt dieses Szenario, das für Charaktere der Stufe 2 vorgesehen ist. Unter der Stadt befinden sich Tunnel und Kammern, die von den alten Zwergen gegraben wurden. An diesem Ort befindet sich ein Gewölbe, in dem große Steine auf mysteriöse Weise ihre Position verändern.

Einige Generationen zuvor entdeckten Steinmetze, die im Steinbruch arbeiteten, die alten Tunnel, begrabene Minenarbeiter, sowie das seltsame Phänomen der wandelnden Steine. Am Anfang hielten jene, die den Ort gefunden hatten, ihre Entdeckung geheim, weil sie hofften, dass dort ein Schatz zu finden sei. Ein solcher wurde nie entdeckt, aber das Gerücht lebt weiter.

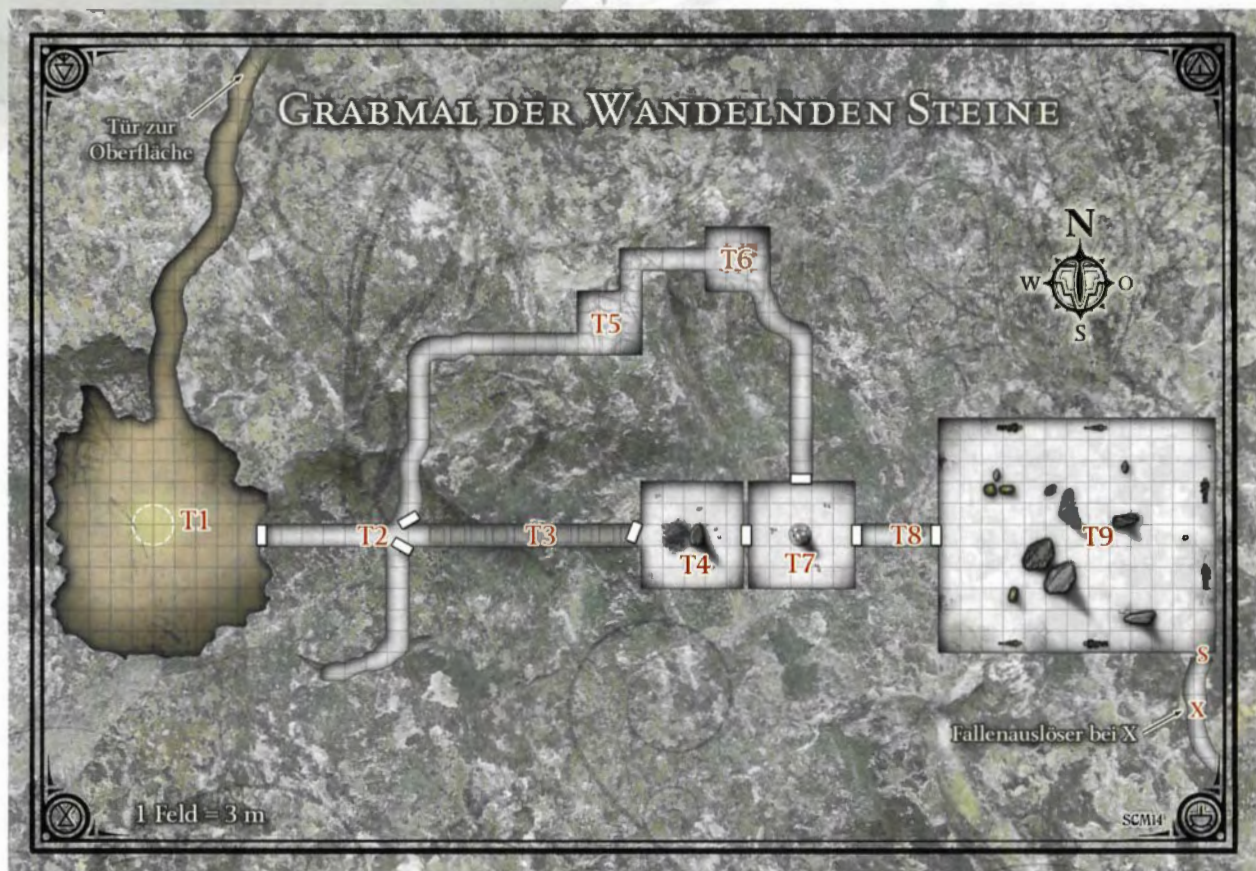
Die Bewohner von Rotlärche, die von dem Ort wussten, weihten schließlich die Anfänger der Stadt ein. Diese betrachteten das Phänomen als übernatürlich und unheilvoll. Sie nannten sich selbst Die Glaubenden und bezeichneten die in der Kammer begrabenen Minenarbeiter als Die Graber. Die Glaubenden beobachteten die Steine genau, um zu sehen, ob sich aus ihren Bewegungen irgendwelche Botschaften herauslesen lassen, und sie betrachteten die Graber als stolze Wächter, die über dieses uralte Mysterium wachen.

Im Laufe der Jahre begannen die Glaubenden, die Ereignisse und Gegebenheiten in Rotlärche so zu lenken, dass ihre Gruppe zu Wohlstand kam. Sie schlossen sich zu einem geheimen Stadtrat zusammen und trafen sich, um schwere Entscheidungen „zum Wohle aller“ zu fällen. Leute, die Ärger in Rotlärche machten, wurden in den Ruin getrieben, eingeschüchtert oder sogar ermordet.

Vor ein paar Monaten stolperten Agenten des Kults der Schwarzen Erde über das Grabmal der Wandelnden Steine. Ein ambitionierter Kult-Priester mit dem Namen Larrakh kam nach Rotlärche, um die Glaubenden unter die Kontrolle des Kults zu bringen. Unbeeinflusst von Aberglaube, anders als die Glaubenden, kam er hinter das Geheimnis, wie man die wandernden Steine manipulieren kann. Larrakh benutzt diese Steine nun, um „Botschaften“ zu überbringen, die er für die Glaubenden übersetzt, und manipuliert sie so dazu, dass sie dem Kult gehorchen.

Charaktere, die auf die richtigen Gerüchte in Rotlärche hören, schaffen es möglicherweise, das Grabmal der Wandelnden Steine zu entdecken. Die Glaubenden haben einen versteckten Eingang in Waelvurs Wagenwerkstatt (Rotlärche, Bereich 16). Der lange, sich windende Tunnel, der in diesem Geschäft





beginnt, führt in den Bereich T1 im Grabmal. Ein zweiter Eingang, der in Mellhikos Steinhauerei versteckt ist (Rotlärche, Bereich 18), führt zu Bereich T9.

ERDLOCH

Sollten die Charaktere keine Hinweise finden, die sie zu diesem Szenario führen, öffnet sich mitten in Rotlärche ein Erdloch, das die verborgenen Kammern offenbart. Falls dies eintritt, lies den folgenden Text, sobald du bereit bist zu starten:

Ein ganz normaler Nachmittag in Rotlärche wird von einem Beben unterbrochen. Von einer Sekunde auf die nächste rutschen vier kleine Kinder und der alte Wagen, auf dem sie gespielt haben, hinunter in ein Erdloch, das sich plötzlich öffnet. Sie verschwinden im Boden, und man kann nur noch ihre Hilfeschreie hören.

Eine bestürzte Frau kommt aus einem der nahegelegenen Häuser gerannt und sprintet zum Rand des Lochs. Der Boden dort gibt ebenfalls nach und reißt sie zu den anderen in die Tiefe. Immer mehr Leute kommen aus den anderen Häusern her gerannt. Rufe wie „Ein Seil, ein Seil!“ und „Holt eine Leiter!“ schallen durch die Luft.

Jede Kreatur, die sich dem Rand des Erdlochs ohne Sicherheitsvorkehrungen – z.B. sich flach auf den Bogen legen und nach vorne kriechen oder sich mit einem Seil sichern – nähert, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten fällt sie ebenfalls in das Loch, da der Boden weiter unter ihr nachgibt. Der Boden des Erdlochs liegt in 9 m Tiefe, aber ein abfedernder Haufen Erde hat sich bereits in der Höhle

unten angesammelt, so dass alle, die herunterfallen, keinen Schaden nehmen.

Sobald die Charaktere in das Loch hineinschauen können, lies Folgendes:

In etwa 9 Metern Tiefe unter dem Straßenniveau befindet sich eine dunkle Kammer. Sie sieht größer aus als das Loch und erstreckt sich nach allen Seiten weit in die Dunkelheit hinein. In der Mitte hat sich ein Haufen loser Erde aufgetürmt. Die Kinder, die als erste in das Loch gefallen sind, sitzen auf dem Erdhaufen, husten sich den Staub aus der Lunge und schluchzen vor Angst. „Mein Junge, mein Jungel!“, ruft ein besorgter Vater und lugt über den Rand des Loches. „Jemand muss etwas unternehmen!“

Immer mehr der Bewohner kommen von allen Seiten her angerannt, halten sich dabei aber vom Rand des Erdlochs fern. Unter ihnen sind ein paar der Stadtältesten. Diese ziehen die Leute zurück vom Rand und warnen alle, sich nicht zu nähern. „Überlasst uns das!“, sagt einer der Ältesten. „Wir werden uns um diese Angelegenheit kümmern! Den Kindern wird es nicht schaden, wenn sie noch ein wenig länger dort unten bleiben müssen, aber niemand darf nach dort unten gehen. Bleibt zurück!“

Das Erdloch deckt Bereich T1 auf im Grabmal der Wandelnden Steine. Die Stadtbewohner, die hineingefallen sind, haben große Angst, sind zerschrammt und nicht fähig, ohne Hilfe wieder nach oben zu klettern, aber abgesehen davon geht es ihnen gut.

Die Stadtältesten, die versuchen, die Situation unter Kontrolle zu bekommen, sind Ilmeth Waelvur (Tethyrianer, Mensch, **Bandit**; siehe Rotlärche, Bereich 16), Albaeri Mellikho (Tethyrianerin, Mensch, **Bürgerin**; siehe Rotlärche, Bereich 18)

und Ulhro Luruth (Chondathaner, Mensch, **Bürger**; siehe Rotlärche, Bereich 19). Da sie darum bemüht sind, niemanden herausfinden zu lassen, dass dieses Erdloch unterirdische Gänge freigelegt hat, sagen sie Dinge wie „Wir werden das hier nicht vor Fremden besprechen!“ und „Die Graber dürfen nicht verärgert werden!“ und „Die Steine dürfen nicht bewegt werden!“ Diese Aussagen bewirken allerdings wenig Gehorsam bei den verängstigten Stadtbewohnern.

Falls keiner der Charaktere ein Seil besitzt, kommt von irgendwo ein hilfsbereiter Bewohner mit einem alten, aufgerollten Strick angelaufen. Er oder sie schiebt sich an den Ältesten vorbei, um den Charakteren das Seil anzubieten. Die Kinder unten im Loch weinen, während immer mehr Schaulustige eintreffen. Es ist definitiv Zeit für eine Rettungsmission.

Um diejenigen zu retten, die hineingefallen sind, muss ein Helfer mit einem Seil herabgelassen werden, dieses dann um eines der Opfer wickeln, und die Leute oben müssen das Seil wieder nach oben ziehen. Die Stadtbewohner sind dankbar für die Hilfe der Charaktere.

T1. EINGANGSHÖHLE

Falls sich das Erdloch geöffnet hat, befindet sich in der Mitte dieser Höhle ein Erdhaufen, sowie ein klaffendes, 6 m breites Loch in der 9 m hohen Decke.

Der Boden dieser großräumigen, unregelmäßig geformten Höhle hat einen Boden aus glattem Fels. Feuchte Erde und Steine, zwischen denen hier und da Baumwurzeln herausragen, bilden die Wände. Ein 1,50 Meter breiter Tunnel führt in Richtung Norden, und eine Steinplatte – eine Tür mit einem rostigen Zugring – ragt im Osten auf. Neben der Tür liegen ein paar abgenutzte Mäntel und ein Wasserschlauch auf dem Boden.

Der Wasserschlauch ist zur Hälfte mit Wasser gefüllt. Die Mäntel sind unauffällig und einfach. Sie gehören Glaubenden, die keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollen, während sie aus dem Eingangstunnel herauskommen oder ihn betreten.

Die Steintür im Osten hat kein Schloss. Sie lässt sich leicht und geschmeidig öffnen. Dahinter führt ein Gang aus gehauenen Stein nach unten und schließt sich östlich an Bereich T2 an.

NÖRDLICHER TUNNEL

Dieser Tunnel führt zu Mellikhos Steinmetzerei (Rotlärche, Bereich 18). Sollten die Charaktere diesen Tunnel erforschen, lies Folgendes:

Der Tunnel ist matschig. Er windet sich ein gutes Stück weit nach Norden, bevor es langsam bergauf geht. Nach etwa 30 Metern endet er an einer hölzernen Tür, die ein schräges Dach bildet. Ein kleiner hölzerner Kasten steht auf dem Boden neben der Tür und neben dem Kasten liegt ein Haufen nasser Sand, aus dem die Endstücke von Fackeln herausragen.

Hinter der hölzernen Tür setzt sich der Tunnel noch drei Meter fort und endet dann in dem Steinbruch hinter Albaeri Mellikhos Haus.

Die feuchten Fackeln wurden gelöscht, indem sie in den Sand gesteckt wurden. Es ist schwer, sie anzustecken, aber sie fangen gut an zu brennen, wenn man sie an einem bereits bestehenden Feuer entzündet. In dem Kasten befinden sich Feuerstein und Stahl, sowie sechs trockene Fackeln.

T2. STEINWÄCHTER

1,80 m hinter der Steintür ebnet sich der Tunnel. Zwei Steinreliefs, die stolze Zwerge in Kettenpanzern und mit Streitäxten bewaffnet zeigen, stehen sich hier gegenüber an den Tunnelwänden. Die Reliefs heben sich ab von den Wänden des Gangs, und sie weisen rundherum Lücken auf, so dass sie Türen sein könnten. Der Gang setzt sich hinter ihnen fort.

Die Türen öffnen sich ohne großen Widerstand, wenn man gegen sie drückt. In südlicher Richtung führt die Tür in einen langen Steintunnel. Dieser endet in einer Grube, die von einer Steinbank mit einem Loch darin bedeckt wird (ein Plumpsklo, das seit einigen Jahrzehnten nicht mehr benutzt wurde). Die Tür im Norden des Korridors führt in einen Durchgang, der wiederum in Bereich T5 mündet.

T3. KÄFIGFALLE

Falls sich die Abenteurergruppe von T2 aus weiter den Tunnel Richtung Osten bewegt, laufen sie geradewegs in eine Falle. Lies den folgenden Text nur vor, falls ein Charakter die Decke untersucht:

Die Decke besteht aus quadratischen Steinplatten, diese sind an jeder Seite etwa drei Meter lang. Rostige, eiserne Rahmen umschließen jede Steinplatte. Zwischen den einzelnen Platten und zwischen den Platten und den Wänden an beiden Seiten ist je eine Lücke von ein paar Zentimetern. Sie bilden eine Reihe entlang der Decke, die sich den Gang hinunter fortsetzt.

10 Eisenkäfige hängen an Ketten über dem Gang, und die „Platten“ sind die Unterseiten der Käfige. Die echte Decke ist 7,50 m hoch, und jeder Käfig hängt an einer 1,50 m langen starken Kette und ist 3 m hoch. Die Bodenplatten der Käfige sehen vom Gang aus wie eine 3 m hohe Decke. Die Platten bestehen aus dünnem Gips und sind so angemalt, dass sie wie Stein aussehen.

Sobald die Charaktere das östliche Ende des Gangs sehen können, lies Folgendes:

Am Ende des Durchgangs befindet sich eine weitere Steintür mit einem eisernen Zugring daran. Sie steht ein kleines Stück offen, dahinter ist Dunkelheit. In etwa 1,50 Metern Höhe sind zwei 5 Zentimeter breite und 30 Zentimeter lange horizontale Schlitzlöcher eingelassen.

Falls die Charaktere sich noch nicht um Grond (männlicher Halbork **Schläger**) gekümmert haben, schaut er durch die Schlitzlöcher hindurch. Mit seiner Dunkelsicht kann er Charaktere aus 18 m Entfernung ausmachen, aber falls die Charaktere eine Lichtquelle bei sich tragen, sieht er sie, sobald sie die Türen in Bereich T2 passieren.

Grond hat den Befehl, Eindringlinge in die Falle zu locken. Jeder, der kein Eindringling ist, weiß Bescheid, dass er 18 m von der Tür entfernt stoppen, die Fäuste kreuzen und laut rufen muss „Ein Glaubender nähert sich!“ Grond lässt die Käfige auf jeden herabfallen, der sich nicht an dieses Protokoll hält.

Herunterfallende Käfige. Die Kette jedes Käfigs verläuft durch einen Flaschenzug, der an einem schweren Eisenstab innen an der Tür von Bereich T4 befestigt ist. Grond kann von seinem Standpunkt aus eine Aktion benutzen, bei der er zwei Ketten freilässt.

Er beginnt mit dem Käfig am westlichen Ende des Tunnels und blockiert so den Rückweg, danach folgt ein Käfig, der auf die Abenteurergruppe herabfällt. Lege an diesem Punkt einen Initiativwurf ab. Grond nutzt seinen zweiten Zug, um den östlichen Rand des Gangs mit einem dritten Käfig zu blockieren und einen weiteren Käfig auf diejenigen Charaktere fallen zu lassen, die noch nicht gefangen sind.

Ein herabfallender Käfig trifft den 3 qm großen Bereich des Durchgangs, der sich unter ihm befindet. Ziele in diesem Bereich können still stehen, denn sie nehmen keinen Schaden, wenn der Gips am Boden des Käfigs über ihnen zerbricht und der Käfig sie einschließt. Alle, die jedoch dem fallenden Käfig entkommen wollen, brauchen einen erfolgreichen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 15. Misslingt der Wurf, wird der Charakter trotzdem im Käfig gefangen. Jeder, dem der Wurf um 5 oder mehr misslingt, wird allerdings vom Eisenrahmen der Käfigunterseite getroffen. Er nimmt 7 (2W6) Wuchtschaden und ist unter dem Käfig eingeklemmt. Während der Charakter eingeklemmt ist, gilt er als liegend und festgesetzt.

Ein Charakter, der eine Aktion verwendet, um einen **erfolgreichen** Stärkewurf gegen SG 15 zu machen, kann den Käfig genug anheben, um eine Kreatur aus dieser Lage zu befreien. Um die rostigen Gitter genügend zu verbiegen und dadurch jedem, der sich in oder unter dem Käfig befindet, die Flucht zu ermöglichen, wird ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 benötigt. Ein Charakter, der unter einem Käfig eingeklemmt ist, hat keine gute Hebelkraft und daher einen Nachteil auf diese Stärkewürfe.

ENTWICKLUNG

Falls Grond die Charaktere in dem Gang gefangen setzt, rennt er los, um es Baragustas in Bereich T8 zu erzählen. Baragustas ruft daraufhin die Leidensbringer (siehe Bereich T7), die 10 Minuten später eintreffen. Die Bösewichte heben die Käfige einen nach dem anderen hoch, um die gefangenen Charaktere anzugreifen, mit dem Ziel, sie gefangen zu nehmen. Larrakh plant dann, die Charaktere im Rahmen einer speziellen Zeremonie zu opfern.

T4. VORKAMMER

Diese große, rechteckige Kammer wurde aus dem Fels gehauen. In der Mitte der westlichen Kammerwand befindet sich eine Steintür mit einem schmalen Sichtschlitz. Neben der Tür ist in etwa 1 Meter Höhe eine Reihe von eisernen Hebeln in die Wand eingeschraubt. Zehn geölte Ketten sind an den Hebeln befestigt und führen nach oben in ein in die Decke gebohrtes Loch. Eine weitere solide Steintür befindet sich in der Mitte der östlichen Wand.

Ein 2,40 m hoher, rechteckiger Fels steht aufrecht in der Mitte des Raums. Darin ist eine Inschrift eingemeißelt, aus der Entfernung nur schwer zu lesen. Am Fuß des aufrechten Felsens ist ein kleiner Mensch unter Steinen auf Armen, Beinen und Rücken eingeklemmt, das Gesicht nach unten. Er ist barfuß und trägt zerlumpte Kleidung.

Abhängig davon, was in Bereich T3 geschehen ist, steht möglicherweise Grond (ein männlicher Halbork-**Schläger**) an der westlichen Tür und beobachtet den Gang dahinter. Grond ist überrascht von den Eindringlingen, die hinter ihm eintreten. Nachdem er dort einen Moment lang gestanden und sie mit offenem Mund angestarrt hat, sagt er schließlich: „Ihr dürft hier nicht sein. Ihr müsst gehen!“ Er zeigt den westlichen Gang hinunter. Offensichtlich frustriert und verzweifelt, greift er jeden an, der versucht, den Raum durch die östliche Tür zu verlassen.

Eingeklemmt unter einem Haufen kleiner Felsbrocken liegt ein 11-jähriger Junge namens Braelen Heidenhand (Tethyrianer,

Mensch, **Bürger** mit 2 Lebenspunkten und keinen wirkungsvollen Angriffen). Er dämmert irgendwo zwischen wach und bewusstlos vor sich hin. Falls Fremde den Raum betreten, wird er wach genug, um mit schwacher Stimme um seine Freiheit zu flehen.

Braelen darstellen. Braelen ist hier seit zwei Tagen eingeklemmt. Schwere Steine wurden vorsichtig so auf ihm platziert, dass er keine Brüche oder Quetschungen erleidet. Er friert, ist durstig, hungrig, müde und verängstigt. Der Junge gibt keinen Ton mehr von sich, wenn er eingeschüchtert oder drangsaliert wird. Nähert man sich ihm auf freundliche Art, fleht er zunächst um Essen und Wasser. Er kann folgende Informationen geben als Antworten auf die Fragen der Charaktere.

- Die Glaubenden haben ihn hierhergebracht als Strafe für seinen Ungehorsam. Er hat versäumt, eine Nachricht seines Vaters, Rotharr Heidenhand, an Ilmeth Waelvur zu überbringen. Es handelte sich dabei um ein Stück Papier, das der Junge nicht gelesen hat.
- Rotharr gehört zu den Glaubenden. Andere Glaubende, von denen Braelen weiß, sind Baragustas Harbuckler, Marlandro Gaelkur und Ilmeth Waelvur. Der Junge weiß außerdem, dass Grond kein echter Glaubender ist, aber da die Glaubenden sich um ihn **kümmern**, tut er alles, was sie ihm sagen.
- Die Glaubenden sind eine geheime Gruppierung, die aus einigen der wichtigsten Leute der Stadt besteht. Sie bewachen die Wandelnden Steine und passen auf, dass niemand die Graber stört, die hier begraben liegen. Die Glaubenden beobachten die Wandelnden Steine mit großer Aufmerksamkeit, da es ein schlechtes Zeichen ist, wenn sie sich bewegt haben, und sie müssen dann herausfinden, was es bedeutet, um Gefahr abzuwenden. (Diese Information ist nicht wahr, aber es ist das, was die Glaubenden und Braelen glauben.)
- Braelen ist nicht wütend auf seinen Vater oder auf die Glaubenden. Er glaubt, dass diese Art von Behandlung normal ist, und er ist besorgt, sein Vater könnte herausfinden, dass die Bestrafung zu früh beendet hat.
- Die Kammer der Wandelnden Steine und der bestatteten Graber befindet sich im Osten hinter 3 weiteren Steintüren.

Falls die Charaktere Braelen befreien, versucht er, über den Tunnel in Bereich T1 zurück an die Oberfläche zu gelangen.

Inschrift. Die Inschrift auf dem aufrecht stehenden Stein besteht aus folgendem Satz in der Gemeinsprache: „Verärgert nicht die Graber.“

Ketten. Hier befinden sich die Ketten zu den Käfigen in Bereich T3, befestigt an eisernen Stangen. Die Charaktere können einen herabgefallenen Käfig zurück in seine Ursprungsposition bringen, indem sie an seiner Kette ziehen.

T5. LEICHENKAMMER

Den Charakteren weht der Geruch des Todes schon entgegen, während sie sich diesem Raum nähern.

Der Tunnel öffnet sich hin zu einem rechteckigen Raum, der schrecklich nach verwesendem Fleisch stinkt. Drei menschliche Leichen, von denen kaum mehr übrig ist als blutige Knochen und Sehnen, liegen auf dem Boden ausgestreckt in der Mitte des Raums. Zwei übergroße Ratten wühlen zwischen den Leichen herum und pausieren immer wieder, um das Fleisch zu fressen, das sie sich herausgerissen haben. Aus den schmalen Spalten in den Wänden kommen Krabbelgeräusche.

Fünf **Riesenratten** haben ihren Weg in diesen Raum durch die schmalen Felsspalten gefunden, die gerade breit genug sind, dass die Nagetiere sich hindurchzwängen können. Zwei sind in der Mitte des Raums, drei weitere lauern in den Spalten. Die

Glaubenden wissen noch nicht, dass die Ratten hier sind, und ihre grausige Mahlzeit reicht aus, um die Ratten vom Herumwandern abzuhalten. Die Riesenratten ignorieren Eindringlinge, wenn diese einen großen Bogen um sie machen und es vermeiden, sie aufzuscheuchen. Sie greifen an, wenn sie verletzt oder provoziert werden.

Die Leichen gehören zu Wanderern, die in der Nähe von Rotlärche verschwunden sind. Jede hat ein Symbol des Erdkults so tief in ihre Stirn hineingeschnitten, dass es auch auf dem Schädel zu sehen ist. Um einen Test zu bestehen, den der Erd-Kultist Larrakh angeordnet hat (siehe Bereich T9), haben Glaubende im Laufe des vergangenen Monats Wanderern bei verschiedenen Gelegenheiten aufgelauert und sie getötet. Die Glaubenden werden selten zu Mördern, aber Larrakh stachelt sie zu immer dunkleren Taten an.

T6. SCHWEBENDER STEIN

Der Tunnel führt in einen rechteckigen Raum. In der Mitte schwebt ein schwarzer Felsen, etwa 30 Zentimeter breit, knapp einen Meter über dem Boden.

Ein normaler Felsbrocken schwebt hier aufgrund von uralter Magie, die einen unsichtbaren, 3 Meter breiten Zylinder aufrecht erhält, der vom Boden bis zur Decke reicht. Die Säule, die für *Magie Erkennen* (Schule der Verwandlung) sichtbar ist, befähigt Gegenstände, die darin platziert und zurückgelassen werden, an der Stelle zu schweben, an der sie losgelassen wurden. Die Säule kann bis zu 500 Pfund tragen. Gegenstände, die schwerer sind, fallen herab. Falls die Charaktere den Felsbrocken, der 20 Pfund wiegt, aus der Säule herausbewegen, wird er von dem Effekt befreit und stürzt zu Boden.

T7. ZWERGENSTATUE

Diese 15 Quadratmeter große, rechteckige Kammer wurde aus dem Stein gemeißelt. Der Boden ist rau, aber flach, an den Wänden zeigen sich die Meißelspuren der ursprünglichen Erbauer, und die Decke ist etwa drei Meter hoch. Drei identische Steintüren mit eisernen Zugringen befinden sich in der Mitte der östlichen, nördlichen und westlichen Wand.

Im Zentrum des Raums steht eine lebensgroße und naturgetreue Statue eines Zwergenkriegers, der ein Kettenhemd, einen Helm und große Stiefel trägt. An seinem linken Arm trägt er einen Schild, in der rechten Hand eine Streitaxt. Die Statue wurde offensichtlich einst auseinandergehauen, wobei die Bruchstücke grob aus Kopf, Oberkörper, Unterkörper und Beinen bestehen. Diese Stücke wurden wieder zusammengesetzt und werden von einem stabilen hölzernen Rahmen aufrecht- und zusammengehalten. Auf dem Boden vor der Statue liegen ein Dolch sowie einige Münzen und Edelsteine. Sie sind umschlossen von einem Ring aus feinem Kies.

Die Statue ist ein versteinertes und längst verstorbener Zwerg. Auf dem Rahmen, der sie zusammenhält, steht eine kleine, ordentliche Inschrift, auf der steht:

Versteinertes Eisenstern(?)-Zwerg,
gefunden 1459 DR in Rotlärche, westlicher Steinbruch
in zerbrochenem Zustand.

Der Ring aus Kies kreist die Statue in einem Radius von 1,50 m ein. Sein Zweck ist es, den dem Respekt angemessenen Abstand zu der Statue zu halten. Die Glaubenden haben die Tradition, hier kleine Wertgegenstände zurückzulassen, da das

Glück bringen soll. Larrakh drängt sie, jeden Zehntag mehr zu bringen, so dass er es einsammeln und mitnehmen kann, wenn er Rotlärche verlässt.

SCHÄTZE

Unter den Gaben, die hier von den Glaubenden zurückgelassen wurden, befinden sich 440 KM, 253 SM und 97 GM. Sechs kleine grüne Achate (Wert je 5 GM) und zwei polierte Mondsteine (Wert je 50 GM) liegen zwischen den Münzen.

Um die Glaubenden zu ermuntern, hat Larrakh hier einen *Dolch +1* zurückgelassen, verziert mit Sternmotiven und einem Griff aus nachtblauem Leder. Getrocknetes Blut zielt den Dolch noch immer, da er benutzt wurde, um die Mordopfer aus T5 zu töten und die Symbole in ihre Stirn zu ritzen. Der Dolch macht kein Geräusch, wenn er etwas trifft oder schneidet.

In den Knauf des Dolchs ist der Name „Reszur“ eingraviert. Wenn sein Träger diesen Namen ausspricht, leuchtet die Klinge in einem fahlen, kalten Licht, das einen 3 m Radius erleuchtet; es leuchtet dann so lange, bis der Träger den Namen erneut ausspricht.

ENTWICKLUNG

Es handelt sich nur noch um eine Frage von Minuten, bevor die Kultisten der Schwarzen Erde in Rotlärche – die sogenannten Leidensbringer – davon erfahren, dass die Charaktere das Grabmal erkunden. Sie wollen nicht, dass irgendjemand ihre Manipulation der Stadt-Ältesten aufdeckt, deshalb schleichen sie sich durch den nördlichen Tunnel in Bereich T1 in das Grabmal hinein und jagen die Charaktere. Diese Kultisten können die Abenteuergruppe entweder hier einholen oder, wenn du das bevorzugst, in Bereich T9.

Falls die Gruppe das Grabmal betritt, bevor das Erdloch durchbricht, bemerken Stadtbewohner oder Beobachter des Kults in der Nähe von Mellikhos Steinmetzerei oder Waelvurs Wagenwerkstatt die Aktivitäten der Charaktere. Die Kultisten eilen dann zu dem Eingang, den die Charaktere nicht benutzt haben, und beginnen ihre Suche im Grabmal.

Die Leidensbringer sind sechs **Banditen**, deren Lederrüstung das Symbol des Kults der Schwarzen Erde trägt. (Diese Begegnung ist schwer für eine Abenteuergruppe, die erst auf Stufe 1 ist.) Sobald die Leidensbringer auf die Abenteuerer treffen, sagen die Banditen grimmig und selbstbewusst: „Wir sind die Leidensbringer. Wir sind gekommen, um eure Neugier zu belohnen.“ Danach greifen die Kultisten an und kämpfen bis zum Tod. Drei bleiben im Hintergrund und schießen auf Zauberwirker, wobei sie ihr Feuer stets auf einen Feind konzentrieren. Die anderen drei nähern sich, um den Rest der Gruppe in einen Nahkampf zu verstricken.

T8. ANNÄHERUNG

Ein Durchgang – 3 Meter breit, 3 Meter hoch, und aus dem Stein herausgemeißelt – führt 12 Meter geradeaus. Eine kleine Laterne hängt von einem Haken in der Wand neben der Tür am östlichen Ende des Durchgangs. Auf einem hölzernen Hocker neben der Laterne sitzt ein glatzköpfiger, bartloser alter Mensch in geflickten und ausgebleichten Hosen mit passender Tunika. Er vertreibt sich die Zeit damit, an einem Stock herumzuschneiden.

Der Mensch ist ein Ältester von Rotlärche mit dem Namen Baragustas Harbuckler, ein Tischler im Ruhestand (Tethyrianer, Mensch, **Bürger**).

Baragustas darstellen. Baragustas, ein Glaubender, ist unbewaffnet und fürchtet sich vor den Charakteren. Er wirft



sich zu Boden und fleht um Gnade. Baragustas ist zu schwach, um Gegenwehr zu leisten, aber er fleht die Charaktere händelnd an, nicht den „Zorn der Graber“ heraufzubeschwören, indem sie die Steine im Grabmal aufstören (Bereich T9).

Baragustas weiß alles, was auch Braelen weiß (siehe Bereich T4). Er offenbart ohne Umschweife die Existenz der Glaubenden und erklärt das Mysterium der Wandelnden Steine, indem er den Charakteren erzählt: „Von Zeit zu Zeit verändern die großen Steine ihre Position, wenn niemand hinschaut. Auf diese Weise sprechen sie mit uns. Sie geben uns Zeichen herannahender Gefahr und warnen uns, wenn wir schlechte Entscheidungen treffen.“

Der alte Tischler weiß viel über den Einfluss der Glaubenden in Rotlärche über die Jahre hinweg. Die kürzliche Verwicklung mit den „Erdpriestern“, die ihnen helfen, die Wandelnden Steine zu verstehen, erwähnt er nebenbei. Er ist ziemlich eingeschüchtert von Larrakh, und hat mehr Angst vor den Erdkultisten als vor den Abenteurern.

Baragustas ist nicht so unschuldig, wie er sich gibt. Er streitet jedes Wissen um Morde und Verbrechen ab und schützt Überraschung vor, wenn die Charaktere Beweise davon nennen, wie die Leichen in Bereich T5. Der alte Mann war an solchen Aktivitäten nie beteiligt, aber dass er sie abstreitet, ist eine Lüge. Er weiß von den Morden.

SCHÄTZE

Baragustas hat 25 KM und 19 SM dabei. Er trägt außerdem einen einfachen Ehering, der 10 GM wert ist.

T9. KAMMER DER WANDELNDEN STEINE

Falls die Charaktere mit Baragustas in Bereich T8 sprechen oder die Tür zu diesem Bereich untersuchen, hört sie ein **Priester der Schwarzen Erde** (siehe Kapitel 7) mit dem Namen Larrakh. Falls er das tut, stellt er rasch seine Laterne ab und versteckt sich. Der folgende Text setzt dies voraus:

Eine riesige Kammer mit einer 6 Meter hohen Decke wurde hier aus dem Fels gehauen. Eine brennende Laterne steht auf dem Boden in der Nähe der Raummitte. In dieser Kammer befindet sich eine seltsame Aufstellung aus Monolithen – ein paar aufrecht stehende Felsen, andere als Bögen aus drei Steinen arrangiert. 6 niedrige Felsplatten sind entlang der Wände am Rand des Raumes entlang aufgestellt. Auf jeder Platte liegen humanoide Knochen, bekleidet mit Resten von zerfledderter Kleidung und verrosteten Ketten.

Larrakh versteckt sich hinter einem der größeren Steine. Er verbringt fast seine gesamte Zeit in dieser Kammer, studiert die alten Steine und experimentiert mit dem magischen Boden. Sobald er die Charaktere sieht, greift er sie mit seiner Magie an.

Geheimtür. In der südöstlichen Ecke ist eine Geheimtür. Um sie zu finden, wird ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 benötigt, bei dem der Steinrand ohne Mörtel bemerkt wird, der die Tür umrandet. Die Tür dreht sich um ihren

Mittelpunkt und öffnet so zwei schmale Durchgänge zu beiden Seiten. Der Tunnel dahinter führt zu einem Holzschuppen im Hof hinter Waelvurs Wagenwerkstatt (Rotlärche, Bereich 16).

Die Erdkultisten benutzen diesen Durchgang, um das Grabmal zu betreten und zu verlassen, und die Glaubenden haben ihn getarnt, um Neugierige fernzuhalten. Weiter innen ist der Tunnel teilweise blockiert mit staubigen Planen, zerbrochenen Holzbalken und losen Steinen, damit er aussieht, als sei er zusammengebrochen. Eine mittelgroße oder kleine Kreatur kann sich vorsichtig einen Weg durch die Trümmer bahnen. Falls jemand eine Aktion verwendet, um einen der Stützbalken herauszureißen, stürzt das Durcheinander wirklich in sich zusammen. In dem Fall ist ein 3 m langes Stück des Tunnels unter Trümmern vergraben und der Durchgang blockiert. Um die Trümmer zu entfernen, braucht es ein paar Stunden Arbeit.

Knochen. Auf den Steinplatten liegen die Knochen der menschlichen Minenarbeiter, die diese Kammer entdeckten, bevor Rotlärche gegründet wurde. Keins der Skelette ist intakt; bei jedem ist entweder eine Extremität, der Brustkorb oder der Schädel zerbrochen. Die Verletzungen entsprechen üblichen Minenunfällen. Die Glaubenden verehren diese Skelette, nennen sie „die Graber“, und tasten die Überreste nicht an.

Larrakh darstellen. Larrakh benutzt die Steine in der Kammer als Deckung, aber er hat nicht vor, bis zum Tod zu kämpfen. Falls dieser Ort entdeckt wird und es ihm nicht gelingt, die Eindringlinge möglichst rasch und ohne großen Aufwand zu eliminieren, versucht Larrakh, durch eine Geheimtür (siehe oben) zu fliehen. Er löst einen Steinschlag aus, der seiner Flucht Rückendeckung gibt.

Larrakh ist bei der Priesterschaft der Schwarzen Erde in Ungnade gefallen, nachdem er ein paar frühere Missionen vermasselt hat. Er ist fest entschlossen, Rotlärche ohne Gewalt einzunehmen, indem er die Glaubenden untergräbt und ausbeutet. Bevor die Abenteurer ankamen, hatte er geplant, die Glaubenden mit immer dunkleren Gehorsamsakten und Bösartigkeiten zu verführen, um dann die Stadt durch seine neuen Diener einnehmen zu lassen.

Leidensbringer. Falls die Charaktere die Leidensbringer noch nicht bekämpft haben (siehe Bereich T7), kämpfen sie stattdessen hier gegen sie. Die Leidensbringer stoßen erst spät zum Kampf dazu und kommen aus Bereich T8 oder der Geheimtür, ein paar Minuten, nachdem die Abenteurergruppe Larrakh besiegt hat oder er entkommen ist.

Wandelnde Steine. Dieser Bereich war einst eine große Vorratskammer und Werkstatt, die von den Zwergen von Belismer vor Tausenden von Jahren in den Fels gegraben wurde. Die Zwerge ließen eine seltsame Ansammlung von Säulen zurück, Schwellen-Steine, Oberschwellensteine und gemeißelte Stein-türen. Menschliche Minenarbeiter aus dem alten Königreich Phalorm entdeckten diese Zwergen-Grabungen. Die Minenarbeiter entschlossen sich, hier ihre Toten zu begraben. Bis die Glaubenden von Rotlärche die Kammer wiederentdeckten, war sie bereits vergessen worden.

Die Zwerge haben den Boden der Kammer so verzaubert, dass er Steine schweben lassen kann, die ihn berühren. Die Magie des Bodens kann mit *Magie erkennen* (Schule der Verwandlung) entdeckt werden. Ein mittelschwerer Aufschlag auf dem Boden, so wie ein fallen gelassenes Objekt, das mindestens 1 Pfund schwer ist, oder ein festes Aufstampfen mit dem Fuß aktivieren den Schwebeeffekt, der 1 Minute anhält. Sobald der Boden aktiv ist, schweben die Steine etwa 1 cm über dem Boden und lassen sich durch leichte Berührung bewegen. Zusätzlich können leichte Erdbeben dazu führen, dass die Steine sich bewegen. Eindringlinge, sogar Tiere, können die Steine auch versehentlich herumbewegen.

Die Glaubenden sind niemals hinter das Geheimnis der Magie gekommen, und keiner von ihnen hat je gesehen, wie die Steine schweben. Larrakh und die Kultisten der Schwarzen Erde haben herausgefunden, wie der Boden funktioniert. Sie haben sich einen Spaß daraus gemacht, die Steine hin und her zu bewegen und den

Glaubenden zu erzählen, dass die mysteriösen Verschiebungen furchterregende Zeichen eines herannahenden Übels sind.

SCHÄTZE

Larrakh war beteiligt an dem Angriff auf die Delegation aus Mirabar, die in Kapitel 3 beschrieben wird. (Die Nachrichten über das Verschwinden der Delegation erreichen Rotlärche nicht, bevor du bereit bist, mit dem nächsten Teil des Abenteuers weiterzumachen.) Er trägt bei sich 4 Handelsbarren aus Mirabar, jeder davon eine 30 cm lange Spindel aus Eisen, die aussieht wie zwei lange, vierseitige Pyramiden, die am Fuß zusammengefügt wurden. Diese Barren sind echt, sie erzeugen demnach einen unverwechselbaren Ton, wenn man sie anschlägt. Sie sind je 5 GM wert. Jeder Charakter, der aus dem Norden stammt, erkennt sofort die unverwechselbare Währung der Stadt.

ABSCHLUSS

Die Folgen der Entdeckung des Grabmals der Wandelnden Steine hängt davon ab, wie die letzten Begegnungen umgesetzt wurden, vor allem die Entdeckung der Leichen in Bereich T5. Diese sind Leichen von Mordopfern.

Falls die Charaktere den Leichen nicht allzu viel Aufmerksamkeit geschenkt haben, gelingt es den übrigen Glaubenden, sich mit ihnen aus dem Staub zu machen und sie anderswo zu begraben, bevor Harburk sie findet. Rotlärche ist entsetzt, aber für sie geht es hier um Geheimnisse und Lügen, nicht um Mord und Gerechtigkeit.

Falls die Charaktere die Leichen mit Neugier betrachten, oder falls du es für wahrscheinlich hältst, dass Vogt Harburk Bereich T5 vor den Glaubenden erreicht, gestaltet sich die Angelegenheit ernster. Harburk zieht rasch den richtigen Schluss, dass die Glaubenden die Mörder sind. Der Vogt ordnet daraufhin eine vollständige Untersuchung an.

Falls er kann, befragt Harburk Grond und Baragustas, Grond hat niemanden getötet und war auch nicht Zeuge der Morde, aber er gibt zu, beim Verstecken der Leichen geholfen zu haben. Er sagt, dass Abaeri Mellikho und Ilmeth Waelvur den Prozess überwacht haben. Baragustas ist ebenso unschuldig an irgendwelchen offenkundigen Verbrechen, daher wird er Gronds Geschichte schnell bestätigen, um sich selbst zu entlasten.

Marlando Gaelkur, Abaeri Mellikho und Ilmeth Waelvur sind die eigentlichen Täter. Mellikho besteht auch angesichts der Beweise auf ihre Unschuld und schimpft laut herum. Waelvur bricht zusammen und gibt sein Mitwirken zu, außerdem belastet er Mellikho. Gaelkur gibt sich gelassen, solange er kann, und versucht einen Zehntag später, aus der Stadt zu flüchten, sobald klar wird, dass Waelvur kurz davor steht, auch ihn zu belasten. Die Morde zeugen ebenso von Larrakhs Beteiligung an dem Skandal und davon, dass sein magischer Dolch dabei verwendet wurde.

Dieses Drama spielt sich über den Verlauf des folgenden Monats ab. Manche der Glaubenden fliehen währenddessen aus der Stadt, andere streiten jegliches Wissen über die Morde ab. Die Charaktere mögen versucht sein, sich einzumischen, aber sie müssen sich um die vier elementaren Kulte kümmern. Die Verurteilung der Glaubenden kann sich während der kommenden Besuche der Charaktere in Rotlärche im Hintergrund abspielen.

NEBENPFADE

Gefährliche Situationen, scheinbar ohne Bezug, ergeben sich in den weit verstreuten Gebieten, von Yartar bis Wornford, vom Westwald bis zum Hochwald. Keine dieser Schwierigkeiten kann endgültig gelöst werden, bis die elementaren Propheten und ihre Kulte besiegt sind, aber das heißt nicht, dass diese sekundären Ereignisse weiter schwären sollten. Die Charaktere können zu dem Schluss kommen, dass manche dieser Probleme so dringlich sind, dass man sich sofort um sie kümmern muss, auch wenn das bedeutet, dass sie ihre Aufmerksamkeit ablenken müssen von ihrem Feldzug gegen das Elementare Böse.



DIE NEBENPFADE BESCHREITEN

Die Nebenpfade, die in diesem Kapitel enthalten sind, werden in diesem Abschnitt zusammengefasst, gemeinsam mit ihrer erforderlichen Stufe. Die Optionen, wie die Charaktere integriert werden können, werden im nächsten Abschnitt sowie in den Nebenpfaden selbst behandelt. Ein paar stehen im direkten Zusammenhang mit den elementaren Kulturen, andere sind Situationen, die mit den Kulturen nichts zu tun haben, aber sofortige Aufmerksamkeit benötigen. Diese kurzen Abenteuer können eine gute Chance bieten, das Tempo ein wenig rauszunehmen.

Unter neuer Leitung. Als der Gastwirt der Kahnbauer-Herberge fortgerufen wird, werden die Charaktere gefragt, ob sie ihn für ein paar Tage vertreten und sich um alles kümmern können. Interne Machtkämpfe unter den Zhentarim machen diese Aufgabe, die eigentlich Routine sein sollte, um einiges herausfordernder. Dieses Abenteuer ist für Charaktere auf Stufe 3 gedacht, auch wenn es genauso auf niedrigeren oder höheren Stufen spielbar ist.

Eisschild-Orks. Ein Orkstamm, der durch die natürlichen Katastrophen vertrieben wurde, die von den elementaren Kulturen ausgelöst wurden, startet eine Reihe von Überfällen auf Gehöfte in den östlichen Teilen des Tals. Dieses Abenteuer ist gedacht für Charaktere der Stufe 4.

Die Lange Straße. Der Handel im Dessarintal kommt immer mehr zum Erliegen. Jetzt ist es lebenswichtig, sicherzustellen, dass eine Karawane von der Kahnbauer-Herberge nach Dreieber kommt. Dieses Abenteuer ist gedacht für eine Abenteurergruppe mit Charakteren der Stufe 5.

Fluch der Feuerhexe. Der Kult der Schwarzen Erde legt eine Falle für die Charaktere aus, indem er das Gerücht verbreitet, eine Feuerhexe würde den Nesselbienen-Halblingsclan terrorisieren. Dieses Abenteuer ist gedacht für Charaktere der Stufe 6.

Tal der Tanzenden Wasser. Ein heiliger Zwergenschrein verstummt, was die Charaktere dazu führt, hier Nachforschungen

zu betreiben. Sie erfahren, dass ein mörderischer Bösewicht die heilige Stätte eingenommen hat. Dieses Abenteuer ist gedacht für eine Abenteurergruppe mit Charakteren der Stufe 8.

Düstere Geschäfte in Yartar. Kriminelle versteigern eine **Kugel der Vernichtung** an den Höchstbietenden, und die Charaktere müssen sie zurückholen, bevor das geschieht. Dieses Abenteuer ist gedacht für eine Abenteurergruppe mit Charakteren der Stufe 9.

Das Rundreth-Herrenhaus. Ein unheimliches Wesen, nur bekannt als die Dunkle Dame, lauert im Rundreth-Herrenhaus, das die Lange Straße überblickt. Seit Jahren sind die Karawanen sicher dort vorbeigeeilt, aber jetzt sind Tote auf der Straße aufgetaucht. Etwas hat sich verändert – und nicht zum Besseren. Dieses Abenteuer ist gedacht für Charaktere der Stufe 10.

Hallen der Jagdaxt. Die legendäre Grabstätte von König Thorhild Flammenzunge, Begründer des alten Zwergenkönigreichs Besilmer, sind die Hallen der Jagdaxt. Als ein junger Zwergenedelmann sich auf den Weg macht, um das Grabmal des Zwergenkönigs zu finden, stellen die Charaktere fest, dass er nicht als einziger auf diesen Schatz aus ist. Dieses Abenteuer ist gedacht für eine Abenteurergruppe mit Charakteren der Stufe 11.

EINFLUSS DER FRAKTIONEN

Die Nebenpfade sind eine großartige Gelegenheit, um die Loyalität der einzelnen Charaktere zu einer der Hauptfraktionen zu beleuchten. Die verschiedenen Fraktionen befassen sich mit verschiedenen Situationen. Nebenpfade, die für die jeweilige Fraktion besonders gut geeignet sind, sind unter anderem folgende:

- Die Smaragdenklave interessiert sich besonders für die Eisschild-Orks und für die Geschichten über ein geplündertes Uthgardt-Hügelgrab nahe der Nesselbienen-Ranch.
- Die Harfner sind besorgt über die Bedrohung, die die Dunkle Dame des Rundreth Herrenhauses darstellt. Sie sind ebenso fest entschlossen, den Schatz zu beschützen, der in den Hallen der Jagdaxt versteckt liegt.
- Der Rat der Grafen empfindet es als wichtig, den einfachen Händlern zu zeigen, dass die Lange Straße immer noch sicher ist. Später entscheidet der Rat, dass es Zeit wird, die legendäre Waffe von König Thorhild Flammenzunge zurück ans Tageslicht zu bringen, die seit Urzeiten in den Hallen der Jagdaxt vergraben liegt.
- Der Orden des Panzerhandschuhs ist besorgt über die Raubzüge der Eisschild-Orks. Sie wollen außerdem sicherstellen, dass der verborgene Schrein im Tal der Tanzenden Wasser sicher bleibt.
- Den Zhentarim brennt es unter den Nägeln, den normalen Handelsverkehr in der Region wiederherzustellen und Karawanen dazu zu bewegen, die Lange Straße zu benutzen. Sie haben außerdem Interessen in der Kahnbauer-Herberge.

UNTER NEUER LEITUNG

Die Kahnbauer-Herberge ist abhängig von regelmäßigen Lieferungen mit dem Lastenkahn, die den Fluss hinunter von Yartar kommen, aber der Kahn, der üblicherweise die Vorräte bringt, ist verspätet. Der Gastwirt, Nalaskur Thaelond, ein Agent der Zhentarim, stellt eine Expedition nach Waterdeep auf die Beine, um Vorräte zu holen und um die Angelegenheit mit seinen Vorgesetzten dort zu besprechen. Er braucht jemanden, der sich während seiner Abwesenheit um die Gaststätte kümmert.

Nalaskur arbeitet mit Chalaska Muruin, traut ihr aber nicht über den Weg. Chalaska, ein Mensch, ist eine kurz angebundene **Veteranin** mit kalten Augen. Sie ist das Oberste Schwert, Herrin der vierzig **Wachen** der Gaststätte (bekannt als Die Schwerter). Chalaska führt die Gemeinschaft dort an, weiß aber, dass Nalaskur ihr Gegengewicht darstellt. Außerdem hat er Befehle, sie zu bespitzeln, genau wie umgekehrt. Sie mag Nalaskur nicht und wäre erfreut zu sehen, dass er permanent

seines Postens enthoben wird. Die Zhentarim könnten Nalaskur sofort ersetzen, aber solch ein Ersatz würde nicht wissen, dass die Funktionen der Gaststätte so umorganisiert wurden, dass sie Chalaska zum Vorteil gereichen.

Aufgrund dieser Ausgangslage ist Thaelond nicht gewillt, Muruin zu seinem temporären Ersatz zu erklären, während er nach Waterdeep reist. Stattdessen zieht er es vor, sie zur Frustration zu treiben und gleichzeitig einen leichten Sündenbock zu haben, sollte irgendetwas schief gehen.

Weder Chalaska noch Nalaskur wissen, dass ein ambitionierter Zhentarim-Agent namens Inglor Bathren (männlicher Zwergen-**Spion**) sich eine Tarnidentität als Handwerker geschaffen hat, die es ihm erlaubt, Geheimnisse und Gerüchte in Erfahrung zu bringen. Inglor glaubt, dass Nalaskur auf Kosten der Zhentarim in die eigene Tasche wirtschaftet. Er verdächtigt Chalaska, dass sie bei Nalaskurs Abzweigungen beide Augen zudrückt, aber er hat Angst vor ihr und kann sie ohne Beweis nicht anklagen. Inglor ist der Meinung, dass beiden etwas angehängt werden muss, damit sie ersetzt werden können.

AUFBAU

Dieses Abenteuer tritt ein, sobald die Charaktere auf Nalaskur Thaelond (männlicher Halbelf-**Spion**) treffen. Er bittet die Charaktere, die Gaststätte für einen Zehntag oder so zu

übernehmen und verspricht ihnen eine großzügige Bezahlung sowie eine Empfehlung bei seinen Vorgesetzten. Falls die Charaktere den Auftrag annehmen, bestimmt Nalaskur einen von ihnen (am besten einen, der mit den Zhentarim zu tun hat) zum Gastwirt und sagt ihm oder ihr, wo die Schlüssel sind. Ebenso erklärt er die Wichtigkeit dieser Schlüssel (siehe Abschnitt „Schlüsselverantwortung“ weiter unten). Er hat es eilig aufzubrechen, deshalb übergibt er sie nicht persönlich.

Falls die Charaktere ablehnen, hinterlässt Thaelond ihnen eine Notiz zu den Schlüsseln und reist nach Waterdeep. Bevor er das tut, behauptet er den Angestellten gegenüber, die Charaktere hätten den Auftrag angenommen. Die anderen in der Kahnbauer-Herberge kommen zu den Charakteren gerannt, sobald Dinge schiefzulaufen beginnen.

Falls die Charaktere keinerlei Verbindungen zu den Zhentarim haben, erklärt sich stattdessen jemand, mit dem sie befreundet sind oder dem sie einen Gefallen schulden, dazu bereit, sich um die Gaststätte zu kümmern. Diese Person fleht die Charaktere dann um Hilfe an. Alternativ können die Charaktere auch einfach nur anwesend sein, sobald die Ereignisse beginnen, sich zu entfalten.

Da die Zhentarim die Kahnbauer-Herberge kontrollieren, kann sich jegliche Zahl an **Spähern**, **Spionen** und **Schlägern** innerhalb des Gasthauskomplexes aufhalten. In jedem Fall sind sie alle bestrebt, die Interessen der Zhentarim zu vertreten.



SCHLÜSSELVERANTWORTUNG

Die wichtigste Pflicht des Gastwirts ist es, sicherzustellen, dass die Schlüssel zu den Toren und den kritischen inneren Türen sicher bleiben vor den Feinden der Zhentarim. Die Geschäftsbeziehungen, der Handel und die logistischen Abwicklungen der Organisation müssen sicher bleiben. Alle Schlüssel hängen in einem Schränkchen im Büro des Gastwirts in der Nähe der Schankstube. Das Schränkchen und das Büro sind stets abgeschlossen, wenn keiner das Büro benutzt.

Die schwarzen, dickzylindrischen Schlüssel sind so lang wie eine menschliche Hand, und auf das Ende jedes Griffs sind auffällige rote Tränen gemalt. Die Anzahl der roten Tropfen weist die Schlüssel den zugehörigen Schlössern zu.

Sechs Schlüssel gehen verloren, kurz nachdem Nalaskur nach Waterdeep aufbricht. Inglor, der Nalaskur Urteilsvermögen anfechten möchte, stiehlt sie und versteckt sie in einer Truhe auf dem Dachboden des südlichen Turms. Spätestens wenn Chalaska nach ein paar der Schlüssel fragt, so dass sie für die Nacht abschließen kann, fällt den Charakteren ihr Fehlen auf.

Die sechs fehlenden Schlüssel öffnen das Haupttor der äußeren Mauer, den Seiteneingang der äußeren Mauer, zwei gleiche Tore der inneren Mauer, die Versammlungsräume im südlichen Turm der Gaststätte, und den Tresor im Untergeschoss des nördlichen Turms. In diesem letzten Raum lagern die Zhentarim ihre Gehalts-Truhen, gestohlene Gegenstände, Wertgegenstände und wichtige Objekte.

DIE SUCHE NACH DEN SCHLÜSSELN

Sobald klar wird, dass die Schlüssel fehlen, schlägt Chalaska Alarm und verdoppelt die Wachen an den Toren. Danach ruft sie die anderen Schwerter zusammen, um das festungsartige Gelände und seine Besucher zu durchsuchen.

Der Charakter mit der höchsten Weisheit und der im Schankraum war, kurz bevor sich herausstellte, dass die Schlüssel fehlen, erinnert sich daran, dass ein gut gekleideter Mann, ein Mensch, die Taverne rasch verlassen hat, kurz bevor Chalaska nach den Schlüsseln fragte. Falls dem Charakter ein Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 10 gelingt, erinnert er oder sie sich daran, dass der Mann besorgt aussah und eine kleine Notiz in der Hand hielt.

Das Misstrauen breitet sich aus. Während die Suchaktionen laufen, sagt Chalaska zum neuen Gastwirt: „Was wirst du wegen der fehlenden Schlüssel unternehmen? Vielleicht fehlen sie ja auch überhaupt nicht!“ Sie befiehlt dann 4 Schwertern, den Gastwirt zu filzen, um die Schlüssel zu finden. Chalaska ist misstrauisch, aber dennoch bereit zu akzeptieren, dass der Gastwirt die Schlüssel momentan nicht in seinem Besitz hat.

Sollte es zu Gewalt kommen, versuchen die Schwerter sie eher zu entwaffnen und niederzuringen als zu töten. Chalaska ist abgebrüht, aber keine Mörderin. Sie und ihre Kameraden weichen zudem vor höherer Gewalt zurück.

KENDRIN, DER PECHVOGEL

Sobald der Aufruhr über die Schlüssel beginnt, entfaltet sich die zweite Phase von Inglors Plan.

Grendos Notiz. Inglor hat Grendo, einem jungen Tavernenkellner (Tethyrianer, Mensch, **Bürger**) heimlich eine Notiz zugesteckt. Grendo findet diese Notiz, während alle dabei sind, ihre Taschen für die Durchsuchung der Schwerter zu leeren. Auf dem zerknitterten Pergament ist zu lesen: „Sag Kendrin Feldarr, dass es Chalaska ist.“ Grendo weiß nicht, wie er zu der Notiz gekommen ist und hat noch nie jemanden namens Kendrin getroffen. Er hat Angst vor Chalaska (und ist ein bisschen in sie verknallt), weshalb er komplett ehrlich ist.

Kendrin finden. Das Gästebuch enthält den Namen eines Händlers mit dem Namen Kendrin Feldarr, der im Gasthaus untergebracht ist.

Kendrin verkauft üblicherweise exotische Tiere und ihre Körperteile überall an der nördlichen Schwertküste. Die Probleme mit dem Handel entlang der Langen Straße sorgen dafür, dass er angespannt ist.

Inglor hat alle diese Informationen von Kendrin während einer früheren Interaktion im Schankraum erfahren. Inglor hat Kendrin ebenfalls eine Notiz untergeschoben. Darauf steht: „Sie beobachten dich. Du bist hier nicht sicher.“

Wird Kendrin (Chondathaner, Mensch, **Adliger**) in seinem Zimmer konfrontiert, ist er gerade dabei zu packen. Er lässt eine hölzerne Box fallen und rennt davon, kopflos und vor Angst schreiend. Sobald die Box auf dem Boden aufschlägt, zerbricht sie, und vier exotische **Spinnen** fallen heraus. Kendrin hat die Notiz auf sein Bett gelegt.

Kendrin schubst oder schlägt jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Er zieht nur dann eine Waffe, wenn eine gegen ihn verwendet wird. Sobald er schließlich mit einem der Schwerter in ein Handgemenge gerät, laufen alle Schwerter zusammen, um ihn einzufangen.

Kendrin ist kein Mitglied der Zhentarim. Sobald er unter Kontrolle gebracht wurde und auf Grendos Notiz angesprochen wird, hat er keine Ahnung von irgendwelchen Intrigen oder wer Chalaska überhaupt ist. Was die zweite Notiz angeht, gibt er seine Schwierigkeiten zu.

RAUB IM TRESOR

Während alle damit beschäftigt sind, sich um Kendrin zu kümmern, nutzt Inglor die Gelegenheit um herauszufinden, was in Nalaskurs Tresor verborgen liegt. Um Chalaska in Misskredit zu bringen dafür, dass sie diesen Raubzug zugelassen hat, und Nalaskur dafür, dass er die Kahnbauer-Herberge in solch inkompetenten Händen zurückgelassen hat, stiehlt Inglor 500 GM. Danach durchstöbert er den Raum.

Bevor er den Tresor verlässt, platziert er zwei unverwechselbare silberne Fuchskopf-Knöpfe im Raum, die er von einer von Chalaskas Blusen gestohlen hat. Die meisten der Einheimischen in der Kahnbauer-Herberge sowie alle Schwerter erkennen die Knöpfe. Inglor verlässt den Raum dann und lässt die Tür angelehnt.

Inglor verstaut 200 GM in der Truhe, in der er zuvor auch die Schlüssel versteckt hat. Danach schmuggelt er die Schlüssel und 300 GM in Chalaskas Schlafzimmer.

Es ist möglich, dass die Charaktere Inglor bei seinen Betrügereien erwischen. Während er sich durch das Gasthaus bewegt, tut er dies allerdings üblicherweise recht unauffällig. Er ist Handwerker, und er hat stets einen Grund, warum er sich an verschiedenen Orten im Gasthaus aufhalten muss.

ALLGEMEINER ALARM

Nach dem Raub begibt sich Inglor in einen anderen Bereich der Kahnbauer-Herberge. Er startet unter den Einheimischen eine Flüsterkampagne darüber, dass etwas Seltsames in der Gaststätte vor sich geht. Er erinnert alle, die zuhören, dass Chalaska für die Sicherheit verantwortlich ist.

Falls niemand innerhalb der nächsten paar Stunden Alarm wegen des Tresors schlägt, „entdeckt“ Inglor am nächsten Morgen, dass die Tür nur angelehnt ist. Wegen Inglors Gerüchtestreuerie am vorhergehenden Abend sind mehr Leute als sonst im Schankraum der Gaststätte beim Frühstück. Er verkündet das Problem öffentlich und fordert dazu auf, dass jemand die Angelegenheit untersuchen sollte. Der Zwerg meldet sich sogar als Freiwilliger, um als erster durchsucht zu werden, falls das dabei hilft, die „Dinge zum Laufen zu bringen.“

Während die Untersuchungen fortschreiten, sagt er: „Ich habe gehört, es gab irgendein Durcheinander wegen Chalaska letzte Nacht. Irgendjemand hatte eine Notiz über sie?“ Später

fügt er hinzu: „So etwas ist nie passiert, während Nalaskur hier war und die Verantwortung getragen hat. Vielleicht hätte er hier sein sollen.“

ABSCHLUSS

An diesem Punkt deuten alle Hinweise auf Chalaska. Im Tresor liegen ihre Knöpfe. In ihrem Zimmer sind die Schlüssel und etwas von dem gestohlenen Gold, ebenso wie ihr beschädigtes Hemd. Sie wird immer nervöser, je mehr sich die Beweise gegen sie häufen. Als Oberstes Schwert beschließt sie, auf Risiko zu spielen, indem sie ein paar der loyalen Schwerter dahingehend beeinflusst, dass sie ihr helfen. Diese „Überläufer“ verbarrikadieren sich im Tresor.

Eine sorgfältige Durchsuchung könnte die Truhe auf dem Dachboden des südlichen Turms zutage fördern, sowie das Gold darin. In diesem Fall mag Inglors Gier ihn zum Scheitern verurteilen. Seine Stiefelabdrücke sind im Staub auf dem Boden zu sehen, Chalaskas dagegen nicht.

Nalaskur kehrt zurück und findet die Kahnbauer-Herberge in dem Zustand vor, in den die Entscheidungen der Charaktere sie versetzt haben. Mithilfe seines Kassenbuchs bestätigt er, dass 500GM aus dem Tresor fehlen, nicht nur 300. Diese letzte Entdeckung mag zu einer weiteren Durchsuchung führen, die schließlich die Aufmerksamkeit auf Inglor lenkt; er ist der einzige Zwerg unter den Angestellten der Gaststätte.

Falls nicht, dann hat Inglor Erfolg. Chalaskas Ruf ist ruiniert und sie wird von ihren Pflichten entbunden. Nalaskur verliert sein Gesicht bei den Zhentarim, ebenso wie die Charaktere.

EISSCHILD-ORKS

Überfälle durch Orks sind nichts Ungewöhnliches im gesamten Grenzland. Kleine Gruppen von Orks stehlen immer wieder Vieh oder überfallen den ein oder anderen Versorgungswagen. In letzter Zeit ist ein Stamm, der sich in den rauen Landstrichen östlich der Sumberhügel versteckt, merklich kühner geworden. Die Eisschild-Orks greifen Bauernhöfe und Viehhöfe in der gesamten Region an, und Späher der Orks wurden von Patrouillen weniger als einen Tagesritt von Yartar entfernt gesichtet.

Obwohl die Bewohner in dieser Gegend abgehärtet und unabhängig sind – und durchaus fähig, mit den gelegentlichen Überfällen umzugehen – sind sie sehr besorgt aufgrund der Berichte über organisierte Kriegstruppen der Orks. Die Bauern haben Schritte unternommen, um sich zu schützen, aber sie halten auch Ausschau nach Abenteurern, die gewillt sind, die Orks davon abzuhalten, in ihren Ländereien Amok zu laufen.

HINTERGRUND

Die Eisschild-Orks hausen in einer Handvoll Hütten, die je etwa eine Tagesreise voneinander entfernt am westlichen Rand des Hohen Waldes stehen. Sie sind den Bewohnern dieses Waldes und den Siedlern, die in den Ebenen im Westen ihre Bauernhöfe betreiben, schon lange ein Dorn im Auge. Jetzt allerdings haben sich die Eisschild-Orks zu einer ernstzunehmenden Bedrohung entwickelt. Aufgrund der mächtigen Magie, die von den elementaren Kulturen verwendet wird, sind Wetter und Landschaft dort gestört. Diese Störungen wurden als Zeichen von Gruumsh gelesen, dass Blut und Gold aus den Ländern der niederen Rassen fließen muss.

Die Orks suchen nach Versorgungsquellen im Tal. Späher haben festgestellt, dass die Bauernhöfe in dieser Gegend die beste Option dafür sind. Nun greifen umherstreichende Kriegstruppen die Familien des Grenzlands direkt an und rauben ihre Siedlungen

ungestraft aus. Neben Vieh stehlen die Eisschild-Orks alle Wagen und Karren, die sie finden können, und beladen sie mit ihrer Beute. Sie versklaven die Familien und zwingen sie, die Beförderungsmittel zurück zu den Eisschild-Hütten zu ziehen.

Ein paar Gruppen von Freidenkern unter den Orks haben beschlossen, dass das fruchtbare Land um die Siedlungen reizvoller ist, als in ihren eigenen Hütten als niedere Hilfskräfte zu dienen. Sie haben die ursprünglichen Besitzer getötet, um das Land für sich zu beanspruchen. Sie haben nicht vor, die Felder zu bewirtschaften oder sich um das Vieh zu kümmern, sondern wollen einfach bleiben, bis alles Essbare aufgebraucht ist, um dann zur nächsten Siedlung weiterzuziehen.

Die Bewohner haben, in Verbindung mit den Mitgliedern der Smaragdenklave und dem Orden des Panzerhandschuhs, die Elfen des Hohen Waldes um Hilfe gebeten. Die Elfen haben Jagdgruppen organisiert, um den Störungen ein Ende zu setzen. Nun versuchen die Bauern lange genug durchzuhalten, bis die Elfen die Tumulte niedergeschlagen haben.

AUFBAU

Während sie durch diese Gegend wandern, stolpern die Charaktere über die brennenden Gebäude des Anderilhofs. Orks haben den Ort überfallen, ein paar der Bauern gefangengenommen und alles in Brand gesteckt. Von hier aus reisen die Charaktere weiter zum Dellmon-Viehhof, wo sie bei der Verteidigung helfen können, bis Hilfe von den Elfen aus dem Hohen Wald eintrifft.



Alternativ kannst du eine der folgenden Optionen nutzen, um die Charaktere auf diesen Nebenpfad zu lenken:

- Das nächste Mal, wenn die Charaktere sich in die Stadt begeben, um sich zu erholen, ihre Vorräte aufzustocken oder für irgend-eine andere Besorgung, erfahren sie von den Ork-Überfällen von vertriebenen Einheimischen, die um Hilfe bitten.
- Mitglieder des Ordens des Panzerhandschuhs, vielleicht in der Gipfelhalle, ersuchen die Mitglieder der anderen Fraktionen, um Erned Starkklinge zu finden, da man seit einigen Tagen nichts von ihm gehört hat (siehe Abschnitt „Dellmon-Viehhof“).
- Mitglieder der Smaragdenklave sind besorgt über eine Delegation, die ausgesandt wurde, um sich mit den Elfen des Hohen Walds zu treffen. Sie brauchen jemanden, der nach ihnen sucht (siehe Abschnitt „Dellmon-Viehhof“). Die Delegation hat mithilfe des *Tierbote*-Zaubers eine Nachricht erhalten, die besagt: „Wir haben uns im Dellmon-Viehhof verbarrikadiert und werden von einer Ork-Kriegstruppe belagert. Für den Moment sind wir sicher, aber wir wagen es nicht, den Hof zu verlassen. Schickt Hilfe! Sorgt dafür, dass sie stark sind!“

RAUCH AM HIMMEL

Diese Begegnung ereignet sich früh am Tag. Während die Abenteuergruppe unterwegs ist, entdeckt sie Rauch. Lies den folgenden Text:

Der Weg führt aus einer ausgetrockneten Klamm heraus. Eine dicke, schwarze Rauchsäule steigt leicht schräg über den Bäumen auf. Es sieht aus, als würde irgendetwas hinter dem nächsten Berg-rücken brennen.

Der brennende Hof ist etwa 5 Minuten Wegstrecke entfernt. Sobald die Charaktere in Sichtweite kommen, lies Folgendes:

Ein heftig brennendes Gehöft schmiegt sich in ein kleines Tal, ein kleines Stück unter eurer Position auf dem Bergrücken. Die Scheune ist nur noch eine rauchende Ruine, und das Wohnhaus ist schon halb von den Flammen verschlungen. Das Vieh, wild vor Panik, rennt in einem eingezäunten Bereich hinter der Scheune hin und her.

Selwyn Anderil, ein männlicher Halbfelf, und seine menschliche Frau Maygan haben acht Jahre auf dieser Farm gelebt. Maygan erwartet ihr erstes Kind. Sie haben zwei Arbeiter als Angestellte, zwei junge menschliche Brüder namens Ob und Fip Lavelle, die aus Waterdeep in diese Region kamen, um dem Stadtleben zu entkommen und das Landleben zu genießen.

Eisschild-Orks haben das Gehöft vor etwa einer Stunde angegriffen und dabei Maygan und die Brüder als Gefangene mitgenommen. Sie haben Selwyn schwer verwundet. Er wurde bewusstlos geschlagen, während er versuchte, seine Frau zu beschützen. Die Orks haben die Brüder gezwungen, den Karren der Familie mit allem zu beladen, was die Orks als nützlich erachten. Nachdem sie die Scheune und das Haus in Brand gesteckt hatten, brachen die Orks auf und zwangen die Brüder, den Karren zu ziehen. Maygan wurde in den Karren gesteckt, zusammen mit der Ladung.

SELWYN RETTEN

Selwyn erwacht gerade aus seiner Ohnmacht im vordersten Teil des Hauses, im Wohnzimmer, als die Charaktere ein-treffen. Das Feuer wurde an der Hinterseite gelegt und bewegt sich langsam nach vorne. Selwyn ist benebelt und kann sich nicht selbst retten.

Falls einer der Charaktere sich näher als 18 m an das Haus heranbewegt, kann er Selwyn inmitten des Rauchs husten und schwach um Hilfe rufen hören. Sobald jemand durch die Vordertür in das Haus eintritt, lies Folgendes:

Das Wohnzimmer ist erfüllt von Hitze und Rauch, die Flammen lecken an der Decke. Ein schlanker Halbfelf mit einer blutigen, klaffenden Wunde an seiner Stirn liegt ausgestreckt auf dem Boden und versucht schwach, sich zu erheben. Er kämpft sich gerade in eine sitzende Position, als er euch sieht. „Maygan!“, schreit er laut. „Meine Frau! Bitte, findet sie!“ Dann bricht er mit einem weiteren Hustenanfall wieder zusammen.

Selwyn (ein **Bürger** mit nur noch 1 Lebenspunkt) kann leicht nach draußen getragen oder geführt werden. Sobald er draußen ist, braucht er ein paar Minuten, bis er wieder frei atmen kann. Selwyn ist wahnsinnig vor Sorge über das Schicksal seiner Frau. Eine schnelle Durchsuchung des brennenden Hauses ergibt, dass sich hier niemand anderes mehr befindet, weder tot noch lebendig. Auch in der Scheune können keine verbrannten Überreste gefunden werden.

Selwyn gibt alle Ereignisse wieder, an die er sich noch erinnern kann, bevor er bewusstlos geschlagen wurde. Falls die Charaktere ihn an ihrer Diskussion teilhaben lassen, ob sie den Wagenspuren folgen sollen, besteht er darauf, sie zu begleiten. Ansonsten schaut er sich hektisch um nach irgendwelchen Spuren, die ihm sagen können, was mit Maygan und den Lavelle-Brüdern geschehen ist, und macht sich dann alleine zu Fuß auf den Weg.

RETTUNGSMISSION

Der Karren und die Stiefelabdrücke der aufbrechenden Orks und ihrer Gefangenen sind im lockeren Erdboden gut zu erkennen. Sobald sie gefunden wurden, ist es leicht, ihnen zu folgen.

Die Prozession aus Orks, Gefangenen und Karren bewegt sich nicht sehr schnell vorwärts, dementsprechend ist es für die Charaktere nicht schwer, sie einzuholen. Sobald die Charaktere die Verfolgung der Spur aufnehmen, brauchen sie etwa 30 Minuten, bis sie die Orks eingeholt haben. Falls sich die Charaktere vorsichtig bewegen trotz der Eile, die Orks einzuholen, können sie das Überraschungsmoment für sich gewinnen. In jedem anderen Fall sehen die Orks sie, als sie sich nähern. In diesem Fall lies Folgendes laut vor:

Vier brutal aussehende Orks sitzen um einen Karren herum im Schatten einiger verkrüppelter Bäume, die entlang eines trockenen Flussbetts wachsen. Zwei Menschen, Männer, die einfache Bauernkleidung tragen, liegen vor Erschöpfung zusammengesunken vor dem Karren. Die Räder des Karrens sind mehrere Zentimeter im lockeren Erdboden versunken. Eine Menschenfrau sitzt auf dem Karren inmitten von Vorräten und anderer Beute.

Die vier **Orks** sind ermutigt durch ihre kürzlichen Erfolge, mehrere Gehöfte auszurauben. Sie greifen sofort an und werfen zunächst ihre Wurfspeere, bevor sie nach vorne auf die Charaktere zu stürmen und sie im Nahkampf angreifen. Falls Selwyn die Abenteuergruppe begleitet hat, kämpft er nicht gegen die Orks, sondern rennt sofort zum Karren, um Maygan zu befreien. Die Lavelle-Brüder sind zu ausgelagert, um im Kampf helfen zu können.

Auch wenn es den Charakteren gelingt, den Kampf zu gewinnen und die Hofbewohner erfolgreich zu retten, ist die Heimat der Anderils zerstört und sie müssen eine Unterkunft für die Nacht finden. Sie haben davon gehört, dass andere Hofbewohner sich auf dem Dellmon-Viehhof zusammengefunden haben, um ihn gegen angreifende Gruppen zu verteidigen, und würden gerne ebenfalls

dorthin gehen. Sie bitten die Charaktere, sie zu eskortieren. Falls die Abenteurer sich dazu bereit erklären, erreicht die Gruppe den Dellmon-Viehhof innerhalb weniger Stunden.

DER DELLMON-VIEHHOF

Die Familie Dellmon bewohnt diese Gegend seit mehreren Generationen und ist unter den anderen Bewohnern der Region gut bekannt. Sie sind eine wohlhabende Familie, die hart gearbeitet hat, um ihr Land zu kultivieren, und sie sind nicht gewillt, sich von ein paar Orks davonjagen zu lassen. Sie haben Geschichten über die umherziehenden Kriegstruppen der Orks gehört und in der Nähe auch ihre Späher gesehen. Als die Angriffe auf die kleineren Gehöfte in der Nachbarschaft begannen, hat Kerbin Dellmon das Angebot verbreitet, dass jeder auf ihr Gelände kommen darf, um dort Sicherheit zu suchen. Eine Anzahl von Bauern hat dieses Angebot der Dellmons angenommen.

Jede Person auf dem Gelände, die dazu körperlich in der Lage war, hat sich daran beteiligt, die Verteidigung zu verstärken. Sie haben eine Reihe von niedrigen Erdhügeln aufgeschüttet und Gräben als Verteidigungsanlagen gegraben, die zwischen den verschiedenen Gebäuden verlaufen (siehe Karte). Außerdem haben sie behelfsmäßige Zinnen auf den Dächern für die Fernkämpfer errichtet und sowohl einen Waffen- als auch einen Munitionsvorrat angelegt.

DIE DELLMON-FAMILIE

Kerbin Dellmon (Tethyrianer, Mensch, **Adliger**), Patriarch der Dellmon-Familie, weigerte sich, sein Zuhause zu verlassen, selbst in Anbetracht der Tatsache, dass seine Familie in Gefahr ist und es sicherer gewesen wäre, sich nach Yartar zurückzuziehen. Er ist fest entschlossen, zu bleiben und zu kämpfen, und nichts, was irgendjemand zu ihm gesagt hat, konnte seine Meinung ändern. Kerbins Tochter Dreena hat eine Nachricht an die Elfen des Hohen Walds geschickt, aber niemand weiß, ob oder wann diese antworten werden. Soweit sie das beurteilen können, sind die Verteidiger des Hofs auf sich gestellt.

Andere Mitglieder der Dellmon-Familie, die sich auf dem Hof befinden, sind folgende Personen:

- Kerbins ältestes Kind Perd (Tethyrianer, Mensch, **Adliger**) ist mit der Niemals-Nachgeben-Mentalität seines Vaters auf einer Wellenlänge. Perd ist um die Sicherheit der Kinder besorgt und fragt sich insgeheim, ob zu bleiben nicht doch ein Fehler war.
- Perds Ehefrau Marka (Tethyrianerin, Mensch, **Späherin**) sorgt sich darüber, ob sie sicher sind.
- Kerbins mittleres Kind Dreena (Tethyrianerin, Mensch, **Druidin**) ist ein angeheimes Mitglied der Smaragdenklave. Sie gehörte zu der Delegation, die zu einem Treffen mit den Elfen gesandt wurde, und sie hat die Nachricht mit dem Hilferuf an die Enklave geschickt. Die Smaragdenklave weiß allerdings nicht, dass Dreena auch an die Elfen des Hohen Walds einen Hilferuf gesandt hat mithilfe des *Tierbote*-Zaubers.
- Kerbins jüngerer Sohn Fyndrick (Tethyrianer, Mensch, **Wächter**) ist ein Hitzkopf und brennt **darauf**, die Orks anzugreifen, bevor diese den Hof belagern können.
- Perds und Markas Kinder Livi (weiblich) und Thrade (männlich) sind noch nicht alt genug, um zu kämpfen. Thrade hat allerdings einen Dolch unter seinem Bett versteckt.

HOFGUTARBEITER UND GÄSTE

Die Dellmons haben mehrere Arbeiter und Gäste, darunter die folgenden Personen:

- Flameran Schädlingsfluch, ein leichtfüßiger Halbling-**Späher**, ist ein Mitglied der Smaragdenklave und der Delegation, die zu den Elfen gesandt wurde.
- Erned Starkklinge, ein tethyrianischer Mensch und **Ritter**, sowie ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs, ist aus Yartar gekommen mit der Absicht, die Schwachen



- zu beschützen und dem Eisschild-Clan Gerechtigkeit zukommen zu lassen. Er war unterwegs in dem Versuch, auf die Plünderungen der Orks mit einem Vergeltungsschlag zu reagieren, und ist gerade erst angekommen mit den Neuigkeiten, dass sich eine große Kriegstruppe der Orks in der Nähe befindet und in Richtung des Hofs zieht. Die Zeit reicht nicht mehr aus für eine Flucht, und alle begeben sich nun in Position, um das Gelände so gut es geht zu verteidigen.
- Stowal und Branikan sind Brüder (Schildzwerg, **Wächter**), die in der Gegend als Schmiede, Kesselflicker und allgemeine Arbeiter ihr Geld verdienen.
 - Die übrigen Verteidiger bestehen aus den Bewohnern von 18 Gehöften und anderen Bauern, sowie ein paar Verbündeten der Smaragdenklave. 12 fähige **Bürger** tragen Beile, Sicheln oder Speere. Die Hälfte von ihnen hat Kurzbögen. 4 Krieger (**Wächter**) und zwei Jäger (**Späher**) runden die Gruppe der Verteidiger ab.
 - Die Gruppe der Nichtkämpfer besteht aus 16 Personen, Erwachsene und Kinder. Die Hälfte von ihnen kann Munition tragen, Verwundete versorgen oder die sehr Alten und sehr Jungen betreuen.

DIE ROLLE DER CHARAKTERE

Übergib den Charakteren die Führung darin, wie sie die Verteidigung des Hofs organisieren wollen. Die übrigen Verteidiger hören auf sie und tun ihr Bestes, um die Pläne der Charaktere umzusetzen. Gib den Charakteren ein paar Minuten, um sich aufzustellen, dann beginnt der Angriff.

DIE BELAGERUNG DURCHFÜHREN

Du hast ein paar Optionen, wie du die Belagerung durchführen kannst. Orientiere dich dabei an Folgendem:

- Du kannst jeden Verteidiger und jeden Ork als Individuum behandeln und den Kampf als langes, komplexes

Zusammentreffen gestalten. Falls du das tust, sollten die Spieler ein paar der NSC kontrollieren.

- Du kannst Teile des Kampfs glätten. Die Karte des Hofes wurde in mehrere spezifische Zonen unterteilt, und du kannst das Kampfgeschehen so gestalten, dass du es nur in der/den Zone/n ausspielst, in der/denen sich Spielercharaktere befinden. Die Ergebnisse der Geschehnisse in den anderen Zonen kannst du einfach in der Form zusammenfassen, wie es für dich zu der Geschichte passt. Diese Methode erhöht das Spieltempo und verringert die Komplexität.
- Du kannst dich ganz allein auf die Charaktere und ihre Angreifer konzentrieren, während du die gesamten anderen Kämpfe einfach übergehst und nur eine fundierte Vermutung darüber abgibst, wie diese ausgefallen sein könnten. Diese Methode ist die schnellste, um den Kampf zu entscheiden.

Die Orks könnten mit Leichtigkeit die zweifache Anzahl an Bürgern besiegen, aber mit den Verteidigungsanlagen, die den Farmern zur Verfügung stehen, haben sich deren Chancen erheblich verbessert. Die Farmer müssen die Orks nicht vollständig vernichten. Sie müssen nur überleben. Du kannst Spannung erzeugen, indem du es so aussehen lässt, als würde der Ausgang des Kampfes auf eine Katastrophe hinauslaufen. Gegen Ende des Kampfes tauchen die Elfen auf, wie es im Abschnitt „Unterstützung trifft ein“ beschrieben ist.

DIE ERSTE WELLE

Das erste Zeichen, dass die Orks angekommen sind, besteht in ihren Spähern, die auf den kleinen Erhöhungen überall um das Gelände herum auftauchen. Kurz darauf teilen sich kleine Gruppen von Orks auf und umstellen die Gebäude. Auf das Signal eines Horns hin stürmen sie alle zugleich auf die Gebäude los. Die Schlacht beginnt.

Die Kriegstruppe besteht aus 40 **Orks**, die von einem einzelnen **Orog** angeführt werden sowie seinem zweiten Offizier, ein **Auge von Gruumsh**. Sobald die Orks in Reichweite sind, werfen sie Wurfspere auf alle sichtbaren Ziele. In der nächsten Runde stürmen sie vor, um die Lücke zu schließen, und greifen mit Nahkampfwaffen an. Nach zwei oder drei Runden ziehen sich die Orks zurück.

Die Orks wiederholen dieses Muster einige Male, durchbrechen womöglich hier und da einen Punkt, bevor die Verteidiger sie zurückdrängen. Danach versuchen sie es auch mit anderen Taktiken.

RAUCHSCHLEIER

Im späteren Verlauf des Tages starten die Orks ein Grasfeuer in Windrichtung zum Gehöft hin, um sich Deckung zu schaffen. Dicker weißer Rauch zieht durch das Gelände und verschleiert den Bereich leicht. Die Sichtweite einer Person beträgt 9 m, dahinter ist alles durch den Rauch komplett verschleiert. Die Orks nutzen den Rauch, um näher heranzukommen, bevor sie ihren Angriff beginnen.

EIN FEUER ENTZÜNDEN

Während der Nacht schleichen sich die Orks nahe genug an die Gebäude heran, um sie in Brand zu stecken. Sie hoffen darauf, dass es den Verteidigern nicht gelingt, die Feuer zu löschen und ihre Grenzen vor Durchbrüchen zu schützen.

UNTERSTÜTZUNG TRIFFT EIN

Im Morgengrauen starten die Orks ihre letzte Offensive. Es soll so aussehen, als würden sie die Verteidiger jeden Moment an mehreren Stellen überwältigen und dann in das Gelände eindringen. Plötzlich ist der melodische Klang eines elfischen Kriegshorns zu hören, und eine Kompanie von 25 **Elfen-soldaten** (eine Mischung aus **Wächtern**, **Tempeldienern**, **Spähern** und ein paar **Veteranen**) treffen zur Unterstützung ein.

ABSCHLUSS

Die Orks werden getötet oder zurück zu ihren Hütten gejagt. Die Bauern feiern die Charaktere als Helden und kratzen ihre mageren Ressourcen zusammen, um jedem Charakter eine Belohnung von 25 GM anzubieten. Mitglieder der Smaragd-enklave oder des Ordens des Panzerhandschuhs erlangen angemessenen Ruhm. Dieser kann auch Ansehen beinhalten, falls du die optionale Regel anwenden willst, die in Kapitel 1, „Erschaffe deine eigene Welt“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* beschrieben wird. Erhöhe die Belohnung der Fraktion und die Meinung der Einheimischen über die Charaktere, falls diese es ablehnen, Geld von den Bauern anzunehmen. Diese machen sich dann sofort daran, ihre Existenzen wiederaufzubauen.

DIE LANGE STRASSE

Dieser Nebenpfad beginnt, sobald die Charaktere von den besorgten Zhentarim-Ladenbesitzern der Kahnbauer-Herberge erfahren, dass sie seit kurzem Probleme mit der Lieferung ihrer Güter haben. Dieser Nebenpfad wird nur aktiv, wenn sich die Charaktere der Karawane der Zhentarim anschließen.

Üblicherweise trifft regelmäßig ein Lastkahn aus Yartar ein, um die Waren zu bringen, die die Leute der Kahnbauer-Herberge bestellt haben, um sie zu verkaufen, inklusive Schnallen, Schwenkringe, Nägel, Waffenscheiden, fertige Lederarbeiten, Essen und Getränke. Im letzten Monat kam der Lastkahn allerdings verspätet, es kam zu wenig an für das, was bezahlt wurde, und die Preise für das wenige, das ankam, gingen rapide in die Höhe.

Die Zhentarim glauben, dass Intrigen in Yartar schuld daran sind: Jemand möchte dem Schwarzen Netzwerk schaden. Agenten der Zhentarim verdächtigten zunächst die Harfner, aber vertrauenswürdige Spione brachten kürzlich Neuigkeiten über eine unbekannte Organisation, die anscheinend in Yartar am Werk ist.

Keine der Nachrichten, die die Kahnbauer-Herberge erreichen, enthält eine Spur dessen, was wirklich vorgeht, aber die Unruhestifter sind die Mitglieder der Krakengesellschaft. Diese versucht, Yartar zu destabilisieren, so dass sie den aktuellen Wasserbaron durch ihren eigenen Strohmann ersetzen kann. Dann kann der neue Wasserbaron geschwind die Probleme lösen und sich so die Unterstützung der Einheimischen sichern. Das Schwarze Netzwerk ist ein zufälliges Opfer in diesem Komplott.

Die Zhentarim wollen die Situation so schnell wie möglich in Ordnung bringen, ganz egal, welche Gründe nun hinter den Problemen stecken. Das Schwarze Netzwerk plant, zwei Expeditionen nach Dreieber loszuschicken, eine über den Fluss in einem Lastkahn und die andere über Land mit einer Karawane. Beide Missionen bedeuten eine finanzielle Investition, um neue Waren zu kaufen, neue Lieferer zu rekrutieren und ihre Spione in Dreieber zu finanzieren, damit diese diejenigen identifizieren können, die hinter den Lieferschwierigkeiten in Yartar stecken.

Die Charaktere kommen mit der Über-Land-Karawane in Verbindung, da die Zhentarim der Meinung sind, dass sie die perfekten Kandidaten für diesen Auftrag sind. Jede schnelle Karawane, die von einem größeren Kontingent an bewaffneten Zhentarim-Söldnern bewacht wird, weist für alle in diesem Teil des Nordens auf ein lohnendes Ziel hin. Aus demselben Grund wagen es die Zhentarim nicht, die Leibwachen, Abenteurer und Söldner im Ruhestand einzustellen, die sich überall um Beliard niedergelassen haben, da sie fürchten, Gerüchte über eine zahlende Karawane könnten sich über das gesamte Dessarintal ausbreiten.

AUFBAU

Die Zhentarim wollen eine kleine Karawane von Womford aus starten lassen und ihr übliches Kontingent an Wachen und Viehtreibern einsetzen. Sie stellen die Charaktere ein

als bewaffnete Eskorte für Ascaleld Marurryn, ein Unterhändler für einen neuen, von den Sembianern gesponsorten Straßenhändler mit dem Namen Rollender Reifen.

Ladenbesitzer, die dem Schwarzen Netzwerk angehören, sprechen die Charaktere an. Sie sind bereit, dies mehrere Male zu tun, wobei jeder potentielle Arbeitgeber ihnen ein eigenes Angebot von etwa 20 GM pro Charakter macht. Die Charaktere können es so einrichten, dass sie mehrere Male für dieselbe Arbeit bezahlt werden. Die Bedingungen sind das übliche „Ein Viertel im Voraus, zweites Viertel, wenn wir in Dreieber ankommen, letzte Hälfte, wenn die Karren zurück in der Kahnbauer-Herberge sind.“ Falls sie unter Druck gesetzt werden, fügen die Kunden noch im Voraus gezahlte Boni hinzu, Pauschalpreise, die am ersten Zwischenstopp der Reise gezahlt werden.

Die Karawane reist von Womford nach Rotlärche entlang der Steinhügelstraße, und wendet sich dann nach Norden entlang der Langen Straße durch Westbrücke zu seinem letztendlichen Ziel Dreieber.

DIE KARAWANE

Die Karawane besteht aus sechs Wagen, jeder wird von zwei Ochsen gezogen und ist ausgerüstet mit einer Axt, einer Schaufel, zwei Eimern und einem aus drei spitzen Eisenstangen bestehenden Gestell, das man über dem Feuer aufstellen kann; die Eisenstangen können auch als improvisierte Speere benutzt werden. In jedem Wagen fahren **zwei Schläger** des Schwarzen Netzwerks als bewaffnete Wächter mit, ein Viehtreiber (Tethyrianerin, Mensch, **Bürgerin**) und der Stallbursche des Viehtreibers (Tethyrianer, Mensch, **Bürger**), der sich um das Vieh kümmert und den Wagen fahren kann, sollte dem Viehtreiber etwas zustoßen.

5 der 6 Wagen transportieren verborgene Schätze. Jeder der „Schatzwagen“ beinhaltet 100 GM in dünnen hölzernen Kästen, die unter einem falschen Boden verborgen liegen. Alle Gefährte sind beladen mit alltäglichen Gütern, die in Dreieber verkauft werden sollen. Die Zhentarim sind nicht glücklich darüber, mit solch großen Mengen an Gold über Land zu reisen.

Während der Angriffe auf die Karawane verteidigen die Schläger zuerst sich selbst, dann ihre Wagen und Viehtreiber. Sie verlassen die Wagen nicht, um Angreifer nachzujagen, und sie unterstützen die Charaktere im Kampf, wenn dies ein geringes Risiko für das darstellt, was die Schläger als ihre eigentlichen Pflichten ansehen. Falls die Charaktere dieses Verhalten anprangern, erinnern die Schläger sie höflich daran, dass jeder von ihnen seine eigenen Befehle hat.

Die Karawane bricht bei gutem Wetter auf, angeführt von Haeler Tommadur (Tethyrianer, Mensch, **Veteran**). Eine schnelle Karawane unter besten Wetterbedingungen braucht mindestens drei Tage für die Reise, solange sie nirgendwo aufgehalten wird.

Die Karawane kommt gut voran, und obwohl der Himmel zuzieht, regnet es nicht. Entlang der Langen Straße befinden sich zahlreiche gut etablierte Raststätten, wo auch immer angemessen gerader Boden und eine Wasserquelle gefunden werden kann. Haeler stellt keine Wachen außerhalb des Lagers auf. Stattdessen stellt er die Wagen in einem Kreis auf und lässt die Schläger sie von innen bewachen.

BANDITENÜBERFALL

Banditen halten Ausschau nach einer Gelegenheit, Karawanen zu überfallen. Wenn die Charaktere in der ersten Nacht anhalten, um zu rasten, nähert sich eine große Gruppe von Gesetzlosen und versucht ihr Glück. Die Gruppe besteht aus 16 **Banditen**, angeführt von einem **Banditenhauptmann**.

Die Banditen versuchen zuerst, Wächter außerhalb der Lagerumrandung auszuschalten. Ansonsten beginnt der Angriff mit einer Salve von 16 brennenden Bolzen, die alle auf einen Wagen zielen. Der Wagen beginnt zu brennen und die Angreifer ziehen sich zurück in Richtung ihres eigenen Lagers. Jeder, der sie

verfolgt, wird über eine Anhöhe geführt, geradewegs in einen Hinterhalt der versammelten Banditen, die unter dem Scheitel der Anhöhe warten. Haeler und seine Wächter sind mit dem brennenden Wagen beschäftigt, da sie sich darauf konzentrieren müssen, die Goldkisten zu entfernen.

Falls niemand aus dem Lager losrennt, um herauszufinden, wer auf sie geschossen hat, kommen die Banditen zurück. Sie nutzen das Licht des brennenden Wagens, um Individuen anzuvisieren. Die Banditen bevorzugen es, die Karawane aus dem Schutz ihres Verstecks auszuattackieren und erst dann offen anzugreifen, sobald die Verteidiger geschwächt sind.

Keiner der Banditen ist zu sterben gewillt. Sie ziehen sich zurück, so dass sie die Karawane später erneut angreifen können.

ZWEITER BANDITENÜBERFALL

Vor dem zweiten Überfall der Banditen kommt Haeler zu den Charakteren und bittet sie um Rat zur Verteidigung der Karawane. Er ist sicher, dass die überlebenden Banditen erneut angreifen werden.

Die Banditen greifen in der zweiten Nacht erneut an und wiederholen dieselbe Taktik, passen aber ihre Ziele an anhand der Erkenntnisse, die sie zuvor über die Stärken und Schwächen der Karawane herausgefunden haben.

Für die Ochsen haben die Banditen wenig Verwendung, außer um als Nahrung zu dienen, also greifen sie diesmal die Tiere an in der Hoffnung, die Wagen so an der Straße festzusetzen, dass sie die Karawane nach Belieben weiter attackieren können. Benutze die Spielwerte des **Nashorns** für die Ochsen, aber entferne das Merkmal Sturmangriff.

Auch diesmal sind die Banditen nicht zu sterben gewillt, um zu gewinnen. Die Verwundeten ziehen sich zurück, sobald es ihnen möglich ist.

ANGRIFF DES HEULENDEN HASSES

Kurz vor Sonnenaufgang am dritten Morgen versuchen **4 Eingeweihte des Heulenden Hasses** (siehe Kapitel 7), ihre Nützlichkeit für den Luftkult zu beweisen, indem sie die Karawane angreifen. Sie haben die Gruppe schon seit einer Weile beobachtet und warten nun auf die richtige Gelegenheit, vor allem dann, wenn die Charaktere sich während des zweiten Banditenüberfalls gut geschlagen haben. Sie stürzen sich auf den **Riesengeiern** herab, die sie reiten, und schleudern Wurfspeere auf die Charaktere (nicht auf die Zhentarim-NSC oder die Viehtreiber). Sie versuchen, wenigstens einen von ihnen zu töten, und drehen noch eine zweite Runde, bevor sie davonfliegen.

ABSCHLUSS

Die Rückreise ist um einiges ruhiger, abgesehen von zufälligen Begegnungen. Die Banditen lecken noch immer ihre Wunden und die Kultisten wurden von ihren Vorgesetzten in die Schranken verwiesen.

DER FLUCH DER FEUERHEXE

Wiggan Nesselbiene, der geizige Patriarch der Nesselbiene-Halblingsfamilie, hat durch klugen Handel und Erbschaften ein Vermögen angehäuft. Als die Erdkultisten begannen, die Region zu erforschen, nahm er Geld von ihnen für Informationen und gelegentliche Hilfe. Die Erdkräfte, die sie besaßen, faszinierten ihn zunehmend, je mehr er sie kennenlernte. Kontrolle über die Erde wäre für ihn als Bauer sehr wertvoll. Wiggans Kontakte im Kult halfen ihm dabei, ein paar seiner Rivalen aus dem Weg zu räumen, und versicherten ihm, dass sein Reichtum und Einfluss sich nur vermehren würden, je weiter der Kult zur Macht aufstieg.

Unter den Nesselbienes sind Wiggans Geheimnisse nur seinem Sohn Bertram bekannt, der nun ein Eingeweihter des Erdkults ist. Der Kult hat langsam damit begonnen, den gesamten

Nesselbiene-Clan zu indoktrinieren, angefangen bei Bertrams Sohn Watson.

Watson ist empfänglich für die neue Religion seines Vaters und seines Großvaters, allerdings ist ihm ihre wahre Natur verborgen. Tatsächlich kennen auch Wiggan und Bertram die letztendlichen Ziele des Kultes nicht, nur dass seine Mitglieder eine mächtige Erdmacht verehren.

Nachdem die Abenteurer die Heiligstein-Abtei infiltriert haben, gibt der Kult Wiggan eine Mission. Er und seine Familie sollen die Rolle der sanftmütigen Halblinge spielen, die Abenteurergruppe auf ihren abgelegenen Hof locken, und die Charaktere töten. Wiggams persönliches Interesse ist es, die Charaktere für jeglichen Schaden bezahlen zu lassen, den sie seinem Mentor Hellenrae zugefügt haben, dem Abt des Steins (siehe Kapitel 7).

AUFBAU

Als Teil ihres mörderischen Plans haben Wiggan und Bertram Nesselbiene ein ausführlich ausgearbeitetes Gerücht in die Welt gesetzt. Sie haben ein nahegelegenes Uthgardt-Hügelgrab ausgegraben und in Flammen gesetzt. Der Plan war riskant, sogar Wiggan weiß, dass die Barbaren der Uthgardt keine Toleranz gegenüber Leuten besitzen, die ihre heiligen Grabstätten entweihen.

Bertram hat das Vieh der Nesselbienes mit dem Feuersymbol gebrandmarkt. Wiggan behauptet, dieses Symbol sei das Zeichen der „Feuerhexe“ und flößt seiner Familie Furcht ein mit dieser wilden Geschichte. Wiggan und Bertram sind der Meinung, dass es leichter für sie ist, das Gerücht aufrecht zu erhalten und die Charaktere in die Falle zu locken, wenn ihre Familie uneingeweiht und verängstigt ist.

Während die Charaktere in den Sumberhügeln ihren Abenteuern frönen, erreichen sie die Gerüchte über eine Feuerhexe, die in einem Uthgardt-Hügelgrab haust und die Nesselbienes terrorisiert. Einheimische, die die Farm besucht haben, bestätigen die Berichte über das verbrannte Hügelgrab und beschreiben das Symbol. Angsterfülltes Reden über einen bösen Feuerkult, der in den nahegelegenen Hügeln sein Unwesen treibt, erfüllen jeden Schankraum in der Gegend. Der Tavernenklatsch beinhaltet viel Mitleid mit den Nesselbienes, die für ihr hochwertiges Vieh bekannt sind. Ein hilfsbereiter Bürger mag die Charaktere bitten, dort helfend einzugreifen.

DER NESSELBIENE-VIEHHOF

Der Nesselbiene-Viehhof erstreckt sich über eine Reihe von flachen, sanft geschwungenen Hügeln, die von Wald befreit wurden, um Platz für Getreide wie Hafer und Gerste zu schaffen. Das hochgepriesene Vieh der Nesselbienes – Schafe, Ponys und Rinder – gras in großer Zahl auf den hügeligen Weiden. Das Gehöft besteht aus einem großen zweistöckigen Haus und mehreren flachen Ställen und Kornspeichern. In der Ferne erhebt sich ein unnatürlicher Erdaufwurf über dem Hof, dessen Kuppe nur noch dünn mit den stoppeligen, verkohlten Resten von Bäumen bewachsen ist.

Die Charaktere können den Viehhof, die Weiden oder die Felder erforschen. Sie können auch zum Hügelgrab gehen, das später in einem eigenen Abschnitt beschrieben wird.

Felder. Hafer und Gerste erstrecken sich über zwei Felder im hügeligen Land nahe des Viehhofs. Bertram hat das Kult-Brand-eisen, das in der Schmiede des Hofes hergestellt wurde, unter einer Vogelscheuche im Gerstenfeld versteckt.

Viehhof. Der Viehhof besteht aus einer Scheune, einem Kornspeichern und einem halbgeschössigen Haus, das sich über einen

kleinen Hügel hinweg erstreckt. Haus, Schuppen und Kornspeicher sind gewöhnlich und enthalten normale Ausrüstung für die Landarbeit.

Weiden. Die Nesselbienes besitzen 100 Schafe, 12 Kühe, 12 Ochsen und 15 Ponys. Ein Viertel von ihnen trägt auf dem Rumpf das Brandzeichen mit dem Feuersymbol.

DIE NESSELBIENES

Zur Nesselbiene-Familie gehören folgende Personen:

- Der Patriarch der Nesselbienes, **Wiggan Nesselbiene** (siehe Kapitel 7), ist ein geiziger, mürrischer Misanthrop und ein verbitterter Witwer.
- Wiggans einziger Sohn Bertram (ein **Kult-Fanatiker**) ist festgefahren in seiner Art und hat ein aufbrausendes Wesen.
- Bertrams Frau Jayne (eine **Bürgerin**) ist eine nüchterne und geradlinige Frau, die genau weiß, wie sie mit Wiggan, Bertram und anderen Großmäulern umgehen muss. Sie ist allerdings verängstigt und sehr besorgt um ihre Kinder.
- Bertrams Erbe und ältestes Kind, der 23-jährige Watson (ein **Späher**), ist tapfer, ehrlich und direkt. Er kommt eher nach seiner Mutter als nach seinem Vater oder Großvater, und er ist wütend über die Misshandlung des Viehs. Watson weiß Bescheid über die neue Religion von Wiggan und Bertram, aber er hält sie nicht für wichtig, daher ist es unwahrscheinlich, dass er sie erwähnt. Er weiß nichts über Wiggans Pläne.
- Darrow (**Bürger**), Bertrams zweiter Sohn, ist nur ein Jahr jünger als Watson. Er ist gutmütig, aber das Getue seines Großvaters über Erbschaften hat ihn dazu gebracht, sich mehr Gedanken über seine Zukunft zu machen. Er mag sich etwas zu schnell für Jaynes Geschmack für die Abenteurer begeistern.
- Bertrams und Jaynes einzige Tochter Elisa (**Bürgerin**) ist neunzehn. Sie ist wie ihre Mutter und macht keinen Hehl daraus, dass sie den „alten Bock“ von Großvater nicht besonders gut leiden kann.
- Der jüngste Nesselbiene, der zwölfjährige Ignatius, ist tatsächlich nur ein kleiner Junge. Jeder (sogar Wiggan) hat ihn gern, dementsprechend ist er ein fröhliches Kind. Aber die Geschichten über die Feuerhexe haben ihn so erschreckt, dass er nachts Albträume hat.

BEFRAGUNG DER NESSELBIENES

Bertram und Wiggan gehen den Charakteren aus dem Weg. Wiggan spielt die Rolle des mürrischen alten Halblings, der sich in seinem Arbeitszimmer einschließt und sich um seine Handelsgeschäfte kümmert. Falls die Charaktere mit ihm sprechen, lässt er sich lang und breit darüber aus, wie viel diese Krise ihn kostet. Er drängt die Charaktere, endlich etwas dagegen zu unternehmen, anstatt einen alten Halbling zu belästigen. Bertram inspiert seine Ernte und vermeidet den Kontakt mit den Charakteren, außer er wird für ein Gespräch zu ihnen gerufen. In diesem Fall gibt er eine aufbrausende Rede darüber, wie sicher er ist, dass die Charaktere die Feuerhexe für das bezahlen lassen können, was sie getan hat.

Jayne, Darrow, Elisa und Ignatius bleiben auf der Ranch und erledigen ihre Aufgaben. Watson patrouilliert die Weiden und bewacht das Vieh. Wenn die Charaktere diese unschuldigen Nesselbienes zu den Ereignissen befragen, sind ihre Angst und ihr Zorn echt. Sie flehen die Charaktere an, das Hügelgrab zu untersuchen und die Feuerhexe loszuwerden, die sie heimsucht.

Sie wissen folgende Informationen:

- Vor zwei Wochen ging das Hügelgrab in Flammen auf.
- Ein paar Tage später bemerkte Watson die Brandzeichen an den Rindern.
- Die Nesselbienes haben sich damit abgewechselt, das Vieh nachts zu bewachen. Trotzdem tauchen nach und nach weitere Brandzeichen auf.

- Watson hat das Hügelgrab untersucht und fand es geöffnet vor. Der massive Feldstein, der einst im Türbogen stand, wurde entzwei geschlagen, und die Gänge waren mit Flammen bemalt. Watson hörte Angst einflößendes Geflüster aus der Dunkelheit. Als er seiner Familie von seinen Entdeckungen berichtete, sprach Wiggan von der Legende einer Feuerhexe, die einst diese Hügel durchstreift haben soll. Sie fürchten, dass diese Hexe zurückgekehrt ist.
- Die Nesselbienen fühlen sich hilflos gegenüber der Feuerhexe und fürchten, sie könnte bald ihren Hof niederbrennen. Watson und Jayne wollen dieses Schicksal verzweifelt verhindern.

HÜGELGRAB

Vor langer Zeit bauten Barbaren der Uthgardt das Hügelgrab, um den Leichnam ihres nun lange vergessenen Håuptlings dort zu begraben. Als Wiggan Nesselbiene sich dem Kult der Schwarzen Erde anschloss, raubte er den Altar des Hügelgrabs aus und verärgerte damit den Geist des Håuptlings.

Ein paar Tage, bevor die Charaktere eintrafen, steckten Wiggan und Bertram das Hügelgrab in Flammen, um ihrem Gerücht über eine Feuerhexe mehr Gewicht zu verschaffen. Wenn die Charaktere in das Hügelgrab hineingehen, werden sie dabei von Wiggan und Bertram verfolgt. Sie bleiben auf Distanz, außer die Charaktere haben sie eingeladen, mit ihnen zu gehen.

Sobald die Charaktere sich dem Hügelgrab nähern, sehen sie Folgendes:

Das Grab krönt einen hohen Hügel, der die umliegende Landschaft überschaut. Der Bereich um das Hügelgrab ist leblos und verkohlt. Verbrannte Bäume strecken sich wie dunkle Fingerknochen aus dem kahlen Erdhügel. Es ist merklich kühl hier.

Falls sie die Charaktere offen begleiten, kauern sich Wiggan und Bertram an den Rand des Hügels. Die Halblinge weigern sich, auch nur einen Fuß auf diesen „verfluchten“ Boden zu setzen.

EINGANG DES HÜGELGRABS

Wenn die Charaktere sich in Richtung des Grabeingangs bewegen, lies Folgendes:

Hohe Monolithen säumen den aus Erde bestehenden Korridor, der den Hågeleingang mit der Grabkammer tief drinnen verbindet. Flammenpartikel erleuchten den Korridor und die Kammer dahinter. Die Luft ist kalt und schwer mit dem Geruch von Asche.

Die Struktur des Hügelgrabs besteht aus Monolithen, die in die Erde gepflanzt und dann mit anderen Feldsteinen bedeckt wurden. Die Decke besteht aus einem 3 m hohen Kragsteingewölbe, das von gemeißelten Steinsäulen gehalten wird.

Partikel einer *Dauerhaften Flamme* erleuchten den Gang und die Kammer. Die Flammen geben keine Hitze ab. Sie wurden von Wiggan hinzugefügt, da die Uthgardt Magie verabscheuen. Ein Charakter, dem ein Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 10 gelingt, weiß von diesem Vorurteil der Uthgardt.

Vom Eingang des Grabhügels aus können die Charaktere nur wenig von der Grabkammer am Ende des Ganges sehen, abgesehen von vagen Details der steinernen Totenbahre und den Elch-Tier-Altar am Kopf der Totenbahre.



GRABKAMMER

Sobald die Charaktere die Grabkammer besser sehen können, lies Folgendes:

Ein grober Torbogen aus Feldsteinen formt den Eingang zur Grabkammer. In drei Alkoven, die sich nach allen Seiten erstrecken, sind drei Altäre, die Spuren eines Feuers tragen – ein Tigeraltar, ein Elchaltar, und zuletzt ein Bärenaltar. Im Zentrum der Kammer steht eine Steinbahre, auf der ein zerbrochenes und geschwärztes Skelett liegt. Sein Kopf und seine Gebeine liegen in der Kammer verstreut. Die Luft des Grabes ist schrecklich kalt und riecht nach Asche.

Die drei Alkoven enthalten Altäre für die Tier-Geister, mit frühen Darstellungen des Roter Tiger-Totems (westlicher Alkoven), des Elch-Totems (nördlicher Alkoven) und des Blauer Bär-Totems (östlicher Alkoven). Roter Tiger und Elch sind noch immer Totemtiere der heutigen Uthgardt-Stämme.

Die steinerne Totenbahre war der letzte Ruheort der Knochen eines Uthgardt-Håuptlings, die nun verstreut auf dem Podest und dem Boden rundherum liegen.

Kälte. Die Grabkammer ist kalt aufgrund der Anwesenheit des ruhelosen Geistes des Håuptlings. Diese Kälte ist extrem, wie im Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs) beschrieben wird.

DIE RÜCKKEHR DES HÅUPTLINGS

Nachdem die Charaktere eine Minute hatten, um sich umzuschauen, lies Folgendes:

Die Temperatur sinkt immer weiter ab, und begleitet von einem knisternden Geräusch werden die Wände der gesamten Kammer mit Frost bedeckt. Flammen an der Wand und im Gang verlöschen. Ein blauer Lichtpunkt erscheint über der Bahre, breitet sich aus und nimmt eine fahle menschliche Form an. Die Knochen in der Kammer, wie auch das Geweih auf dem Elchaltar, beginnen zu erzittern und fliegen gemeinsam auf das Licht zu. In einem hellen Lichtblitz erscheint mit plötzlich ein massiv gebauter, aber sehr blasser menschlicher Mann vor euch, das Gesicht von einem dunklen Bart bedeckt und der Kopf mit dem Elchgeweih bekrönt. Seine milchigen Augen brennen für einen kurzen Moment in einer blauen Flamme, als er den Blick auf euch richtet.

Seine Stimme ist tief, widerhallend, und er spricht mit einem seltsamen Akzent. Er sagt: „Ich kehre zurück von einem Kriegerschlaf unter den Geistern, nur um mein Grabmal verbrannt und meine Knochen entweiht vorzufinden. Ich weiß, dass die Besudler nicht unter euch sind, aber wer seid ihr und warum seid ihr hier?“

Der Häuptling, Javor, hat die Erlaubnis erhalten, aufgrund der offenkundigen und kaltschnäuzigen Entweihung seines Grabes aus dem Jenseits hierher zu kommen – eine schreckliche Beleidigung unter den Uthgardt. In dieser Form ist er ein **Wiedergänger**.

Javor greift nicht an, und er ist bereit, den Charakteren kurz zuzuhören, da er weiß, dass sie der Verbrechen gegen ihn unschuldig sind. Er kennt die Namen der Besudler nicht, aber aufgrund seines Merkmals Rachsüchtiger Verfolger weiß er, wo er Wiggan und Bertram finden kann. Wenn sie die richtigen Fragen stellen, können die Charaktere von ihm erfahren, dass sich die Besudler außen am Hügelgrab befinden.

In der Zwischenzeit verwendet Wiggan die *Schriftrolle Elementar beschwören*. Er braucht 1 Minute, um den Zauber zu wirken, und er beginnt damit erst, als die Charaktere sich tief im Grabhügel befinden. Ein **Erdelementar** antwortet auf die Beschwörung, und Wiggan befiehlt ihm, den Eingang zum Tunnel einstürzen zu lassen und jeden zu töten, der sich im Hügelgrab befindet.

Dem Elementar gelingt es mit Leichtigkeit, den Jahrhunderte alte Tunnel zum Einsturz zu bringen. Sobald es das tut, lies folgenden Text:

Das Sonnenlicht, das durch den Tunnel in das Grab hineindringt, verblasst mit einem Mal, als habe sich ein Schatten auf den Grabeingang gelegt. Nur einen Moment später erklingt das Geräusch von aneinanderreibenden Steinen, dicht gefolgt von einer Erd- und Steinlawine im Durchgang. Ein Einsturz!

Während das Elementar den Eingangstunnel einreißt, rennen Wiggan und Bertram zurück zum Viehhof. Javor spürt, dass seine Beute auf der Flucht ist, und eilt zum Ausgang des Grabes. Das Elementar tritt aus der Erde hervor in die Hauptkammer. Es greift alle an, die es sehen kann, anstatt Javor zu verfolgen.

Während die Abenteurergruppe das Elementar bekämpft, arbeitet Javor mit übernatürlichem Eifer daran, das Geröll beiseite zu räumen, das den Ausgang des Grabmals blockiert. Nach etwa 2 Minuten gelingt es ihm, eine Öffnung nahe der Decke freizulegen, und er rennt hinaus ins Sonnenlicht. Die Öffnung ist groß genug für **den** massiven Häuptling, dementsprechend ist sie auch groß genug für die Charaktere.

DIE RACHE DER UTHGARDT

Sobald die Charaktere aus dem Grab heraussteigen, lies folgenden Text:

Javor ist von einem Dutzend Barbaren umgeben, die einen Halbkreis vor dem Eingang des Grabes bilden. Zwei von ihnen sitzen auf Pferden. Sie betrachten den zurückgekehrten Häuptling mit Ehrfurcht und ignorieren dabei die Charaktere weitgehend. Einer der Reiter, eine Frau mit einem Elchgeweih-Tattoo auf der Stirn, steigt ab.

Sie sagt: „Die Vision meiner Tochter hat sich bewahrheitet. Dieser ist der Uralte. Er ist einer von uns!“

Sie kniet nieder vor Javor, und ihre Gefährten tun es ihr gleich. „Wir sind hier, um für dich Rache zu üben, Uralter“, sagt sie.

Javor nickt mit grimmigem Einverständnis. Er sagt: „Ihr kommt zur rechten Zeit für Blut. Der Besudler lebt hier.“

Er deutet zum Nesselbiene-Viehhof im Tal unter dem Hügelgrab. Dann beginnt er, in diese Richtung loszurennen.

Diese Uthgardt-Überfalltruppe aus Barbaren sind Mitglieder des wilden Elchstamms, wie sich aus ihrer Tracht und ihren Abzeichen herauslesen lässt. Sie werden angeführt von einem weiblichen **Berserker** namens Fennor. Unter den anderen Mitgliedern sind zehn **Stammeskrieger** und ein männlicher **Berserker** namens Padraich. Fennor trägt ein Kettenhemd (RK 14), schwingt ein Zweihandschwert, das 10 (2W6 + 3) Hiebsschaden pro Treffer austeiht, und besitzt die Mehrfachangriff-Aktion, die ihr erlaubt, eine Aktion zu verwenden, um zwei Angriffe mit ihrem Schwert zu vollführen. Sie hat einen Herausforderungsgrad von 3. Padraich schwingt einen Kriegshammer, der 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden pro Treffer austeiht. Die beiden Berserker reiten **Schlachtrösser**.

Alle, die aus dieser Gegend stammen, wissen, dass die Uthgardt des Elchstamms gefährliche Plünderer sind. Die meisten Einheimischen betrachten sie als wilde Banditen. Alle, die aus anderen Regionen stammen, kennen den Ruf des Elchstammes, wenn sie einen Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 10 bestehen.

Die Uthgardt darstellen. Die Barbaren folgen Javor. Fennor nimmt an (mehr oder weniger korrekt), dass die Abenteurergruppe nur deshalb unbeschadet aus dem Grab herausgekommen ist, weil Javor es ihnen erlaubt hat, und zeigt **stillschweigend** Anerkennung. Die Uthgardt und der zurückgekehrte Häuptling sind offen für Gespräche, während sie laufen.

Javor plant, die Besudler zu finden und zu töten. Er weiß, dass zwei der Nesselbienen schuldig sind, aber er kann sie erst identifizieren, wenn er sie sieht. Der zurückgekehrte Häuptling zeigt keinerlei Interesse an den anderen Nesselbienen.

Fennor plant, bei der Gerechtigkeit des Häuptlings zu „assistieren“ und die Ranch nebenbei auszurauben und zu zerstören. Die Folge davon wäre, dass die Uthgardt niemanden der Nesselbienen am Leben lassen. Dieses Vorhaben können die Charaktere bestätigen, wenn sie die richtigen Fragen stellen.

Falls die Charaktere versuchen, um die Sicherheit der unschuldigen Nesselbienen zu verhandeln, kann Javor dazu gebracht werden, seine Meinung zu ändern. Er ist gewillt, Fennors Blutlust zu stoppen. Allerdings erwartet er eine Gegenleistung dafür. Die Charaktere müssen dabei helfen, die Besudler einzufangen, und auch dabei, Javors Schatz wiederzufinden und in sein Hügelgrab zurückzubringen, um anschließend das Grab hinter ihm wieder zu versiegeln. Die Nesselbienen müssen den Barbaren freiwillig Vorräte für ihre Weiterreise geben, ebenso wie etwas von **ihrem** Vieh. (Die Halblinge werden dies tun, falls es für sie bedeutet, dass sie überleben.)

Fennor fügt hinzu: „All jene, die das Lügenmal tragen!“ Sie malt mit ihren Händen das Feuersymbol. Ihr frappierendes Wissen darüber stammt ebenfalls aus der Vision ihrer Tochter. Die Berserkerin ist nicht gewillt, mehr über ihr Kind zu erzählen.

DER FINALE ZUSAMMENSTOSS

Die Charaktere haben mehrere Optionen. Sie können beschließen, nichts zu tun, was dazu führt, dass die Barbaren den Viehhof ausplündern und zerstören und jeden Nesselbiene töten. (Die Uthgardt zeigen kein Erbarmen.) Falls die Abenteurergruppe sich entschließt, die Uthgardt anzugreifen, bevor sie den Hof erreichen, müssen die Abenteurer auch den Wiedergänger bekämpfen. Am Gehöft angekommen konzentriert sich Javor darauf, Wiggan und Bertram zu finden und zu töten, was den Charakteren eine bessere Chance gegen die Barbaren gibt. Die Uthgardt für ihren Teil sind, trotz bedeutungsschwerer Visionen, nicht gewillt, im Dienst für Javor ihr Leben zu lassen. Falls sie nennenswerte Verluste erleiden, inklusive eines Berserkers, starten sie einen kämpferischen Rückzug durch die Weiden, um Schafe und Ponys zu stehlen.

Versteckte Nesselbienes. Sobald die Barbaren den Viehhof erreichen, bahnt sich Javor einen Weg in den Keller des Hauses. Die Nesselbienes haben sich hier versteckt, nachdem sie gesehen haben, dass die Barbaren auf dem Weg über die Hügel sind. Der untote Häuptling deutet auf Wiggan und Bertram, um sie als die Schuldigen zu kennzeichnen. Wie sich die Szene dann weiterentwickelt, hängt von dir und den Spielern ab, aber die Tapferkeit und dunkle Ergebenheit machen es für die bösartigen Nesselbienes unwahrscheinlich, sich leicht geschlagen zu geben. Wiggan versucht sogar, die Charaktere zu bestechen, so dass sie ihn und Bertram gegen „diese Wilden“ verteidigen. Er verrät auch seine Geheimnisse in dem Versuch, die Charaktere zu beeinflussen, und verspricht ihnen, dass er ihnen alles mitteilen wird, wenn sie ihn retten. Es mag möglich sein, Javor zeitweise zurückzuhalten, damit Wiggan seine Geschichte erzählen kann, aber die Zurückhaltung des Wiedergängers ist nur temporär.

Wiggans Schachzug. Falls die Abenteurergruppe die Nesselbienes verteidigt und Wiggan überlebt, sind die Charaktere immer noch in Gefahr. Verwundete Feinde geben verlockende Ziele ab, vor allem jetzt, da die Gruppe von Wiggans Schuld weiß. Wiggan ist noch mutiger, wenn Bertram noch da ist, um ihm zu helfen. Watson mag versuchen, einen offenen Kampf zu unterbinden, aber er ist nicht gewillt, seine Verwandten zu bekämpfen.

Falls er besiegt wird, aber überlebt, könnte Wiggan dazu gezwungen werden, die Wahrheit zu erzählen. Die Gruppe muss ihm versprechen, dass sie ihn am Leben lässt, damit er mit der Sprache herausrückt.

ABSCHLUSS

Falls Wiggan oder Bertram auf irgendeine Weise überleben, flüchten sie später zum Tempel der Schwarzen Erde, um einen Bericht abzugeben. Die Charaktere könnten dort wieder auf sie treffen. Es bleibt dir überlassen, ob die Führer des Kults die beiden verschonen oder für ihr Versagen bestrafen.

Die Barbaren. Javor stellt sicher, dass sich die anderen Uthgardt an jegliche Abmachung halten. Fennor befolgt gehorsam die Wünsche des „Uralten“. Falls Wiggan und Bertram getötet werden, erinnert Javor die Charaktere an die Versprechen, die sie gegeben haben (siehe Abschnitt „Schätze“). Als Gegenleistung lassen die Uthgardt die überlebenden Nesselbienes in Ruhe.

Falls Javor vor Wiggan oder Bertram getötet wird, kehrt er nach 24 Stunden zurück, um die Verfolgung der Besudler erneut aufzunehmen. Auch er könnte im Tempel der Schwarzen Erde auftauchen. Außerdem könnten Uthgardt des Elchstammes damit fortfahren, die Nesselbienes zu belästigen, und sie wahrscheinlich vom Hof verjagen, so dass sie, in stark verminderter Zahl, in einer nahegelegenen Siedlung leben müssen.

Letzte Hinweise. Wiggan und Bertram wissen, wo sich der Tempel der Schwarzen Erde befindet, ebenso kennen sie die Lösungsworte, die man braucht, um den Tempel zu betreten („Ich diene der Schwarzen Erde“). Obwohl sie schon von dem Propheten gehört haben, hat keiner der beiden Halblinge Marlos Urnrayle je getroffen. Die Hauptkontakte der korruptierten Nesselbienes sind Hellenrae in der Heiligstein-Abtei und, in geringerem Umfang, Miraj Vizann, der „Schlammzauberer“ im Tempel der Schwarzen Erde.

Tagebücher, Briefe und Geschäftsunterlagen in Wiggans Arbeitszimmer bringen ihn mit dem Erdkult in Verbindung und decken seine Verbindungen zu den oben genannten Führern auf. Wiggan schreibt auch über seine Unterhaltung mit Bertram, seinen langsamen Einfluss auf Watson und über den Plan mit der Feuerhexe. Falls die Charaktere es versäumen, diese belastenden Beweise zu finden, tut Watson dies später.

Auswirkungen auf die Familie. Die Nesselbiene-Familie ist erschrocken und geschockt über den brutalen und übernatürlichen Angriff der Barbaren, und später ebenso über die Wahrheit, die die Charaktere oder Watson aufdecken. Jayne und Watson sehen im Rückblick die Anzeichen der Korruption. Jayne übernimmt die Rolle der Matriarchin des Clans. Die Nesselbienes expandieren, indem sie Verwandte einladen und ein paar starke Landarbeiter einstellen.

SCHÄTZE

Das Vermögen der Nesselbienes ist in einer eisernen Truhe versteckt. Sie liegt verborgen in einer Nische im Untergeschoss, eingemauert zwischen großen, losen Feldsteinen, die so aussehen wie die Wände. Um die Nische zu finden, wird ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 10 benötigt. Falls die Charaktere versprochen haben, dass sie Javors Schatz zurückbringen werden, zieht der Wiedergänger die Truhe aus der Wand und bleibt, um sein Eigentum zu identifizieren. Sobald die Charaktere den Schatz zurück in sein Hügelgrab gebracht haben, verschwindet Javor wieder und lässt nur seine Knochen zurück.

Die Kiste ist verschlossen, aber Wiggan hat den Schlüssel.

Ganz oben in der Truhe liegt sehr auffällig Javors verzierter Helm, der aus Leder, Seil und Knochen gefertigt wurde. Die Knochen bestehen aus der Kombination eines Bärenschädels, eines Hirschgeweihs und des Unterkiefers eines Säbelzähntigers. Das Objekt ist in gutem Zustand, trotzdem ist es nur 10 GM wert.

In eine geölte Tierhaut gewickelt liegt unter dem Helm Javors verziertes Zweihandschwert, eine alte Handarbeit aus Besilmer. Der Griff des Schwertes ist in abgenutztes Leder gewickelt, das nicht aussieht, als sei es original, und es ist mit fortlaufenden Kerben versehen. Bärenklauen sind an den Knauf gebunden. Das Schwert ist 100 GM wert.

Dazu besitzt Javor 4 Tierfiguren, jede so groß wie eine menschliche Faust – ein Bär geschnitzt aus Lapislazuli, ein Tiger geschnitzt aus rotem Obsidian und ein Elch geschnitzt aus Bandachat (je 150 GM wert), außerdem eine *Figur der wunderbaren Kraft* (silberner Rabe).

Der Hort der Nesselbiene-Familie beinhaltet 775 KM, 2.512 SM, 1.553 GM und 196 PM, sowie 9 Rosenquarkristalle (je 50 GM) und einen alten, abgenutzten *Nimmervollen Beutel*, eine Halblings-Handarbeit und ein Erbstück.

Das Hügelgrab wiederherstellen. Um ihr Wort zu halten, das Hügelgrab wiederherzustellen, müssen die Charaktere nur Javors Besitztümer dorthin zurückbringen und sie in der Grabkammer zurücklassen. Jene, die das tun, erhalten ein übernatürliches Geschenk (siehe „Andere Belohnungen“ in Kapitel 7, „Schätze“, im *Dungeon Master's Guide (Spiel-leiterhandbuch)*). Dies ist ein spiritueller Segen, der einen Trank oder einen Zauber deiner Wahl darstellt, so wie es angemessen ist für jeden Charakter und den Geber (einen Uthgardt-Häuptling). Falls die Charaktere Schwert, Raben und Helm auf die Bahre mit den Knochen legen und jede Figur auf

ihren zugehörigen Altar stellen, kann jede Verzauberung zweimal genutzt werden, bevor sie verschwindet. In beiden Fällen findet ein Charakter deiner Wahl später die Rabenfigur unter seinen Sachen, was auf Javors wohlgesinnte Meinung über sie hindeutet.

Falls die Charaktere es versäumen, ihr Wort an Javor zu halten, liegt die Wahl der Konsequenzen bei dir. Ein Fluch, der das Gegenteil des übernatürlichen Geschenks darstellt, ist angemessen. Die Nachricht über die Doppelzüngigkeit der Charaktere könnte sich unter den Uthgardt verbreiten. Schlimmstenfalls könnte Javor zurückkehren und die Charaktere an ihr Versprechen „erinnern“.

Watsons Besuch. Falls die Nesselbienes nach rund einem Monat das Gefühl haben, dass sie den Charakteren etwas schulden, trifft Watson sie in einer nahegelegenen Stadt. Er gibt ihnen das Brandeisen mit dem Feuersymbol, das er im Feld gefunden hat. Watson liefert den Charakteren außerdem alle Informationen über Wiggan, Bertram und ihre Beziehung zum Erdkult, die die Abenteurergruppe noch nicht kennen. Zusätzlich, als Andenken an die Verbindung zwischen ihnen, gibt er der Gruppe den *Nimmervollen Beutel*. Jeder der Nesselbienes hat dabei geholfen, den Beutel zu restaurieren und zu verzieren, und er enthält ein paar hausgemachte Vorräte und einen Dankesbrief von Jayne. Watson macht dann Witze darüber, dass es in Zukunft schwieriger wird, die Wollballen zum Markt zu bringen.

TAL DER TANZENDEN WASSER

Die Zwerge des Nordens haben das verborgene Tal der Tanzenden Wasser lange Zeit als heiligen Ort betrachtet. Gerüchten zufolge stand an dem Ort einst der Sommerpalast des Zwergenkönigs von Besilmer. Jetzt ist es ein Ort der Kontemplation und der Anbetung für Zwerge, die Sharindlar, ihrer Göttin der Fruchtbarkeit und Liebe, ihre Ehrerbietung zeigen wollen. Sie erlauben nur wenigen Außenseitern, den Ort zu betreten, aber alle, die dieses Glück haben, erfahren einen wundervollen Anblick in der geheimen Klamm mit ihren plätschernden Flüssen.

SCHREIN DES SANFTEN SCHWURS

Zu den verehrten Stätten innerhalb des Tals der Tanzenden Wasser gehören Tempel und Schreine, welche die gesamte Klamm entlang platziert sind anstelle einer einzigen, zusammenhängenden Struktur. Die meisten dieser Orte können nur durch eine Wanderung erreicht werden, die vom Hauptpfad abzweigt, der sich die Klamm entlang zieht. Einer dieser Orte ist bekannt als der Schrein des Sanften Schwurs, ein kleiner Rückzugsort, wo Anbetende für eine Zeitlang verweilen und über das Wesen der Liebe nachsinnen können.

Kürzlich entdeckten zwei skrupellose Schatzsucher, ein Oni namens Obratu und ein Duergar namens Reulek, Hinweise auf die verlorenen Keller des Sommerpalastes von König Torhild Flammenzunge. Die bruchstückhaften Skizzen einer Karte und die Tagebucheinträge, die sie gefunden haben, lassen auf zwei mögliche Eingänge schließen. Einer ist in unmittelbarer Nähe des Schreins des Sanften Schwurs, ein anderer befindet sich unter den Sumerhügeln.

Reulek hatte sich dafür entschieden, die unterirdische Route zu suchen, und starb in der Schwarzen Geode (siehe Kapitel 5, Bereich G8). Obratu hat eine Abmachung mit einem Zwerg namens Grumink und seiner Crew von abtrünnigen Minenarbeitern geschlossen. Der Oni und seine Verbündeten schließen sich in den Schrein, benutzen Täuschung und Magie, um die wenigen Anbetenden zu überwältigen, und begannen zu graben. Bisher blieben sie dabei unbemerkt von den anderen Zwergen in der Region.

AUFBAU

Ein den Charakteren bekannter Zwerg bittet sie, in das Tal der Tanzenden Wasser zu reisen. Welcher NSC die Charaktere bittet, ist dir überlassen. Er oder sie könnte einfach Hilfe aufgrund eines Gebrechens benötigen, das von dem heiligen Wasser des Tals gelindert werden könnte, oder er könnte den Charakteren eine Ehre erweisen wollen, indem er sie einlädt, den heiligen Ort zu besuchen. In jedem Fall sollte deutlich werden, dass das Tal eigentlich für Nicht-Zwerge verboten ist.

Sobald die Charaktere sich einverstanden erklären, erhalten sie Anweisungen darüber, wie sie das Tal finden können. Die Gruppe muss über den Dessarinfluss reisen bis zu einer bestimmten Biegung, neben einem Wasserfall hinaufsteigen zu einem hervorstehenden Steilhang, und dann einen schmalen Pfad entlangwandern durch dichtes Unterholz. Der Zwerg, der die Charaktere um Hilfe bittet, gibt den Charakteren außerdem unterschriebene und versiegelte Dokumente mit, die sie als Freunde der Zwerge ausweisen, die die Erlaubnis haben, das Tal zu besuchen. Zuletzt erklärt er oder sie ihnen, dass der Seitenweg zum Schrein des Sanften Schwurs subtil markiert ist mit zwei Dethek-Runen, die ersten Buchstaben der zwergischen Wörter für „Sanft“ und „Schwur“.

Die Reise zum Tal hin kann so ereignisreich sein, wie du willst, aber sobald die Charaktere den richtigen Punkt erreicht haben, beginne mit Bereich D1.

D1. SERPENTINEN

Der Weg zum Schrein des Sanften Schwurs beginnt mit kurzen, aber steilen Treppen, die in die Seite der Klamm hineingemeißelt wurden. Zwei der Flüßchen des Tals der Tanzenden Wasser fließen nahe der Stufen zusammen, bevor sie sich weiter in die Tiefe stürzen, um sich mit dem Dessarinfluss zu vereinen. Der Weg setzt sich flussaufwärts fort zu den anderen Teilen des Tals. Falls die Charaktere nicht über die Runen Bescheid wissen, ist es leicht für sie, den Anfang der Stufen zu übersehen; in diesem Fall wird ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 benötigt, um sie zu bemerken.

Nach etwa zwanzig Schritten gehen die Stufen über in einen schmalen Pfad, der in Serpentin die Wand der Klamm hinaufführt. Die Charaktere müssen in einer Linie hintereinander laufen. Der Weg kostet sie eine halbe Stunde.

Nach drei Dritteln des Weges hinauf in einer Kurve der Serpentin haben Gruminks Minenarbeiter eine Falle aufgebaut. Ihr Zweck ist es vor allem, Lärm zu verursachen und die Wachposten in Bereich D2 weiter oben vorzuwarnen, aber sie ist auch gefährlich. Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswurf (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt einen stählernen Stolperdraht, der zwischen zwei Felsbrocken etwa 5 cm über dem Boden gespannt ist. Ein Charakter, der stattdessen nach Fallen Ausschau hält, findet den Stolperdraht mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10.

Wird der Stolperdraht ausgelöst, stürzt ein Felsbrocken auf den Pfad hinab, gefolgt von einem Schwall kleinerer Steine und Kies. Die ersten beiden Kreaturen, die den Pfad hinauflaufen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 bestehen. Misslingt er, wird die Kreatur zu Boden geworfen und ist liegend, zudem nimmt sie 2 (1W4) Wuchtschaden. Ein Fehlwurf um 5 oder mehr führt dazu, dass die Kreatur vom Pfad herabgestoßen wird, wegrutscht und auf eine niedrigere Stufe des Serpentinpfades fällt. Sie nimmt dann zusätzlich 10 (3W6) Wuchtschaden.

Wird der Stolperdraht durchgeschnitten, löst das die Falle aus. Um sie zu entschärfen, muss der Draht gelöst, stramm gehalten und zurück zu der Holzplatte verfolgt werden, die er festhält, und die den Felsbrocken und die Steine abstützt. Der Felsbrocken muss dann zusätzlich abgestützt werden, bis er nicht mehr aufgrund der fehlenden Spannung des

Stolperdrahts herabfallen kann. Es gibt mehrere Wege, die Falle auf diese Weise umzubauen, aber Würfe, um das zu tun, sind nicht höher als gegen SG 10.

D2. EINGANG ZUM SCHREIN

Sobald die Charaktere das obere Ende der Serpentina erreicht haben, lies folgenden Text:

Der Pfad ebnet sich und erweitert sich vor einem Torbogen, der aus dem dunklen Fels des Berges gemeißelt wurde. Rechts und links wird der Bogen von zwei Zwergenstatuen flankiert, die eine Grußgeste zeigen. Hinter dem Torbogen befindet sich ein offener Hof mit einer Statue auf einer erhöhten Plattform in der Mitte. Der gesamte Aufbau wurde aus der Felswand gehauen und nicht aus separaten Steinbrocken gefertigt.

Zwei Zwerge stehen als **Wächter** oben auf dieser Felsbank. Anstelle von Speeren und Schilden tragen sie zweihändige Kriegshammer (1W10 + 1 Wuchtschaden pro Treffer). Ohne Schilde haben sie eine RK von 14. Ob die Wachen dort sind oder nicht, hängt davon ab, wie leise sich die Charaktere nähern:

- Falls die Charaktere die Falle in Bereich D1 auslösen oder keinen Versuch unternehmen, sich leise zu nähern, bemerken die Zwerge-Wächter sie und sind nicht hier. Sie haben sich in den Hof (Bereich D3) zurückgezogen.
- Falls die Charaktere die Falle in Bereich D1 nicht auslösen und den Versuch unternehmen, sich verstohlen zu nähern, sind die Wächter hier und unterhalten sich leise auf Zwergisch.

In letzterem Fall erklingt ein leises, hämmernendes Geräusch aus dem Bereich irgendwo hinter dem Hof (siehe Bereich D7).

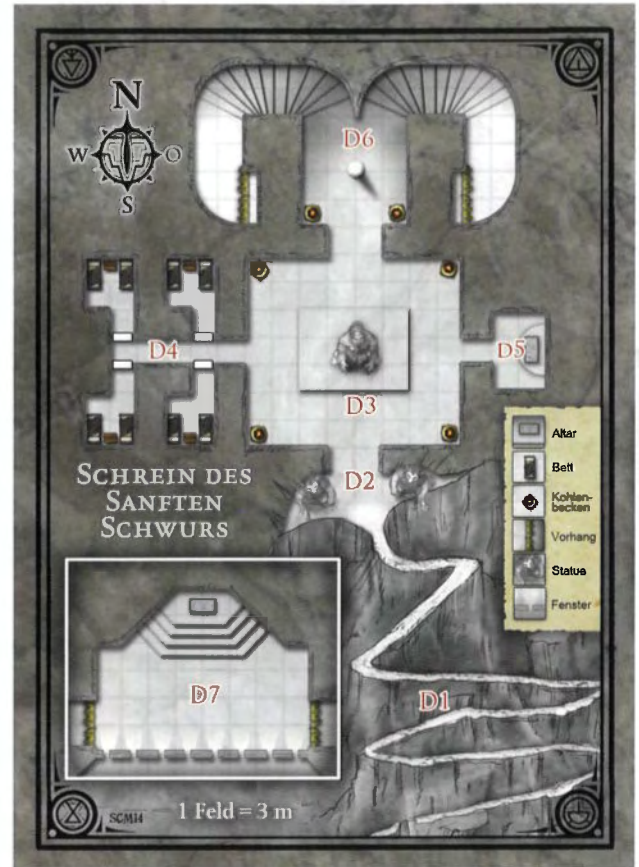
D3. HOF

Dieser Hof liegt unter freiem Himmel, in seine Wände sind Szenen mit Zwergen gehauen, die verschiedenen Ritualen nachgehen, oftmals in Paaren, die freundschaftlicher oder auch sinnlicher Natur zu sein scheinen. Eine 6 Meter hohe Statue einer Zwergin in einem Gewand erhebt sich auf einem steinernen Podest in der Mitte des Hofes. Ihre Arme sind in einer einladenden Geste ausgestreckt, und ihr Gesicht wurde zu einem warmen Lächeln gearbeitet. Steinerne Kohlenbecken, nicht entzündet, stehen in jeder Ecke, während Torbögen, die in dunkle Innenräume führen, die Mitte der Wände im Osten, Norden und Westen durchbrechen. Über dem nördlichen Torbogen ist eine Reihe von Fenstern in den Fels geschlagen.

Falls die Charaktere die Wächter in Bereich D2 erledigt haben, ist der Hof unbewacht, und sie können ein hämmernendes Geräusch hören, das aus nördlicher Richtung zu ihnen herüberdringt (Bereich D7).

Fenster. Die Fenster, die entlang der nördlichen Wand verlaufen und den Hof überblicken, befinden sich in 6 m Höhe. Sie verlaufen auf der anderen Seite über die südliche Wand von Bereich D7. Jedes Fenster ist ein offenes Rechteck, 2,10 m hoch und 0,60 m breit.

Täuschung. Falls die Charaktere die Falle in Bereich D1 ausgelöst haben oder den Wachen in Bereich D2 auf andere Weise ihre Ankunft angekündigt haben, haben die abtrünnigen Zwerge Zeit, eine Täuschung vorzubereiten. Grumink schickt 6 Zwerge-Wächter aus Bereich D7 in den Hof, verstärkt durch die beiden Wächter aus Bereich D2. Diese 8 Zwerge legen Verkleidungen an,



um wie gewandete Zwerge auszusehen, die einer privaten Hochzeitzeremonie beiwohnen.

Obrantu, der **Oni**, ist ebenfalls anwesend und verwendet Gestaltwandeln, um als Zwergin zu erscheinen, die die Trauung vornimmt:

Östlich der Statue stehen mehrere gewandete Zwerge, die sich inmitten einer Zeremonie befinden. Als sie sich euch zuwenden, erscheint ein Lächeln auf ihren Gesichtern.

„Ah! Mehr Gäste!“, sagt die Zwergenpriesterin, die die Trauung leitet. „Willkommen zur Hochzeit.“ Der Rest der Hochzeitstruppe fordert euch auf, euch ihnen anzuschließen.

Falls die Charaktere misstrauisch wirken oder sie in irgendeiner Weise bedrohen, beenden die Zwerge ihre Täuschung und greifen an.

Falls die Charaktere glauben, dass die Zeremonie real ist, und sich den Festlichkeiten anschließen, warten die Zwerge, bis sie nahe genug herangekommen sind, um dann ihre verborgenen Waffen zu ziehen und sich auf die Charaktere zu stürzen. Charaktere, die einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 13 oder höher besitzen, bemerken, dass die Zwerge Kettenhemden unter ihren Roben tragen; diese Charaktere sind nicht überrascht, wenn die Zwerge angreifen. Anstelle von Speeren und Schilden tragen die Zwerge Kriegshammer, die sie beidhändig benutzen (1W10 + 1 Wuchtschaden bei Treffer). Ohne Schilde haben diese Wächter eine RK von 14.

Sobald der Kampf losbricht, wirkt der Oni *Unsichtbarkeit* auf sich selbst, holt seine Gelfe hinter dem Steinpodest hervor, und benutzt die Statue von Sharindlar als Deckung, während er seine Zauberei wirkt und sich dabei darum bemüht, seine Verbündeten nicht zu treffen. Der Oni offenbart seine



GRUMINK DER
ABTRÜNNIGE

wahre Gestalt nur dann, wenn dies die Abenteurergruppe in Schrecken versetzen würde. Sobald er nur noch die Hälfte seiner Lebenspunkte besitzt, wirkt der Oni *Gasförmige Gestalt* auf sich selbst und flieht durch ein Fenster in den Bereich D7.

D4. SCHLAFSAAL

Der Gang westlich des Hofes geht in einen langen Flur über mit einer Reihe von Steintüren auf beiden Seiten. Lies Folgendes laut vor, sobald ein Charakter den ersten Fuß in einen der Räume setzt:

Ein kurzer Flur mündet in einen rechteckigen Raum mit einfachen Möbeln. Jedes Möbelstück wurde direkt aus dem Fels gemeißelt, aus dem dieser ganze Ort besteht. Zwei Betten befinden sich an gegenüberliegenden Wänden des Raums, ein Tisch mit Bänken steht in der Mitte. Regale und offene Schränke sind in die Wand gehauen, alles glatt und perfekt geformt. Polster bedecken die Bänke, und auf den Betten liegen Matratzen. Eine Ansammlung von Schnickschnack steht hier und da herum – alltägliche Gegenstände, die gut in ein ordentliches und einfaches Zuhause passen.

Falls die Charaktere sich sehr genau umschauchen, entdecken sie Blutspuren oder andere Anzeichen von Gewalt,

wenn sie einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 bestehen.

Südwestlicher Raum. Die abtrünnigen Zwerge haben die Leichen all jener, die sie niedergemetzelt haben, in der südwestlichen Zelle abgelegt. Bevor sich die Türen zu diesem Raum öffnen, lies den Spielern Folgendes laut vor:

Ein fahler, aber fauler Gestank macht es offensichtlich, dass hinter dieser Tür etwas verrottet.

Sobald die Charaktere eingetreten sind, lies folgenden Text:

Die Leichen von einem Dutzend Zwerge sind hier entlang der Wand aufgereiht. Aus dem Geruch und dem Zustand ihrer Verwesung lässt sich schließen, dass sie vor etwa einem Zehntag gestorben sind.

Eine Untersuchung der Leichen zeigt, dass dies alles mit Roben bekleidete Zwerge sind, wahrscheinlich die Bewohner des Schreins. Die meisten wurden von den abtrünnigen Zwergen mit Kriegshämmern getötet, wobei manche auch die Klauenspuren des Onis aufweisen.

D5. KAPELLE

Der kurze, gewölbte Durchgang führt in eine Kammer mit einem erhöhten Steinpodest und einem Altar am hinteren Ende. Über dem Altar befindet sich ein Relief mit derselben lächelnden, einladenden Zwergenfrau, die auch im Hof bereits mit einer Statue dargestellt wurde. Zwei kleine Kohlenbecken stehen auf einem weißen Tischtuch, das über dem Altar ausgebreitet ist, beide nicht entzündet. Eine leere steinerne Schüssel steht in der Mitte des Altars. Sitzkissen liegen wahllos über dem Boden verteilt herum.

Diese Kapelle ist Sharindlar geweiht. Die abtrünnigen Zwerge haben diesen Ort in Ruhe gelassen.

SCHÄTZE

Falls die Charaktere den Bereich um den Altar herum untersuchen, offenbart ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 eine Silberkette (Wert: 25 GM), die um eines der Kohlebecken gewickelt ist. In der Nähe der Kette ist ein kleiner Blutfleck.

D6. HALLE DER SCHWÜRE

Zwei nicht entzündete Kohlenbecken flankieren den Eingang dieser großen Halle. Detaillierte Reliefs mit Darstellungen von Zwergen zieren beide Seitenwände. Die Bilder stellen Zeremonien dar, Rituale der Romantik, Liebe und sogar Leidenschaft. Zwei Treppen, die Seite an Seite stehen, aber sich voneinander wegdrehen, erheben sich am nördlichen Ende.

Falls die Charaktere bis hierher gelangt sind, ohne die Kreaturen in Bereich D7 auf sich aufmerksam zu machen, hören sie ein Hämmern, das von oben kommt. Die Reliefs ziehen sich weiter entlang der Wände neben den Treppen, die

nach oben zum Tempel führen. Jeder Treppenlauf endet mit einem weiten, braunen Vorhang.

SCHÄTZE

In der Ecke hinter dem westlichen Kohlebecken lehnt eine *Zweihandaxt +1*. Ihr Besitzer hat sie dort stehen lassen, während er einer Zeremonie im größeren Tempel beiwohnte, aber der Oni hat den Zwerg getötet und die Axt hinterher hier übersehen. Auf der Axt sind Dethek-Runen zu sehen. Dort steht: „Ein Leuchtfeuer in dunklen Tiefen.“ Der Träger dieser Axt kennt stets den Weg zum nächsten Gang, der aus dem Untergrund an die Oberfläche führt, und kann auch stets ungefähr sagen, in welcher Tiefe unter der Oberfläche sich die Axt befindet.

D7. TEMPEL

Nachdem ihr den Vorhang passiert habt, findet ihr euch in einer großen Zeremonienkammer wieder. Stufen führen hinauf zu einem breiten Alkoven in der nördlichen Wand, wo ein Podest und ein Altar nach vorne gerichtet stehen. Entlang der gegenüberliegenden Wand scheint Licht hinein durch eine Reihe von hohen, schmalen Fenstern.

Diese Kammer dient als Hauptkammer für Zeremonien, in denen Zwerge Sharindlar huldigen. Die Fenster, die hier die südliche Wand säumen, sind offene Rechtecke, 2,10 m hoch und 0,60 m breit.

Grumink und seine Truppe waren hier fleißig am Werk in dem Versuch, den Stein hinter dem Altar zu durchbrechen. Falls Grumink nicht weiß, dass die Charaktere hier sind, gehe zum Abschnitt „Zwerge bei der Arbeit“. Falls Grumink informiert ist, dass die Charaktere kommen, beziehe dich stattdessen auf den Abschnitt „Gewarnte Zwerge“. Grumink ist den Charakteren in beiden Szenarien feindlich gesinnt und hält sie für Konkurrenten.

ZWERGE BEI DER ARBEIT

Lies folgenden Text laut vor:

Eine Gruppe von Zwergen ist hier in harte Arbeit vertieft und bearbeitet den Fels hinter dem Altar mit kräftigen Werkzeugen. Ein weiterer Zwerg in schwarzer Lederrüstung beobachtet sie aufmerksam dabei. Neben ihm steht ein blauhäutiger Oger, der ungeduldig mit dem Fuß klopft.

Der ledergekleidete Zwerg ist **Grumink der Abtrünnige** (siehe „Andere Bösewichte“ in Kapitel 7), und der „blauhäutige Oger“ ist der **Oni Obratu**. 8 Zwergen-**Wächter** sind hier und bearbeiten die Steinwand hinter dem Altar. Anstelle von Speeren und Schilden tragen die Wächter Kriegshämmer, die sie beidhändig benutzen (1W10 + 1 Wuchtschaden bei Treffer). Ohne Schilde haben diese Wächter eine RK von 14.

GEWARNT ZWERGE

Falls die Charaktere von einem großen Kampf aus dem Hof kommen (Bereich D3), ist **Grumink der Abtrünnige** (siehe Kapitel 7) hier mit zwei Zwergen-**Wächtern** und bereit zum letzten Gefecht. Falls der **Oni** den Kampf im Hof überlebt hat, ist er ebenfalls hier in der Form einer Zwergin.

ENTWICKLUNG

Grumink trägt fragmentarische Karten und Teile von Tagebucheinträgen bei sich. Diese weisen, wenn man sie zusammen studiert, darauf hin, dass der Sommerpalast von König Torhild Flammenzunge hinter dem Tempel (Bereich D7) verborgen liegen könnte. Die Karten und Tagebucheinträge erscheinen authentisch, sind aber tatsächlich gefälscht. („Sie graben am falschen Ort!“)

Obratu trägt bei sich einen zusammengefalteten Papierfetzen, mit folgender Nachricht in der Gemeinsprache darauf:

Obratu,

Hier oben ist zu viel Sonnenlicht. Ich versuche, die Route vom Underdark aus zu nehmen. Vielleicht treffen wir uns im Palast.

Reulek

ABSCHLUSS

Charaktere, die Grumink, Obratu und ihre Schergen besiegen, können den Rest des Schreins erforschen. Falls sie die Leichen der ermordeten Priester und Tempeldiener im Schlafsaal (Bereich D4) finden, können sie das Tal der Tanzenden Wasser nach weiteren Zwergen-Enklaven durchsuchen. Während ihrer Suche stolpern sie über eine Gruppe von Zwergen, die durch das Tal reist. Die Zwerge sind entsetzt zu hören, was sich im Schrein des Sanften Schwurs zugetragen hat. Sie halten Begräbniszeremonien für die gefallenen Zwerge ab und gewähren den Charakteren sicheres Asyl. Der Schrein wird danach für absehbare Zeit für Besucher geschlossen.

DUNKLE MACHENSCHAFTEN IN YARTAR

Die Stadt Yartar ist berühmt als Ort, an dem man Geschäfte abwickeln kann. Händler, Schmuggler, Söldner und Spione aus allen Bereichen des Nordens treffen sich in den Tavernen und Gassen von Yartar, um Geschäfte zu machen. Der Handel ist der Lebenssaft der Stadt, und wo immer der Handel blüht, sind Diebe nicht weit. Die Gilde, die bekannt ist als die Hand von Yartar, ist die größte und aufsässigste Ansammlung von Halunken zwischen Waterdeep und Luskan. Als der Hand eine *Kugel der Vernichtung* in die Hände fällt, tut die Gilde, was jede selbstbewusste Diebesgilde tun würde: Sie verschachern sie an den höchsten Bieter.

HINTERGRUND

Vor zwei Zehntagen sandte der Kult der Ewigen Flamme eine Gruppe von Kultisten aus, die mit einer *Kugel der Vernichtung* ausgerüstet war, um einen Anschlag auf die große Stadt Dreieber zu verüben. Eine Patrouille der Zwölf, die Miliz von Dreieber, traf in den nahegelegenen Hügeln auf die Kultisten und vernichtete sie. Ohne zu wissen, was es war, dass die Kultisten mit sich trugen, brachten sie die *Kugel der Vernichtung* in ihrem Eindämmungskasten zurück nach Dreieber. Kurz darauf verschwand sie.

Nareen Dhest, ein Mitglied der Hand von Yartar, das in Dreieber operiert, beraubte den Tresor des Fürstprotektors und schmuggelte die Kugel in ihrem Eindämmungskasten zurück nach Yartar.

Die Hand von Yartar hat keinen wirklichen Nutzen für solch eine feurige Kugel, daher entschieden die Diebe sich dazu, sie zu verkaufen. Nareen verbreitete die Botschaft, dass interessierte Gruppen ihr Gebot im Zwinker und Kuss, einer Taverne an Yartars Marktplatz, abgeben können. Eine andere Hand mit dem Namen Halirya Rabenschnell hat allerdings einen anderen Käufer gefunden: die Krakengesellschaft, ein

finsteres geheimes Netzwerk, deren Spione im ganzen Norden verteilt agieren. Haliyra hat mit den Agenten der Gesellschaft ein Geschäft ausgehandelt, um ihnen die Kugel zu verkaufen. Sie müssen nur Nareen ausschalten und die Harfner, Zhentarim und alle anderen, die an der Kugel interessiert waren, dazu bringen, sich gegenseitig zu beschuldigen, in böser Absicht an dem Handel teilgenommen zu haben.

AUFBAU

Du hast mehrere gute Möglichkeiten, um die Charaktere auf diesen Nebenpfad zu bringen. Ziehe eine oder mehrere der folgenden in Betracht:

- Falls einer der Charaktere mit den Harfnern verbündet ist, sendet ihm eine Kontaktperson eine Nachricht durch einen *Verständigungs*-Zauber. Die Nachricht besagt: „Gefährliche Kugel des Feuers aus Dreieber gestohlen. Hand von Yartar versteigert Kugel an den höchsten Bieter. Bitte finde Kugel und bringe sie zurück nach Dreieber.“
- Die Zhentarim schicken einem mit ihnen verbündeten Charakter eine Botschaft durch eine lokale Kontaktperson oder einen Boten. Das Schwarze Netzwerk müsse unbedingt die magische Kugel sichern, die die Hand von Yartar zu verkaufen versuche. Der Charakter soll die Kugel um jeden Preis beschaffen.
- Charaktere, die stets auf dem neuesten Stand der Unterweltnachrichten sind, bekommen mit, dass die Hand von Yartar eine Elementarwaffe gefunden hat. Die Diebe sind dabei, sie zu versteigern.
- Charaktere, die durch Yartar reisen, hören Gerüchte darüber, dass die Hand von Yartar etwas Gefährliches gestohlen hat. Jetzt wollen die Diebe es loswerden.

ANKUNFT IN YARTAR

Yartar ist eine kleine, von einer Mauer umschlossene Stadt, die sich am östlichen Ufer des Surbrinflusses erstreckt. Weitläufige Docks bestimmen die flussgewandte Seite der Stadt. Die Stadt ist erfüllt vom Handel, und Planwagenzüge kommen und gehen ununterbrochen über den Immermoorpfad. Westlich der Stadt führt eine weite Brücke über den Fluss und führt zu einer mit einer Mauer umgebenen Zitadelle.

Charaktere, die nach einer Unterkunft suchen, finden zwei anständige Möglichkeiten in der Herberge Pfeife mit dem Perlenstiel (gut) oder im Weißgeflügelten Greifen (schlecht). Zusätzlich sind die Charaktere, die mit dem Rat der Grafen verbunden sind, in der Halle des Wasserbarons willkommen, wo sie Gästequartiere erhalten, ohne dafür zahlen zu müssen.

Falls die Abenteurergruppe von den Harfnern oder den Zhentarim nach Yartar geschickt wurde, werden lokale Kontaktpersonen dieser Fraktionen schnell bestätigen, dass die Hand von Yartar die Botschaft verbreitet hat, dass alle Interessenten für die seltsame magische Kugel sich im Zwinker und Kuss melden und nach Nareen fragen sollen. Das Zwinker und Kuss ist eine Taverne mit fragwürdigem Ruf nahe des zentralen Marktplatzes der Stadt.

Charaktere, die keinerlei lokale Kontakte haben, können dieselben Informationen herausfinden, indem sie ein paar Stunden damit verbringen, in den örtlichen Tavernen herumzufragen und 10 GM in Bestechungen und Getränke investieren.





DAS ZWINKER UND KUSS

Das Zwinker und Kuss ist eine große Taverne, in der ein Dutzend Tänzer, Kellner und Köche (alles **Bürger**) arbeiten. Sie werden von zwei menschlichen **Schlägern** beschützt, die als Rausschmeißer fungieren. Nareen Dhest und ihre Gruppe befinden sich in einem privaten Raum im hinteren Teil. Alle, die im Zwinker und Kuss arbeiten, sind der Hand von Yartar freundlich gesinnt, und sie kennen ihr übliches Klientel. Verdächtig aussehende Fremde werden mit hoher Wahrscheinlichkeit sofort bemerkt. Die Angestellten tun so, als hätte alles seine Ordnung, und bedienen die Neulingen ganz normal, aber sie warnen heimlich Nareen und ihre Gruppe. Nareen könnte einen Kellner vorbeischieken, um solche Leute zu fragen, ob sie geschäftlich hier sind, und sie einladen, sich zu ihr zu gesellen.

Sobald die Charaktere auf Nareen treffen, lies dies:

Ein Kellner führt euch zu einem privaten Raum im hinteren Teil des Zwinker und Kuss. Darin befindet sich eine dunkelhaarige Menschenfrau mit eisblauen Augen, die Reisekleidung trägt. Sie sitzt hinter einem großen Holztisch, ihr gegenüber sind leere Stühle aufgestellt. Zwei große menschliche Söldner in Rüstung lehnen in der Nähe an der Wand. Sie mustert euch für einen Moment, dann lächelt sie.

„Die Versteigerung startet bei 1.500 Goldmünzen“, sagt sie. „Was ist euer Gebot?“

Die Frau ist Nareen Dhest (Tethyrianerin, Mensch, **Spion**), die Diebin, die die Kugel der Vernichtung in Dreieber gestohlen hat. Sie wird von zwei Söldner-**Veteranen** beschützt. Zusätzlich stehen die beiden **Schläger** bereit, die die Taverne bewachen, und kommen angelaufen, wenn

sie gerufen werden. Der Raum hat zwei kleine bleiverglaste Fenster und eine versperrte Tür, die zu der Gasse hinter der Taverne führt. Nareen hat sichergestellt, sich in einem Raum einzurichten, der zwei Ausgänge hat, nur um sicherzugehen.

DIE KUGEL BESCHAFFEN

Die Kugel ist in einem nahegelegenen Mausoleum versteckt. Nareen kann die Kugel mit allen Details beschreiben, wenn sie befragt wird, und erklärt, dass es eine dicke Glaskugel ist, in matt-roter Farbe, die sich warm anfühle. Sie ist eingepackt in einer kleinen hölzernen Kiste, die mit Wasser gefüllt und mit Wachs versiegelt wurde. Ein Magier, der von der Hand von Yartar angeheuert wurde, hat die Kugel als mächtige Waffe mit elementarer Feuermagie identifiziert, hat aber die Sorge, dass sie instabil ist. Sie weiß, dass Soldaten aus Dreieber sie von seltsamen Kultisten in orangefarbenen Roben nahe der Stadt entwendet haben. Wird sie gefragt, wie sie an die Kugel gelangt ist, lächelt Nareen nur.

Nareen erwartet 1.500 GM, aber Charaktere, die gut verhandeln und gute Argumente anführen, können sie auf 1.100 GM runterhandeln, wenn ihnen ein Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt. Ihre Wachen halten aufmerksam Ausschau nach Magie, die sie verzaubern oder zu etwas zwingen soll, und greifen an, sobald sie bemerken, dass solche Magie benutzt wird. Falls die Abenteuergruppe angreift und Nareen und ihre Wachen besiegt, tauscht sie widerwillig ihr Leben gegen die Information über das Versteck der Kugel ein.

Sobald Nareen einem Preis zustimmt, fordert sie, dass die Charaktere die Hälfte des Kaufpreises beim Wirt des Zwinker und Kuss hinterlassen. Sie sagt den Charakteren, dass sie sie zu dem Ort bringen kann, an dem die Kugel liegt, oder jemanden losschicken kann, um sie zu holen.

RIVALISIERENDE VERKÄUFERIN

Sobald die Charaktere ihre Geschäfte mit Nareen abgewickelt haben, nehmen die Dinge eine neue Wendung. Haliyra Rabenschne (Illuskanerin, Mensch, **Assassine**), eine weitere Hand von Yartar, hat die Kugel bereits an die Krakengesellschaft verkauft. Sie hat ein gutes Versteck in der Gasse hinter der Taverne, das ihr einen Blick durch die kleinen, schmutzigen Scheiben des Fensters im hinteren Teil des Raums gewährt, in dem die Charaktere sich mit Nareen treffen.

Sobald es scheint, als stehe das Geschäft kurz vor dem Abschluss, oder sobald die Charaktere Nareen und ihre Wachen besiegt haben, feuert Haliyra einen Armbrustbolzen durch das Fenster von der Gasse aus herein. Sie zielt auf Nareen. Nareens Wachen nehmen an, dass die Charaktere für den Angriff verantwortlich sind, und greifen an, außer die Charaktere eilen Nareen sofort zur Hilfe oder handeln anderweitig in einer Weise, die ihre Unschuld zeigt.

Haliyra versucht zu entkommen, indem sie durch den nahegelegenen Markt flieht. Der Markt ist überfüllt mit Leuten. Um sie dort auszumachen, braucht es einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20. Falls es keinem der Charaktere gelingt, sie zu entdecken, entkommt Haliyra zur Dornegasse, eine der Straßen, die zum Marktplatz führen, und verschwindet in der Menschenmasse von Yartar.

Hintergrund. Haliyra hat schon seit einigen Tagen im Zwinker und Kuss vor sich hingeschmollt und aufmerksam beobachtet, wer an der Versteigerung beteiligt ist. Sie hat bereits alles arrangiert dafür, dass die von ihr gewählten Käufer die Kugel dort abholen können, wo sie versteckt liegt. Um ihre Spuren zu verwischen, hofft sie darauf, einen Kampf zwischen Nareen und den Charakteren provozieren zu können.

Schätze. Haliyra trägt die Kaufsumme der Krakengesellschaft für die Kugel bei sich – 6 Smaragde mit einem Wert von je 250 GM. Sie hat ebenso eine einfach skizzierte Karte eines nahegelegenen Friedhofs, auf der mit einem X eins der Mausoleen markiert ist.

Um Nareen kümmern. Nach dem Zusammentreffen mit Haliyra will Nareen aussteigen. Sie erklärt sich einverstanden, den Charakteren zu erzählen, wo die Kugel versteckt ist, wenn sie sie im Voraus bezahlen.

TREFFEN AM GRAB

Sobald die Charaktere sich erfolgreich mit Nareen und Haliyra auseinandergesetzt haben, finden sie heraus, wo die *Kugel der Vernichtung* versteckt liegt. Der nächste Schritt besteht darin, die Kugel an sich zu bringen, aber Haliyras Käufer sind bereits vor Ort.

Der überwucherte Friedhof erstreckt sich unterhalb der östlichen Stadtmauer. Knorrige Bäume und zerfallene Mausoleen behindern die Sicht in alle Richtungen. Drei Menschen haben sich um die Tür der Gruft versammelt, nach der auch ihr sucht, gemeinsam mit jemand – oder etwas – bei- nahe 2,40 m großem, der bzw. das sich unter einem riesigen, durchnässten Mantel verbirgt.

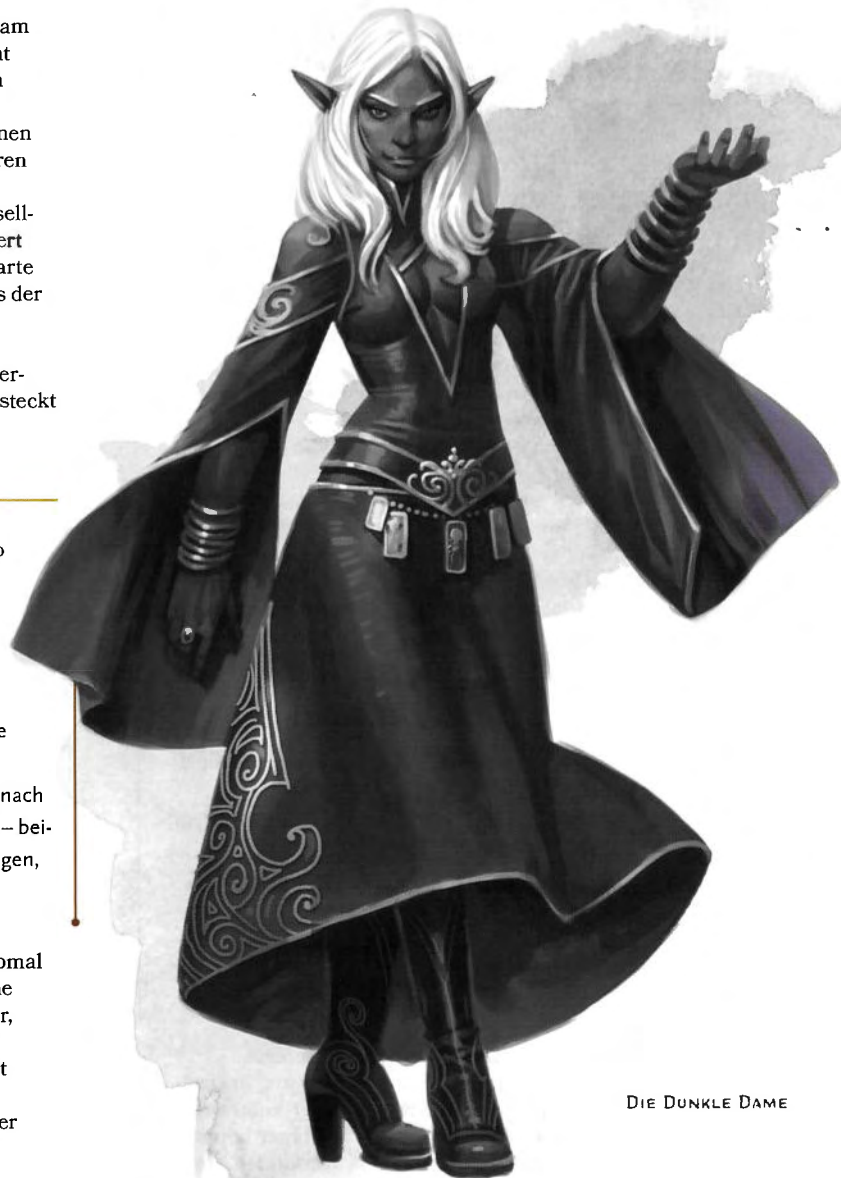
Unter den Agenten der Krakengesellschaft hier am Grabmal befinden sich ein riesiger Sahuagin namens **Ghald** (siehe „andere Bösewichter“ in Kapitel 7), Unferth (Tethyrianer, Mensch, **Priester**), und zwei Leibwächter (Tethyrianer, Menschen, **Veteranen**). Die Leibwächter sind gerade mit Brecheisen am Werk, um die Tür der Gruft zu öffnen, während Ghald Wache steht. Unferth ist der Sprecher der Gruppe, auch wenn Ghald das Kommando innehat.

Falls die Agenten der Krakengesellschaft die Abenteurergruppe kommen sehen, ruft Unferth eine Warnung und sagt „Keinen Schritt näher, Freunde! Dies ist eine private Angelegenheit, und wir wünschen, nicht gestört zu werden.“ Unferth schützt Heiterkeit vor und versucht, die Situation herunterzuspielen, dass zwei Gruppen ehrbarer Bürger hier inmitten hässlicher Betrügereien aufeinandertreffen, bei denen gerade ein Grab geöffnet wird. Hinter der selbstironischen Maske verbirgt sich strenge Entschlossenheit. Die Krakengesellschaft hat viel Geld für die Kugel bezahlt, und sie ist fest entschlossen, sie auch zu behalten.

Ghald wartet ab und schaut, ob es gelingt, den Abenteurern Angst einzujagen und sie fortzuschrecken. Sobald er zu dem Schluss kommt, dass ein Konflikt wahrscheinlich ist, greift er ohne Warnung an. Dies zwingt auch die anderen dazu, sich dem Kampf anzuschließen. Unferth hält sich im Hintergrund und gebraucht Zauber, um seine Verbündeten zu unterstützen.

Falls die Charaktere Nareens Angebot angenommen haben, sie hierher zu führen, und sie nicht von Haliyras Angriff verletzt wurde, ist sie mit einem ihrer Veteranen ebenfalls hier. Sie kämpfen als Verbündete der Abenteurergruppe.

Die Kugel. Die Gruft ist ein kleines Steingebäude, verschlossen mit einem eisernen Tor. Nareen hat den Schlüssel; die Agenten der Krakengesellschaft haben keinen Schlüssel, demnach müssen sie die Tür aufbrechen. Die Gruft beherbergt die Überreste eines



DIE DUNKLE DAME

geringen Fürsten und einer Dane, die hier vor Jahrhunderten begraben wurden. Die Kugel steht in ihrem hölzernen Eindämmungskasten offen sichtbar auf dem Boden. Siehe Kapitel 7 für mehr Informationen über *Kugeln der Vernichtung*.

ABSCHLUSS

Sobald die Charaktere die *Kugel der Vernichtung* geborgen haben, müssen sie sich entscheiden, was sie damit tun wollen. Die Harfner wünschen, dass die Kugel nach Dreieber zurückgebracht wird. Die Agenten der Zhentarim wollen die Kugel hinaus-schmuggeln zu einer von den Zhentarim gesponserten Karawane, um das Objekt zu erforschen. Die Charaktere haben außerdem die Möglichkeit, die Kugel an die Obrigkeit auszuliefern oder sie irgendwo weit entfernt von besiedelten Gebieten sicher in die Luft zu jagen.

DAS RUNDRETH-HERRENHAUS

Eine der mächtigsten Kreaturen des Dessarintals ist ein Schattendrache mit dem Namen Nurvureem, der in den Höhlen unter dem Rundreth-Herrenhaus haust. Nurvureem hat kein Interesse daran, sich mit den Kulturen zu verbünden. Nachdem Abgesandte nicht mehr aus dem Herrenhaus zurückgekehrt sind, haben die Elementaren Kulte gelernt, einen weiten Bogen um Nurvureem zu machen. Die Harfner, die Zhentarim und der Rat der Grafen glauben, dass die Elementaren Kulte die Dunkle Dame umwerben. Deshalb senden sie die Charaktere aus, um die Angelegenheit zu untersuchen.

HINTERGRUND

Die Dunkle Dame – ein Kosename für Nurvureem, der oftmals nur vor Angst zitternd geflüstert wird – erhielt vor einigen Monaten Besuch von einer Delegation der Elementaren Kultisten. Sie kamen, um die Hilfe der Dunklen Dame zu erbitten. Nurvureem lehnte ihr Angebot nicht nur ab, sie fraß die Delegation auch auf. Ein paar der Kultisten erlaubte sie die Flucht, damit diese von dem schrecklichen Ausgang ihrer „Verhandlungen“ berichten konnten.

Die hastige Abreise der überlebenden Kultisten blieb nicht unbemerkt. Ein Spion der Harfner, der Zhentarim oder des Rats der Grafen (deine Entscheidung) sah sie beim Verlassen und zog die falschen Schlüsse, indem er annahm, die Elementaren Kultisten hätten sich mit der Dunklen Dame verbündet.

Obwohl er auf falschen Annahmen beruht, ist dieser Nebenpfad keine Zeitverschwendung für die Charaktere. Wenn sie ihre Karten richtig ausspielen, können sie eine historische Perspektive auf das Elementare Böse gewinnen, die nur Nurvureem ihnen geben kann.

AUFBAU

Dieses Abenteuer sollte aus zwei Gründen am besten spät in der Kampagne benutzt werden. Zum ersten wissen die Charaktere an diesem Punkt bereits mehr über die Elementaren Kulte und haben eine Grundlage, auf der sie die Informationen der Dunklen Dame besser verstehen können. Zum zweiten würde es die Gutgläubigkeit jeglicher Fraktion überstrapazieren, wenn sie unerfahrene Agenten in das Lager der Dunklen Dame entsenden.

Die Charaktere erhalten einen *Verständigungs*-Zauber, der ihnen sagt, sie sollen einen Fraktions-Agenten in einem örtlichen Gasthaus treffen. Sobald sie das tun, lies folgenden Text.

So wie der Zauber es sagte, wartet euer Kontakt – eine zäh aussehende Frau – an einem Tisch im hinteren Bereich des Gasthauses auf euch. Nachdem alle Höflichkeiten ausgetauscht wurden, rollt sie eine Karte des Dessarintals aus.

„Ein mächtiger Schattendrache, genannt die Dunkle Dame, haust unter dem Rundreth-Herrenhaus, genau hier.“ Sie zeigt auf einen Punkt auf der Karte. „Einer unserer Agenten sah in Roben gekleidete Kultisten, die das Herrenhaus verließen. Wir haben noch nie erlebt, dass jemand das Rundreth-Herrenhaus lebend verlassen hat. Es kann also heißen, dass unsere Feinde den Schattendrachen auf ihrer Seite haben.“ Sie verengt die Augen zu Schlitzen. „Euer Ziel ist es, dieses Bündnis zu zerschlagen, in welcher Weise auch immer euch das gelingen mag. Ich empfehle Verhandlungen.“

Falls die Charaktere nachfragen, sagt ihr Kontakt, dass der andere Agent ein halbes Dutzend Gestalten beobachtet hat, die das Rundreth-Herrenhaus in Eile verlassen haben. Dieser Agent hat versucht, die Kultisten zu verfolgen, wurde aber von ihnen in der Dunkelheit abgehängt.

Falls die Charaktere eine Bezahlung verlangen, ist der Kontakt befugt, mit ihnen im Namen ihrer Fraktion zu verhandeln. Passe die Belohnung den Bedürfnissen der Charaktere an. Während die Charaktere zum und weg vom Herrenhaus wandern, können Agenten der Fraktion eine Nachricht an ihre Vorgesetzten senden, um das an finanziellen oder magischen Mitteln zu bekommen, was die Charaktere ausgehandelt haben.

DIE RUINEN

Das, was vom Rundreth-Herrenhaus noch übrig ist, steht auf einem kleinen, steilen und bewaldeten Hügel östlich an der Langen Straße. Ein Anfahrtsweg führt von der Karawanenstraße weg und zieht sich südlich den Hügel hinauf, dann einmal herum, so dass er sich dem hinteren Teil des Herrenhauses von Osten her nähert.

Auf der Fläche, wo das Herrenhaus einst stand, befinden sich Trümmerhaufen mit Steinblöcken und die zerfallenen Linien von Mauern, die einen T-förmigen Umriss bilden.

Hier standen einst zwei rechteckige Flügel, die sich nach Norden und Süden aus einem riesigen, von Ost nach West reichend Raum herausstreckten. Dieser rechteckige Raum hat noch Reste von Mauern, die an zwei Stellen drei Stockwerke hoch reichen. Diese klammern sich an weit nach oben reichende, steinerne Schornsteine. Es sieht aus, als habe sich hier einmal eine wahrlich beeindruckende Halle befunden.

Die beiden Flügel des Herrenhauses sind inzwischen nicht mehr als zerfallene Steine und Wald. Reste eines Fliesenbodens sind noch zwischen den Büschen und Bäumen auszumachen, die nun in der Festhalle wachsen. Wenn sich die Charaktere ein wenig umschauen, finden sie ein Loch, das zu einem Treppenabgang hinunter in die Erde führt.

Die Fliesen in einem Umkreis von 3 m um das obere Ende der Treppe liegen lose auf schwachen Balken, die mit Erde bedeckt sind. Sie brechen unter einem Gewicht von 100 Pfund oder mehr zusammen. Ein Charakter, der nach Fallen sucht, kann diese losen Steine mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 entdecken. Ein erfolgreicher Wurf deckt auch auf, dass der Absatz am Ende der losen Fliesen, der die oberste Stufe der Treppe bildet, stabil ist. Sollte die Falle ausgelöst werden, können alle in diesem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 versuchen, um die Kante zu erhaschen. Bei einem Fehlschlag fallen die Charaktere 12 m in die Tiefe auf einen Boden aus festgetretener Erde in dem Loch und landen liegend in dem Gewölbe.

Finsternis erfüllt die Kammer, die 20 Meter breit und 30 Meter lang ist. Überall im Raum verstreut liegen die verrottenden Überreste langer Klapptische, ausgestattet mit Spülbecken und übersät mit verrosteten Metalltablets, Servierschüsseln und Suppenterrinen. Die Decke besteht aus einer beeindruckenden Reihe von gewölbten, sich überkreuzenden Bögen, die eine Decke aus Steinblöcken tragen, an vielen Stellen durchbrochen von den hängenden Wurzeln der an der Oberfläche wachsenden Bäume.

Die Luft schimmert, und eine Drow erscheint in der Mitte der Kammer.

Die Drow ist eine Illusionsprojektion, so wie der Zauber *Mächtiges Trugbild*. Nurvureem verwendet diese Projektion, um mit Eindringlingen zu kommunizieren, ohne sich selbst einer Gefahr auszusetzen. Das Trugbild der Dunklen Dame beginnt das Gespräch, indem sie sagt: „Willkommen im Rundreth-Herrenhaus.“

Das Trugbild ignoriert alle Angriffsversuche der Charaktere, allerdings decken solche Attacken natürlich auf, dass es sich um eine Illusion handelt.

IM GESPRÄCH MIT DER DUNKLEN DAME

Die Dunkle Dame spielt hemmungslos die bedrohliche Femme Fatale und liefert sich ein verbales Gefecht mit den Charakteren. Gebrauche sie, um den Charakteren das an Wissen weiterzugeben, was du willst. Sie kennt nur die Grundelemente dessen, was die Elementaren Kulte planen, aber sie würde gerne mehr wissen. Sie ist bereit, Informationen gegen Informationen zu tauschen.

Dieser Austausch von Informationen kann zwei Formen annehmen. Falls die Charaktere Freude haben an der schlagfertigen Konversation mit dem bösen Schattendrachen, gebrauchte Rollenspiel, um das Gespräch sich natürlich entwickeln zu lassen. Die Dunkle Dame versucht subtil, Informationen aus den Charakteren herauszukitzeln. Sie gibt preis, was sie weiß, um den Fluss an Informationen aufrecht zu erhalten. Falls deine Spieler eine direkte Verhandlung ohne Spielereien bevorzugen, bietet die Dunkle Dame ihnen einen offenen Austausch an Informationen an. Für jeden interessanten Fakt, den die Charaktere ihr über die Kulte liefern können, gibt die Dunkle Dame ihnen ebenfalls einen.

Die Dunkle Dame kann damit beginnen, einen der folgenden Punkte zu offenbaren, wobei du das überspringen kannst, was die Charaktere schon wissen:

- Vier Elementare Kulte haben sich in den Sumerhügeln niedergelassen: ein Luftkult genannt der Kult des Heulenden Hasses; ein Erdkult, der Kult der Schwarzen Erde; ein Feuerkult genannt der Kult der Ewigen Flamme; und ein Wasserkult, der Kult der Brechenden Welle.
- Nurvureem hat seit einigen Zehntagen keine Elementaren Kultisten mehr gesehen. Sie sagt: „Ich habe sie durch Blut gelehrt, diesen Ort zu meiden.“
- Ihre letzten Besucher haben versucht, ein Bündnis mit ihr zu schließen. Sie sagt: „Jene, denen ich es erlaubte, sind enttäuscht wieder fortgegangen. Nun ja, enttäuscht, sobald der Schrecken nachgelassen hat, schätze ich.“
- Die Kulte werden geleitet von selbsternannten Propheten und benutzen die Verfluchten Festen als Basen. Die Luftkultisten benutzen die Federturmspitze, die Erdkultisten sind in der Heiligstein-Abtei, der Feuerkult belagert die Scharlachmondhalle, und die Wasserkultisten haben sich in der Flussgardenfeste verschanzt.

- Die vier Verfluchten Festen wurden von Abenteurern errichtet, die die Ruinen von Besilmer erforschten, ein altes Zwergenkönigreich. Jede Festung befindet sich auf oder nahe einem Eingang zu unterirdischen zwergischen Ruinen.
- Die Kultisten sind hier wegen eines alten Drow-Schreins, der dem Alten Elementaren Auge geweiht ist und unter Tyar-Besil liegt, einem der letzten Zwergenbollwerke des gefallen Besilmer.
- Alle Kulte fürchten das Alte Elementare Auge. Sein Symbol sieht aus wie ein vertikales Auge, das in eine umgekehrte Stufenpyramide eingesetzt ist. Die Dunkle Dame kann Illusionsmagie benutzen, um den Charakteren zu zeigen, wie das Symbol des Alten Elementaren Auges aussieht (siehe Kapitel 1).
- Vor Jahrhunderten benutzte ein Drow namens Vizeran DeVir die Macht des Schreins, um vier elementare Waffen zu fertigen, je eine für Luft, Wasser, Erde und Feuer. Jede Waffe ist mit einem außerplanaren Fürsten des Elementaren Bösen verknüpft. Diese Waffen können ein Portal zur Inneren Ebene des jeweiligen Elements öffnen oder schließen.
- Die Dunkle Dame kann Namen und Beschreibungen jedes der vier Elementaren Fürsten geben (beschrieben in Kapitel 7).

Nurvureem ist neugierig, was die Propheten angeht. Sie ist ebenso interessiert an Anzeichen von Spaltung oder Rivalitäten unter den vier Kulturen. Auch die Frage über die Vorgehensweise, mit der die Kulte ihren Einfluss über das Dessarintal ausbreiten, weckt ihre Neugier. Die einzelnen Gemeinschaften interessieren sie wenig, aber sie hat ein großes Interesse an den Techniken, die die Kulte verwenden, um Angst zu säen und Kontrolle auszuüben. Falls die Charaktere die *Kugeln der Vernichtung* erwähnen, zeigt die Dunkle Dame ein tiefes Interesse an diesen.

Die Dunkle Dame will, dass die Charaktere die Elementaren Kulte angreifen und sie in Ruhe lassen. Nurvureem tut ihr Möglichstes, um die Charaktere dahin zu manipulieren, dass sie die vier Elementaren Kulte angreifen. Sie lügt nicht aus Boshaftigkeit, obwohl Nurvureem auch davon reichlich besitzt, sondern weil sie versucht, die Charaktere zu motivieren. Sie erfindet Details, um die Charaktere weiterzulocken.

Die Dunkel Dame unterhält sich mit den Charakteren, so lange sie an den Informationen interessiert ist, die sie liefern können. Sobald sie zu dem Schluss kommt, dass die Charaktere nichts mehr anzubieten haben, verschwindet die Illusion der Drow.

Eine neue, aber vertraute Stimme, eine Oktave tiefer und weitaus bössartiger als die der Drow, hallt durch die Kammer. Sie sagt: „Geht nun, und kehrt niemals zurück! Ihr seid für mich nicht mehr von Nutzen. Zumindest nicht lebend.“

Nurvureem antwortet auf weitere Gesprächsversuche nicht und ignoriert Charaktere, die in dem Gewölbe verweilen.

Falls die Charaktere sich weigern zu gehen oder es darauf anlegen, eine gewaltsame Konfrontation zu provozieren, erhebt sich Nurvureem aus den Schatten in ihrer Drachenform und greift an. Sie hält dabei nichts zurück. Um Nurvureems Spielwerte zu ermitteln, wende die Vorlage des Schattendrachen auf die Spielwerte eines **Ausgewachsenen Schwarzen Drachen** aus dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* an.

ABSCHLUSS

Nurvureems Schatzhort befindet sich außerhalb der Reichweite der Charaktere. Wenn die Abenteuergruppe aus dem Rundreth-Herrenhaus zurückkehrt, wird die Fraktion, mit der sie zu tun hatte, sich an jegliche Abmachung halten, die die Charaktere mit ihr ausgehandelt haben. Ihr Kontakt drückt seine Überraschung darüber aus, dass die Charaktere den **Ausflug zum Rundreth-Herrenhaus** überlebt haben.



DIE HALLEN DER JAGDAXT

Die Hallen der Jagdaxt sind ein Denkmal des lange vergessenen Zwergenkönigreichs Besilmer. Die Hallen, die einst ein Durchgang zwischen dem Unterreich und den Welten der Oberfläche waren, bildeten damals einen prachtvollen Komplex mit hoch aufragenden, bogenförmigen Wänden, wunderschön bemalten Fenstern und makelloser Handwerkskunst. Alles, was jetzt noch steht, sind ein paar verfallene Ruinen auf einem auffälligen Felsvorsprung, die die Ebenen viele Kilometer weit überblicken. Gerüchten zufolge verbergen die Ruinen in ihrem Inneren einen Eingang zum Grabmal des Königs von Besilmer selbst, Torhild Flammenzunge, gemeinsam mit seiner magischen Axt *Orkspalter*. Andere bestehen darauf, dass der Ort nur Banditen und Tieren als Unterschlupf dient.

HINTERGRUND

Gargosh Donnerruder, ein junger Schildzwerg aus Mithralhalle, hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, die legendäre Axt *Orkspalter* zu finden und sie den Ältesten des Clans Donnerruder zu überreichen, in der Hoffnung, dadurch den glanzlosen Ruf seiner Familie aufzupolieren. Die meisten der Ältesten sind der Meinung, dass Gargoshs Plan ein unnützes Unterfangen ist.

Gargosh hat ein ausführliches Tagebuch über seine Queste entwickelt und gepflegt und es mit Notizen, Zeichnungen,

Abrieben von alten Steintafeln und vielem mehr gefüllt – alles Dinge, die Hinweise auf die geheime Lage des Grabmals von Torhild Flammenzunge enthalten. Überzeugt, dass er nun endlich genug hat, um loszuziehen, hat Gargosh sich auf den Weg gemacht, um die Axt zu finden. Nun braucht er lediglich noch ein paar vertrauenswürdige Seelen, die ihn bei seiner Queste unterstützen.

Gargoshs gieriger Cousin Drannin Spaltruder ist ebenfalls daran interessiert, die Axt für seinen eigenen Ruhm zu finden. Drannin hat seinen eigenen Plan in Bewegung gesetzt, einen, in dem er Gargoshs Tagebuch stiehlt und Gargoshs Verbündete so hinters Licht führt, dass sie all die Drecksarbeit erledigen, bevor Drannin dann die Axt an sich reißt.

Gargoshs anderes Problem sind die Harfner. Diese Fraktion ist der Ansicht, dass die legendäre Axt genau dort bleiben sollte, wo sie ist, versteckt und ungestört, so dass ihre Macht nicht in die falschen Hände fällt. Sie haben Schritte unternommen, um Schatzsucher davon abzuhalten, zu nahe zu kommen, indem sie wachsame Agenten in der nahen Umgebung der Hallen aufgestellt haben, damit jegliche ernsthaften Grabungen unterbunden werden.

AUFBAU

Dieses Abenteuer ist für eine Abenteurergruppe mit Charakteren der Stufe 11 konzipiert. Yartar ist der ideale Startpunkt, da er ein Versammlungspunkt für Verbündete des Rats der Grafen ist.

Gargosh spricht die Charaktere an und bittet eindringlich um ihre Hilfe. Falls einer der Charaktere ein Mitglied des Rats der Grafen ist, stellt ihnen jemand aus dieser Fraktion Gargosh vor. Der Rat der Grafen hat Verbindungen zur Mithralhalle und würde den Zwergen gerne einen Gefallen tun, indem sie Gargosh helfen, die Axt zu finden.

„Es ist sehr gütig von euch, dass ihr meine Geschichte anhört“, sagt Gargosh. „Ich suche nach einer mächtigen Waffe, einer legendären Axt, die von meinem Vorfahren geschwungen wurde, und ich möchte, dass ihr mir helft, sie zu finden. Ich würde ja versuchen, sie alleine zu finden, so wie es angemessen wäre, um meiner Familie und meinem Clan Ehre zu bringen, aber ich kann nicht darauf hoffen, es alleine zu schaffen. Die Risiken sind zahlreicher, als dass ich sie mit meinem Verstand und meinen Talenten überwinden könnte. Da, ich habe es gesagt. Ich bin einfach nicht gut genug, um es alleine zu versuchen.“

Jeder glaubt, es sei ein Unterfangen, das von Anfang an zum Scheitern verurteilt ist“, fährt er fort. „Das Grabmal des Königs, in dem die Axt liegt, war sogar vor seinen eigenen Leuten verborgen. Aber ich glaube daran, dass wir es gemeinsam finden können!“

Gargosh geht noch weiter ins Detail und gibt den Charakteren einen Crashkurs in der Geschichte Besilmers (Siehe den Abschnitt „Alte Knochen“ in Kapitel 1 für einen Überblick). Er erklärt auch genau, was er zu erreichen versucht. Während des Gesprächs offenbart er, dass er „eine umfangreiche Sammlung an Notizen und Beweisen“ hat, die auf die Lage des Grabmals hinweisen, aber er hat sie nicht mitgebracht, aus Sorge um die Sicherheit seines Tagebuchs. Er verspricht ihnen, dass sie es beim nächsten Mal ansehen dürfen. Gargosh stimmt zu, sie am nächsten Tag am selben Ort wiederzutreffen, ausgerüstet und bereit, loszuziehen.

DIE GARGOSH-TÄUSCHUNG

Zwischen dem ersten Treffen der Charaktere mit Gargosh und dem zweiten, nehmen Drannin und seine Gruppe von Außenseitern Gargosh gefangen und bringen sein Tagebuch an sich. Ihnen gefällt die Idee, es den Charakteren zu überlassen, alle Fallen auszulösen und all die tödlichen Monster zu bekämpfen, also entwickeln Drannin und seine Gruppe einen Plan, um die Charaktere hinter das Licht zu führen. Einer von Drannins Kumpanen, ein Doppelgänger, nimmt die Rolle von Gargosh an und begleitet sie. Er treibt sie immer wieder an mit Geschichten von Diebstahl und Betrug. Die anderen wollen derweil außer Sichtweite bleiben, und sobald die Axt gefunden ist, wollen sie auftauchen, in der Hoffnung, dass es ihnen gelingt, sie den Charakteren zu entreißen. Der Doppelgänger weiß nicht alles, was Gargosh weiß. Allerdings kann er die Reaktionen der Charaktere lesen und, falls er ausgefragt wird, möglicherweise Antworten in der Weise geben, wie die Charaktere sie erwarten. Falls alles scheitert, kann der Doppelgänger es immer noch mit Erpressung versuchen, indem er die Charaktere weiterräut, damit „dem echten Gargosh möglichst wenig Schaden geschieht.“

AUFBRUCH

Ein **Doppelgänger**, verkleidet als Gargosh, trifft die Charaktere zur vereinbarten Zeit:

Als ihr den jungen Zwerg zur vereinbarten Zeit am Treffpunkt findet, scheint er vor Fassungslosigkeit regelrecht neben sich zu stehen. „Unglaublich!“, wettet er. „Jemand hat mein Tagebuch gestohlen! Hat es einfach vergangene Nacht aus seinem Versteck stibitzt! Ich schwöre, in diesen Tagen kann man einfach niemandem trauen!“ Er beäugt euch, als überlege er, ob ihr etwas damit zu tun hattet, dann verwirft er den Gedanken. „Spielt keine Rolle“, sagt er. „Ich habe all meine Notizen im Kopf!“

Drannins Route. Drannin und seine Gruppe nehmen eine sehr viel gefährlichere und direktere Route durch raues, hügeliges Terrain als Gargosh und die SC.

- Sie reisen nach Süden von Yartar aus, durch die Dessarinhügel, zur Steinstraße, und bleiben dabei stets westlich des Dessarinflusses (140 km)
- Sie überqueren die Steinbrücke und reisen von dort aus nach Westen Richtung Beliard (30 km)
- Sie kürzen ab durch die Hügel südöstlich von Beliard zu den Hallen der Jagdaxt (45 km)

Drannin und **seine** Gruppe kommen einen Tag vor Gargosh und den Charakteren in Beliard an, falls die Charaktere die von Gargosh vorgeschlagene Route genommen haben. Zusätzlich lässt Drannin eine kleinere Truppe an der Steinbrücke zurück, um die Charaktere zu überfallen (siehe „Die Steinbrücke“ weiter unten).

Gargoshs Route. „Gargosh“ erklärt den Charakteren, dass ihr Ziel die Hallen der Jagdaxt sind, und er plant, folgende Route zu nehmen:

- Reist nach Westen entlang des Immermoorpfades von Yartar nach Dreieber (90 km)
- Reist nach Süden entlang der Langen Straße von Dreieber nach Westbrücke (120 km)
- Reist nach Südosten entlang des Steinfelds von Westbrücke zur Steinbrücke, dann weiter nach Osten nach Beliard (120 km)
- Folgt der Dessarinstraße von Beliard aus nach Süden für etwa 60 km, dann wendet euch nach Osten durch die Hügel zu den Hallen der Jagdaxt (75 km)

Die Charaktere können alternative Routen vorschlagen, aber Gargosh versichert ihnen, dass seine Route die sicherste sei. Falls die Charaktere eine kürzere Route empfehlen, erklärt sich Gargosh einverstanden, ihrem Vorschlag zu folgen. Würfle, ob es Zufallsbegegnungen gibt (siehe Kapitel 2), ganz egal, für welche Route die Charaktere sich am Ende entscheiden.

DIE STEINBRÜCKE

Siehe Kapitel 2 für mehr Informationen über die Steinbrücke. Sobald die Charaktere die Mitte der Brücke erreichen, lies folgenden Text:

Ihr seht ein halbes Dutzend Gestalten auf der Brücke vor euch – fünf Zwerge in Lederrüstung und einen Mensch in Magierroben. Sie sehen aus, als würden sie am Rand der Brücke sitzen, nach Norden gewandt, und die Aussicht genießen. Als sie euch sehen, stehen sie auf, rücken weg vom Rand der Brücke, und ziehen ihre Waffen. Der in eine Robe gekleidete Kerl zieht einen Zauberstab hervor.

Unter den Gestalten auf der Brücke befinden sich 5 **Schläger** (männliche Schildzwerge) und ein **Magier**-Söldner namens Cavil Zaltobar (Tethyrianer, Mensch). Cavil ist bewaffnet mit einem *Zauberstab des Kriegers* +1. Falls die Charaktere nicht sofort angreifen, ruft Cavil ihnen noch ein paar Worte zu, bevor er den Schlägern befiehlt, anzugreifen:



„Seid begrüßt!“, sagt der Magier. „Habt uns endlich einholt, was? Ich fürchte, euer Abenteuer ist hier zuende.“

Drannin hat diese Truppen hier zurückgelassen, in dem Wissen, dass es ihnen kaum gelingen wird, die Charaktere zu besiegen. Aber er wollte die Idee betonen, dass jemand versuchen könnte, Gargosh von der Vollendung seiner Queste abzuhalten. Cavil hat diese Stelle ausgewählt, da Berichten zufolge hier Torhild Flammenzunge, der Zwergenkönig von Besilmer, vor langer Zeit in den Tod gestürzt ist. „Kein schlechter Platz zum Sterben“, sagt der Magier leicht erheitert.

Der Doppelgänger, der sich als Gargosh ausgibt, nimmt an dem Kampf nicht teil. Er bleibt am Rand des Geschehens stehen und feuert die Charaktere an, zu gewinnen. Sobald drei der Schläger besiegt sind, ergeben sich die übrigen zwei, und der Magier wirkt *Fliegen* auf sich selbst, um zu entkommen.

Befragungen. Falls die Charaktere Gefangene machen, können sie diese verhören und herausfinden, dass sie von einem Zwerg namens Drannin angeheuert wurden. „Gargosh“ täuscht Erstaunen vor:

„Mein Cousin Drannin? Dieser gemeine Schuft! Er hat mein Tagebuch gestohlen, weil er die Axt und den Ruhm für sich selbst haben will! Wir müssen uns beeilen, damit wir ihn einholen!“

Charaktere, die Grund zu der Annahme haben, dass Gargosh lügt oder Informationen zurückhält, können einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 16 ablegen. Ein Charakter, dem dieser Wurf gelingt, stellt fest, dass Gargoshs Erstaunen etwas gespielt wirkt, und nimmt an, dass Gargosh von Anfang

an wusste, dass Drannin in der Sache mit drinsteckt. Sollte einer oder mehrere Charaktere Gargosh beschuldigen, dass er ihnen Informationen vorenthält, gibt er zu, dass er Drannin schon lange verdächtigt hat, zu solch einem Verrat fähig zu sein, aber er streitet ab, etwas von Drannins Plan gewusst zu haben.

Falls Gargosh den Eindruck gewinnt, dass die Charaktere sich gegen ihn wenden könnten, schlägt er vor, dass sie sich beeilen, um nach Beliard zu kommen und dort erstmal eine Nacht ausruhen. Der Doppelgänger versucht dann, sich in der Nacht davonzumachen.

DIE RUINEN

Sobald die Charaktere endlich die Ruinen der Hallen der Jagdaxt erreichen, erklärt ihnen „Gargosh“, dass sie im nächsten Schritt der Schatzsuche vier Symbole finden müssen, die irgendwo in den Ruinen zu finden sind. Diese Symbole, sagt er, sind der Schlüssel, um das Grabmal von Torhild Flammenzunge zu öffnen. Der Doppelgänger hat darüber hinaus keine Informationen.

X1. BEGRÜSSUNG DES EULENBÄRS

Ihr findet eine Straße aus zerbrochenen Steinen, die sich durch die Hügel schlängelt, sowie alte Ruinen. Die Straße führt ab und an unter einem Steinbogen hindurch, während sie sich weiter nach Norden zieht. Ein solcher Steinbogen steht vor euch, und auf einem steinernen Vorsprung links des Bogens sitzt ein Eulenbär. Er kreischt euch an, verlässt aber seine Position nicht



Der **Eulenk** hat k

Diese alte Stra

X2. ZERFALLENDER BOGEN

Die Stra

Dieser gro

Die Dethek-Runen auf dem Bogen erkl

X3. WACHTURM

Diese massive Konstruktion war einst ein Geb

Ein Treppenaufgang innerhalb des Geb

X4. ALTE HALLE

Obwohl sie inzwischen größtenteils zerfallen ist, muss diese Halle einmal ein leuchtendes Beispiel der architektonischen Kunst Besilmers gewesen sein. Die zerklüfteten Reste dicker, weit aufsteigender Wände mit hohen, schmalen Buntglasfenstern sind immer noch zu sehen, und Teile der zusammengebrochenen Kuppel bedecken das Gebäude stellenweise noch.

Die vier Eingangsbögen (in der Mitte jeder Wand) sind mehr oder weniger intakt, obwohl die Türen selbst zerschmettert oder eingestürzt sind. In jeden Torbogen ist eine schmale Wendeltreppe eingesetzt, der in eine kleine unterirdische Kammer führt, in der sich zwergische Maschinerie befindet. Sobald die Charaktere den ersten dieser vier Räume entdecken, lies Folgendes laut vor:

In diesem dunklen Raum steht ein Schwungrad aus Stein, das mit einer Reihe von Getrieben verbunden ist. Weitere Teile der Maschinerie müssen hinter den Wänden oder unter dem Boden verborgen sein. In die Decke ist ein Symbol eingemeißelt.

Das Symbol, das in die Decke gemeißelt ist, ist eines der vier elementaren Symbole (siehe Kapitel 1):

Raum	Symbol
Nordwest	Luft
Nordost	Erde
Südost	Feuer
Südwest	Wasser

Falls die Spieler wissen wollen, wie die Symbole in jedem Raum aussehen, skizziere die Symbole, wie sie in den Ecken der Karte von den Hallen der Jagdaxt erscheinen.

Ganz egal, wie sehr die Charaktere es versuchen, es gelingt ihnen nicht, das Schwungrad zu bewegen. Eine nähere Untersuchung, zusammen mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 10 offenbart ein ausgekoppeltes Kettenzahnrad, das über eine Radachse gezogen werden kann, um einen anderen Teil der Maschine anzutreiben. Wird das Kettenzahnrad an diese Stelle gezogen, bewegt sich auch das Schwungrad, wenn ein Charakter es anschiebt, und die Charaktere können das Geräusch aneinanderreibender Steine in der Ferne hören. Wenn die Charaktere das Schwungrad anschieben, und es dann loslassen, wechselt es die Richtung und dreht sich zurück in seine Ausgangsposition, sobald es losgelassen wird. Es scheint keine Möglichkeit zu geben, diese Rückbewegung durch rohe Kraft zu stoppen; Charaktere, die sich gegen diese Rückbewegung stellen, verlangsamen sie nicht einmal.

Während rohe Gewalt hier nichts ausrichten kann, kann es mechanischer Einfallsreichtum sehr wohl. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 offenbart ein kleines Loch am Rand des Schwungrads, in das ein typischer Waffengriff oder ein Bündel Pfeile hineinpassen würde. Wenn etwas dort hineingesteckt wird, das mindestens 15 cm aus dem Schwungrad herausragt, kann das Schwungrad nicht umdrehen.

Entlang seines Rands weist das Schwungrad verblasste Einritzungen der elementaren Symbole von Luft, Erde, Feuer und Wasser auf. Wenn die Charaktere das Schwungrad so drehen, dass sein Symbol mit dem passenden Symbol an der Decke auf gleicher Linie liegt, dann das Schwungrad befestigen, indem

sie das Loch an seinem Rand benutzen, öffnet sich eines der vier Schlösser der geheimen Tür in Bereich X9.

Der Doppelgänger, der sich für Gargosh ausgibt, kann nichts davon selbst herausfinden, und ist beeindruckt, wenn es den Charakteren gelingt, das Rätsel zu lösen.

X5. ZISTERNE

Wasser, grün von Algen, füllt teilweise die 15 Meter breite Zisterne, die hier in den Boden gegraben wurde. Die Wasseroberfläche liegt 9 Meter unter Bodenniveau. Reste eines Aquädukts, die von einem höhergelegenen Punkt des Steilhangs herabkommen, sind noch immer zu erkennen, aber das meiste davon ist bereits zerfallen.

Die Zwerge von Besilmer hatten einst weitläufige Wasserleitungen, doch inzwischen ist davon nicht mehr viel übrig.

Südlich der Zisterne stehen ein paar alte Ruinen auf einem Vorsprung des Abhangs. In diesen Ruinen sind drei gutgesinnte Agenten der Harfner versteckt – eine **Magierin** namens Ariana Flusslos (Mondelfin) und zwei halbmondelfische **Späher** namens Elifar (männlich) und Lorendil (weiblich). Sie haben Gerüchte über einen Plan der Zwerge gehört, das Grabmal von Torhild Flammenzunge zu plündern. Sie kommen aus ihrem Versteck hervor und stellen sich vor die Charaktere, sobald diese aus den Gräften mit dem **Orkspalter** hervortreten (siehe „Nachwirkungen“).

X6. AMPHITHEATER

Ein großes, halbkreisförmiges Amphitheater, das in die Seite des Abhangs hineingebaut wurde, nutzt den Vorteil der natürlichen Erhebung und der Akustik dort. Es ist noch immer stabil in seiner Struktur, wenn auch hier und da Unkraut, Büsche und kleine Bäume aus den Rissen zwischen den Steinen hervorstechen.

Drannin Spaltruder (siehe „andere Bösewichte“ in Kapitel 7), sein **Schildwächter** und drei Zwerge **Veteranen**, bewaffnet mit Streitäxten anstelle von Langschwertern, verstecken sich hier. Sie beobachten mit wachsamen Augen den Eingang zu den Gräften (Bereich X7). Solange sie nicht hier konfrontiert und besiegt werden, folgen Drannin und sein Gefolge den Charakteren in die Gräfte (siehe Bereich X10).

X7. EINGANG IN DIE GRÜFTE

Diese Struktur ist weniger ein Gebäude als eine Fassade, die in einen Abhang gebaut wurde. Zwei Alkoven flankieren eine Öffnung, und lebensgroße Statuen, direkt aus dem Stein gehauen, stehen in jedem der Alkoven: zwei Zwerge in vollem Ornat, möglicherweise als Ehrengarde. Die Statuen sind stark verwittert und haben Schaden durch Vandalen und Schatzsucher erlitten.

Die Öffnung führt in einen Gang, der sich über 18 m erstreckt, bevor er in einen langen Treppengang mündet, der etwa 60 m in die Tiefe hinabführt, mit Treppenabsätzen alle 6 m. An beiden Seiten jedes Treppenabsatzes befindet sich ein schmaler Alkoven mit einem steinernen Kohlenbecken. Obwohl

sie alle seit vielen Jahren nicht mehr angezündet worden sind, werden sie alle gemeinsam auf magische Weise in Flammen aufgehen, sobald eine davon mit einer Fackel berührt wurde. Auch die Kohlenbecken in Bereich X8, der am unteren Ende der Treppe liegt, entzündeten sich.

X8. DIE HALLE DER GEFALLENEN

Die Stufen führen schließlich in eine große Halle, gefüllt mit massiven eckigen Säulen, etwa 6 Meter dick, die zu einer 9 Meter hohen Decke hinaufsteigen. Steinerne Kohlenbecken stehen an der Kreuzung jedes Durchgangs zwischen den Säulen. Jede Säule dient als Mausoleum und hat an jeder Seite eine Einbuchtung, versetzt, so dass die Einbuchtung nur die rechte Hälfte der Fläche einnimmt. In den Einbuchtungen befanden sich einst steinerne Abbilder der hier beerdigten Verstorbenen. Viele der Gräber wurden aufgebrochen, so dass die Knochen der Toten im Inneren sichtbar sind. Die zerborstenen und zerschlagenen Reste der Steinabbilder liegen auf dem Boden verstreut.

„Mich dünkt, wir sind am richtigen Ort“, kommentiert Gargosh das Offensichtliche, während er zwischen den Gräften hindurchläuft. „Irgendwo hier drin befindet sich der geheime Eingang zum Grabmal von König Flammenzunge. Wir müssen ihn nur finden!“

Der Boden hier besteht aus glattem, bearbeiteten Stein.

Jede der Säulen enthält vier Gräfte, und jede Gruft ist hinter einem Alkoven verborgen, in dem sich eine Steinplatte befindet oder einst befand mit einem Flachrelief des dort begrabenen Zwergs. Gräfte, die bereits durchwühlt wurden, stehen offen, ihre Türen und Flachreliefs zerschlagen. Nur 8 Gräfte sind noch versiegelt, und in ihnen befindet sich nichts weiter als die Knochen der lange Verstorbenen.

X9. FALSCHER GRUFT

Diese spezielle Gruft fällt zwischen den anderen nicht weiter auf, aber sie enthält ein **Geheimnis**.

Das Abbild in diesem Grab zeigt einen Zwergenkönig in vollem Ornat, der ein steinernes Zepter in der einen Hand hält und mit der anderen auf den Boden zeigt.

Eine nähere Inspektion des Abbilds zeigt, dass sich hier keine Fugen befinden, die auf eine Gruft dahinter schließen ließen. Und in der Tat befindet sich hier auch keine. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 10 zeigt ebenso, dass das Zepter aus einem separaten Stück Stein besteht und leicht aus dem Griff des Zwergenkönigs befreit werden kann. Das Zepter ist 0,60 m lang, sein Griff 5 cm dick; es wiegt 25 Pfund.

Eine Untersuchung des Bodens zeigt, dass die 6 m weite Sektion vor der Gruft anders ist als der glatte Steinboden, der sonst überall in der Halle zu finden ist. Er besteht aus zehn 6 m langen, 0,30 m breiten Steinplatten, die sorgfältig aneinander angepasst wurden. Neben der südlichsten dieser Platten wurde ein 5 cm breites, 15 cm tiefes Loch gebohrt, das mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 gefunden werden kann.

Die Steinplatten sind in Wahrheit die obersten Stufen einer verborgenen Treppe, die herunter in den Bereich X10 führt. Vier Schlösser, verborgen unter dem Boden, hindern die Steinplatten daran, sich herabzusinken. Wurden allerdings die Schwungräder in Bereich X4 richtig angeordnet, sind diese Schlösser nun offen. Sobald das der Fall ist, wird das Einführen des Steinzepters, oder eines gleichgroßen „Schlüssels“, in das Loch die Platten

herabsenken, so dass diese zu Treppenstufen werden. Der Treppenabgang bleibt so lange offen, wie sich der Schlüssel (das Zepter oder ein anderes Objekt) in dem Loch befindet.

„Gargosh“ ist möglicherweise hilfreich darin, die versteckte Treppe und das Loch im Boden zu finden, aber er ist keine große Hilfe bei der **Frage**, wie die Stufen herabgesenkt werden können. Falls die Charaktere die Schwungräder in Bereich X4 noch nicht gedreht haben, schlägt Gargosh vor, dass sie woanders nach den Symbolen suchen, die sie brauchen, um den Durchgang zu öffnen. Die Charaktere können auch „schummeln“; indem sie vier **Klopfen**-Zauber auf die geheime Treppe wirken.

Falls Gargosh anwesend ist, wenn die Charaktere die geheime Treppe öffnen, lies Folgendes:

Faszination spiegelt sich in Gargoshs Augen. „Wir haben es gefunden“, flüstert er. „Die Axt wird endlich mein sein! Seht ihr, ich brauchte das dumme Tagebuch nicht! Lasst uns gehen!“

X10. FALSCHES GRAB

Die Charaktere gelangen in diesen Bereich, indem sie die Stufen von Bereich X9 herabsteigen.

Die breite Treppe führt in einen seltsam geformten Raum. In die Wand neben der Treppe ist ein Steinhebel eingebaut. Er befindet sich in der unteren Position. Kohlenbecken, ähnlich denen weiter oben, brennen mit mysteriösen blauen Flammen, die keine Wärme abgeben. In Alkoven auf beiden Seiten stehen große Zwergenstatuen in strammer Haltung und salutieren dem wunderschön gravierten Marmorsarkophag, der ganz allein an der Wand am anderen Ende des Raumes steht. Er ist mit Runen bedeckt.

Jeder Charakter, der Zwergisch lesen kann, kann die Dethek-Runen an der Wand übersetzen:

Hier liegt Seine Noble Majestät
König Torhild Flammenzunge.
Er errichtete ein Königreich in der Sonne
Und verteidigt es bis zum letzten Atemzug.

Die Zwergenstatuen sind **zwei Steingolems**. Sobald jemand versucht, den Sarkophag zu öffnen, erwachen die Golems zum Leben und greifen an. Sie kehren in ihre Alkoven zurück, wenn alle Eindringlinge die Stufen hinauf fliehen. Falls er immer noch bei den Charakteren ist, flieht „Gargosh“ die Stufen hinauf, um dem Zorn der Golems zu entkommen, und kehrt zu Drannin zurück (siehe „Entwicklungen“ weiter unten).

Geheime Tür. Eine geheime Tür in der südwestlichen Ecke lässt sich öffnen und offenbart einen staubigen, 3 m hohen und breiten steinernen Tunnel, der in Bereich X11 führt. Charaktere, die die Wände nach geheimen Türen absuchen, finden die gut versteckte Tür mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20.

Hebel. Der Steinhebel, der aus der Wand ragt, kann dazu verwendet werden, die Treppe in den Bereich X9 zu heben oder zu senken. Wird der Hebel nach oben gedrückt, gehen auch die Stufen nach oben und versiegeln das Grabmal. Wird er herabgezogen, öffnet sich das Grabmal wieder.

Torhilds letzter Atemzug. Das Öffnen des Sarkophags setzt eine Wolke giftigen Gases frei, das den Raum erfüllt. Jede Kreatur in der Kammer muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und nimmt bei einem Fehlschlag 22 (4W10) Giftschaten, oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Eine

Kreatur, der der Rettungswurf misslingt, ist außerdem für 1 Minute vergiftet.

Der Sarkophag ist leer.

ENTWICKLUNG

Sobald die Charaktere die Golems besiegt haben, kommt **Drannin Spaltruder** (siehe „Andere Bösewichte“ in Kapitel 7) mit seinen **Schildwächtern** und seinem Gefolge an – drei Zwergen-Veteranen, die mit Streitäxten statt Langschwertern bewaffnet sind. Falls der **Doppelgänger**, der sich für Gargosh ausgegeben hat, noch lebt, versucht er, zu seinen wahren Kameraden zurückzukehren. Drannins Truppe bewegt sich nicht verstohlen, so dass die Charaktere die näher rückenden Zwerge und Schildwächter hören können.

Sobald Drannin und sein Gefolge in ihr Blickfeld kommen, lies Folgendes laut vor:

Ein Wall von Zwergen, die Schienenpanzer tragen und mit Äxten bewaffnet sind, marschiert in euer Sichtfeld. Hinter ihnen, im Schatten eines 3 m hohen Konstrukts, steht ein gutaussehender Zwerg in einer Ritterrüstung und klatscht Beifall. „Gut gemacht, meine Freunde“, sagt der klatschende Zwerg. „Gut gemacht. Ihr habt das Grab des Alten Flammenzunge gefunden. Ich hatte meine Zweifel. Ich kann es kaum erwarten, den Ausdruck im Gesicht des armen Gargosh zu sehen, wenn er erfährt, dass ich Drannin Spaltruder, den *Orkspalter* gefunden habe, nicht er!“ Der Zwerg strahlt, aber sein Lächeln verschwindet schnell wieder. „Nun, ich schätze, es wird Zeit, Lebewohl zu sagen.“

Drannin hat einen *Trank der Frostriesenstärke* zu sich genommen, bevor er sich den Charakteren gegenübergestellt hat, und ist auf Streit aus. Er hatte keine Lust, Gargoshs Tagebuch ausführlich zu lesen, deshalb hat er keine Ahnung, dass es sich hier um ein falsches Grab handelt, oder dass der Sarkophag möglicherweise mit einer Falle versehen ist. Wenn die Charaktere zulassen, dass Drannin das Grab plündert, löst er die Gasfalle aus (falls sie noch nicht ausgelöst wurde) und ist wütend zu sehen, dass der Sarkophag leer ist.

Drannin und seine Truppe kämpfen nicht bis zum Tod. Sollte es zu einem Kampf kommen und dieser sich für sie nachteilhaft entwickeln, ziehen sie sich zurück und lassen die Schildwächter zurück, um ihren Rückzug zu sichern. Wenn er in die Ecke gedrängt wird und niemand mehr übrig ist, um ihn zu verteidigen, ergibt sich Drannin.

BEUTE

Drannin trägt ein Amulett des Meisters, das auf die Schildwächter eingestellt ist, sowie einen *Ring des Kältewiderstands*. Er trägt außerdem Gargoshs Tagebuch bei sich, das, unter anderem, eine Notiz über ein falsches Grab mit einer geheimen Tür enthält.

XII. DAS WAHRE GRAB VON KÖNIG TORHILD FLAMMENZUNGE

In der Mitte dieser einfachen Kammer steht ein leicht erhöhtes, kreisrundes Podium aus Marmor. In diesen steinernen Kreis ist das Abbild eines liegenden Zwerges gemeißelt, der eine Zweihandaxt an seiner Brust hält. Eine Runeninschrift ist in den Rand des Podiums eingraviert.

Charaktere, die Zwergisch lesen können, können die Dethek-Runen übersetzen:

Hier liegt Seine Noble Majestät
König Torhild Flammenzunge.

Er errichtete ein Königreich in der Sonne.
Möge seine Herrschaft niemals vergessen sein.

Das Podium ist ein schwerer steinerner Deckel, der das Grab des Königs abdeckt. Um es anzuheben und zu bewegen, werden drei Charaktere benötigt, die zusammenarbeiten und je einen Stärkewurf gegen SG 20 schaffen müssen. Für jede weitere Kreatur, die mithilft, verringere den SG um 2. Unter dem Podium ist eine runde Steingruft, 2,40 m breit und 0,90 m tief. Darin liegt ein einfacher Steinsarg.

SCHATZ

In dem Steinsarg liegen die Überreste des Zwergenkönigs. Seine skelettierten Hände halten seine Axt umschlungen, *Orkspalter*, und drücken sie an seine Brust. *Orkspalter* wird in Kapitel 7 beschrieben. Die Knochen des Königs liegen auf einem Bett von 500 Goldbarren, die auf der einen Seite einen Stempel mit dem Gesicht des Königs tragen, auf der anderen Seite einen, der die aufgehende Sonne zeigt. Winzige Runen auf jedem der Barren verkünden die Größe und Langlebigkeit des alten Königreichs Besilmer. Die Goldbarren sind je 10 GM wert.

NACHWIRKUNGEN

Gefangen genommene Mitglieder von Drannins Truppe können den Ort preisgeben, an dem sich der echte Gargosh befindet. Er befindet sich in einer kleinen Höhle am Flussufer in der Nähe von Yartar und ist dort in einen großen Schrankkoffer eingesperrt, mit Luftlöchern und Wasser. Gargosh kann vier weitere Tage in dem Schrankkoffer überleben.

Sollten die Charaktere den *Orkspalter* bei sich haben, wenn sie die Zwergengräfte verlassen, werden sie von den Harfnern unter freiem Himmel konfrontiert, die sich in Bereich X5 verstecken. Sie merken an, dass der *Orkspalter* in die Hände von zwergischen Gelehrten gehört. Zuerst appellieren sie an die Selbstlosigkeit der Charaktere, aber falls das nicht funktioniert, versuchen die Harfner es mit einem Tausch magischer Gegenstände. Dies ist eine Chance für die Spieler, um etwas zu bitten – eine bestimmte Waffe oder sogar zwei – das speziell zu ihren Charakteren passt. Sobald eine Einigung erfolgt ist, verspricht Ariana Flusslos, sich in zwei Wochen erneut mit den Charakteren an einem Ort zu treffen, den sie auswählen, und die ausgehandelte Bezahlung mitzubringen.





KAPITEL 7: MONSTER UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

IN DIESEM KAPITEL WERDEN NEUE MONSTER, Bösewichte und magische Gegenstände vorgestellt. Der Abschnitt über Monster schließt ab mit der Beschreibung der Fürsten des Elementaren Bösen, Wesen von überwältigender Macht und Bosheit.

Nach der Beschreibung der Monster und Bösewichte folgen magische Gegenstände, die die Charaktere während des Abenteuers finden. Manche davon sind magischen Gegenständen sehr ähnlich, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben werden. Andere sind elementare Gegenstände, die mithilfe der Macht der elementaren Verbindungen geschaffen wurden. Kultisten des Elementaren Bösen nutzen diese quasi-magischen Geräte ausgiebig. Die Beschreibungen dieser Gegenstände schließen ab mit einer Beschreibung der vier elementaren Waffen, die von den Propheten des Elementaren Bösen getragen werden. Diese

Waffen sind einzigartige magische Gegenstände, die ihren Trägern große Macht verleihen.

MONSTER

Machthungrige Humanoide betrachten das Elementare Böse als ein verehrungswürdiges Prinzip und bilden Kulte um die zerstörerische Macht herum, die das Elementare Böse bietet. Bösertige Kreaturen, die aus diesen elementaren Ebenen stammen, sind ebenso willige Diener des Elementaren Bösen. Und schließlich Monster der Materiellen Ebene, die eine Affinität für eines der Elemente haben, fallen ebenso unter den Einfluss des Elementaren Bösen, besonders in Gegenden, in denen eine starke elementare Verbindung vorliegt. Erdkulte verbünden sich leicht mit Kreaturen wie Landhaien oder Erdkolossen, Wasserkulte verbünden sich mit Seeogern und Seevetteln, und so weiter.

MONSTER UND NSC NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

Monster	Herausforderung
Novize des Heulenden Hasses	1/8
Räuber der Brechenden Welle	1/2
Heiligsteinmönch	1/2
Federsturmritter	1
Hurrikan	2
Oreioth	2
Priester der Brechenden Welle	2
Priester des Heulenden Hasses	2
Tiefenmagus	2
Wache der Schwarzen Erde	2
Wächter der Ewigen Flamme	2
Wiggan Nesselbiene	2
Düsterflutenkrieger	3
Einäugiges Schaudern	3
Himmelsweber	3
Priester der Ewigen Flamme	3
Priester der Schwarzen Erde	3
Thurl Merosska	3
Windegge	3
Grumink der Abtrünnige	4
Höhlenhai	4
Shoalar Quanderil	4
Steinverschmelzer	4
Elizar Trockenkrug	5
Feuersbrunst	5
Hellenrae	5
Flammenzorn	6
Miraj Vizann	6
Aerusu Kalinoth	7 (9 mit Hortaktionen)
Drannin Spaltruder	7
Elementarer Myrmidon	7
Ghald	7
Bastian Thermandar	8
Marlos Urnrayle	8 (12 mit Hortaktionen)
Gar Kielbruch	9 (13 mit Hortaktionen)
Vanifer	9 (12 mit Hortaktionen)
Olhydra	18
Yan-C-Bin	18
Imix	19
Ogrémoch	20

KULTISTEN DES HEULENDEN HASSES

Die meisten Luftkultisten sind Idealisten, die durch erhaben klingende Gedanken wie die Loslösung von materiellen Besitztümern, körperlichen Abhängigkeiten und physischen Begierden in den Kult gelockt wurden. Manche finden ihren Weg zum Kult, während sie Gerüchten nachlaufen wie denen, dass sie dort lernen können zu fliegen, den Wind zu zähmen, oder ihr Übergewicht loszuwerden. Was auch immer ihre Gründe sind, letztendlich erliegen sie der subtilen Indoktrination des Kults, überlassen ihre weltlichen Güter den Truhen des Kults und die Fähigkeit ihrer Körper den auszehrenden Ritualen des Kults. Kultisten, die ihre Initiation überleben, erlangen für gewöhnlich all die Dinge, die der Kult ihnen versprochen hat – es kostet sie nur ihren freien Willen.

Der Kult des Heulenden Hasses stützt sich auf Täuschung und Betrugerei, sowohl um neue Mitglieder zu rekrutieren als auch

um ihre Feinde zu besiegen. Dennoch: jene, die den Luftkult aufgrund ihres Mystizismus belächeln, sollten nicht die wilde zerstörerische Kraft unterschätzen, über die die Kultisten verfügen, wenn sie Zyklone und Tornados entfesseln.

Der Kult des Heulenden Hasses kooperiert mit dem Feuer- und dem Wasserkult, aber er verabscheut den Kult der Schwarzen Erde und betrachtet seine Mitglieder als sture, unerleuchtete Drohen ohne Weitblick oder Vorstellungskraft.

FEDERSTURMRITTER

Mittelgroßer Humanoide (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Schuppen)

Lebenspunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +2, Geschichte +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zauberwirken. Der Ritter ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Kältestrahl, Licht, Windbö**

1. Grad (2 Plätze): *Federfall, Rascher Rückzug*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ritter führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden, oder 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden, wenn beidhändig gebraucht.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn beidhändig gebraucht, um einen Nahkampf-Angriff zu machen.

Die Federsturmritter sind ehrgeizige, wohlhabende Leute aus Städten wie Waterdeep, die von den Machtversprechen des Luftkults verführt wurden. Sie überschauen das Land um die Federsturmspitze vom Rücken eines Pferdegreifis oder eines Riesengeiers aus und bewachen den Eingang zum verborgenen Tempel des Luftkults.

Die Ritter behandeln die Mitglieder anderer Elementarer Kulte mit Geringschätzung und betrachten sie als verkommene Irre. Unter Lord Kommandant Thurl Merosska sehen sich die Federsturmritter als Elitemänner und -frauen, die harte Entscheidungen zum Wohl ihrer Reiche fällen können. In Wirklichkeit sind sie jedoch an Yan-C-Bin gebunden und blind für ihre eigene Verderbtheit und Dekadenz. Trotz ihres edlen Auftretens und ihrer sozialen Kultiviertheit hat jeder von ihnen diesen Pakt mit dem Mord an einem fühlenden Wesen besiegelt – Morde, die die Ritter für sich als unabdingbar für die Sicherheit des Reichs erklärt haben.

Die Ritter haben Zugang zum *Flügelanzug*, der im Abschnitt „Elementare Magische Gegenstände“ beschrieben wird. Sie tragen ihn oft, wenn man auf sie trifft.

HIMMELSWEBER

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 44 (8W8 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Zauberwirken. Der Himmelsweber ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Kältestrahl, Klingenbann, Licht*

1. Grad (4 Plätze): *Federfall, Hexenpfahl, Magierrüstung*

2. Grad (3 Plätze): *Unsichtbarkeit, Windstoß*

3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fliegen*

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Himmelsweber quellen über vor Zorn und Leidenschaft, was sie zu den perfekten Gefäßen für die wilde destruktive Magie des Kults des Heulenden Hasses macht. Im Gegensatz zu ihrem Gegengewicht im Luftkult, dem Hurrikan, lassen sich Himmelsweber auf die Verehrung des Elementaren Bösen als auf einen schnellen Weg zur Macht ein. Mit wenig Erfahrung darin, die Macht der Elemente zu meistern, sind die Himmelsweber eher vom Nervenkitzel erregt, die rohe elementare Energie freizusetzen.

HURRIKAN

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14

Lebenspunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 13,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)



Zauberwirken. Der Hurrikan ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Klingenbann, Licht, Taschenspielerlei, Windbö**

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Federfall, Springen*

2. Grad (2 Plätze): *Windstoß*

Ungerüstete Verteidigung. Wenn der Hurrikan keine Rüstung und keinen Schild trägt, zählt sein Weisheitsmodifikator zu seiner RK dazu.

Ungerüstete Bewegung. Wenn der Hurrikan keine Rüstung und keinen Schild trägt, erhöht sich seine Schrittbewegungsrate um 4,50 m (in seiner Bewegungsrate mit eingeschlossen).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Hurrikan führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Unbewaffneter Schlag. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Geschosse abwehren. Wenn der Hurrikan von einem Fernkampf-Waffenangriff getroffen wird, wird der erlittene Schaden um 1W10 + 9 reduziert. Wird der Schaden dabei auf 0 reduziert, kann der Hurrikan das Geschoss fangen, falls es klein genug ist, um es in einer Hand halten zu können und der Hurrikan mindestens eine Hand frei hat.

Hurrikane betonen ihre Abscheu vor Dekadenz, und sie widmen ihren Körper und ihren Geist ganz der Zerstörung der Welt. Durch Atemübungen und asketische Philosophie lernen begabte Novizen des Heulenden Hasses, wie sie die Zyklusmuster des Hurrikans imitieren können. Sie glauben, dass die physische Welt zerschmettert werden muss, so dass die Kreaturen der Materiellen Ebene ungebunden von physischen Dingen leben können.

Hurrikane sehen die ungebändigte Aktivität der Welt in Zeitlupe und sich selbst im ruhigen Auge des Sturms. Durch Meditation und Mystizismus lernen sie, mächtige Windstöße herbeizurufen, Geschosse mühelos aufzufangen und wie Federn zu fallen.

NOVIZE DES HEULENDEN HASSES

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (Leder)

Lebenspunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Religion +2, Täuschen +2

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Atem Anhalten. Der Novize kann seinen Atem 30 Minuten lang anhalten.

Lenkender Wind (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Bonusaktion gewinnt der Novize einen Vorteil auf seinen nächsten Fernkampf-Angriffswurf, den er vor dem Ende seines nächsten Zugs macht.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Novizen des Heulenden Hasses werden vom Kult von seiner Philosophie der Ungebundenheit und der Ablehnung materieller Dinge angezogen, ohne sich der wahren Natur des Kultes bewusst zu sein. Der Kult zieht Anhänger aller Art an, von verträumten jungen Leuten mit wenig Besitz bis hin zu weltmüden Leuten, die begierig darauf sind, ihr Vertrauen auf so etwas Handfestes und Mächtiges wie eine Elementare Kraft zu setzen.

Novizen leben einen Monat lang von fast nichts als Luft. Sie glauben, dass diese Lebensweise sie von körperlichen Bedürfnissen reinigt. In Wahrheit bringt es ihre Körper an einen Punkt, an dem diese so sehr nach Nährstoffen hungern, dass sie offen werden für jegliche Indoktrination. Sehr bald schon können sie schreckliche Taten im Kontext des Kultes rechtfertigen: Menschenopfer sind kein Mord, sondern eine Befreiung der Seele aus den Begrenzungen ihrer physischen Schale; einen Wirbelwind heraufbeschwören, um Ungläubige zu vernichten, ist kein Akt des Terrors, sondern eine Demonstration wahren Glaubens.

PRIESTER DES HEULENDEN HASSES

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (beschlagenes Leder)

Lebenspunkte 45 (10W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Einschüchtern +4, Religion +4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Atem Anhalten. Der Priester kann seinen Atem 30 min lang anhalten.

Zauberwirken. Der Priester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Klingenbann, Licht, Schockgriff, Taschenspielerlei, Windbö**

1. Grad (4 Plätze): *Federfall, Hexenpfeil, Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Staubteufel*, Windstoß*

3. Grad (2 Plätze): *Gasförmige Gestalt*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Priester führt zwei Nahkampf-Angriffe oder zwei Fernkampf-Angriffe aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Die Priester zwingen als die Fanatischsten der Luftkultisten ihre Körper zu physischen Extremen, um ihr Gewicht und ihre Masse zu verringern und so leicht zu werden wie Blätter. Mit hageren und bleichen Gesichtern, hohlen Bäuchen, hervorschwellenden Augen und straff gespannter Haut, die jeden einzelnen Knochen hervorhebt, leben diese lebendigen Skelette von nichts mehr als Luft und fanatischer Hingabe an die Lehren des Kults. Der Wind gehorcht jeder ihrer Gesten.

Priester des Heulenden Hasses sehen sich selbst als lebende Fortsätze von Yan-C-Bin, und sie helfen neuen Rekruten dabei, die Ketten ihres alten Lebens abzuwerfen und sich ganz auf ein „höheres Ziel“ einzulassen. Sobald die neuen Rekruten so weit geläutert sind, entscheiden die Priester, ob sie es wert sind, indoktriniert zu werden, oder doch besser dem Kult des Heulenden Hasses als Opfer dienen sollten. Die Priester halten ebenso die Lehre ihrer Prophetin hoch, Aerisi Kalinoth, und bestrafen jeden Novizen hart, der von diesem Pfad abirrt.

Die meisten anderen Luftkultisten hassen die Priester, auch wenn niemand es wagt, offen gegen sie zu sprechen. Jene, die es wagen, die Priester herauszufordern, enden oft als Testobjekte für neue Ansätze der Läuterung.

PRIESTER DES
HEULENDEN HASSES



THURL MEROSSKA

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Lebenspunkte 71 (11W8 + 21)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Athletik +5, Mit Tieren umgehen +2, Täuschen +4, Überzeugen +4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Zauberwirken. Thurl ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Freundschaft, Kältestrahl, Licht, Windbö**

1. Grad (4 Plätze): *Federfall, Rascher Rückzug, Springen*

2. Grad (3 Plätze): *Nebelschritt, Schweben*

3. Grad (2 Plätze): *Hast*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Thurl führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Lanze. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12 + 3) Stichschaden.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebsschaden.

REAKTIONEN

Parieren. Thurl fügt seiner RK 2 hinzu gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Um das tun zu können, muss Thurl den Angreifer sehen und selbst eine Nahkampfwaffe tragen.

Thurl Merosska ist der Anführer der Federsturmmittler. Er war einst ein Greifenreiter in Waterdeep, setzte sich aber zur Ruhe, als ein Sturm ihn beinahe das Leben kostete. Besessen von seiner Nahtoderfahrung lernte Thurl Yan-C-Bin kennen und legte den Schwur ab, dem Elementaren Fürsten im Austausch für Macht zu dienen.

Thurl wurde klar, dass unter den Wohlhabenden von Waterdeep weitere waren, die würdige Diener für Yan-C-Bin könnten. Er gründete die Federsturm-Gesellschaft, um geeignete Personen in den Luftkult zu **locken**. Er indoktrinierte seine Federsturmmittler, einen nach dem anderen, mit den Glaubensinhalten des Kults.

Als Aerisi Kalinoth zur erwählten Prophetin der Luft aufstieg, schwor Thurl seine Federsturmmittler widerwillig auf seine Sache ein. Er misshandelt Aerisi Kalinoth die Herrschaft des Kults, aber er beruhigt sich selbst damit, dass er sie und ihre Gefolgsleute benutzen kann, um die Federsturm-Gesellschaft stark zu machen und so über Waterdeep zu herrschen, wie es angemessen wäre.

WINDEGGE

Mittelgroßer Humanoid (Halbelf), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Lebenspunkte 55 (10W8 + 10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Auftreten +7, Heimlichkeit +5, Täuschen +7, Überzeugen +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Elfish

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Feenblut. Windegge hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert zu werden, und Magie kann ihn nicht in Schlaf versetzen.

Zauberwirken. Windegge ist ein Zauberwirker der 8. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Windegge kennt die folgenden Barden-Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft, Gehässiger Spott, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Plätze): *Dissonantes Flüstern, Donnerwoge, Selbstverkleidung*

2. Grad (3 Plätze): *Stille, Unsichtbarkeit, Zerbersten*

3. Grad (3 Plätze): *Unauffindbarkeit, Verständigung, Zungen*

4. Grad (2 Plätze): *Dimensionstür, Verwirrung*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Windegge führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Rapier. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Der opportunistische Halbmondelfen-Wüstling und Bandit, der früher unter dem Namen Harald Grauspeer bekannt war, erhielt seinen neuen Namen Windegge von Aerisi Kalinoth. Als Aerisi noch bei ihrer Familie war, erschlich sich Harald ihre Gunst durch Schmeicheleien und Charme. Als Aerisi von Zuhause weglief, um die Luftprophetin zu werden, nahm sie Windegge mit sich.

Aerisi bestand darauf, dass Windegge eine Gruppe von Flötisten aus den Rängen der neuen Konvertiten des Luftkults rekrutierte, und nannte sie die Schicksalswinde. Die meisten von ihnen haben nicht das geringste musikalische Talent, und ihre Musik ist oft ein schriller Missklang. Von allen Luftkultisten sind die Schicksalswinde die am wenigsten Fanatischen und diejenigen, die am meisten um ihr Leben fürchten. Aerisi lässt diese Musikanten willkürlich verschwinden und ersetzt sie durch andere Novizen. Diejenigen, die zumindest etwas an Können mit ihrem Instrument entwickeln, überleben am längsten, aber der Preis für Versagen schafft eine hochgradig von Konkurrenzverhalten geprägte Atmosphäre unter den Musikern.

Windegge ist Aerisi Kalinoth treu ergeben, so lange er ihre Macht fürchtet. Sobald sein Leben bedroht ist oder sich eine lukrativere Option für ihn eröffnet, verrät Windegge den Luftkult, ohne einen Blick zurück zu werfen.



AERISI KALINOTH

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 66 (12W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Täuschen +3

Schadensresistenz Blitz

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Elfish

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP), oder 9 (5.000) mit Hortaktionen

Feenblut. Aerisi hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert zu werden, und Magie kann sie nicht in Schlaf versetzen.

Heulende Niederlage. Wenn Aerisi auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, verschwindet ihr Körper in einem heulenden Wirbelwind, der sich rasch und harmlos verflüchtigt. Alles, was sie an sich trägt oder dabei hat, wird zurückgelassen.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Falls Aerisi einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Zauberwirken. Aerisi ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Aerisi hat die folgenden Zauberer Zauber vorbereitet (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Kältestrahl, Magierhand,*

*Schockgriff, Taschenspiellerei, Windbö**

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Federfall, Magierrüstung,*

Person bezaubern

2. Grad (3 Plätze): *Staubteufel, Unsichtbarkeit, Windstoß*

3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fliegen, Gasförmige Gestalt*

4. Grad (3 Plätze): *Eissturm, Sturmkugel**

5. Grad (2 Plätze): *Äußerlichkeiten (jeden Tag gewirkt), Todeswolke*

6. Grad (1 Plätze): *Kugelblitz*

AKTIONEN

Windfahne. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W6 + 5) Stichschaden, oder 9 (1W8 + 5) Stichschaden, wenn beidhändig benutzt, um einen Nahkampf-Angriff zu machen, plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Aerisi Kalinoth ist eine Luftprophetin des Alten Elementaren Auges und Anführerin des Kults des Heulenden Hasses. Die große und schlanke Frau mit dunklem Haar und (illusorischen) gefiederten Flügeln, die sich sanft im Wind bewegen, spricht zu ihren Leuten mit einem Flüstern, das über ihr gewalttätiges Wesen hinwegtäuscht. Dieses offenbart sich, wenn man ihr etwas verwehrt.

Aerisi war eine wohlbehütete Mondelfen-Fürstin namens Dara Algwynenn Kalinoth, die in einem abgelegenen Feenreich aufwuchs. Ihre Eltern hatten den Wunsch, sie vor der harten Realität der Welt zu bewahren, aber sie waren lediglich darin erfolgreich, sie zu verwöhnen. Wenn sie versuchten, ihre eigensinnige Tochter zurechtzuweisen, gebrauchte sie ihre Macht der Elementaren Luft gegen sie. Kurze Zeit später führten ihre Träume sie zu den alten Zwergenruinen, wo der Speer *Windfahne* auf sie wartete.

Dara änderte ihren Namen zu Aerisi und gab vor, eine Fürstin der Avariel (geflügelter Elf) zu sein, wie in einem ihrer Märchenbücher. Dann gebrauchte Aerisi ihr Talent für Verzauberungsmagie, um Sterbliche dazu zu bewegen, ihrem Kult beizutreten. Sie hat all ihre Anhänger davon überzeugt, dass sie in der Tat eine Avariel ist, und glaubt es sogar selbst, obwohl sie täglich *Äußerlichkeiten* wirken muss, um ihre Flügel zu „offenbaren“.



AERISI KALINOTH

Aerisi neigt zu geistigen Höhenflügen und impulsiver Dekadenz. Sie betrachtet sich selbst als wunderschön, kämpferisch, und als gerechte Herrscherin, die elementare Macht gebrauchen kann, weil sie es verdient hat.

IM LUFTKNOTEN

Sobald dem Tempel des Heulenden Hasses Gefahr droht, zieht Aerisi sich zurück zu den Heulenden Höhlen, dem Luftknoten. In diesem Knoten erhält Aerisi eine zusätzliche Anwendung ihres Legendäre Resistenz-Merkmals.

HORTAKTIONEN

Falls Aerisi sich im Luftknoten aufhält und Yan-C-Bin nicht dort ist, kann Aerisi die Hortaktionen verwenden. Bei einer Initiative von 20 (wobei sie bei Gleichstand verliert) benutzt Aerisi eine Hortaktion, um einen ihrer Zauber zu wirken, bis hin zum 3. Grad, ohne dabei Komponenten oder einen Zauberplatz zu verwenden. Sie kann denselben Zauber nicht in zwei aufeinander folgenden Runden wirken, allerdings kann sie damit fortfahren, sich auf einen Zauber zu konzentrieren, den sie zuvor mithilfe der Hortaktion gewirkt hat. Aerisi kann keine weiteren Hortaktionen verwenden, während sie sich auf das Wirken eines Zaubers als Hortaktion konzentriert.

Falls Aerisi diese Hortaktion nutzt, um *Unsichtbarkeit* zu wirken, zieht sie gleichzeitig die Kraft des Luftknotens in sich selbst hinein. Dabei gewinnt sie 15 (3W8 + 2) Lebenspunkte zurück.



KULTISTEN DER SCHWARZEN ERDE

Mörder, Wahnsinnige, hasserfüllte Nihilisten – das ist die Art von Personen, die davon angezogen werden, die Macht des Elementaren Bösen zu verehren. Die Anhänger der bösen Elementaren Erde nennen sich selbst der Kult der Schwarzen Erde. Sie träumen von dem Tag, an dem Erdbeben die Welt der Sterblichen in Trümmer legen. Sie sind darum bemüht, böse oder zerstörerische Monster zu rekrutieren, die im Boden hausen oder dort graben, und ahmen sogar unterirdische Kreaturen bis zur Grenze des Machbaren nach, indem sie ihre Grabungs-Magie verwenden, um ihre verborgenen Lager zu graben.

Kultisten der Schwarzen Erde kommen nur schwerfällig in Bewegung, aber sobald das mal geschehen ist, sind sie absolut unerbittlich. Sie sind zielstrebig und stur, sie arbeiten unermüdlich daran, ihre Feinde zu schwächen. Sie kommen gut zurecht mit dem Kult der Brechenden Welle, aber sie hassen den Kult des Heulenden Hasses – elementare Luft ist unbeständig und substanzlos im Vergleich zu der Macht der elementaren Erde.

HEILIGSTEINMÖNCH

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14

Lebenspunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 12,00 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Fertigkeiten Akrobatik +4, Athletik +3, Wahrnehmung +4

Sinne Erschütterungssinn 3 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Ungerüstete Bewegung. Wenn der Mönch keine Rüstung und keinen Schild trägt, erhöht sich seine Schrittbewegungsrate um 3 m (in seiner Bewegungsrate mit eingeschlossen).

Ungerüstete Verteidigung. Wenn der Mönch keine Rüstung und keinen Schild trägt, zählt sein Weisheitsmodifikator zu seiner RK dazu.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Mönch führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Unbewaffneter Schlag. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Parieren. Der Mönch fügt seiner RK 2 hinzu gegen einen Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff, der ihn treffen würde. Um das tun zu können, muss der Mönch den Angreifer sehen.

Heiligsteinmönche folgen einer kriegerischen Philosophie, die darum bemüht ist, die Stärke von Fels und Stein nachzuahmen. Sie ziehen Gargylenmasken an und gebrauchen einen extrem verfeinerten Tastsinn, um ihre Umgebung durch Berührung mit dem Boden abzumessen. Sie vermeiden es, zu sprechen oder gar belanglose Gedanken zu haben. Sie leben nur dafür, sich selbst durch Entbehrungen zu testen, und dafür, jene zu bestrafen, die die Stärke der elementaren Erde anzweifeln.

HÖHLENHAI

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Brustplatte)

Lebenspunkte 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +3, Mit Tieren umgehen +2, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Schwarzen Erde. Der Höhlenhai ist magisch an einen Landhai gebunden, der dazu ausgebildet ist, ihm als Reittier zu dienen. Während er auf dem Rücken seines Landhais sitzt, ist der Höhlenhai mit den Sinnen des Landhais verbunden und kann ihn reiten, während er gräbt. Der gebundene Landhai gehorcht den Befehlen des Höhlenhais. Falls das Reittier stirbt, kann der Höhlenhai einen neuen Landhai ausbilden, um ihm als gebundenes Reittier zu dienen. Dieser Prozess nimmt einen Monat in Anspruch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Höhlenhai führt drei Nahkampf-Angriffe aus.

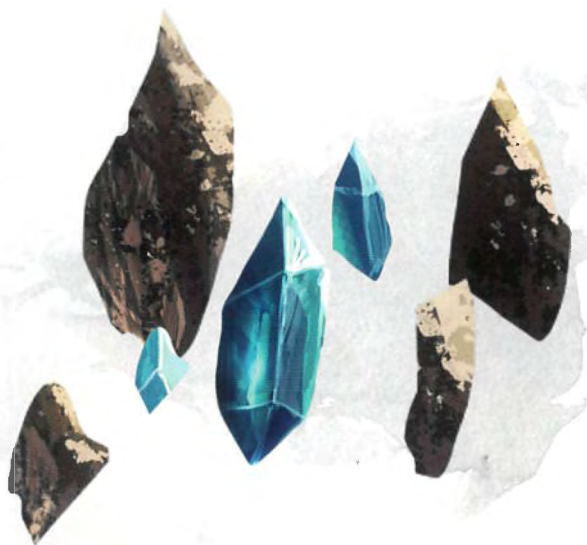
Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6+4) Stichschaden, oder 8 (1W8+4) Stichschaden, wenn beidhändig benutzt, um einen Nahkampfangriff zu machen.

REAKTIONEN

Unbeugsam. Wird der Höhlenhai einem Effekt ausgesetzt, der ihn bewegen, zu Boden werfen oder beides würde, kann er seine Reaktion verwenden, um weder bewegt noch zu Boden geworfen zu werden.

Höhlenhaie sind die Elitekrieger des Erdkults. Sie sind kämpferische Champions, die trainierte Landhaie in die Schlacht reiten. Während ihre mächtigen Reittiere ihre Feinde in Stücke reißen, springen die Höhlenhaie zu Boden und metzeln ihre Gegner ohne Gnade nieder.

Höhlenhaie sind den Wachen der Schwarzen Erde sehr ähnlich, da beide einen starken Stand haben und eine spezielle Rüstung tragen. Bei den Höhlenhaien bildet eine zusätzliche Gabe von Ogrémochs Macht eine magische Bindung zwischen dem Höhlenhai und einem Landhai, die es dem Reiter erlaubt, mit seinem Reittier zu graben und das wahrzunehmen, was sein Reittier wahrnimmt.



PRIESTER DER SCHWARZEN ERDE

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Lebenspunkte 45 (7W8 + 14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Religion +3, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Zauberwirken. Der Priester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Erde formen**, *Klingenbann*, *Licht*, *Säurespritze*

1. Grad (4 Plätze): *Erdrütteln**, *Rascher Rückzug*, *Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Spinnenklettern*, *Zerbersten*

3. Grad (2 Plätze): *Verlangsamung*

AKTIONEN

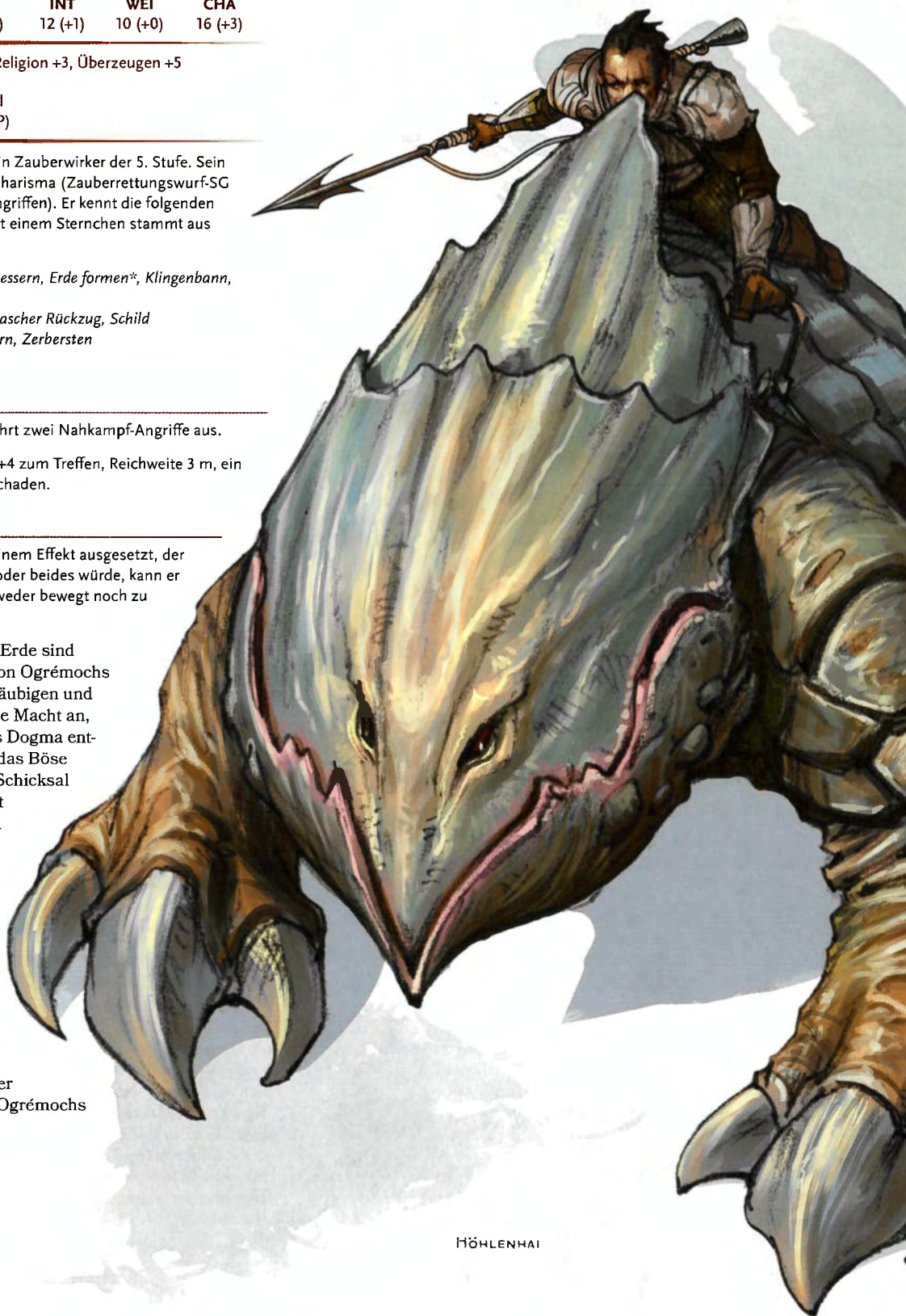
Mehrfachangriff. Der Priester führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Glefe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden.

REAKTIONEN

Unbeugsam. Wird der Priester einem Effekt ausgesetzt, der ihn bewegen, zu Boden werfen oder beides würde, kann er seine Reaktion verwenden, um weder bewegt noch zu Boden geworfen zu werden.

Die Priester der Schwarzen Erde sind Führer und Organisatoren von Ogrémochs Kult. Sie sind die wahren Gläubigen und sehen Ogrémoch als göttliche Macht an, und sie haben ein verdrehtes Dogma entwickelt, das erklärt, warum das Böse der Elementaren Erde vom Schicksal dazu auserkoren ist, die Welt zu erneuern und über alle zu herrschen. Die Priester der Schwarzen Erde bilden eine Clique von Anführern, deren Fanatismus und magische Kraft das Rückgrat des Kults bilden. Individuen mit ungewöhnlichen Kräften haben einen höheren Rang im Kult, aber die Priester statten den Kultanführer mit seiner oder ihrer Autorität über den Rest von Ogrémochs Anhängern aus.



HÖHLENHAI

STEINVERSCHMELZER

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Lebenspunkte 75 (10W8 + 30)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Wahrnehmung +2

Sinne Erschütterungssinn 9 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Todesexplosion. Wenn der Steinverschmelzer stirbt, verwandelt er sich zu Stein, explodiert in tausende kleiner Felssplitter und wird zu einem rauchenden Haufen Geröll. Jede Kreatur in einem Umkreis von 3 m um den explodierenden Steinverschmelzer muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 14 ablegen und nimmt 11 (2W10) Wuchtschaden, wenn er fehlschlägt, und die Hälfte, wenn er gelingt.

Zauberwirken. Der Steinverschmelzer ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Erde formen**, *Klingenbann*, *Licht*, *Säurespritzer*

1. Grad (4 Plätze): *Falsches Leben*, *Rascher Rückzug*, *Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Maximilians Erdgriff**, *Zerbersten*
3. Grad (3 Plätze): *Ausbrechende Erde**, *Mit Stein verschmelzen*
4. Grad (1 Plätze): *Steinhaut*

AKTIONEN

Stab der Schwarzen Erde. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden. Der Steinverschmelzer kann außerdem einen Zauberplatz verbrauchen, um zusätzlichen Schaden auszuteilen: 2W8 Wuchtschaden für einen Platz des 1. Grads, plus zusätzlichen 1W8 für jedes Level, das der Platz über dem 1. Grad liegt.

Steinverschmelzer sind Zauberwirker, die ihre Kraft von Ogrémoch gewinnen. Sie nutzen elementare Erdmagie, um ihre Körper in Schalen aus Fels zu hüllen. Sie sind Elite-Champions des Kults und gehorchen nur den Kultanführern. Nicht einmal die Priester der Schwarzen Erde können den Steinverschmelzern sagen, was sie tun sollen.

Jeder Steinverschmelzer trägt eine Waffe bei sich, genannt der Stab der Schwarzen Erde. Solch ein Stab ist wie ein normaler Streitkolben, aber in den Händen eines Steinverschmelzers dient er als Kanal für Ogrémochs Zorn.

WACHE DER SCHWARZEN ERDE

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Brustplatte)

Lebenspunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Fertigkeiten Einschüchtern +1, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Wache führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

REAKTIONEN

Unbeugsam. Wird die Wache einem Effekt ausgesetzt, der sie bewegen, zu Boden werfen oder beides würde, kann sie ihre Reaktion verwenden, um weder bewegt noch zu Boden geworfen zu werden.

Wachen der Schwarzen Erde sind die Krieger des Erdkults. Sie sind brutale, schwer gerüstete Schläger, die Ogrémoch treu ergeben sind. Diese Ergebenheit hat ihnen die unheimliche Fähigkeit verliehen, sich gegen die stürmischen Attacken zu behaupten. Sie hat ihnen ebenso das Recht eingebracht, spezielle Plattenrüstung aus elementarem Stein zu tragen, die in sich zusammenfällt, sobald die Wache getötet wurde.

Diese Wachen sind fanatisch loyal gegenüber den Priestern der Schwarzen Erde und den Anführern des Kults. Auf Befehl ihrer Vorgesetzten hin kämpfen sie bis zum Tod. Jene mit mehr Potential werden Höhlenhaie.



WACHE DER
SCHWARZEN ERDE

HELLENRAE

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16
Lebenspunkte 78 (12W8 + 24)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +4, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Blind, vergiftet
Sinne Blindsight 18 m (blind über diesen Radium hinaus), passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache, Terral
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Betäubender Schlag (Aufladung 5-6). Wenn Hellenrae ein Ziel mit einem Nahkampf-Waffenangriff trifft, muss das Ziel einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 13 bestehen oder es ist bis zum Ende von Hellenraes nächstem Zug betäubt.

Entrinnen. Wird Hellenrae einem Effekt ausgesetzt, der es ihr erlaubt, einen Geschicklichkeits-Rettungswurf zu machen, um nur die Hälfte des Schadens zu erleiden, kann sie stattdessen keinen Schaden nehmen, wenn der Rettungswurf gelingt, und die Hälfte des Schadens, falls er fehlschlägt.

Ungerüstete Bewegung. Wenn Hellenrae keine Rüstung und keinen Schild trägt, erhöht sich seine Schrittbewegungsrate um 6 m (in der Bewegungsrate mit eingeschlossen).

Ungerüstete Verteidigung. Wenn Hellenrae keine Rüstung und keinen Schild trägt, zählt ihr Weisheitsmodifikator zu seiner RK dazu.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Hellenrae führt drei Nahkampf-Angriffe aus.

Unbewaffneter Schlag. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 9 (1W10 + 4) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Parieren und Kontern. Hellenrae fügt ihrer RK 3 hinzu gegen einen Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff, der sie treffen würde. Um das tun zu können, muss sie den Angreifer mit ihrer Blindsight wahrnehmen können. Falls der Angriff verfehlt, kann Hellenrae einen Nahkampfangriff gegen den Angreifer machen, falls er sich in ihrer Reichweite befindet.

Marlos Urnrayles Oberleutnant Hellenrae verlor ihr Augenlicht als Kind. Als verbittertes, zorniges Waisenkind wurde sie in den Mönchsorden aufgenommen und dahingehend trainiert, ihre anderen Sinne als Ausgleich zu gebrauchen. Allerdings trieb sie die Mönchsphilosophie der Selbstverleugnung und Leere des Geistes auf die Spitze und strebte danach, sich selbst mit der dunklen Macht zu füllen, die sie in der Erde und dem Fels um sich her schlummern spürte.

Hellenrae ist eine mürrische Frau, die nie lächelt und für gewöhnlich eintönige Roben und eine goldene Gargylmaske ohne Augenlöcher trägt. Sie verachtet Schwäche in jeglicher Form. Deshalb hasst sie so ziemlich jeden und toleriert gerade so die anderen Kultisten der Schwarzen Erde.

MIRAJ VIZANN

Mittelgroßer Humanoid (Erd-Genasi), neutral böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)
Lebenspunkte 82 (11W8 + 33)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Täuschen +7
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Urtümlich
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Mirajs Attribut für sein angeborenes Zauberwirken ist Konstitution (Zauberrettungswurf-SG 14). Er kann angeboren folgenden Zauber wirken, ohne dafür Materialkomponente zu brauchen:

1/Tag: *Spurloses Gehen*

Erdwandeln. Wenn Miraj sich durch schwieriges Gelände bewegt, das aus Erde oder Stein besteht, kostet ihn das keine zusätzliche Bewegung.

Zauberwirken. Miraj ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

- Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Erde formen*, Freundschaft, Klingenbann, Licht, Säurespritzer*
- Grad (4 Plätze): *Chromatische Kugel, Magierrüstung, Magisches Geschoss*
 - Grad (3 Plätze): *Einflüsterung, Maximilians Erdgriff*, Zerbersten*
 - Grad (3 Plätze): *Ausbrechende Erde*, Gegenzauber*
 - Grad (3 Plätze): *Steinhaut, Verwandlung*
 - Grad (2 Plätze): *Steinwand*
 - Grad (1 Plätze): *Erde bewegen*

AKTIONEN

Stab. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden, oder 5 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn beidhändig verwendet.

Miraj ist ein Erd-Genasi aus Calimshan. Er ist ein Perfektionist, der die Tunnelgrabungstätigkeiten des Kults der Schwarzen Erde überwacht. Er ist spezialisiert auf magische und alchemistische Prozesse, die Stein formen. Außerdem hat er eine Affinität für das Element Wasser und bezeichnet sich selbst als „Schlammzauberer“.

Obwohl er der am besten ausgebildete Zauberwirker im Kult der Schwarzen Erde ist, hat er kein Interesse daran, Marlos Urnrayle für seinen Anführerposten herauszufordern. Er weiß, dass er es mit dem Medusa nicht aufnehmen kann, und ist zufrieden damit, seinen Experimenten nachzugehen, während Marlos die Zügel in der Hand hat.

MARLOS URNRAYLE

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Lebenspunkte 136 (16W8 + 64)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Täuschen +6, Wahrnehmung +4

Schadensresistenz Säure

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP), oder 12 (8.400 EP) mit Hortaktionen

Erdige Niederlage. Wenn Marlos auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, verwandelt sich sein Körper in Schlamm und fällt zu einer Pfütze zusammen. Alles, was er an sich trägt oder dabei hat, wird zurückgelassen.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Falls Marlos einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Versteinernder Blick. Wenn eine Kreatur, die Marlos' Augen sehen kann, ihren Zug in einem Umkreis von 9 m um ihn startet, kann Marlos sie zwingen, einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 14 zu machen, solange Marlos nicht kampfunfähig ist und die Kreatur sehen kann. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr misslingt, ist die Kreatur sofort versteinert. Im anderen Fall beginnt eine Kreatur, der der Wurf misslingt, langsam zu versteinern und ist festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen und wird zu Stein, wenn er misslingt, oder schüttelt den Effekt ab, wenn er gelingt. Die Versteinerung hält an, bis die Kreatur durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit wird.

Solange eine Kreatur nicht überrascht wird, kann sie ihre Augen abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres Zuges zu vermeiden. Falls die Kreatur dies tut, kann sie Marlos bis zum Beginn ihres nächsten Zugs nicht sehen. Dann kann sie sich entscheiden, ihre Augen erneut abzuwenden. Sollte die Kreatur Marlos in der Zwischenzeit ansehen, muss sie sofort den Rettungswurf ablegen.

Falls Marlos sich selbst in einer polierten Oberfläche im Umkreis von 9 m von ihm sieht und sich in einem Bereich mit hellem Licht befindet, wird Marlos aufgrund seines Fluchs von seinem eigenen Blick getroffen.

Weg der Erde. Marlos kann sich in schwierigem Gelände so bewegen, als sei es normales Gelände, solange es in irgendeiner Weise aus Erde oder Stein besteht. Er kann sich durch massive Erde und massives Gestein hindurchbewegen, als wäre es schwieriges Gelände. Wenn er seinen Zug hier beendet, wird er zum nächstgelegenen Ort verschoben, an dem er sich zuletzt aufgehalten hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Marlos führt drei Nahkampf-Angriffe aus, einen mit seinem Schlangenhaar und zwei mit *Eisenhauer*.

Schlangenhaar. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Eisenhauer. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 9 (1W8 + 5) Stichschaden plus 4 (1W8) Schallschaden.

Marlos Unrayle ist der Erdprophet des Elementaren Bösen und der Anführer des Kults der Schwarzen Erde in den Sumberhügeln. Er ist ein Medusa mit außergewöhnlicher Macht; einst war er ein eitler und grausamer menschlicher Edelmann. Marlos hat Freude daran, seine Gegner zu versteinern, vor allem jene von herausragender physischer Schönheit, und die Überreste dann in Trümmer zu schlagen.

MARLOS URNRAYLE



Marlos schwingt die magische Kriegsspitzhacke *Eisenhauer*, die er im Tempel des Auges gefunden hat, nachdem er durch eine Vision zu diesem Ort hingezogen wurde. Aufgrund seines Medusa-Fluchs und seinem Besitz der elementaren Waffe glauben die anderen Kultisten der Schwarzen Erde, dass er hoch in Ogrémochs Gunst steht und sind ihm bis zum Fanatismus treu ergeben.

IM ERDKNOTEN

Sobald dem Tempel der Schwarzen Erde Gefahr droht, zieht Marlos Unrayle sich zurück in die Schwarze Geode, den Erdknoten. In diesem Knoten erhält Marlos eine zusätzliche Anwendung seines Legendäre Resistenz-Merkmals.

HORTAKTIONEN

Falls Marlos sich im Erdknoten aufhält und Ogrémoch nicht dort ist, kann der Medusa die Hortaktionen verwenden. Bei einer Initiative von 20 (wobei er bei Gleichstand verliert) benutzt Marlos eine Hortaktion, um *Erdbeben* zu wirken, ohne dabei Komponenten zu verwenden. Solange er seine Konzentration auf *Erdbeben* aufrecht erhält, gilt Initiativwert 20 für den Beginn von Marlos' Runde in Bezug auf den Zauber. Er kann keine anderen Hortaktionen verwenden, während er sich auf *Erdbeben* konzentriert.

Marlos' kann als zweite Option für eine Hortaktion Kraft aus dem Erdknoten ziehen, um sich zu heilen. Wenn er dies tut, gewinnt er 30 (6W8 + 3) Lebenspunkte zurück.

KULTISTEN DER EWIGEN FLAMME

Man sagt oft, dass Feuer ein gefährlicher Diener und ein furchteinflößender Meister ist. So ist es auch mit den Kultisten der Ewigen Flamme. Mitglieder niedrigen Ranges im Kult lieben die zerstörerische Macht des Feuers. Die Kultführer machen sich das Feuer zunutze, um ihre Umgebung von allem Unreinen zu reinigen, sowie von allen, die den Zielen des Kults nicht ausreichend hingegeben sind.

Es wäre wohl zu oberflächlich betrachtet, wenn man sagen würde, dass alle, die dem elementaren Feuer nachfolgen, Pyromanen sind, die als Kinder von Feuer besessen waren. Dennoch steckt in diesem Stereotyp ein Fünkchen Wahrheit. Kultisten der Ewigen Flamme sind fasziniert von Feuer jeglicher Art. Sie starren manchmal minutenlang auf eine brennende Fackel und studieren sorgfältig jedes einzelne Flackern. Viele haben eine experimentelle Ader und sind gespannt zu sehen, was passiert, wenn man etwas – ein Fass mit Pech, eine Jagdhütte, einen nervtötenden Händler – in Flammen steckt.

So wie die Flammen, die sie vergöttern, werden die Kultisten der Ewigen Flamme sehr schnell aktiv. In einem Kampf machen sie kaum Gefangene und ziehen sich selten zurück; sie streben danach, einem sich ausbreitenden Waldbrand zu gleichen, während sie vorrücken. Etwas allgemeiner ausgedrückt: Sie bevorzugen die direkte Konfrontation und einen einfachen Plan gegenüber einem ausgetüftelten Hinterhalt. Das ist der einzige Grund, aus dem sie die Kultisten des elementaren Wassers verabscheuen, die gerne auf angebliche Subtilitäten und Gerüchte setzen. Für sie macht es mehr Sinn, etwas erst mal in Flammen zu setzen und dann hinterher die Asche zu durchsuchen.

FEUERSBRUNST

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Lebenspunkte 112 (15W8 + 75)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Schrapnellexplosion. Wenn die Feuersbrunst auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, explodiert eine flammende Sphäre in ihrer Brust, die den Körper der Feuersbrunst vernichtet und ihre Rüstung in Form von Schrapnell verstreut. Kreaturen, die sich im Umkreis von 3 Metern um die Feuersbrunst befinden, während diese explodiert, müssen einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 12 schaffen. Sie nehmen 21 (6W6) Stichschaden, wenn der Wurf misslingt, oder die Hälfte dieses Schadens, wenn er gelingt.

Versengende Rüstung. Die Rüstung der Feuersbrunst ist heiß. Jede Kreatur, die die Feuersbrunst packt oder von ihr gepackt wird, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden am Ende des Zugs dieser Kreatur.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Feuersbrunst führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 7 (1W8 + 3) Stichschaden wenn beidhändig gebraucht, um einen Nahkampf-Angriff zu machen, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Eine Feuersbrunst brodeln vor Hass für die Feinde des Feuerkults. Die elementaren Oberherren der Feuersbrunst haben ihr



PRIESTER DER
EWIGEN FLAMME

Herz durch eine flammende Sphäre ersetzt, die detoniert, sobald die Feuersbrunst stirbt.

Feuersbrünste erinnern sich an kaum etwas aus ihrem Leben vor ihrer Transformation durch die Macht des elementaren Feuers. Nun folgen sie den Befehlen der Flammenzorne und der Kultführer, ohne sie zu hinterfragen. Feuersbrünste kämpfen entschlossen und selbstbewusst, da sie wissen, dass sie selbst in der Niederlage mit einer glorreichen Flammenpracht abtreten.

FLAMMENZORN

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 105 (14W8 + 42)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Religion +3

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Zauberwirken. Der Flammenzorn ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer Zaubern (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Feuerpfeil, Flammen kontrollieren*, Freundschaft, Licht*

1. Grad (4 Plätze): *Federfall, Rascher Rückzug, Springen*
2. Grad (3 Plätze): *Einflüsterung, Sengender Strahl*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Hypnotisches Muster*
4. Grad (2 Plätze): *Feuerschild* (siehe In Flammen Gehüllt)

In Flammen Gehüllt. Für den Flammenzorn hat die warme Version des Zaubers *Feuerschild* eine Dauer von „bis gebrannt“. Der *Feuerschild* brennt 10 Minuten lang weiter, nachdem der Flammenzorn gestorben ist, und verzehrt seinen Körper.

AKTIONEN

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Ein Flammenzorn ist ein Zauberwirker, der die Gunst Imix', des Fürsten des Elementaren Feuers, durch eine Reihe schmerzhafter Rituale erlangt hat. Die Haut eines Flammenzorns ist verbrannt und mit Narben übersät. Der Flammenzorn, unempfindlich gegenüber Schmerzen, weidet sich an der Schlacht. Er verwendet eine Reihe von Feuerzaubern, um jeden Feind einzuäschern, der versucht, die Macht des elementaren Feuers auszulöschen. Nahkämpfer, die ihm zu nahe kommen, müssen sich den Flammen stellen, die über die Haut des Flammenzorns tanzen und Angreifer verbrennen.

PRIESTER DER EWIGEN FLAMME

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Lebenspunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Religion +2, Täuschen +5

Schadensresistenz Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Zauberwirken. Der Priester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer Zaubern (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Feuerpfeil, Flammen kontrollieren*, Lagerfeuer erschaffen*, Licht,*

1. Grad (4 Plätze): *Brennende Hände, Magierrüstung, Rascher Rückzug*
2. Grad (3 Plätze): *Sengender Strahl, Verschwimmen*
3. Grad (2 Plätze): *Feuerball*

AKTIONEN

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Priester der Ewigen Flamme betrachten die Welt um sie her als unrein und unwürdig, und sie glauben, dass nur eine Reinigung durch Feuer dies begradigen kann. Als Folge daraus erachten sie jede Art von Feuer als heilig, von der kleinsten Kerzenflamme bis hin zum gewaltigen Flächenbrand. Wenn sie in der Öffentlichkeit reisen, sind Priester

der Ewigen Flamme schlau genug, ihren wahren Glauben zu verbergen, und tarnen sich als Druiden oder Magier mit einer besonderen Begabung für Feuermagie.

WÄCHTER DER EWIGEN FLAMME

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (Brustplatte, Schild; 15 während er eine Armbrust benutzt)

Lebenspunkte 45 (7W8 + 14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Einschüchtern +3, Wahrnehmung +2

Schadensresistenz Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Flammende Waffe (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Als Bonusaktion kann der Wächter eine Nahkampfwaffe, die er trägt, in Flammen hüllen. Der Wächter erleidet keinen Schaden durch diese Flamme. Sie hält an bis zum Ende seines nächsten Zugs. Während die Waffe in Flammen gefüllt ist, teilt sie zusätzlich 3 (1W6) Feuerschaden bei Treffer aus.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Wächter führt zwei Nahkampf-Angriffe aus.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

Wächter der Ewigen Flamme sind Dummköpfe, die von der Macht des Feuers fasziniert sind und darauf brennen, den Feinden des Kults aus nächster Nähe zu zeigen, wie es sich anfühlt, in Flammen zu stehen. Sie setzen Dinge in Brand, um das elementare Feuer zu ehren oder auch zur bloßen Unterhaltung, aber sie denken nicht immer darüber nach, was sonst noch in der Umgebung von diesen Flammen erfasst werden könnte.

BASTIAN THERMANDAR

Mittelgroßer Humanoid (Feuer-Genasi), neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Lebenspunkte 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	9 (-1)	18 (+4)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Täuschen +7

Schadensresistenz Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Bastians Attribut für sein angeborenes Zauberwirken ist Konstitution (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zaubern wirken:

Beliebig oft: *Flammen erzeugen*

1/Tag: *Brennende Hände*

Zauberwirken. Bastian ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Feuerpfeil, Magierhand, Schockgriff, Taschenspieler*

1. Grad (4 Plätze): *Federfall, Rascher Rückzug, Springen*
2. Grad (3 Plätze): *Nebelschritt, Sengender Strahl*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Feuerwand*
5. Grad (1 Plätze): *Monster festhalten*

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Wie viele im Feuerkult brennt auch Bastian mit einem inneren Feuer, aber sein Feuer ist eher Ehrgeiz als der Wunsch, die Welt brennen zu sehen. Bastian hegt den Plan, Vanifer zu ersetzen und *Zunderschlag* für sich selbst zu beanspruchen.

Als jemand, der die arkanen Künste ausübt und viel von seiner Feuermagie von Vanifer selbst erlernt hat, verlässt sich Bastian in einem Kampf auf seine Zauber. Er ist ein Mann der Sorte „Schnellzünder“ und versucht, in einem Kampf so früh wie möglich seine maximale Schlagkraft auszuteilen. Wenn er weiß, dass ein Kampf auf ihn zukommt, aber nicht die Möglichkeit eines Erstschlags hat, wird Bastian vorsichtiger und wirkt *Feuerwand*, um sich selbst zu schützen, bevor er seine Magie ins Getümmel wirft.

ELIZAR TROCKENKRUG

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (Fell)

Lebenspunkte 71 (11W8 + 22)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Täuschen +3

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Druidisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Mephiten beschwören (Aufladung nach einer langen Rast). Elizar kann durch das Ziehen an seiner Pfeife eine Aktion verwenden, um *Schwache Elementare beschwören* zu wirken. Wenn er das tut, beschwört er vier Rauch-Mephiten.

Zauberwirken. Elizar ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Elizar hat die folgenden Druiden-Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Druidenkunst, Flammen erzeugen, Gift versprühen, Göttliche Führung*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Feenfeuer, Heilendes Wort, Springen, Tierfreundschaft*
2. Grad (3 Plätze): *Dornenwuchs, Flammenklinge*
3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Stinkende Wolke*
4. Grad (2 Plätze): *Dürre, Feuerwand*

FLAMMENZORN



FEUERBRUNST

WÄCHTER DER
EWIGEN FLAMME

AKTIONEN

Dolch +1. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Elizar war ein Druide, der von sich behauptet, ein Mitglied des Zirkels des Scharlachmondes zu sein. In Wirklichkeit steht Elizar allerdings in den Diensten von Imix und behält etwas von seiner druidischen Macht durch eine Verbindung zu den Elementen.

VANIFER

Mittelgroßer Humanoid (Tiefling), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Lebenspunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	19 (+4)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Auftreten +8, Täuschen +8

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP), oder 12 (8.400 EP) mit Hortaktionen

Scheiterhaufen. Wenn Vanifer auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wird ihr Körper in einem Lichtblitz aus Feuer und Rauch verzehrt. Alles, was sie an trägt oder in den Händen hält, bleibt in der Asche zurück.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Falls Vanifer einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Zauberwirken. Vanifer ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie kennt die folgenden Zauberer Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Feuerpfeil, Flammen erzeugen, Freundschaft, Kalte Hand, Magierhand, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Brennende Hände, Chromatische Kugel, Höllischer Tadel, Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Dunkelheit, Gedanken wahrnehmen, Nebelschritt, Sengender Strahl*

3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Gegenzauber, Hypnotisches Muster*

4. Grad (3 Plätze): *Feuerwand*

5. Grad (2 Plätze): *Person beherrschen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Vanifer führt zwei Angriffe aus.

Zunderschlag. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W4 + 5) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Vanifers schwierige Kindheit hat ihr Herz für andere verhärtet. Sie hält die Welt für einen korrupten, schmerzvollen Ort, der ein feuriges Ende verdient hat. Sie war jahrelang eine Tänzerin und Konkubine am Hof des Paschas in Calimshan. Später nahm sie die Rolle der Prophetin an, nachdem sie *Zunderschlag* gefunden hatte. Dieselbe skrupellose Entschlossenheit und erprobte Manipulation, die sie dazu befähigte, einem Leben in Knechtschaft zu entkommen, dient ihr gut in ihrer Position als Haupt eines wachsenden Kults.

Für Vanifer ist eine Schlacht etwas, das man am besten mit Abstand beobachtet. Sie zieht es vor, zerstörerische Magie aus der Ferne in den Kampf zu werfen. Jene, die Vanifer zu einem Nahkampf herausfordern, lernen eine schmerzhaftes Lektion, da sie und *Zunderschlag* ein eindrucksvolles Paar abgeben.

IM FEUERKNOTEN

Sobald dem Tempel der Ewigen Flamme Gefahr droht, zieht Vanifer sich zurück zum Trauernden Koloss, dem Feuerknoten. In diesem Knoten erhält Vanifer eine zusätzliche Anwendung ihres Legendäre Resistenz-Merkmal.

HORTAKTIONEN

Falls Vanifer sich im Feuerknoten aufhält und Imix nicht dort ist, kann der Tiefling die Hortaktionen verwenden. Bei einer Initiative von 20 (wobei sie bei Gleichstand verliert) benutzt Vanifer eine Hortaktion, um einen ihrer Zauber zu wirken, bis hin zum 3. Grad, ohne dabei Komponenten oder einen Zauberplatz zu verwenden. Sie kann denselben Zauber nicht zwei Runden hintereinander wirken, allerdings kann sie damit fortfahren, sich auf einen Zauber zu konzentrieren, den sie zuvor mithilfe einer Hortaktion gewirkt hat. Vanifer kann keine weiteren Hortaktionen verwenden, während sie sich auf das Wirken eines Zaubers als Hortaktion konzentriert. Sie nutzt diese Fähigkeit bevorzugt, indem sie *Feuerball* oder *Hypnotisches Muster* wirkt.

Falls Vanifer diese Hortaktion nutzt, um *Nebelschritt* zu wirken, zieht sie gleichzeitig die Kraft des Feuerknotens in sich selbst hinein. Dabei gewinnt sie 15 (3W8 + 2) Lebenspunkte zurück.

VANIFER





KULTISTEN DER BRECHENDEN WELLE

Der Kult der Brechenden Welle verehrt das Element Wasser als Macht der Zerstörung und des Bösen. Nur Narren und Wahnsinnige verehren das Konzept der Zerstörung, und viele Kultisten der Brechenden Welle können als solche beschrieben werden. Andere sind berechnender und bedachter in ihrem Bösen und betrachten die Macht des Elementaren Bösen als ein Werkzeug, mit dem man die existierende Ordnung der Dinge beiseite fegen und sich selbst zum Herrscher über alles machen kann.

Zum einen nehmen die Kultisten der Brechenden Welle viele Leute auf, die verbittert, verloren oder wahnsinnig sind, zum anderen suchen sie Bündnisse mit bösen oder zerstörerischen Wasserkreaturen. Sie vollziehen Rituale, die darauf ausgelegt sind, Schiffe zu versenken, schreckliche Überflutungen zu verursachen, oder zerstörerische Regenstürme heraufzubeschwören. Alle, die in der Nähe leben, sollen dazu gezwungen werden, sich der Macht des elementaren Wassers zu beugen. In den Kultlagern befinden sich in der Regel große Becken oder Seen, in denen Anhänger Wasseratmungs-Magie verwenden, um sich in das Element zu versenken, das sie verehren.

Kultisten der Brechenden Welle folgen einer Philosophie der Flüchtigkeit, Geduld und des Opportunismus. Sie ziehen sich schnell zurück, wenn sie herausgefordert werden, aber kehren auch schnell zurück, um wieder zuzuschlagen. Sie bewundern die Geduld und das Durchhaltevermögen des Kults der Schwarzen Erde, aber verabscheuen den Kult der Ewigen Flamme. Sie betrachten die Anhänger des elementaren Feuers als unbesonnen und aufbrausend.

DÜSTERFLUTENRITTER

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13

Lebenspunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +7

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gebundenes Reittier. Der Ritter ist magisch an ein Tier mit einer angeborenen Schwimmbewegungsrate gebunden, das ihm als Reittier dient. Während der Ritter auf dem Rücken seines Tieres sitzt, ist er mit den Sinnen des Tieres verbunden und erhält seine Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können. Das gebundene Reittier gehorcht den Befehlen des Ritters. Falls das Reittier stirbt, kann der Ritter einen neuen Tier ausbilden, um ihm als gebundenes Reittier zu dienen. Dieser Prozess nimmt einen Monat in Anspruch.

Hinterhältiger Angriff. Der Ritter teilt zusätzlich 7 (2W6) Schaden aus, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und einen Vorteil auf den Angriffswurf hat, oder wenn das Ziel sich im Umkreis von 1,50 m um einen Verbündeten des Ritters befindet, der nicht kampfunfähig ist, und der Ritter keinen Nachteil auf den Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ritter führt zwei Kurzsword-Angriffe aus.

Kurzsword. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Lanze. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 9 (1W12 + 3) Stichschaden.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen. Wenn ein Angreifer, den der Ritter sehen kann, ihn mit einem Angriff trifft, kann der Ritter den Schaden gegen ihn halbieren.

Die Dusterflutenritter sind die Elitekrieger des Kults der Brechenden Welle. Indem sie die dunkle Macht Olhydras anzapfen, erhalten sie die Fähigkeit, Meereskreaturen zu reiten, die normalerweise nicht als Reittier geeignet wären, und können sogar unter Wasser atmen und die Sinne ihres Reittiers teilen. Die Ritter bevorzugen es, im oder vom Wasser aus zu kämpfen, da sie ihre Reittiere nur ungern zurücklassen, aber wenn es notwendig wird, sind sie auch zu Fuß anspruchsvolle Gegner.

Anders als andere Ritter verachten die Dusterflutenritter schwere Rüstung und verlassen sich lieber auf die Schnelligkeit und Wildheit ihrer Angriffe, um sie zum Sieg zu bringen.

EINÄUGIGES SCHAUDERN

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 49 (9W8 + 9)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Einschüchtern +5

Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Frostiger Nebel. Solange es am Leben ist, strahlt das einäugige Schaudern in einem Umkreis von 3 Metern um sich selbst eine Aura kalten Nebels aus. Teilt das Einäugige Schaudern gegen eine Kreatur in diesem Bereich Schaden aus, erleidet diese Kreatur zusätzlich 5 (1W10) Kälteschaden.

Zauberwirken. Das Einäugige Schaudern ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kalte Hand*, *Magierhand*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge*, *Magierrüstung*, *Nebelwolke*

2. Grad (3 Plätze): *Nebelschritt*, *Spiegelbilder*

3. Grad (2 Plätze): *Furcht*

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Frostauge. Das Einäugige Schaudern wirkt *Kältestrahl* aus seinem fehlenden Auge. Wenn es trifft, ist das Ziel zusätzlich festgesetzt. Ein Ziel, das auf diese Weise festgesetzt ist, kann diesen Zustand beenden, indem es eine Aktion verwendet, bei der ihm ein Stärkewurf gegen SG 13 gelingt.

Ein Einäugiges Schaudern ist ein furchteinflößender Kultist, der die Kraft von Eis und Kälte einsetzt. Um die kühle Macht des elementaren Wassers zu erhalten, entfernt das Schaudern ein Auge und ersetzt es mit einer frostigen weißen Kugel, die Feinde mit einem Kältestrahl beschießen kann. Wenn die Kugel nicht in Gebrauch ist, verbirgt das Schaudern sein magisches Auge unter einer Augenklappe. Auch wenn die Kugel verborgen ist, macht sich ihre magische Kraft bemerkbar – ein Einäugiges Schaudern hat eiskaltes Blut und ist stets umgeben von einer Aura dünnen, kalten Nebels.

Einäugige Schauder lösen Entsetzen und Furcht in allen aus, die ihnen begegnen, einschließlich der Mitglieder ihres Kults. Nur die Anführer des Kults der Brechenden Welle wagen es, diesen Meistern der eisigen Magie Befehle zu geben.

PRIESTER DER BRECHENDEN WELLE

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (Kettenhemd)

Lebenspunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Religion +2, Täuschen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Aqual

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)



RÄUBER DER
BRECHENDEN WELLE

TIEFENMAGUS

EINÄUGIGES SCHAUDERN

Zauberwirken. Der Priester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Kalte Hand, Kältestrahl, Magierhand, Taschenspielerie*

1. Grad (4 Plätze): *Eismesser*, Magisches Geschoss, Rascher Rückzug, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Verschwimmen*
3. Grad (2 Plätze): *Schneesturm*

AKTIONEN

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden.

Priester der Brechenden Welle sind der fanatische Kern des Kults. Sie finden sich in geheimen Cliquen zusammen und vollführen dunkle Rituale, um Olhydra als Verkörperung der Zerstörungskraft des Wassers zu glorifizieren. Sie glauben, dass sie Olhydras Gunst gewinnen, wenn sie Wasser verwenden, um ihre Feinde zu töten, z. B. durch rituelles Ertränken.

RÄUBER DER BRECHENDEN WELLE

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (Schild)

Lebenspunkte 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Athletik +4, Heimlichkeit +4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Haigezähntes Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden, oder 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden wenn beidhändig gebraucht. Gegen ein Ziel, das keine Rüstung trägt, darf der Räuber einen weiteren Würfel verwenden, um Schaden mit seinem Schwert auszuteilen.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Die Fußsoldaten des Kults der Brechenden Welle sind böseartige Seeräuber. Viele von ihnen waren Piraten, bevor sie in den Kult geraten sind, und sie dürsten weiter nach Blut und Raubzügen. Räuber der Brechenden Welle schätzen den Wert von Heimlichkeit und Überraschung, weshalb sie nach Chancen Ausschau halten, Überraschungsangriffe aus einem Versteck heraus zu starten, wann immer es geht. Die Soldaten des Kults der Brechenden Welle sind den Kultpriestern hochgradig ergeben, aber sie kämpfen nur selten bis zum Tod, solange sich ihnen noch die Möglichkeit zum Rückzug bietet.

Räuber tragen Schilde, die aus den Schalen von Riesenkrebbsen gefertigt sind, und die Klingen ihrer Schwerter sind mit Haizähnen gesäumt.

SHOALAR QUANDERIL

Mittelgroßer Humanoid (Wasser-Genasi), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 60 (8W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Motiv erkennen +2, Täuschen +5, Überzeugen +5

Schadensresistenz Säure

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amphibisch. Shoalar kann sowohl Luft als auch Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Shoalars Attribut für sein angeborenes Zauberwirken ist Konstitution (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren folgenden Zauber wirken (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Beliebig oft: *Wasserformen**

1/Tag: *Wasser erschaffen oder zerstören*

Zauberwirken. Shoalar ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Zauberer-Zauber (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft, Kalte Hand, Kältestrahl, Säurespritzer, Taschenspielerie*

1. Grad (4 Plätze): *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Selbstverkleidung*

2. Grad (3 Plätze): *Nebelschritt, Person festhalten*

3. Grad (2 Plätze): *Flutwelle**

AKTIONEN

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Shoalar Quanderil, ein rundlicher Wasser-Genasi ausgestattet mit einem heiteren Gemüt und einem beißenden Sinn für Humor, scheint die letzte Person zu sein, von der man vermuten würde, dass sie ein grausames Mitglied eines zerstörerischen Kults ist. Dennoch ist Shoalar Kapitän eines Piratenschiffs, das die Schwertküste verheert, und ein hochrangiger Kultist der Brechenden Welle. Er betrachtet Olhydras Macht als Mittel, um sich selbst so reich wie möglich zu machen.

TIEFENMAGUS

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler (2/Tag). Der Tiefenmagus kann seine Aktion für einen Gestaltwechsel in eine mittelgroße Schlange verwenden, die aus Wasser besteht, oder um zu seiner wahren Gestalt zurückzukehren. Alles, was der Tiefenmagus am Körper oder in der Hand trägt, wird während der Verwandlung in die Schlange mit aufgenommen und ist

unerreichbar, bis der Tiefenmagus in seine wahre Gestalt zurückkehrt. Der Tiefenmagus kehrt nach 4 Stunden in seine wahre Gestalt zurück, außer er kann eine weitere Benutzung dieses Merkmals verbrauchen. Wenn der Tiefenmagus bewusstlos wird oder stirbt, kehrt er ebenfalls zu seiner wahren Gestalt zurück.

Solange er sich in der Schlangengestalt befindet, erhält der Tiefenmagus eine Schwimmbewegungsrate von 12 m, die Fähigkeit der Unterwasseratmung, Immunität gegen Giftschaden sowie eine Resistenz gegen Feuerschaden und Wucht-, Stich- oder Hiebsschaden durch nichtmagische Waffen. Er hat ebenso eine Immunität gegen folgende Zustände: Erschöpft, gepackt, gelähmt, vergiftet, festgesetzt, liegend, bewusstlos. Die Schlangengestalt kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort stoppen. Zusätzlich kann die Schlange alle Öffnungen passieren, durch die auch Wasser passieren kann, ohne sich zwingen zu müssen.

Olhydras Rüstung (nur menschliche Gestalt). Der Tiefenmagus kann beliebig oft Magierrüstung wirken, ohne dafür Materialkomponente zu verbrauchen.

Zauberwirken (nur menschliche Gestalt). Der Tiefenmagus ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat zwei Zauberplätze des 3. Grades, die er zurückgewinnt, sobald er eine kurze oder lange Rast beendet hat, und kennt die folgenden Hexenmeister-Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kalte Hand, Magierhand, Schauriger Strahl*

1. Grad: *Rascher Rückzug, Rüstung von Agathys, Verwünschen*

2. Grad: *Unsichtbarkeit*

3. Grad: *Vampirgriff*

AKTIONEN

Würgen (nur Schlangengestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden. Ist das Ziel mittelgroß oder kleiner, ist es gepackt (Flucht SG 12). Das Ziel ist so lange festgesetzt, bis es nicht mehr gepackt ist, und der Tiefenmagus kann kein anderes Ziel würgen.



GAR KIELBRUCH

Dolch (nur menschliche Gestalt). Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Tiefenmagi sind Kultisten, die einen Pakt mit Olhydra besiegelt haben, der Fürstin des Bösen Wassers. Zusätzlich zu ihren Fähigkeiten als Zauberwirker haben Tiefenmagi die Fähigkeit, ihre Körper in Wasser zu verwandeln. Sie nehmen dabei schlangenartige Formen an. In ihrer Wasser-Schlangenform gewinnen Tiefenmagi viele der Resistenzen, die elementare Kreaturen besitzen, sowie die Fähigkeit zu packen und ihre Gegner mit ihren Wasser-Körpern zu zerdrücken.

Tiefenmagi dienen oft als Spione, Unterwanderer und Assassinen für den Wasserkult, da sie unter verschlossenen Türen oder durch Gitter hindurchschlüpfen und andere Hindernisse problemlos umgehen können.

GAR KIELBRUCH

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Lebenspunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

Fertigkeiten Naturkunde +8, Überlebenskunst +8

Schadensresistenz Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP), oder 13 (10.000 EP) mit Hortaktionen

Amphibisch. Shoalar kann sowohl Luft als auch Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Falls Gar einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Wasserwandeln. Gar kann auf flüssigen Oberflächen stehen oder sich bewegen, so als wären sie fester Boden.

Wässriger Fall. Wenn Gar auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, zerfällt sein Körper zu einer Pfütze tiefschwarzen Wassers, das sich rasch auflöst. Alles, was er an sich trägt oder in der Hand hält, wird zurückgelassen.

Zauberwirken. Gar ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Druiden-Zauber vorbereitet (ein Zauber mit einem Sternchen stammt aus Anhang B):

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Resistenz, Wasser formen**

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwohle, Wasser erschaffen oder zerstören, Wunden heilen, Wunden verursachen*

2. Grad (3 Plätze): *Dunkelsicht, Person festhalten, Schutz vor Gift*

3. Grad (3 Plätze): *Blitze herbeirufen, Flutwelle*, Schneesturm*

4. Grad (3 Plätze): *Eissturm, Wasser kontrollieren*

5. Grad (1 Plätze): *Ausspähung*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Gar führt zwei Nahkampf-Angriffe aus, eine mit seiner Klaue und eine mit *Ertränker*.

Schere. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (Flucht SG 13). Solange ein Ziel gepackt ist, kann Gar keine andere Kreatur mit seiner Krabbenschere angreifen.

Ertränker. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Gar Kielbruch ist der Wasserprophet des Elementaren Bösen und der mürrische Anführer des Kults der Brechenden Welle.

Er ist erbittert durch ein Leben, in dem er unter der Hand von anderen leiden musste. Piraten töteten seine Familie, als er noch jung war, er wurde auf einem Händlerschiff versklavt und dann von einer weiteren Bande Piraten zum Sterben auf See zurückgelassen, wo er seinen Arm durch einen Haiangriff verlor. Gar betrachtet die elementare Macht des Wassers als das Einzige in seinem Leben, das Wert hat, und hat andere um sich versammelt, die genauso empfinden.

Gar trägt die elementare Waffe *Ertränker*. Sein fehlender Arm wurde durch eine künstliche Gliedmaße in Form einer Krabbenschere ersetzt. Als Anführer von Olhydras Kult übt er ihre angeborene Magie aus. Andere Kultisten der Brechenden Welle spüren ihre Macht in ihm und folgen ihm aus Furcht.

IM WASSERKNOTEN

Sobald klar wird, dass der Tempel der Brechenden Welle nicht mehr sicher ist, zieht Gar sich zurück zu den Versenkenden Strömen, dem Wasserknoten. In diesem Knoten erhält Gar eine zusätzliche Anwendung ihres Legendäre Resistenz-Merkmals.

HORTAKTIONEN

Falls Gar sich im Luftknoten aufhält und Olhydra nicht dort ist, kann er die Hortaktionen verwenden. Bei einer Initiative von 20 (wobei er bei Gleichstand verliert) benutzt Gar eine Hortaktion, um seinen Mehrfachangriff zu verwenden, oder um einen seiner Zauber zu wirken, bis hin zum 3. Grad, ohne dabei Komponenten oder einen Zauberplatz zu verwenden. Er kann denselben Zauber nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden wirken, allerdings kann er damit fortfahren, sich auf einen Zauber zu konzentrieren, den er zuvor mithilfe einer Hortaktion gewirkt hat. Er kann keine weiteren Hortaktionen verwenden, während er sich auf das Wirken eines Zaubers als Hortaktion konzentriert. Bevorzugt wirkt er mit dieser Fähigkeit *Wunden verursachen* oder *Blitze herbeirufen*.

Falls Gar diese Hortaktion nutzt, um *Wunden heilen* zu wirken, gewinnt er die maximale Anzahl an Lebenspunkten, die dieser Zauber heilen kann (28).

ANDERE BÖSEWICHTE

Nicht alle, die im Dessarintal Ärger machen, sind Kultisten. Manche ziehen es vor, ihre Zugehörigkeit zu den elementaren Kulturen geheim zu halten, während viele andere nichts mit den Kulturen zu tun haben. In diesem Abschnitt werden gesammelt Bösewichte aus den Einführungsabenteuern und den Nebenpfaden in Kapitel 6 vorgestellt.

DRANNIN SPALTRUDER

Mittelgroßer Humanoid (Schildzwerg), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Lebenspunkte 93 (11W8 + 44)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +7, Einschüchtern +4

Schadensresistenz Kälte, Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Besondere Ausrüstung. Drannin trägt ein *Amulett*, mit dem er seinen Schildwächter beherrscht (Siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) und einen *Ring des Kältewiderstands*. Er trägt außerdem einen *Trank der Frostresistenz* bei sich.

Durchschnaufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Drannin kann eine Bonus-Aktion verwenden, um 16 (1W10 + 11) Lebenspunkte zurückzubekommen.

Rohling. Eine Nahkampfwaffe fügt einen weiteren Schadenswürfel Schaden zu, wenn Drannin mit ihr trifft (in den Angriff bereits eingerechnet).

Tatendrang (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Drannin verwendet eine zusätzliche Aktion in seinem Zug.

Unbeugsam (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Drannin kann einen fehlgeschlagenen Rettungswurf wiederholen. Er muss den neuen Wurf verwenden.

Zwergische Unverwundlichkeit. Drannin hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Drannin führt drei Angriffe mit seiner Zweihandaxt aus.

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12 + 4) Hiebsschaden.

Drannin ist ein selbstsüchtiger Zwerg, der immer das Gefühl hatte, er habe aufgrund seiner Abstammung besseres verdient als das, was er bekam. Als er diese Anerkennung nicht bekam, begann er, das Problem darin zu sehen, dass jeder ihm im Weg stand und versuchte, ihn klein zu halten. Er schwor, alles Notwendige zu tun, um den Spieß umzudrehen. Momentan hat er vor, die legendäre Axt *Orkspalter* für sich zu gewinnen, die Waffe, die vor vielen Jahrhunderten gemeinsam mit König Torhild Flammenzunge von Besilmer begraben wurde. Die geheimen Türen und Rätsel in den Hallen der Jagdaxt widerstanden Drannin schon seit einer ganzen Weile, aber nun hat er einen Plan, seinen Cousin Gargosh zu überlisten, so dass er die Axt für ihn findet (siehe den Nebenpfad „Die Hallen der Jagdaxt“ in Kapitel 6). Drannin glaubt, dass er sich mit *Orkspalter* in seinem Besitz als mächtiger Herr in seinem Clan etablieren kann, und er endlich den Respekt erlangt, den er zu verdienen glaubt.

Drannins wertvollster Besitz ist sein Schildwächter. Er hat das Amulett, das den Schildwächter kontrolliert, vor Jahren von einem Zauberer gestohlen.

GHALD

Großer Humanoid (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Lebenspunkte 102 (12W10 + 36)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +6, Int +5, Wei +4

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +7

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Sahuagin

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Attentat. Während seines ersten Zugs hat Ghalld einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die noch keinen Zug gemacht hat. Jeder Treffer, den Ghalld gegen eine überraschte Kreatur landet, ist ein kritischer Treffer.

Eingeschränkte Amphibie. Ghalld kann Luft und Wasser atmen, doch er muss mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Ghalld kann alle Haifische in einem Umkreis von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie befehlen.

Hinterhältiger Angriff. Ghald macht zusätzlich 14 (4W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft, der einen Vorteil auf den Angriffswurf hat, oder wenn das Ziel sich im Umkreis von 1,50 m von einem Verbündeten Ghalds befindet, der nicht kampfunfähig ist, und Ghald keinen Nachteil auf Angriffswürfe hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Ghald führt drei Angriffe aus, einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Kurzscheren.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. Treffer: 9 (2W4 + 4) Stichschaden.

Kurzscheren. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. Treffer: 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Garotte. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine mittelgroße oder kleine Kreatur, gegen die Ghald einen Vorteil auf seinen Angriffswurf hat. Treffer: 9 (2W4 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (Flucht SG 15). Bis der gepackte Zustand endet, kann das Ziel nicht atmen, und Ghald hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen es.

Ghald ist ein 2,10 m großer, vierarmiger Sahuagin, der mit einem Partner, Unferth, für die Krakengesellschaft in Yartar arbeitet. Er achtet darauf, sein Versteck unter den Docks immer erst zu verlassen, wenn es dunkel und regnerisch ist, und selbst dann versteckt er sich unter einem großen Mantel. Er und Unferth dienen der Krakengesellschaft als Hauptfunktionäre in diesem Teil des Nordens und sind spezialisiert

darauf, die Agenda der Gesellschaft durch Diebstahl, Einschüchterung und Auftragsmorde voranzutreiben.

Als die Diebesgilde, die bekannt ist als die Hand von Yartar, in den Besitz einer mächtigen elementaren Waffe kommt (siehe den Nebenpfad „Düstere Geschäfte in Yartar“ in Kapitel 6), stellen Ghald und Unferth sicher, dass die Krakengesellschaft mit dem höchsten Gebot endet. Danach wollen sie dafür sorgen, dass sich sonst niemand einmisch.

GRUMINK DER ABTRÜNNIGE

Grumink ist ein verkommener Zwerg. Er ist ein chaotisch böser Goldzwerg-Assassine mit zwergischen Volksmerkmalen. Grumink ist ein blutdürstiger, kaltschnäuziger und geldgieriger abscheulicher Geächteter, der vor nichts zurückschreckt, um das zu bekommen, was er haben will. Die meisten Diebe vermeiden es, schwerbewaffnete Gegner anzugreifen, und wollen lieber unnötige Kämpfe vermeiden. Grumink hingegen hat große Freude daran, sich einen Ruf als kaltblütiger Mörder aufzubauen, und scheut keine Mühen, Leute umzubringen, wenn dies ihn umso berühmter macht oder die Aufmerksamkeit des Gesetzes auf sich zieht. Er mag behaupten, dass es nicht persönlich ist, aber das ist es.

Grumink arbeitet momentan für einen Oni namens Obratu, der auf der Suche nach den Schatzkammern von Besilmers lange verlorenem Sommerpalast ist. Der Oni glaubt, dass der Palast sich in der Nähe des Schreins des Sanften Schwurs befindet, ein geheimer Rückzugsort der

GHALD



OREIOTH



WIGGAN NESSELBIENE



Zwerge im Tal der Tanzenden Wasser. Er warb Grumink und seine Rote von Halsabschneidern an, um den Schrein einzunehmen und Grabungen zu starten (siehe „Das Tal der Tanzenden Wasser“ in Kapitel 6). Der Gedanke, einen der heiligen Orte seines Volkes zu entweihen, bekümmert Grumink nicht im Geringsten.

OREIOTH

Mittelgroßer Humanoid (Mensch). chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (14 mit Magierrüstung)

Lebenspunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)

Rettungswürfe Wei +1

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Heilkunde +1, Nachforschungen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Abyssisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Grausame Ernte. Einmal pro Zug: Wenn Oreioth eine oder mehr Kreaturen mit einem **Zauber** des 1. oder eines höheren Grads tötet, gewinnt er eine Anzahl von Lebenspunkten zurück, die dem doppelten des Zaubergrads entsprechen.

Rasche Belebung (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Wenn ein lebender mittelgroßer oder kleiner Humanoid im Umkreis von 9 m um Oreioth stirbt, kann er in seinem nächsten Zug eine Aktion verwenden, um *Tote beleben* auf die Leiche dieses Humanoiden zu wirken, anstatt den normalen Zeitaufwand des Zaubers zu verwenden.

Zauberwirken. Oreioth ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauberer-Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Kalte Hand, Schockgriff, Taschenspieler*

1. Grad (4 Plätze): *Falsches Leben, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Strahl der Übelkeit*

2. Grad (3 Plätze): *Krone des Wahnsinns, Nebelschritt*

3. Grad (3 Plätze): *Tote beleben, Vampirgriff*

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Oreioth, ein hagerer junger Adeliger mit schwarzem Bart, der aus Baldurs Tor stammt, fühlt sich unter den Toten viel wohler als unter den Lebenden. Er war grausam beinahe vom Zeitpunkt an, als er sprechen konnte: Er fing kleine Kreaturen und tötete sie auf abscheulich kreative Weisen, um die Macht von Leben und Tod zu genießen. Er wuchs zu einer Schande für seine wohlhabende Familie heran, die einen Tutor bezahlte, um seine unleugbare Intelligenz und Neugier in positivere Bahnen zu lenken. Sie wussten nicht, dass sie den jungen Oreioth damit zum Lehrling eines Nekromanten gemacht hatten, der einen Assistenten für seine Forschungen brauchte.

Als Oreioths Meister entschied, dass er keine Verwendung mehr für seinen Lehrling hatte, schickte er Oreioth fort, um seinen eigenen Weg in der Welt zu finden. Oreioth arbeitete sich nach Norden vor, raubte Gräber aus und verwendete seine Magie, um jeden einzuschüchtern oder auszurauben, der schwächer war als er. Nachdem er aus einer anständigen Stadt nach der nächsten gejagt wurde, suchte er schließlich Zuflucht in einem alten Lager von Gesetzlosen, das er in der Nähe des Lanzenfelsens entdeckt hatte. Dort begann er seine neueste Reihe von Experimenten und mied die Lebenden vollständig.

Die wenigen sozialen Kompetenzen, die Oreioth einst besaß, schwinden rasch dahin. Er ist zu einem Größenwahnsinnigen geworden, der sich selbst als Herr des Lanzenfelsens bezeichnet und sich mit Zombies und Skeletten umgibt, die er dazu zwingt, jeder seiner Launen zu gehorchen. Oreioth kennt seinen eigenen Namen kaum mehr, und er hegt den Wunsch, ein Königreich mit untoten Dienern zu gründen, in dem er selbst auf dem Thron sitzt.

WIGGAN NESSELBIENE

Kleiner Humanoid (Halbling). neutral böse

Rüstungsklasse 11 (16 mit Rindenhaut)

Lebenspunkte 36 (8W6 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Fertigkeiten Täuschen +3, Motiv erkennen +4

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Tapfere Hingabe. Wiggan hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert oder verängstigt zu werden.

Zauberwirken. Wiggan ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Kleriker-Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Göttliche Führung, Licht, Shillelagh, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Heilendes Wort, Mit Tieren sprechen, Tierfreundschaft, Wunden heilen, Wunden verursachen*

2. Grad (3 Plätze): *Dornenwuchs, Rindenhaut, Waffe des Glaubens*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Wiggan macht zwei Angriffe mit seinem hölzernen Gehstock.

Hölzerner Gehstock (Knüppel). **Nahkampf-Waffenangriff:** +0 zum Treffen (+4 zum Treffen mit *Shillelagh*), Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 1 (1W4 + 1) Wuchtschaden, oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden mit *Shillelagh*.

Wiggan Nesselbiene ist der Patriarch des Nesselbienen-Clans, eine wohlhabende Halblings-Familie, die Vieh züchtet und ihr Land bewirtschaftet. Nach außen hin gibt er sich als bescheidener Farmer und er verbietet jeglichen Luxus auf seiner Farm. In dem Glauben, einen Kult gefunden zu haben, der darum bemüht ist, die Natur zu beherrschen und sich ihre dunkleren Aspekte zunutze zu machen, schloss Wiggan sich dem Kult der Schwarzen Erde an. Er kennt immer noch nicht die vollen Ausmaße der Pläne des Kults.

Wiggan misstraut Fremden und mag sie nicht. Er glaubt, dass sie alle Übeltäter sind, die ihn bestehlen würden, wenn sie könnten. Er sieht den Erdkult als mächtigen und notwendigen Verbündeten, um sein Vermögen zu beschützen und seine Stellung zu bewahren. Als der gierige Geizkragen, der er ist, bekommt Wiggan sichtbar schlechte Laune allein bei dem Gedanken, sich auch nur von ein bisschen Kleingeld aus seinem Hort zu trennen.

ELEMENTARE MYRMIDONEN

Elementare Myrmidonen sind Elementare, die durch Magie in rituell gefertigte Ritterrüstungen hinein beschworen und gebunden werden. In dieser Form besitzen sie keine Kenntnisse mehr über ihre frühere Existenz als freie Elementare. Sie existieren nur, um die Befehle ihrer Erschaffer zu befolgen.

ERDELEMENTARER MYRMIDON

Mittelgroßes Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Lebenspunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral, eine Sprache der Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Waffen. Die Waffen-Angriffe des Myrmidons sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidon führt drei Angriffe mit dem Kriegshammer aus.

Kriegshammer. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Donnerschlag (Aufladung 6). Der Myrmidon führt einen Angriff mit dem Kriegshammer aus. Wenn der Angriff trifft, verursacht er zusätzlich 16 (3W10) Schallschaden, und das Ziel muss einen Stärke-Rettungswurf gegen SG 14 schaffen, ansonsten wird es zu Boden geworfen und ist liegend.

FEUERELEMENTARER MYRMIDON

Mittelgroßes Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Lebenspunkte 117 (18W8 + 36)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, eine Sprache der Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Beleuchtung. Der Myrmidon strahlt helles Licht in einem Umkreis von 6 m aus und dämmriges Licht in einem Umkreis von 12 m.

Magische Waffen. Die Waffen-Angriffe des Myrmidons sind magisch.

Wasserempfindlichkeit. Für jede 1,50 m, die sich der Myrmidon im Wasser bewegt, nimmt er 2 (1W4) Kälteschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidon führt drei Angriffe mit dem Krummsäbel aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Feuerschlag (Aufladung 6). Der Myrmidon verwendet Mehrfachangriff. Jeder Angriff, der trifft, verursacht zusätzlich 5 (1W10) Feuerschaden.



LUFTELEMENTARER MYRMIDON

Mittelgroßes Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Lebenspunkte 117 (18W8 + 36)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Blitz, Schall; Hieb, Stich und Wucht von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, eine Sprache der Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Waffen. Die Waffen-Angriffe des Myrmidons sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidon führt drei Angriffe mit dem Streitflegel aus.

Blitzschlag (Aufladung 6). Der Myrmidon führt einen Angriff mit dem Streitflegel aus. Wenn der Angriff trifft, verursacht er zusätzlich 18 (4W8) Blitzschaden, und das Ziel muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 14 schaffen, ansonsten ist es betäubt bis zum Ende des nächsten Zugs des Myrmidons.

Streitflegel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden.

WASSERELEMENTARER MYRMIDON

Mittelgroßes Elementar (Wasser), neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Lebenspunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Säure; Hieb, Stich und Wucht von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, eine Sprache der Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Waffen. Die Waffen-Angriffe des Myrmidons sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidon führt drei Angriffe mit dem Dreizack aus.

Dreizack. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Kälteschlag (Aufladung 6). Der Myrmidon verwendet Mehrfachangriff. Jeder Angriff, der trifft, macht zusätzlich 5 (1W10) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist um 3 m reduziert bis zum Ende des nächsten Zugs des Myrmidons.



FÜRSTEN DES ELEMENTAREN BÖSEN

Meistens verhalten sich die Elemente, aus denen die Welt besteht, gleichgültig gegenüber Gut oder Böse, so wie Sterbliche diese Konzepte verstehen. Kreaturen wie Feuerelementare können gefährlich und zerstörerisch sein, aber sie haben keine bestimmten Ziele oder Absichten, außer zu existieren. Ein paar der uranfänglichen Mächte der Elementarebene sind allerdings vom wahren Bösen verdorben. Diese sind die Fürsten des Elementaren Bösen, alte und eifersüchtige elementare Wesen, die die Welt der lebenden Dinge verabscheuen. Jeder der Fürsten ist ein einzigartiger elementarer Herr mit schrecklicher Macht, und jeder befiehlt über viele geringere Elementare, die ebenso von ihrer Bosheit verdorben wurden – ebenso wie sterbliche Verehrer, die genau wie sie die Welt mit dem Zorn der Elemente reinigen wollen.

Jeder Fürst des Elementaren Bösen ist ein einzigartiges Wesen, anders als jedes andere Elementar oder einer der anderen Fürsten. Ein paar verkörpern die Kombination von Elementen – zum Beispiel Bwimb, der Herr des Schlicks, oder Cryonax, der Fürst der Bösen Kälte. Die vier Fürsten allerdings, die am stärksten mit dem Kult des Elementaren Bösen verbunden sind, sind die bössartigen Verkörperungen der vier Basiselemente. Sie sind.

- Imix, Fürst des Bösen Feuers (das Alles Verzehrende Feuer, die Ewige Flamme)
- Ogrémoch, Fürst der Bösen Erde (Tyrann der Schwarzen Erde, der Berg der Verdammnis)
- Olhydra, Fürstin des Bösen Wassers (die Brechende Welle, Quelle der Endlosen Qual)
- Yan-C-Bin, Fürst der Bösen Luft (der Schatten der Vier Winde, der Heulende Hass)

Kräfte der Zerstörung. Die Fürsten interessieren sich nicht wirklich dafür, Bosheit unter den Sterblichen zu verbreiten oder irgendeine Art von Ordnung oder Philosophie zu erschaffen, die die Welt beherrscht. Ihre Bosheit ist blind, zerstörerisch und hungrig. Sie hassen die Weise, wie die Welt gemacht ist, und die Naturgesetze, die das von ihnen bevorzugte Element einschränken. Sie verachten die Götter, die die Welt geformt haben, und die Sterblichen, für die diese Welt geformt wurde – besonders jene Sterblichen, die versuchen, den Elementen ihren eigenen Willen aufzuzwingen. Die Fürsten entfesseln bei jeder Gelegenheit Naturkatastrophen und verschlingen oder zerschmettern mit Freude Sterbliche, um ihre Herrschaft über die Welt geltend zu machen.

Unkooperativ. Obwohl die Fürsten des Elementaren Bösen ihre Liebe zur Zerstörung und ihren Hass auf die Sterblichen gemeinsam haben, arbeiten sie nicht zusammen. Alle sind nur daran interessiert, sein oder ihr bevorzugtes Element voranzutreiben. Im besten Fall behandeln sie einander mit Gleichgültigkeit, aber jeder Fürst hasst den Fürsten, der das Gegenteil seines Elements repräsentiert (Feuer und Wasser, Luft und Erde), und nimmt oft große Anstrengungen auf sich, um die Bemühungen seines Feindes zu blockieren oder seine Anhänger zu zerstören.

Das Alte Elementare Auge. Während die Fürsten des Elementaren Bösen unabhängig voneinander agieren, gibt es eine mysteriöse Macht, die sie zu verbinden scheint: das Alte Elementare Auge. Manche Weise glauben, dass das Auge ein dunkler, vorzeitlicher Gott ist, der die Elemente am Anfang der Welt verdorben hat und dadurch die jeweiligen Fürsten erschuf. Andere halten dagegen, dass das Alte Elementare Auge eine bindende Macht ist – ein gemeinsames Schicksal, oder vielleicht ein Fluch –, die die Fürsten aneinander bindet. Wann immer ein Aspekt des Elementaren Bösen Wurzeln in der Welt schlägt,

folgen die anderen drei bald darauf, und die vier Kulte werden oft zusammen gefunden, trotz ihrer Abneigung zueinander.

Elementarknoten. Die Fürsten des Elementaren Bösen versuchen, ihre Macht zu verbreiten, indem sie die Saat der Elementarknoten überall in der Welt verteilen. Elementarknoten sind Orte auf der Materiellen Ebene, die mit der Macht der Elementaren Ebenen durchdrungen sind. Als Beispiel: Eine unterirdische Magmakammer oder ein Sumpf, aus dem brennendes Gas entweicht, könnten ein Elementarknoten des Feuers sein. Elementarknoten sind wie Brückenköpfe für die elementaren Fürsten, Orte, von denen aus sie Teile der Welt nach ihrem eigenen Geschmack formen und alles mit Zerstörung überziehen können, was sich in der Nähe befindet. Wenn es einem elementaren Fürsten gelingt, einen Knoten zu etablieren, versammelt er seine Macht – und seine elementaren Knechte – an diesem Punkt und verbreitet das Elementare Böse wie ein Krebsgeschwür über das Firmament der Welt.

Verehrung durch Kulte. Die Fürsten des Elementaren Bösen interessieren sich nicht für Sterbliche Anhänger. Sie sind keine Götter und begehren keine Verehrung, aber bössartige Sterbliche finden das Elementare Böse als bereitwillige Quelle magischer Macht vor, das sich selbst für zerstörerische Zwecke zur Verfügung stellt. Kultisten sammeln sich oft um Elementarknoten und führen gefährliche Rituale aus, um Zugang zur Macht des Elementaren Bösen zu erlangen oder die Aufmerksamkeit einer der Fürsten auf sich zu ziehen. Diese grausamen Wesen erhören keine Gebete oder stellen Zauber zur Verfügung, aber sie können als Machtquelle dienen für jene, die lernen, wie man ihre Stärke anzapft. In den meisten Fällen endet es damit, dass die Fürsten des Elementaren Bösen die Sterblichen zerstören, die sie angerufen haben. Bis das geschieht, können gerissene (oder verrückte) Kultisten eine Menge Schaden anrichten mit den elementaren Kräften, die sie sich ausbitten.

IMIX

Riesiger Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 17

Lebenspunkte 325 (26W12 + 156)

Bewegungsrage 15 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	24 (+7)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +14, Kon +13, Cha +13

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteint

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Imix' Attribut für sein angeborenes Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren folgenden Zauber wirken, ohne dafür Materialkomponente zu brauchen:

Beliebig oft: Feuerball, Flammenwand

Jeweils 3/Tag: Feuersturm, Hast, Teleportieren

Beleuchtung. Imix strahlt helles Licht in einem Radius von 18 m aus und dämmriges Licht für weitere 18 m.

Feueraura. Zu Beginn jedes Zugs von Imix nimmt jede Kreatur im Umkreis von 3 m um ihn 17 (5W6) Feuerschaden, und brennbare Objekte in der Aura, die nicht getragen werden, gehen in Flamme auf. Eine Kreatur nimmt ebenso 17 (5W6) Feuerschaden, wenn sie Imix berührt oder ihn mit einer Nahkampfatacke im Umkreis von 3 m um ihn trifft, und eine Kreatur nimmt diesen Schaden zum ersten Mal in einem Zug,

in dem Imix sich in ihren Bereich bewegt. Nichtmagische Waffen, die Imix treffen, werden augenblicklich vom Feuer zerstört, nachdem sie ihm Schaden zugefügt haben.

Feuerform. Imix kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dann dort stoppen. Er kann sich durch einen Bereich bewegen, der etwa 2,50 cm schmal ist, ohne sich zu zwingen, wenn Feuer sich durch diesen Bereich bewegen könnte.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Falls Imix einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Mächtige Angriffe. Imix' Schmetterattacken gelten als magisch, was die Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Waffen betrifft.

Magieresistenz. Imix hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Imix führt zwei Schmetterangriffe oder zwei Flammenstoß-Angriffe aus.

Flammenstoß. Fernkampf-Zauberangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 75 m, ein Ziel. Treffer: 35 (10W6) Feuerschaden.

Schmettern. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 18 (2W10 + 7) Wuchtschaden plus 18 (5W6) Feuerschaden.

Elementare beschwören (1/Tag). Imix beschwört bis zu drei Feuer-elementare und verliert 30 Lebenspunkte für jedes Elementar, das er beschwört. Beschworene Elementare haben das Maximum an Lebenspunkten, erscheinen im Umkreis von 30 m um Imix, und verschwinden wieder, sobald Imix auf 0 Lebenspunkte reduziert wird.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Imix kann 3 legendäre Aktionen aus den Optionen weiter unten verwenden. Nur eine legendäre Aktion kann jeweils zur gleichen Zeit benutzt werden und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Imix gewinnt angewandte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Hitzewelle. Imix erschafft eine Druckwelle aus Hitze im Umkreis von 90 m um ihn herum. Jede Kreatur in diesem Bereich, die physischen Kontakt mit Metallobjekten hat (zum Beispiel, indem sie Metallwaffen oder eine Metallrüstung trägt) nimmt 9 (2W8)

Teleportieren (Kostet 2 Aktionen). Imix teleportiert sich magisch bis zu 36 m weit in einen unbesetzten Bereich, den er sehen kann. Alles, was Imix bei sich oder an sich trägt, wird nicht mit ihm teleportiert.

Verbrennung (Kostet 3 Aktionen). Imix lässt eine Kreatur im Umkreis von 9 m, die er sehen kann, in Flammen aufgehen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Misslingt der Wurf, nimmt das Ziel 70 (20W6) Feuerschaden und fängt an zu brennen. Ein brennendes Ziel nimmt 10 (3W6) Feuerschaden bei Beginn seines Zugs und brennt so lange weiter, bis es oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um die Flammen zu löschen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt das Ziel nur die Hälfte des Schadens und beginnt nicht zu brennen.

Imix, die Ewige Flamme, das Alles Verzehrende Feuer, ist der Fürst des Elementaren Feuers. Seine natürliche Form ähnelt einer 9 m hohen, 3 m breiten Flammensäule mit schwelenden schwarzen Löchern als Augen. Imix spricht nur selten, aber er knistert und tost mit schrecklichem Lachen, sobald etwas Brennbares in seiner Reichweite in Flammen aufgeht und seinen Hass speist. Sterbliche Wesen sind lediglich Gegenstände der Verachtung für Imix, und er verbrennt jedes von ihnen bei lebendigem Leibe, das er erwischen kann, allein weil es ihm eine boshafte Freude beschert, zu sehen, wie sie sich in seinen Flammen winden und sterben.

Wie das Element, das ihm zu eigen ist, ist Imix unbeständig, launisch und hochgradig zerstörerisch. Alles Entflammbare schürt seinen Hunger, aber er genießt es ganz besonders, die Werke und Besitztümer intelligenter Wesen zu verzehren, wie Ernten, Gebäude oder Güter. Imix verschont auch seine

eigenen Anhänger nicht oder jene, die ihn mit Geschenken oder Opfern besänftigen – er ist launenhaft und unberechenbar und wendet sich oft gegen jene, die glauben, seine Gunst erworben zu haben.



IMIX

IMIX' HORT

Das Heim von Imix ist eine feurige umgekehrte Pyramide in einem Vulkan auf der Elementaren Ebene des Feuers. Dieser Festungs-Palast ist bekannt als Tempel der Endgültigen Aufzehrung. Imix reagiert schnell auf Anrufungen aus der Materiellen Ebene, da er einen ewigen Hunger auf neue Wälder, Felder und Königreiche verspürt, die er verbrennen kann.

HORTAKTIONEN

Imix ist Meister über Hitze und Flammen in seiner Umgebung. Er kann Hortaktionen auf der Elementaren Ebene des Feuers verwenden, ebenso wie in jedem elementaren Feuerknoten (wie der Trauernde Koloss in Kapitel 5). Bei einer Initiative von 20 (wobei er bei Gleichstand verliert) benutzt Imix seine Hortaktion, um einen der folgenden Effekte auszulösen:

- Alle Feuer im Hort flammen drastisch auf, vervierfachen ihre Größe (als Beispiel, ein Feuer, das in einem Bereich von 1,50 mal 1,50 m brennt, weitet sich auf einen Bereich von 3 mal 3 m aus). Becken oder Flüsse von Lava oder anderem geschmolzenen Material sind ebenso betroffen. Kreaturen, die vom Bereich des sich ausbreitenden Feuers ergriffen werden, erleiden denselben üblichen Schaden, als ob sie ein Feuer betreten oder sich in einem Feuer befinden würden. Kreaturen, die von einer plötzlichen Flut von Lava getroffen werden, müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 schaffen, ansonsten werden sie zu Boden geworfen und sind liegend, zusätzlich zum normalen Schaden für den Kontakt mit geschmolzenem Stein.
- Eine dicke Wolke aus schwarzem Rauch und brennender Glut erfüllt eine Sphäre mit einem Radius von 12 m, höchstens 36 m von Imix entfernt. Sie hält an bis Initiative 20 der nächsten Runde. Kreaturen und Objekte in oder jenseits des Rauchs sind komplett verschleiert. Eine Kreatur, die die Glutwolke zum ersten mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, nimmt 10 (3W6) Feuerschaden.
- Eine Welle sengender Hitze erfüllt einen Augenblick lang den Hort in einem Radius von 90 m um Imix herum. Jede Kreatur in dem Bereich, abgesehen von Imix, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten nimmt sie 1W8 Feuerschaden. Kreaturen, die von diesem Effekt Feuerschaden nehmen, erhalten eine Stufe Erschöpfung. Zusätzlich besteht eine fünfzigprozentige Chance, dass irgendein mit Flüssigkeit gefüllter Behälter, der von einer betroffenen Kreatur getragen oder gehalten wird (z. B. ein magischer Trank), zerstört wird.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, in der sich ein Elementarknoten befindet, in dem Imix anwesend ist, wird verwundbar für den Einfluss von Feuer. Das führt zu den folgenden Effekten:

- Eine trockene, drückende Hitzewelle trifft die Region 15 km um Imix Aufenthaltsort herum. Zunächst sind die Effekte klein – Gras wird braun, Tiere werden apathisch, Arbeit und Reisen werden sehr ermüdend. Je länger Imix dort bleibt, desto schlimmer wird die Hitze; nach 5 Tagen stirbt Getreide auf den Feldern, und Teiche trocknen aus; nach 10 Tagen stirbt ungeschütztes Vieh, und Quellen und kleine Flüsse trocknen aus; nach 20 Tagen verlieren große Seen und Flüsse 6 m an Tiefe und schrumpfen dementsprechend.
- Waldbrände und Buschfeuer brechen in einem Radius von 7,50 km um Imix' Hort aus. In jeder Stunde besteht eine zehnprozentige Chance, dass Charaktere in diesem Bereich von einem Brand eingeholt werden, der sich mit einer Geschwindigkeit von 15 m pro Runde fortbewegt. Jeder Charakter muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, ansonsten nimmt er 10 (3W6) Feuerschaden. Ein Feuer bedroht die Charaktere 1W10

Runden lang oder bis es ihnen gelingt, ihm zu entkommen. Hölzerne Strukturen, die von dem Brand erfasst werden, werden zerstört.

- Lavafontänen brechen aus dem Boden 1,50 km um Imix' Hort hervor. In jeder Stunde besteht eine zehnprozentige Chance, dass Charaktere in diesem Bereich nah genug an einer Lavafontäne sind, um in Gefahr zu sein. Eine Lavafontäne erschafft einen Schlot von 6 m Durchmesser und wirft Lavabrocken bis zu 60 m hoch in die Luft. Jeder Charakter in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, ansonsten nimmt er 11 (2W10) Wuchtschaden plus 17 (5W6) Feuerschaden. Eine Fontäne besteht über 2W10 Runden, bevor sie abklingt.
- Buschfeuer oder vulkanische Risse 1,50 km um Imix' Hort herum bilden zeitweilige Portale zur Elementaren Ebene des Feuers und erlauben elementaren Kreaturen, in die Welt der Sterblichen zu gelangen und sich in der Nähe dieser Punkte aufzuhalten.

Wird Imix zerstört oder zurück auf seine Heimatebene verbannt, lassen die regionalen Effekte über den Zeitraum der folgenden 1W10 Tage nach.

OGRÉMOC

Gigantischer Elementar. neutral böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Lebenspunkte 526 (27W20 + 243)

Bewegungsrate 15 m, Graben 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	11 (+0)	28 (+9)	11 (+0)	15 (+2)	22 (+6)

Rettungswürfe Str +14, Kon +15, Wei +8

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 36 m, Erschütterungssinn 36 m passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Herausforderungsgrad 20 (24.500 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Ogrémochs Attribut für sein angeborenes Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren folgenden Zauber wirken, ohne dafür Materialkomponente zu brauchen:

Beliebig oft: *Erde bewegen*, *Mit Stein verschmelzen*, *Steinwand*

Belagerungsmonster. Ogrémoch verursacht doppelten Schaden an Objekten und Strukturen mit seinen Nahkampf- und Fernkampf-Waffenangriffen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Falls Ogrémoch einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Mächtige Angriffe. Ogrémochs Schmetterattacken werden als magisch und adamantin behandelt, um die Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Waffen zu überbrücken.

Magieresistenz. Ogrémoch hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Ogrémoch führt zwei Schmetterattacken aus.

Felsbrocken. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 150 m, ein Ziel. Treffer: 46 (7W10 + 8) Wuchtschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss diese einen Stärkerettungswurf gegen SG 23 schaffen, ansonsten wird sie zu Boden geworfen und ist liegend.

Schmettern. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 30 (4W10 + 8) Wuchtschaden.

Elementare beschwören (1/Tag). Ogrémoch beschwört bis zu drei Erdelementare und verliert 30 Lebenspunkte für jedes Elementar, das er beschwört. Beschworene Elementare haben das Maximum an Lebenspunkten, erscheinen im Umkreis von 30 m um Ogrémoch, und verschwinden wieder, sobald Ogrémoch auf 0 Lebenspunkte reduziert wird.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Ogrémoch kann 3 legendäre Aktionen aus den Optionen weiter unten verwenden. Nur eine legendäre Aktion kann jeweils zur gleichen Zeit benutzt werden und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Ogrémoch gewinnt angewandte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Erleuchtende Kristalle. Ogrémochs kristalline Auswüchse flackern auf. Jede Kreatur im Umkreis von 9 m um Ogrémoch herum wird von orangem Licht umhüllt und strahlt dadurch selbst dämmriges Licht in einem Radius von 3 m aus. Jeder Angriffswurf gegen eine von diesem Effekt betroffene Kreatur hat einen Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und die betroffene Kreatur hat keine Vorteile, wenn sie unsichtbar ist.

Stampfen (kostet 2 Aktionen). Ogrémoch stampft auf den Boden und löst ein Erdbeben aus, das sich über einen Radius von 9 m erstreckt. Andere Kreaturen, die in diesem Radius stehen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 schaffen, ansonsten werden sie zu Boden geworfen und sind liegend.

Gargylen erschaffen (kostet 3 Aktionen). Ogrémoch kann seine Lebenspunkte um 50 reduzieren, indem er ein Stück seines Körpers abbricht und es auf einen unbesetzten Bereich nicht weiter als 4,50 m von ihm entfernt setzt. Dieser Felsbrocken transformiert augenblicklich zu einem Gargyl und handelt nach derselben Initiative wie Ogrémoch. Ogrémoch kann diese Aktion nicht verwenden, wenn er 50 oder weniger Lebenspunkte hat. Der Gargyl gehorcht Ogrémochs Befehlen und kämpft so lange, bis er zerstört wurde.

Der Fürst der Bösen Erde ist Ogrémoch (Aussprache: O-greh-mock), der Wandelnde Berg. Seine natürliche Form ist ein torkelnder, 15 m hoher Koloss aus Fels, aus dessen Leib überall kristalline Auswüchse hervorragen. Wenn er sich dazu herablässt, zu sprechen, klingt seine Stimme wie aufeinander reibende Steine.

Ogrémoch ist ein Geizkragen, der alle Ressourcen und Schätze im Boden als sein Eigentum betrachtet. Er hat nichts als Verachtung übrig für Sterbliche (oder irgendwelche andere Bewohner der Materiellen Ebene) und wünscht sich nichts mehr, als jeden zu zerschmettern und zu unterjochen, dem er begegnet. Was er nicht zerschmettern kann, das erträgt und überdauert er.

Ogrémoch hasst ganz besonders jene Sterblichen, die es wagen, wertvolle Metalle oder Steine aus der Erde zu holen, und jene, die Dinge aus Stein formen oder bauen. Er bemerkt jedes Goldklümpchen und jeden ungeschliffenen Edelstein, die aus der Erde in seinem Einflussbereich entfernt werden, und setzt alles daran, die Schätze zurückzuholen, die ihm „gestohlen“ wurden – und die Diebe zu bestrafen. Wenn der Fürst der Bösen Erde Zugang zur Materiellen Ebene durch einen Elementarknoten erhält, beginnt er methodisch, jede Mine, jeden Steinbruch, jede Stadt und jede Befestigung in der Nähe zu entdecken, um sie dann zu zerstören. Es ist nicht so, dass er die Reichtümer braucht, aber es ist eine Frage des Prinzips: Schätze aus der Erde zu entfernen ist Ogrémoch ein Gräucl.

OGRÉMOCHS HORT

Ogrémoch befindet sich normalerweise in den Tiefen der elementaren Erde. Er wählt Grotten mit schwarzen Kristallen und zerklüfteten Felszacken, um ihm als Thronsaal zu dienen. Er kann die Materielle Ebene durch große und etablierte Knoten der elementaren Erde betreten, mit etwas Hilfe von den richtigen Ritualen. Innerhalb eines solchen Knotens besitzt Ogrémoch große Macht.



OGRÉMOCH

HORTAKTIONEN

Ogrémoch kann seine Herrschaft über Fels und Stein um ihn her in Anspruch nehmen, um Hortaktionen auf der Elementaren Ebene der Erde auszuüben, oder in jedem elementaren Erdknoten (einschließlich der Schwarzen Geode, beschrieben in Kapitel 5). Bei Initiative 20 (wobei er bei Gleichstand verliert) gebraucht Ogrémoch seine Hortaktion, um einen der folgenden Effekte auszulösen:

- Eine Fläche mit einem Radius von 3 m aus Fels- oder Erdboden im Umkreis von 18 m um Ogrémoch herum wird zu klebrigem Schlamm. Jede Kreatur auf dem Boden in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten versinkt sie 1,50 m tief im Schlamm und ist festgesetzt. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden und einen Stärkewurf gegen SG 15 ablegen, womit sie den Effekt auf sich selbst oder eine andere Kreatur in ihrer Reichweite beendet, wenn er gelingt.
- Kristalline Zacken wachsen aus dem Boden in einem Radius von 6 m im Umkreis von 18 m um Ogrémoch herum. Der Bereich wird zu schwierigem Gelände. Eine Kreatur, die sich durch den betroffenen Bereich bewegt, nimmt 1W8 Stichschaden alle 1,50 m, die sie sich vorwärtsbewegt. Kreaturen, die in diesem Bereich zu Boden geworfen werden, nehmen diesen Schaden ebenfalls.
- Ein gewaltiges Beben erschüttert den Hort in einem Radius von 35 m um Ogrémoch. Jede Kreatur abgesehen von Ogrémoch, die sich auf dem Boden in diesem Bereich befindet, muss einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen (Wahl des Ziels) oder wird zu Boden geworfen.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, in der sich ein Elementarknoten befindet, in dem Ogrémoch anwesend ist, ist massiv beeinflusst und wird geologisch instabil. Das führt zu den folgenden Effekten:

- Erdbeben treffen die Region 15 km um Ogrémochs Aufenthaltsort herum alle 2W12 Stunden. Sie halten jeweils 1W10 Runden an. Zu Beginn ist der Schaden gering – zerbrochene Fenster, geborstenes Pflaster, Gegenstände fallen von Regalen. Je länger Ogrémoch dort ist, desto stärker werden die Beben. Nach 5 Tagen sind die Beben stark genug, um schwache Strukturen zu zerstören. Nach 10 Tagen sind sie stark genug, um gewöhnliche Holzbauten zu zerstören. Nach 20 Tagen können sie verstärkte oder befestigte Strukturen ernsthaft beschädigen oder sogar zerstören.
- Magnetische Störungen innerhalb von 15 km um Ogrémoch verhindern, dass Kompass hier funktionieren.
- Verborgene Schlundlöcher und Erdspalten bilden sich innerhalb von 1,5 km um Ogrémochs Aufenthaltsort. Ein verborgenes Schlundloch kann aus sicherer Entfernung entdeckt werden von jeder Kreatur mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder mehr oder mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15. Ansonsten muss die erste Kreatur, die auf die dünne Kruste tritt, die solch ein Schlundloch bedeckt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Misslingt er, fällt sie 1W6 x 3 m tief in das Schlundloch oder die Erdspalte hinein.
- Natürliche Höhlen und Tunnel im Umkreis von 1,50 km um Ogrémochs Hort bilden zeitweilige Portale zur Elementaren Ebene der Erde und erlauben elementaren Kreaturen, in die Welt der Sterblichen zu gelangen und sich in der Nähe dieser Punkte aufzuhalten.

Wird Ogrémoch zerstört oder zurück auf seine Heimatebene verbannt, lassen die regionalen Effekte über den Zeitraum der folgenden 1W10 Tage nach.

OLHYDRA

Riesiger Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Lebenspunkte 324 (24W12 + 168)

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 30 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	22 (+6)	24 (+7)	17 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Rettungswürfe Str +11, Kon +13, Wei +10

Schadensresistenzen Blitz; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Aqual

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Angeborenes Zauberverwirken. Olhydrias Attribut für ihr angeborenes Zauberverwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberaangriffen). Sie kann angeboren folgenden Zauberverwirken, ohne dafür Materialkomponente zu brauchen:

Beliebig oft: *Eiswand*

3/Tag: *Eissturm*

1/Tag: *Sturm der Vergeltung*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Falls Olhydra einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Mächtige Angriffe. Olhydrias Schmetterattacken werden als magisch behandelt, um die Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Waffen zu überbrücken.

Magieresistenz. Olhydra hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wasserform. Olhydra kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort stoppen. Sie kann Öffnungen passieren, die 2,50 cm schmal sind, ohne sich zwängen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Olhydra führt zwei Schmetterattacken oder zwei Wasserstrahl-Attacken aus.

Schmettern. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W10 + 5) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (Flucht SG 19). Olhydra kann bis zu vier Ziele packen. Wenn Olhydra sich vorwärtsbewegt, bewegen sich alle Kreaturen, die sie gepackt hat, mit ihr.

Wasserstrahl. Fernkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (6W6) Wuchtschaden, und das Ziel wird zu Boden geworfen, wenn ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 19 misslingt.

Elementare beschwören (1/Tag). Olhydra beschwört bis zu drei Wasserementare und verliert 30 Lebenspunkte für jedes Elementar, das sie beschwört. Beschworene Elementare haben das Maximum an Lebenspunkten, erscheinen im Umkreis von 30 m um Olhydra, und verschwinden wieder, sobald Olhydra auf 0 Lebenspunkte reduziert wird.

LEGENDÄRE AKTIONEN

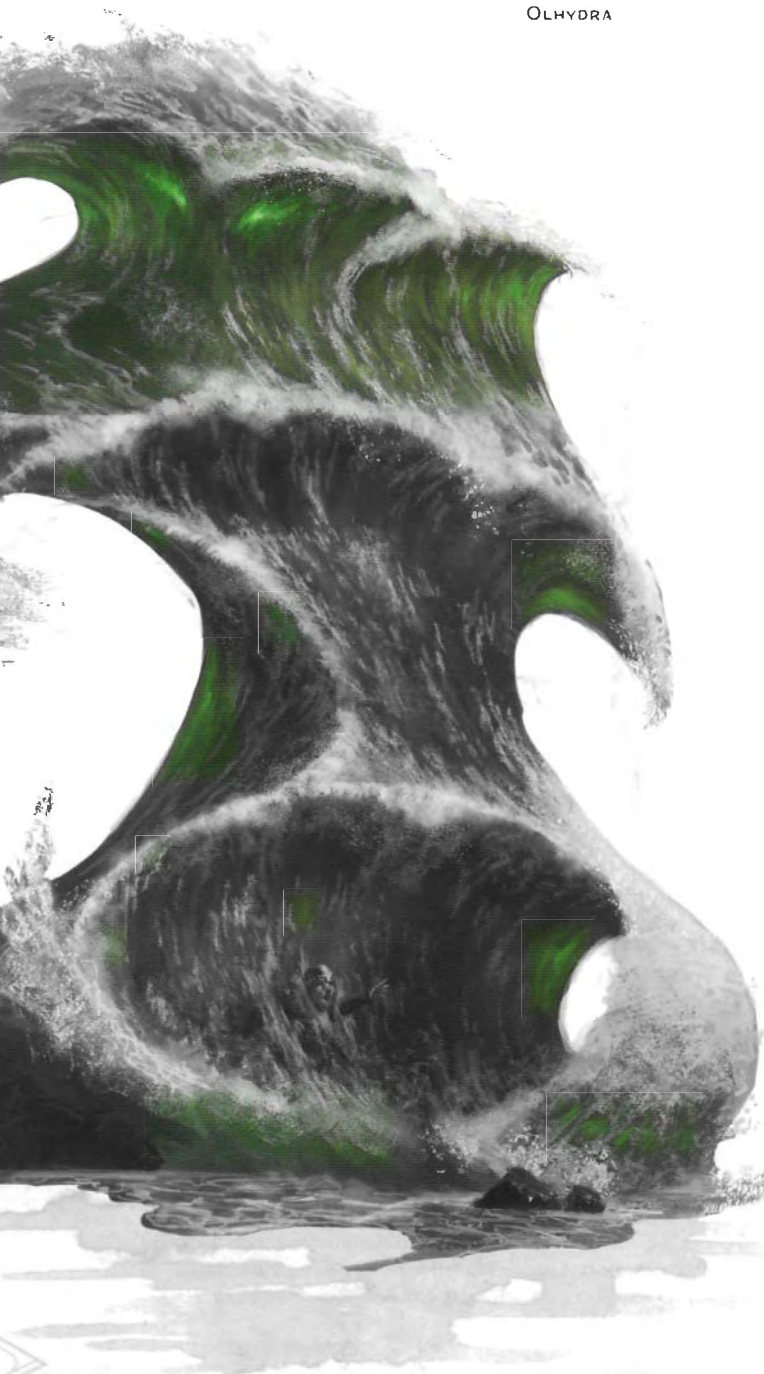
Olhydra kann 3 legendäre Aktionen aus den Optionen weiter unten verwenden. Nur eine legendäre Aktion kann jeweils zur gleichen Zeit benutzt werden und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Olhydra gewinnt angewandte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zugs zurück.

Zerschmettern. Eine Kreatur, die Olhydra gepackt hat, wird zerschmettert und erhält 21 (3W10 + 5) Wuchtschaden.

Schleudern (kostet 2 Aktionen). Olhydra gibt eine Kreatur frei, die sie gepackt hat, indem sie diese bis zu 18 m weit von sich schleudert, in eine Richtung ihrer Wahl. Kommt die Kreatur in Kontakt mit einer festen Oberfläche, wie die Wand oder der Boden, nimmt sie 1W6 Wuchtschaden für alle 3 m, die sie geschleudert wurde.

Wasser zu Säure (kostet 3 Aktionen). Olhydra transformiert ihren Wasserkörper zu Säure. Dieser Effekt hält an bis zum nächsten Zug von Olhydra. Jede Kreatur, die in Kontakt mit Olhydra kommt oder sie mit einem Nahkampf-Angriff trifft, während sie innerhalb von 1,50 m von ihr steht, nimmt 11 (2W10) Säureschaden. Jede Kreatur, die von Olhydra gepackt ist, nimmt 22 (4W10) Säureschaden zu Beginn des Zugs dieser Kreatur.

OLHYDRA



Olhydra ist die Fürstin des Bösen Wassers. Zuweilen ist sie auch bekannt als die Brechende Welle, die Dunkle Flut, oder die Quelle der Endlosen Qual. Sie nimmt die Form einer großen Welle an, 6 m hoch und 4,50 m breit, mit opalisierenden Augen. Sie zieht es vor, sich in oder nahe großer Wasseransammlungen aufzuhalten – Meere, Seen, Flüsse, manchmal auch große unterirdische Becken. Wenn sie muss, kann sie auf das trockene Land heraufwallen. Sie bewegt sich dabei ähnlich wie eine Welle, die an die Küste brandet, aber nur großer Zorn oder Verzweiflung würden Olhydra dazu bewegen, sich mehr als hundert Meter von ihrem Ursprungselement zu entfernen.

Olhydra wallt unermüdlich und unerbittlich vorwärts. Sie hat Freude daran, gefährliche und zerstörerische Manifestationen elementaren Wassers zu erschaffen, besonders Mahlströme und Fluten. Sie brennt darauf, ihre Macht auszuüben, indem sie jedes Schiff zerschmettert, das es wagt, sich in ihren Herrschaftsbereich zu bewegen, und sie macht Dörfer und Städte dem Erdboden gleich, die in ihrer Nähe gebaut sind. Olhydra unterspült das, was sie nicht zerschlagen oder ertränken kann. Sie ist geduldig und zieht sich angesichts von Widrigkeiten zurück, nur um stärker als zuvor zurückzukehren.

Von allen Fürsten des Elementaren Bösen ist Olhydra diejenige, die sich am meisten für Sterbliche interessiert. Sie erkennt an, dass Piraten und Räuber, die das Wasser mit sterblichem Blut benetzen (und manchmal mit Schätzen beladene Schiffe in ihre Fänge lenken) Agenten ihrer hasserfüllten Anschauungen sind, ob sie es nun wissen oder nicht. Als Folge verschont Olhydra manchmal die schlimmste Sorte von Seefahrern vor ihrem Zorn und wartet geduldig auf den Tag, an dem sie andere ihrer Macht ausliefern.

OLHYDRAS HORT

Die Fürstin des Bösen Wassers stammt aus der Elementaren Ebene des Wassers, wo sie in den schwarzen Tiefen weiter Meere oder auf ihrem Thron inmitten zackiger Riffe gefunden werden kann. Olhydra wartet auf die Chance, die Materielle Ebene durch Wasserknoten zu betreten oder dann, wenn sie durch die richtigen Rituale gerufen wird. Ob sie sich in ihrem elementaren Reich befindet oder zeitweise einen Wasserknoten bewohnt, übt sie ihre Macht über das Wasser um sich her aus und kann es nach ihrem Willen formen.

HORTAKTIONEN

Olhydra kann das Wasser um sich her beherrschen, um Hortaktionen auf der Elementaren Ebene des Wassers auszuüben, oder in jedem elementaren Wasserknoten (wie die Versenkenden Ströme, beschrieben in Kapitel 5). Bei Initiative 20 (wobei sie bei Gleichstand verliert) gebraucht Olhydra ihre Hortaktion, um einen der folgenden Effekte auszulösen:

- Wasserbecken im Hort wallen auf in einer ergreifenden Flut. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 6 m um ein solches Becken befindet, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 schaffen, ansonsten wird sie bis zu 6 m ins Wasser gezogen und zu Boden geworfen.
- Wasser im Umkreis von 36 m um Olhydra wird trüb und lichtundurchlässig bis Initiative 20 in der nächsten Runde. Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann nicht durch das Wasser hindurchsehen, und Licht kann es nicht erhellen.
- Ein frostiger Nebel füllt eine Sphäre mit einem Durchmesser von 12 m im Umkreis von 36 m um Olhydra herum. Sie bleibt bis Initiative 20 in der nächsten Runde. Kreaturen und Objekte innerhalb oder jenseits des Nebels sind komplett verschleiert. Eine Kreatur, die die frostige Wolke zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, nimmt 10 (3W6) Kälteschaden.

REGIONALE EFFEKTE

Olhydras Anwesenheit in einem Elementarknoten löst eine Anzahl von weitläufigen Effekten aus – schlechtes Wetter, starke Gezeiten und wachsende Aggressionen von gefährlichen Meereskreaturen.

- Gewaltige Wolkenstürze kommen regelmäßig im Umkreis von 15 km um den Hort herunter. Ein Wolkensturz ereignet sich alle 2W12 Stunden und dauert 1W3 Stunden an. Die Wolkenstürze sind so heftig, dass Kreaturen, die sich überland bewegen, nur mit der Hälfte ihrer normalen Bewegungsrate reisen.
- 7,50 km um den Hort herum sind Strömungen und Gezeiten ungewöhnlich stark und gefährlich. Alle Attributwürfe, die gemacht werden, um ein Schiff sicher durch diese Gewässer zu lenken oder zu kontrollieren, haben einen Nachteil.
- Wasserkreaturen innerhalb von 1,50 m um den Hort, die einen Intelligenzwert von 2 oder niedriger haben, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, wenn sie diesen Bereich betreten. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur verängstigt und versucht, den Bereich wieder zu verlassen. Sie bleibt verängstigt während der gesamten Zeit, in der sie sich in dem Bereich befindet. Misslingt der Wurf, wird die Kreatur hochgradig aggressiv und bleibt 24 Stunden lang in dem Bereich. Während sie in diesem Zustand ist, gewinnt die Kreatur einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte.
- Natürliche Quellen und Becken innerhalb von 1,5 km um den Hort bilden zeitweilige Portale zur Elementaren Ebene des Wassers und erlauben elementaren Kreaturen, in die Welt der Sterblichen zu gelangen und sich in der Nähe dieser Punkte aufzuhalten.

Wird Olhydra zerstört oder zurück auf ihre Heimatebene verbannt, lassen die regionalen Effekte über den Zeitraum der folgenden 1W10 Tage nach.

YAN-C-BIN

Riesiger Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Lebenspunkte 283 (21W12 + 147)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 45 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	24 (+7)	24 (+7)	16 (+3)	21 (+5)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +13, Wei +11, Cha +12

Schadensresistenzen Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nichtmagischen Waffen

Schadensimmunitäten Blitz, Gift, Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Aural

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Yan-C-Bins Attribut für sein angeborenes Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren folgenden Zauber wirken, ohne dafür Materialkomponente zu brauchen:

Beliebig oft: *Blitz*, *Unsichtbarkeit*, *Windstoß*

2/Tag: *Hast*, *Kugelblitz*, *Todeswolke*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Falls Yan-C-Bin einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich dafür entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Luftform. Yan-C-Bin kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort stoppen. Er kann Öffnungen passieren, die 2,50 cm schmal sind, ohne sich zwingen zu müssen, falls Luft durch diesen Bereich dringen könnte.

Mächtige Angriffe. Yan-C-Bins Schmetterattacken werden als magisch behandelt, um die Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Waffen zu überbrücken.

Magieresistenz. Yan-C-Bin hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Yan-C-Bin führt zwei Schmetterattacken aus.

Schmettern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8 + 7) Energieschaden plus 10 (3W6) Blitzschaden.

Donnerknall (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Yan-C-Bin entfesselt einen schrecklichen Donnerschlag in einer Sphäre mit einem Radius von 30 m mit ihm selbst im Zentrum. Alle anderen Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 24 schaffen, ansonsten nehmen sie 31 (9W6) Schallschaden und sind für 1 Minute taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur halb so viel Schaden und ist taub bis zum Beginn des nächsten Zugs von Yan-C-Bin.

Elementare beschwören (1/Tag). Yan-C-Bin beschwört bis zu drei Luftelementare und verliert 30 Lebenspunkte für jedes Elementar, das er beschwört. Beschworene Elementare haben das Maximum an Lebenspunkten, erscheinen im Umkreis von 30 m um Yan-C-Bin, und verschwinden wieder, sobald Yan-C-Bin auf 0 Lebenspunkte reduziert wird.

Gestalt wechseln. Yan-C-Bin verwandelt sich in einen mittelgroßen Humanoiden. Während er sich in dieser gewechselten Gestalt befindet, umgibt ihn eine wirbelnde Brise, seine Augen sind blass und bewölkt, und er verliert das Merkmal Luftform. Er kann bis zu eine Stunde lang in der gewandelten Gestalt verbleiben. Um in seine wahre Form zurückzukehren, braucht er eine Aktion.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Yan-C-Bin kann 3 legendäre Aktionen aus den Optionen weiter unten verwenden. Nur eine legendäre Aktion kann jeweils zur gleichen Zeit benutzt werden und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Yan-C-Bin gewinnt angewandte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Donnerschlag. Yan-C-Bin entfesselt einen Donnerschlag, der über eine Reichweite von 90 m gehört werden kann. Jede Kreatur im Umkreis von 9 m um Yan-C-Bin nimmt 5 (1W10) Schallschaden.

Teleportieren (kostet 2 Aktionen). Yan-C-Bin teleportiert sich auf magische Weise bis zu 36 m weit in einen unbesetzten Bereich, den er sehen kann. Alles, was Yan-C-Bin in der Hand hält oder trägt trägt, wird mit ihm teleportiert.

Ersticken (kostet 3 Aktionen). Yan-C-Bin stiehlt einer Kreatur, die er innerhalb von 18 m um sich sehen kann, die Luft. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 machen. Misslingt er, wird das Ziel auf 0 Lebenspunkte reduziert und liegt im Sterben. Gelingt der Wurf, kann das Ziel weder atmen noch sprechen, bis sein nächster Zug beginnt.

Yan-C-Bin (ausgesprochen jan-si-bin) ist der Fürst der Bösen Luft. Er ist ein Wesen von großer Weisheit und Boshaftigkeit und sein Planen begann bereits, als die Welt geformt wurde. Yan-C-Bin agiert subtiler als die anderen elementaren Fürsten, ungesehen. Er studiert seine Feinde aus der Ferne, fällt rasch aus dem Hinterhalt über sie her, und verschwindet wieder, bevor sie zurückschlagen können. Seine natürliche Form ist ein unsichtbarer Strudel aus heulender, wirbelnder Luft, 9 m hoch und 4,50 m breit, aber manchmal nimmt Yan-C-Bin die Form eines hageren, ehrwürdigen, dunkelhäutigen Menschen mit dünnem weißen Haar und glühenden weißen Augen an. Wenn er wünscht, ungesehen zu bleiben, manifestiert sich Yan-C-Bin nur als kalter Windstoß, der still vorbeihuscht.

Von seinem schwebenden Palast aus in den endlosen, wolkenlosen Himmeln der Ebene der Luft beobachtet Yan-C-Bin die Welten, wie sie sich über die Jahrtausende hinweg verändern. Böse Luftkreaturen verehren den elementaren Fürsten als Gott und behaupten, Yan-C-Bins Augen in

wirbelnden Stürmen zu sehen. Yan-C-Bin interessiert sich nicht für ihre Gaben, Opfer oder Verehrung. Ihn interessiert nur die Vernichtung der Materiellen Ebenen, wie sie von den überlegenen elementaren Mächten von **Luft** und Wind zerissen werden.

YAN-C-BINS HORT

Yan-C-Bin weilt in einem Luftpalast auf der Elementaren Ebene der Luft. In seinem Palast und in den Luftknoten auf der Materiellen Ebene (einschließlich der Heulenden Höhlen, beschrieben in Kapitel 5) ist Yan-C-Bin ein Meister. Er kann die folgenden Aktionen in seinem Hort verwenden.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er bei Gleichstand verliert) gebraucht Yan-C-Bin eine Hortaktion, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden verwenden:

- Yan-C-Bin senkt die Temperatur der Luft herab und bedeckt so alle Oberflächen mit Eis. Dieser Effekt ist identisch mit dem Zauber *Schneesturm*.
- Yan-C-Bin kontrolliert die Luft, die ihn umgibt, als Erweiterung seiner selbst. Jede Kreatur, die Yan-C-Bin markiert, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 24 schaffen, ansonsten wird sie 3W6 x 3 m durch die Luft geworfen. Eine Kreatur, die gegen ein solides Objekt prallt oder mitten in der Luft losgelassen wird, nimmt 1W6 Wuchtschaden für alle 3 m, die sie fliegt oder fällt.
- Yan-C-Bin erschafft einen reißenden Strom aus Trümmern im Umkreis von 36 m um ihn, der bis Initiative 20 in der nächsten Runde anhält. Die Trümmer verschleiern alle Kreaturen und Objekte in diesem Bereich leicht für die gesamte Dauer. Alle Kreaturen in dem Bereich müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 24 schaffen, ansonsten sind sie blind bis Initiative 20 in der nächsten Runde.

REGIONALE EFFEKTE

Wenn Yan-C-Bin einen Luftknoten bewohnt, steht die Luft unter seinem Befehl. Temperaturen fluktuieren von brennender Hitze bis eisiger Kälte; Donner grollt und Blitze zucken; Mächtige Stürme tragen schwere Kreaturen und Objekte in die Luft und schleudern sie mit unglaublicher Kraft; Zyklone schießen zufällig herab und vernichten alles, was sie berühren.

- Stürmische Winde peitschen über die Landschaft in einem Radius von 7,50 km und reißen kleine oder leichte Objekte mit sich fort, decken Dächer ab und mähen Zäune nieder, zerren Zweige von den Bäumen und machen das Fliegen unmöglich. Kleine und mittelgroße Kreaturen bewegen sich mit halber Bewegungsrate durch den Wind; Winzige Kreaturen, die dem Wind ausgesetzt sind, werden mit einer Geschwindigkeit von 12 m pro Runde davongetragen, es sei denn, ihnen gelingt ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15.
- Gewitterstürme brechen in einem Radius von 7,50 km um Yan-C-Bins Hort aus und erschaffen ohrenbetäubende Donnerschläge und konstante Blitze. Alle zehn Minuten wütet der Sturm, und Kreaturen unter freiem Himmel haben eine fünfprozentige Chance, von einem Blitz getroffen zu werden. Eine Kreatur, die vom Blitz getroffen wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 machen. Misslingt er, nimmt sie 21 (6W6) Blitzschaden, bei Gelingen nur halb so viel.
- Zyklone schießen herab in einem Radius von 7,50 km um Yan-C-Bins Hort. In jeder Stunde besteht eine fünfprozentige Chance, dass Charaktere in diesem Bereich von einem Zyklon erfasst werden, der sich mit 75 m



YAN-C-BIN

- pro Runde fortbewegt. Jeder Charakter muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, ansonsten nimmt er 33 (6W10) Wuchtschaden. Hölzerne oder wackelige Strukturen im Pfad des Zyklons werden zerstört.
- Natürliche Höhlen und winddurchtoste Canyons innerhalb von 1,5 km um den Hort bilden zeitweilige Portale zur Elementaren Ebene der Luft und erlauben elementaren Kreaturen, in die Welt der Sterblichen zu gelangen und sich in der Nähe dieser Punkte aufzuhalten.

Wird Yan-C-Bin zerstört oder zurück auf seine **Heimatebene** verbannt, lassen die regionalen Effekte über den Zeitraum der folgenden 1W10 Tage nach.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Spielercharaktere können viele seltsame neue magische Gegenstände im Verlauf des Abenteuers finden, inklusive Relikte des lange verlorenen Zwergenkönigreichs Besilmer und Geräte, die von den bösen Elementaren Kulturen gebaut wurden.

ELEMENTARE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Elementare Macht hat den Kulturen ermöglicht, mehr magische Gegenstände zu haben, als normal ist für Gruppen ihrer Größe, allerdings gibt es noch immer nicht genügend magische Gegenstände, so dass jeder Kultist ein eigenes haben könnte. Zum Beispiel wäre jedes Mitglied des Luftkults liebend gerne in der Lage, mit dem Wind zu fliegen, aber nur bestimmte Mitglieder haben die magische Fähigkeit oder einen Gegenstand, der diesen Segen gewährt.

Die Kulturen haben ein paar spezielle Gegenstände, die die Macht der Elementarknoten selbst nutzbar machen. Diese Gegenstände sind auf die Energie angewiesen, die von einem Knoten angesaugt wird, und manche von ihnen müssen in der richtigen Art von Knoten wieder aufgeladen werden, so wie es in ihren Gegenstandsbeschreibungen angegeben ist. Geschieht das nicht, hört ein solcher Gegenstand auf zu funktionieren. Abenteurer, die einen von einem Knoten aufgeladenen finden, werden ihn demnach nur wiederaufladen können, wenn sich der passende Knoten in der Nähe befindet.

ATEM IN DER FLASCHE

Trank, ungewöhnlich

In dieser Flasche befindet sich der Atem der elementaren Luft. Wenn du ihn einatmest, atmest du ihn anschließend wieder aus oder hältst mit ihm die Luft an.

Wenn du den Atem ausatmest, gewinnst du den Effekt des Zaubers *Windstoß*. Wenn du den Atem anhältst, musst du 1 Stunde lang nicht atmen. Du kannst diesen Vorzug allerdings vorzeitig beenden (zum Beispiel um zu sprechen). Ihn vorzeitig zu beenden gibt dir nicht den Vorzug, den du mit dem Ausatmen gewinnst.

BALLONRUCKSACK

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Rucksack beinhaltet den Geist eines Luftelementars und einen kompakten Lederballon. Während du den Rucksack trägst, kannst du den Ballon als Aktion auslösen und gewinnst dadurch den Effekt des Zaubers *Schweben* für 10 Minuten. Dabei zielst du auf dich selbst und benötigst keine Konzentration. Alternativ kannst du eine Reaktion verwenden, um den Ballon **auszulösen**, während du fällst, und gewinnst dadurch den Effekt des Zaubers *Federfall* für dich selbst.

Wenn der jeweilige Zauber endet, fällt der Ballon langsam in sich zusammen und der elementare Geist entkommt, um zur Elementaren Ebene der Luft zurückzukehren. Während die Luft aus dem Ballon entweicht, schwebst du sanft in Richtung Boden für bis zu 18 m. Wenn du nach dieser Distanz immer noch in der Luft bist, fällst du, falls du keine andere Möglichkeit hast, um in der Luft zu bleiben.

Nachdem der Geist entkommen ist, ist die Eigenschaft des Rucksacks nicht mehr nutzbar, außer der Rucksack wird 1 Stunde lang in einem elementaren Luftknoten aufgeladen, wodurch ein anderer Geist an den Rucksack gebunden wird.

FLÜGELANZUG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Diese festsitzende Uniform besitzt eingestickte Luftsymbole und ledrige Lappen, die sich entlang von Armen, Hüfte und Beinen erstrecken und Flügel bilden, mit denen man gleiten kann. Ein *Flügelanzug* hat 3 Aufladungen. Während du den Anzug

trägst, kannst du eine Bonusaktion verwenden und 1 Aufladung anwenden, um eine Fluggeschwindigkeit von 9 m zu erreichen, bis du landest. Am Ende jeder deiner Züge fällt deine Flughöhe um 1,50 m ab. Deine Flughöhe fällt augenblicklich auf 0 m am Ende deines Zugs, falls du nicht mindestens 9 m horizontal in diesem Zug geflogen bist. Wenn deine Flughöhe auf 0 m abfällt, landest (oder fällst) du, und du musst eine weitere Aufladung einsetzen, um den Anzug wieder zu benutzen.

Der Anzug gewinnt alle verbrauchten Aufladungen zurück, wenn er mindestens 1 Stunde in einem elementaren Luftknoten verbracht hat.

GEISTERKESSEL

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Ein *Geisterkessel* ist ein 38-Liter-Behälter aus geblasenem Glas und geformter Bronze mit einem rucksackartigen Trageharnisch, der aus robustem Leder gefertigt ist. Ein Wassergeist (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für die Spielwerte) wird in dem Kessel festgehalten. Während du den Kessel trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um ihn zu öffnen, wodurch du den Wassergeist freisetzt. Der Wassergeist handelt direkt nach dir in der Initiativreihenfolge und ist an den Kessel gebunden.

Du kannst dem Wassergeist telepathisch Befehle erteilen (dafür wird keine Aktion benötigt), während du den Kessel trägst. Du kannst den Kessel als Aktion erst dann schließen, wenn du zuerst dem Wassergeist den Befehl gegeben hast, sich wieder dorthin zurückzuziehen, oder wenn der Wassergeist tot ist.

Wird der Wassergeist getötet, verliert der Kessel seine Fähigkeit zum Festhalten, bis er mindestens 24 Stunden in einem elementaren Wasserknoten verbracht hat. Wird der Kessel aufgeladen, formt sich darin ein neuer Wassergeist.

Der Kessel hat 50 Lebenspunkte, eine RK von 15, Anfälligkeit für Wuchtschaden und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Wird der Kessel auf 0 Lebenspunkte reduziert, werden er und der sich darin befindliche Wassergeist zerstört.

KLAUEN DES ERDKOLOESSES

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Diese schweren Panzerhandschuhe aus braunem Eisen wurden in Form der Klauen eines Erdkolosses geschmiedet, und sie passen auf Hände und Unterarme ihres Trägers bis hoch zu den Ellbogen. Während du beide Klauen trägst, gewinnst du eine Grabungsgeschwindigkeit von 6 m, und du kannst dich durch soliden Fels graben mit einer Geschwindigkeit von 0,30 m pro Runde.

Du kannst eine Klaue als Nahkampfwaffe verwenden, während du sie trägst. Du hast Übung mit ihr, und sie teilt 1W8 Hiebsschaden bei Treffer aus (dein Stärkemodeifikator wird auf Angriffs- und Schadenswürfe angewandt, wie üblich).

Während du die Klauen trägst, kannst du weder Objekte manipulieren noch Zauber mit Gestenkomponenten wirken.

KUGEL DER VERNICHTUNG

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Eine *Kugel der Vernichtung* ist eine elementare Bombe, die am Standort eines Elementarknotens erschaffen werden kann, indem man ein Ritual mit einer elementaren Waffe durchführt. Die Art der Kugel, die man erschafft, hängt davon ab, welchen Knoten man verwendet. Zum Beispiel: Ein Luftknoten erschafft eine *Luftkugel der Vernichtung*. Das Ritual benötigt 1 Stunde, um vollendet zu werden, sowie spezielle Komponenten im Wert von 2.000 GM. Diese werden aufgebraucht.

Eine *Kugel der Vernichtung* hat einen Durchmesser von 30 cm, wiegt 10 Pfund und hat eine feste äußere Schale. Die Kugel detoniert 1W100 Stunden nachdem sie erschaffen wurde und setzt dabei die elementare Energie in ihrem

Inneren frei. Die Kugel gibt nach außen hin kein Signal, wie viel Zeit noch verbleibt, bis sie detoniert. Zauber wie *Identifizieren* und *Weissagung* können dazu verwendet werden um zu ermitteln, wann die Kugel explodieren wird. Eine Kugel hat 15 Lebenspunkte, eine RK von 10 und eine Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Wird sie auf 0 Lebenspunkte reduziert, explodiert sie auf der Stelle.

Man kann ein spezielles Behältnis anfertigen, um eine *Kugel der Vernichtung* zu kontrollieren und vom Explodieren abzuhalten. Das Behältnis muss mit einem Symbol des Elements versehen werden, das dem Element der Kugel entgegensteht. Zum Beispiel kann ein Behältnis, auf dem sich das Erdsymbol befindet, dazu verwendet werden, eine *Luftkugel der Vernichtung* zu kontrollieren und vom Detonieren abzuhalten. Während die Kugel in dem Behältnis liegt, pulsiert sie. Wird sie aus dem Behältnis entfernt nach der Zeit, zu der sie eigentlich hätte detonieren müssen, explodiert sie 1W6 Runden später, außer sie wird in das Behältnis zurückgelegt.

Unabhängig davon, um welche Art von Kugel es sich handelt, ist ihr Effekt auf einen Wirkungsbereich in einem Radius von 1,50 km beschränkt. Die Kugel ist dabei der Ausgangspunkt des Wirkungsbereichs. Die Kugel wird nach einer Benutzung zerstört.

Luftkugel. Wenn diese Kugel detoniert, erschafft sie einen mächtigen Sturm, der 1 Stunde lang anhält. Jedes Mal, wenn eine Kreatur ihren Zug beendet, während sie dem Wind ausgesetzt ist, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, ansonsten nimmt sie 1W4 Wuchtschaden, da Wind und mitgerissene Trümmer sie treffen. Der Wind ist stark genug, um schwache Bäume zu entwurzeln und leichte Strukturen zu zerstören, nachdem diese dem Wind mindestens 10 Minuten lang ausgesetzt waren. Ansonsten werden hier die Regeln für starken Wind angewandt, wie sie in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben werden.

Erdkugel. Wenn diese Kugel detoniert, setzt es den Bereich dem Effekt des Zaubers *Erdbeben* aus, der 1 Minute lang andauert (Zauberrettungswurf SG 18). Der Zauber, um den Effekt auszulösen, gilt als in der Runde gewirkt, in der die Kugel explodiert.

Feuerkugel. Wenn diese Kugel detoniert, verursacht sie eine trockene Hitzewelle, die 24 Stunden andauert. Innerhalb des betroffenen Bereichs gelten die Regeln für extreme Hitze, wie sie in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben werden. Am Ende jeder Stunde besteht eine Chance von 10 Prozent, dass die Hitzewelle ein Buschfeuer an einem zufälligen Ort innerhalb des betroffenen Bereichs auslöst. Das Buschfeuer deckt zu Beginn einen Bereich von 3 Quadratmetern ab, breitet sich aber aus und nimmt in jeder Runde weitere 3 Quadratmeter ein, bis das Feuer gelöscht wird oder ausbrennt. Eine Kreatur, die zum ersten Mal in einem Zug bis auf 3 m an ein Buschfeuer herankommt oder ihren Zug dort beginnt, nimmt 3W6 Feuerschaden.

Wasserkugel. Wenn diese Kugel detoniert, erschafft sie einen sintflutartigen Regensturm, der 24 Stunden andauert. Innerhalb des betroffenen Bereichs gelten die Regeln für starken Niederschlag, wie sie in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben werden. Befindet sich ein umfangreiches Gewässer in dem Bereich, wird es nach 2W10 Stunden heftigen Regens überschwemmt und steigt 3 m über sein Ufer hinaus und überflutet die nähere Umgebung. Die Flut breitet sich mit einer Geschwindigkeit von 30 m pro Runde aus. Sie geht von dem Gewässer aus, wo sie startete, bis sie den Rand des betroffenen Bereichs erreicht; ab diesem Punkt fließt das Wasser bergab (und kehrt womöglich zu seinem Ursprungsort zurück). Leichte Strukturen brechen zusammen und werden fortgespült. Jede große oder kleinere Kreatur, die von der Flut erfasst wird, wird mitgerissen. Die Überflutung zerstört Felder und Ernte und löst

möglicherweise Schlammlawinen aus, je nach Gelände.

SUCHWURFPFEIL

Waffe (Wurfpfeil),
ungewöhnlich

Dieser kleine Wurfpfeil ist mit Mustern wie sich windende Spiralen dekoriert, die sich über die gesamte Länge seines Schafts ziehen.

Wenn du das Wort „such“ flüsterst und diesen Wurfpfeil schleuderst, sucht er ein Ziel deiner Wahl innerhalb von 36 m um dich herum. Du musst das Ziel zuvor gesehen haben, aber du musst es in diesem Moment nicht sehen. Ist das Ziel nicht in Reichweite oder ist der Weg zwischen ihm und dir blockiert, fällt der Wurfpfeil zu Boden, seine Magie verbraucht und verschwendet. Ansonsten leiten elementare Winde den Wurfpfeil durch die Lüfte zu seinem Ziel. Der Wurfpfeil passt durch Öffnungen, die bis zu 2,50 cm schmal sind, kann die Richtung wechseln und um Ecken fliegen.

Erreicht der Wurfpfeil sein Ziel, muss dieses einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, ansonsten nimmt es 1W4 Stichschaden und 3W4 Blitzschaden. Die Magie des Wurfpfeils wird dabei aufgebraucht und er wird zu einem gewöhnlichen Wurfpfeil.



GEISTERKESSEL

STURMBUMERANG

Waffe, ungewöhnlich

Dieser Bumerang ist eine Fernkampf-Waffe, die aus dem Knochen eines Greifen geschnitzt und mit Symbolen der elementaren Luft graviert wurde. Wird er geworfen, hat er eine Reichweite von 18/36 m, und jede Kreatur, die geübt im Umgang mit dem Wurfspieß ist, ist auch in dieser Waffe geübt. Bei einem Treffer verursacht der Bumerang 1W4 Wuchtschaden und 3W4 Schallschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten ist es bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt. Verfehlt der Bumerang sein Ziel, kehrt er in die Hand des Werfenden zurück.

Sobald der Bumerang Schallschaden gegen ein Ziel austeilte, verliert die Waffe ihre Fähigkeit, Schallschaden zu machen, wie auch jene, ein Ziel zu betäuben. Diese Eigenschaften kehren zurück, nachdem der Bumerang mindestens 1 Stunde in einem elementaren Luftknoten verbracht hat.

RELIKTE BESILMERS

Die folgenden Gegenstände wurden von den Zwergen Besilmers hergestellt für ihren König, Torhild Flammenzunge.

ORKSPALTER

Waffe (Zweihandaxt), legendär (benötigt Einstimmung durch einen Zwerg mit guter Gesinnung, einen Kämpfer oder einen Paladin)

Orkspalter, eine mächtige Axt, die vor langer Zeit vom Zwergenkönig Torhild Flammenzunge geschwungen wurde, ist eine ramponierte Waffe, die auf den ersten Blick unauffällig erscheint. In ihren Kopf wurden die zwergischen Runen für „Ork“ eingraviert, aber durch die Runen verläuft ein Spalt oder Schnitt; das Wort „Ork“ ist buchstäblich entzwei gespalten.

Du gewinnst die folgenden Vorzüge, während du diese magische Waffe hältst:

- Du gewinnst einen +2 Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden.
- Wenn du eine 20 bei einem Angriffswurf würfelst, während du mit dieser Waffe einen Ork bekämpfst, muss dieser Ork einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, ansonsten wird er auf 0 Lebenspunkte reduziert.
- Du kannst von Orks nicht überrascht werden, solange du nicht kampfunfähig bist. Du bist dir außerdem jedes Orks bewusst, der sich in einem Umkreis von 36 m um dich befindet und sich nicht in vollständiger Deckung befindet, allerdings weißt du ihren Standort nicht.
- Du und alle deine Freunde, die sich innerhalb von 9 m um dich befinden, können nicht verängstigt werden, solange du nicht kampfunfähig bist.

Intelligenz. *Orkspalter* ist eine intelligente, rechtschaffen gute Waffe mit einer Intelligenz von 6, einer Weisheit von 15, und einem Charisma von 10. Sie kann bis zu 36 m weit sehen und hören und hat Dunkelsicht. Sie kann kommunizieren, indem sie Emotionen an ihren Träger übermittelt, wobei sie bei seltenen Gelegenheiten auch eine begrenzte Form der Telepathie verwendet, um ihrem Träger einen Zweizeiler oder eine Strophe alter zwergischer Verse in den Sinn zu geben.

Persönlichkeit. *Orkspalter* ist grimmig, wortkarg und unflexibel. Sie kennt kaum mehr als das Verlangen, im Kampf auf Orks zu treffen und einem mutigen, gerechten Träger zu dienen. Sie verabscheut Feiglinge und jede Form von Falschheit, Täuschung oder Treulosigkeit. Die Bestimmung dieser Waffe ist es, Zwerge zu verteidigen und als Symbol für die Entschlossenheit der Zwerge zu dienen. Sie hasst die traditionellen Feinde der Zwerge – Riesen, Goblins, und am meisten von allen Orks – und drängt ihren Besitzer still dazu, sich in den Kampf mit solchen Kreaturen zu begeben.

VERLORENE KRONE BESILMERS

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung)

Dieser zwergische Kriegshelm besteht aus einem robusten Stahlhelm mit offenem Gesicht, verziert mit einem goldenen Reif über den Augenbrauen, von dem aus sieben kleine goldene Spitzen nach oben zeigen. Du gewinnst folgende Vorzüge, wenn du die Krone trägst:

- Du hast eine Resistenz gegen psychischen Schaden.
- Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dich bezaubern würden
- Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um eine Kreatur zu inspirieren, die du sehen kannst, die sich im Umkreis von 18 m um dich befindet und die dich sehen der hören kann. Einmal vor dem Ende deines nächsten Zugs kann die inspirierte Kreatur einen W6 werfen und die gewürfelte Zahl einem Attributswurf, Angriffswurf oder Rettungswurf hinzufügen, den sie macht. Dies verbraucht 1 Aufladung der Krone. Sie hat 3 Aufladungen, und sie gewinnt täglich bei Sonnenaufgang 1W3 verbrauchte Aufladungen zurück.

ELEMENTARE WAFFEN

Jeder der vier Propheten, die einen der Kulte des Elementaren Bösen anführen, ist mit einer mächtigen elementaren Waffe ausgerüstet. Diese Objekte sind durchdrungen mit den Essenzen der Fürsten des Elementaren Bösen. Zusätzlich zu der offensichtlichen Nützlichkeit der Waffen im Kampf dienen sie als Schlüssel, die den Propheten erlauben, die Macht der Elementarknoten zu kanalisieren und Grenzen zwischen den Ebenen aufzureißen. Die Waffen bringen außerdem das Schlimmste in ihren Trägern hervor und verdrehen ihre Gedanken und Sinne hin zu bösartigen Zielen.

EISENHAUER

Waffe (Kriegsspitzhacke), legendär (benötigt Einstimmung)

Eisenhauer, eine Kriegsspitzhacke, die aus einem einzigen Stück Eisen gefertigt wurde, hat einen reißzahnartigen Kopf, in den altertümliche Runen graviert wurden. Die Spitzhacke liegt schwer in der Hand, aber wenn ihr Träger sie im Zorn schwingt, erscheint die Waffe beinahe gewichtslos. Diese Waffe ist immun gegen jede Art von Rost, Säure oder Korrosion – nichts scheint Spuren auf ihr hinterlassen zu können. *Eisenhauer* trägt in sich einen Funken von Ogrémoch, dem Fürsten der Bösen Erde.

Du erhältst einen +2 Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst. Wenn du mit ihr etwas triffst, nimmt das Ziel zusätzlich 1W8 Schallschaden.

Das Grollen. Während du dich innerhalb eines Erdknoten befindest, kannst du ein Ritual namens das Grollen durchführen. Dabei verwendest du *Eisenhauer*, um eine *Erdkugel der Vernichtung* zu erschaffen (siehe die Beschreibung für *Kugel der Vernichtung* für die Zeit und die Kosten des Rituals). Sobald du das Ritual durchgeführt hast, kann *Eisenhauer* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht wieder verwendet werden, um das Ritual erneut durchzuführen.

Erdherrschaft. Du gewinnst die folgenden Vorzüge, während du *Eisenhauer* hältst:

- Du kannst fließend Terral sprechen.
- Du hast eine Resistenz gegen Säureschaden
- Du hast Erschütterungssinn mit einer Reichweite von 18 m.
- Du kannst die Gegenwart von Edelmetallen und -steinen in einem Umkreis von 18 m um dich her spüren, aber nicht ihren exakten Standort.
- Du kannst auf ein Erdelementar *Monster beherrschen* wirken (Rettungswurf SG 17). Sobald du dies getan hast, kann *Eisenhauer* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht mehr auf diese Weise verwendet werden.

Makel. *Eisenhauer* verstärkt die destruktive Natur seines Trägers. Während du auf die Waffe eingestimmt bist, erhältst du folgenden Makel: „Ich mag es, Dinge zu zerbrechen und Schaden anzurichten.“

Zerbersten. *Eisenhauer* hat 3 Aufladungen. Du kannst deine Aktion dazu verwenden, um eine Aufladung zu verbrauchen und den Zauber *Zerbersten* (SG 17) als Zauber des 2. Grads zu wirken. *Eisenhauer* gewinnt täglich bei Sonnenaufgang 1W3 verbrauchte Aufladungen zurück.

ERTRÄNKER

Waffe (Dreizack), legendär (benötigt Einstimmung)

Der obere Teil des Hafts dieses stählernen Dreizacks ist mit bronzenen Seepocken verziert. *Ertränker* weist ein meergrünes Juwel genau unter seinen Zinken und einer silbernen Muschel am Ende seines Hefts auf. Die Waffe schwimmt auf der Oberfläche, wenn sie ins Wasser geworfen wird, und sie schwebt an ihrem Platz, wenn sie unter Wasser losgelassen wird. Der Dreizack ist stets kalt, wenn man ihn anfasst, und ist immun gegen jede Art von Schaden, der dadurch entstehen sollte, dass er Wasser ausgesetzt ist. *Ertränker* trägt in sich einen Funken Olhydras, der Fürstin des Bösen Wassers.

Du gewinnst einen +1 Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du mit ihr etwas triffst, nimmt das Ziel zusätzlich 1W8 Kälteschaden.

Makel. *Ertränker* macht seinen Träger habgierig. Während du auf die Waffe eingestimmt bist, erhältst du den folgenden Makel: „Ich verlange und verdiene den größten Anteil der Beute, und ich weigere mich, mich von etwas zu trennen, das mein ist.“ Zusätzlich, wenn du für 24 aufeinander folgende Stunden auf *Ertränker* eingestimmt bist, bilden sich Seepocken auf deiner Haut. Die Seepocken können mit dem

Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie entfernt werden, aber nicht während du auf die Waffe eingestimmt bist.

Tränen der Endlosen Pein. Während du dich innerhalb eines Wasserknoten befindest, kannst du ein Ritual namens die Tränen der Endlosen Pein durchführen. Dabei verwendest du *Ertränker*, um eine *Wasserkugel der Vernichtung* zu erschaffen (siehe die Beschreibung für *Kugel der Vernichtung* für die Zeit und die Kosten des Rituals). Sobald du das Ritual durchgeführt hast, kann *Ertränker* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht wieder verwendet werden, um das Ritual erneut durchzuführen.

Wasserherrschaft. Du gewinnst die folgenden Vorzüge, während du *Ertränker* hältst:

- Du kannst fließend Aqual sprechen.
- Du hast eine Resistenz gegen Kälteschaden.
- Du kannst auf ein Wasserelementar *Monster beherrschen* wirken (Rettungswurf SG 17). Sobald du dies getan hast, kann *Ertränker* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht mehr auf diese Weise verwendet werden.

WINDFAHNE

Waffe (Speer), legendär (benötigt Einstimmung)

Windfahne, ein silberner Speer, trägt dunkle Saphire auf der filigranen Oberfläche seines polierten Kopfes. Die Waffe fühlt sich substanzlos an, wenn sie an ihrem scheinenden Schaft gehalten wird, so als würde man eine kühle, sanft dahin fließende Brise halten. Der Speer trägt in sich einen Funken von Yan-C-Bin, dem Fürsten der Bösen Luft.

Du erhältst einen Bonus +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst, die die Waffeneigenschaft Finesse trägt. Wenn du mit ihr etwas triffst, nimmt das Ziel zusätzlich 1W6 Blitzschaden.

Lied der Vier Winde. Während du dich innerhalb eines Luftknoten befindest, kannst du ein Ritual namens das Lied der Vier Winde durchführen. Dabei verwendest du *Windfahne*, um eine *Luftkugel der Vernichtung* zu erschaffen (siehe die Beschreibung für *Kugel der Vernichtung* für die Zeit und die Kosten des Rituals). Sobald du das Ritual durchgeführt hast, kann *Windfahne* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht wieder verwendet werden, um das Ritual erneut durchzuführen.

Luft Herrschaft. Du gewinnst die folgenden Vorzüge, während du *Windfahne* hältst:

- Du kannst fließend Aural sprechen.
- Du hast eine Resistenz gegen Blitzschaden.
- Du kannst auf ein Luftelementar *Monster beherrschen* wirken (Rettungswurf SG 17). Sobald du dies getan hast, kann *Windfahne* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht mehr auf diese Weise verwendet werden.

Makel. *Windfahne* macht seinen Träger launenhaft und unzuverlässig. Während du auf die Waffe eingestimmt bist, erhältst du den folgenden Makel: „Ich breche meine Schwüre und verwerfe meine Pläne. Pflicht und Ehre bedeuten mir nichts.“

ZUNDERSCHLAG

Waffe (Dolch), legendär (benötigt Einstimmung)

Zunderschlag, ein Feuersteindolch, ist ungewöhnlich scharf, und Funken sprühen von seiner Schneide, wenn er auf etwas Festes trifft. Sein Griff ist stets warm, wenn man ihn berührt, und die Klinge glüht 1W4 Minuten lang, nachdem er verwendet wurde, um Schaden zu machen. Er trägt in sich einen Funken von Imix, dem Fürsten des Bösen Feuers.

Du erhältst einen Bonus +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe machst. Wenn du mit ihr etwas triffst, nimmt das Ziel zusätzlich 2W6 Feuerschaden.

Feuerherrschaft. Du gewinnst die folgenden Vorzüge, während du *Zunderschlag* hältst:

- Du kannst fließend Ignal sprechen.
- Du hast eine Resistenz gegen Feuerschaden.
- Du kannst auf ein Feuelementar *Monster beherrschen* wirken (Rettungswurf SG 17). Sobald du dies getan hast, kann *Zunderschlag* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht mehr auf diese Weise verwendet werden.

Makel. *Zunderschlag* macht seinen Träger ungeduldig und unbesonnen. Während du auf die Waffe eingestimmt bist, erhältst du folgenden Makel: „Ich handle, ohne vorher nachzudenken, und nehme Risiken auf mich, ohne die Konsequenzen abzuwägen.“

Tanz des Allesverzehrenden Feuers. Während du dich innerhalb eines Feuerknoten befindest, kannst du ein Ritual namens der Tanz des Allesverzehrenden Feuers durchführen. Dabei verwendest du *Zunderschlag*, um eine *Feuerkugel der Vernichtung* zu erschaffen (siehe die Beschreibung für *Kugel der Vernichtung* für die Zeit und die Kosten des Rituals). Sobald du das Ritual durchgeführt hast, kann *Zunderschlag* bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht wieder verwendet werden, um das Ritual erneut durchzuführen.





ANHANG A: GENASI



IE MEISTEN DENKEN BEI DEN EBENEN AN ENTFERnte, unzugängliche Reiche, obwohl die planaren Einflüsse überall in der Welt zu spüren sind. Sie manifestieren sich manchmal in Wesen, die durch ungewöhnliche Umstände bei ihrer Zeugung die Macht der Ebenen in ihrem Blut tragen. Genasi sind solche Personen, die Abkömmlinge von Dschinn und Sterblichen.

Die Elementarebenen sind oft lebensfeindlich für die Bewohner der Materiellen Ebene: zerquetschende Erde, versengende Flammen, unendlich weite Himmel und endlose Meere machen selbst kurze Besuche dieser Orte zu gefährlichen Unternehmungen. Die mächtigen Dschinni jedoch haben diese Probleme nicht, wenn sie in die Welt der Sterblichen reisen. Sie können sich gut an die gemischten Elemente der Materiellen Ebene anpassen und besuchen sie immer wieder – manchmal aus freien Stücken, manchmal durch Magie gebunden. Manche Dschinni können ein sterbliches Aussehen annehmen, um unerkannt zu reisen.

Während dieser Reisen könnte der Dschinn gefallen an einem Sterblichen finden. Eine Freundschaft entwickelt sich, die Liebe erblüht und manchmal sind Kinder das Ergebnis. Diese Kinder sind Genasi: Individuen, die in zwei Welten verwurzelt sind, aber in keine wirklich gehören. Während manche Genasi aus der Verbindung eines Sterblichen und eines Dschinn hervor gehen, haben andere zwei Genasi als Eltern. In seltenen Fällen gibt es einen Dschinn weiter oben im Stammbaum, und das elementare Erbe, das für Generationen geruht hat, manifestiert sich wieder.

Gelegentlich entstehen Genasi auch dadurch, dass jemand einem Schwall elementarer Energien ausgesetzt war, etwa durch Phänomene wie einer Eruption von den Inneren Ebenen oder einer Ebenenkonvergenz. Elementare Energie durchdringt jegliche Kreatur in dem Gebiet und kann ihre Biologie genug beeinflussen, sodass ihre Abkömmlinge mit anderen Sterblichen als Genasi geboren werden.

ERBEN ELEMENTARER MACHT

Genasi erben Eigenschaften von beiden Seiten ihrer gemischten Abstammung. Sie sehen aus wie Menschen, haben aber ungewöhnliche Hautfarben (rot, grün, blau oder grau), und sie haben immer etwas ungewöhnliches an sich. Das elementare Blut fließt durch ihre Venen und manifestiert sich in jedem Genasi anders, oft als magische Macht.

Von der Silhouette her geht ein Genasi in der Regel als gewöhnlicher Mensch durch. Jene mit Wurzeln in der Ebene des Wasser oder der Erde wirken schwerer, während jene mit Wurzeln im Feuer oder der Luft leichter wirken. Einzelne Genasi können bestimmte Merkmale haben, die an ihre sterblichen Eltern erinnern (spitze Ohren von Elfen, ein robuster, kurzer Körperbau und dicke Haare von Zwergen, kleine Statur von Halblingen, außergewöhnlich große Augen von Gnomen und so weiter).

Genasi haben so gut wie nie Kontakt mit ihren elementaren Eltern. Dschinni haben nur selten Interesse an ihren sterblichen Nachkommen und sehen sie meistens als Unfall an. Viele empfinden überhaupt nichts für ihre Genasi-Kinder.

Manche Genasi leben als Ausgestoßene, die für ihre beunruhigende Erscheinung und merkwürdige Magie verbannt wurden. Andere haben sich als Anführer von wilden Humanoiden oder merkwürdigen Kulte in unerforschten Landen aufgeschwungen. Wiederum andere haben einflussreiche Positionen eingenommen, besonders dort, wo die elementaren Kräfte verehrt werden. Ein paar wenige Genasi verlassen die Materielle Ebene, um Zuflucht in den Wohnstätten ihrer Dschinn-Eltern zu finden.

WILD UND SELBSTBEWUSST

Genasi leiden nur selten an mangelndem Selbstbewusstsein und stellen sich jeder Herausforderung auf ihrem Weg. Diese Einstellung kann sich als anmutige Selbstsicherheit in einem Genasi, dann wieder als Arroganz in einem anderen manifestieren. Diese Zuversicht kann einen Genasi manchmal blind gegenüber den Risiken machen. Ihre großen Pläne bringen oft sie selbst und andere in Schwierigkeiten.

Zu viele Rückschläge können selbst das Selbstvertrauen eines Genasi nach und nach aushöhlen. Deshalb versuchen sie stets, sich zu verbessern, an ihren Talenten zu feilen und ihr Handwerk zu perfektionieren.

HEIMAT DER GENASI

Als seltene Kreaturen können Genasi ihr ganzes Leben verbringen, ohne auch nur ein weiteres Individuum ihrer Art zu Gesicht zu bekommen. Es gibt keine großen Städte oder Imperien der Genasi. Sie haben nur selten eigene Gemeinden und nehmen die Kultur und Gesellschaft an, in der sie aufwachsen. Je merkwürdiger ihr Aussehen ist, desto schwerer ist es für sie. Viele Genasi verlieren sich im Gewühl der Städte, wo man eine Vielzahl unterschiedlicher Leute gewohnt ist, wodurch ihre Außergewöhnlichkeit kaum Aufsehen erregt.

Jene jedoch, die im Grenzland leben, haben es deutlich schwerer. Die Leute dort haben weniger Toleranz gegenüber Andersartigen. Manchmal sind eine kalte Schulter und ein misstrauischer Blick das Beste, worauf ein Genasi hoffen kann. In rückschrittlicheren Gegenden erfahren sie Ausgrenzung und sogar Gewalt von Leuten, die sie für Teufel oder Dämonen halten. Durch solche Widrigkeiten vertrieben suchen diese Genasi die Abgeschiedenheit der Wildnis und richten sich in Gebirgen, Wäldern, in der Nähe von Seen oder unterirdisch häuslich ein.

Die meisten Luft- oder Feuergenasi in den Reichen sind Abkömmlinge der Dschinni und Ifriti, die einst Calimshan beherrschten. Als diese Herrscher gestürzt wurden, verstreuten sich ihre ebenenberührten Kinder. Über Tausende von Jahren haben sich die Blutlinien dieser Genasi in alle Länder verstreut. Auch wenn sie alles andere als häufig anzutreffen sind, kann man Luft- oder Feuergenasi am ehesten in den westlichen Regionen von Faerûn finden, an der Küste von Calimshan nach Norden entlang der Schwertküste und in den Westlichen Herzlanden östlich davon. Manche leben immer noch in ihrem althergebrachten Heimatland.

Im Gegensatz dazu haben Wasser- und Erdgenasi keine gemeinsame Geschichte. Nur wenige von ihnen können ihren Stammbaum zurückverfolgen, und die Manifestation ihres Blutes überspringt manchmal ein oder zwei Generationen. Viele Erdgenasi kamen aus dem Hohen Norden und breiteten sich von dort aus aus. Wassergenasi kommen aus Küstenregionen, wobei die meisten von ihnen aus der Gegend um die See des Sternenregens stammen.

Das ferne Land Zakhara ist den meisten Bewohnern Faerûns nur aus Legenden bekannt. Dort gehen Dschinni und Zauberwirker Pakte ein, aus denen auch Genasi entstehen können. Solche Genasi waren schon so manches Mal der Grund für Gutes und Schlechtes in der Geschichte dieses Landes.

NAMEN VON GENASI

Genasi nutzen die üblichen Namen der Leute, unter denen sie aufgewachsen sind. Manche nehmen später außergewöhnlichere Namen an, um ihre Herkunft zu repräsentieren, wie etwa Flamme, Glut, Welle oder Onyx.



GENASI AUF ATHAS

Auch wenn jede Welt mit einer oder mehr Elementarebenen Genasi haben kann, haben die elementaren Kräfte auf Athas, der Welt der Dunklen Sonne, einen weit größeren Einfluss als in anderen Welten. Als Personen, die von elementarer Macht berührt wurden, werden Genasi als Seher, Propheten und Auserwählte angesehen. Die Geburt eines Genasi, egal ob Sklave, Adliger oder Angehöriger eines Wüstenstamms, ist ein verheißungsvolles Ereignis. Viele Athasier glauben, dass ein Genasi immer zu Großem bestimmt ist – im Guten wie im Schlechten.

MERKMALE DER GENASI

Ein Genasi-Charakter hat bestimmte Merkmale, die er mit anderen Genasi gemeinsam hat.

Alter. Genasi altern im gleichen Maß wie Menschen und erreichen das Erwachsenenalter mit 16 bis 20. Sie leben etwas länger als Menschen, bis zu 120 Jahre.

Attributswerterhöhung. Dein Konstitutionswert wird um 2 Punkte erhöht.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Gesinnung. Als unabhängige, selbstständige Personen, neigen Genasi zu einer neutralen Gesinnung.

Größe. Genasi sind so unterschiedlich wie ihre sterblichen Eltern, haben aber in der Regel einen menschlichen Körperbau, mit einer Größe von 1,50 m bis etwas über 1,80 m. Deine Größekategorie ist mittelgroß.

Sprachen. Du kannst die Handelssprache und Urtümlisch sprechen, lesen und schreiben. Urtümlisch ist eine gutturale Sprache mit abgehackten Silben und harten Konsonanten.

Volksunterarten. In den Welten von D&D findet man vier große Unterarten von Genasi; Luftgenasi, Erdgenasi, Feuergenasi und Wassergenasi. Wähle eine dieser Unterarten.

ERDGENASI

Als Erdgenasi bist du ein Abkömmling der grausamen und habgierigen Dao. Dennoch bist du nicht notwendigerweise auch böse. Du hast eine gewisse Kontrolle über die Erde geerbt und bist mit überlegener Kraft und solider Macht ausgestattet. Du neigst dazu, überstürzte Entscheidungen zu vermeiden, und hältst lieber lange genug inne, um deine Optionen abzuwägen, bevor du handelst.

Die elementare Erde manifestiert sich bei jedem anders. Von manchen Erdgenasi fällt ständig der Staub herunter und Schlamm klebt an ihrer Kleidung, und sie werden niemals sauber, egal wie lange sie baden. Andere sind so schimmernd und poliert wie Edelsteine, mit tiefbrauner oder schwarzer Hautfarbe und Augen, die wie Achate funkeln. Erdgenasi

können auch ein glattes, metallisches Äußeres haben, eine dumpfe Eisenhaut mit Rostflecken, sehen wie mit Kieselsteinen bedeckt aus oder sogar mit kleinen, eingebetteten Kristallen. Die faszinierendsten haben kleine Risse in der Haut, durch die ein schwacher Schein dringt.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert wird um 1 Punkt erhöht.

Erdwandeln. Es kostet dich keine zusätzliche Bewegung mehr, schwieriges Gelände aus Stein oder Erde zu durchqueren.

Steintarnung. Du kannst den Zauber *Spurloses Gehen* mit dieser Fähigkeit einmal wirken, ohne Materialkomponenten dafür zu benötigen. Du erhältst die Anwendung dieser Fähigkeit nach einer langen Rast zurück. Das Attribut, mit dem du diesen Zauber wirkst, ist Konstitution.

FEUERGENASI

Als Feuergenasi hast du das unstete Temperament und den scharfen Verstand der Ifriti geerbt. Du neigst dazu, ungeduldig zu sein und Kurzschlussentscheidungen zu treffen. Anstatt dein ungewöhnliches Äußeres zu verstecken, feierst du es.

Fast alle Feuergenasi haben eine fiebrig hohe Körpertemperatur, als würden sie innerlich brennen, ein Eindruck, der durch flammend rote, kohlschwarze oder aschgraue Hauttöne noch verstärkt wird. Die mehr menschlich aussehenden haben feuerrotes Haar, das bei extremen Emotionen wie Feuer züngelt, während auf den Köpfen der exotischeren Exemplare tatsächliche Flammen tanzen. Die Stimmen von Feuergenasi klingen wie eine knisternde Flamme, und ihre Augen glühen auf, wenn sie erzürnt sind. Manche sind von einem leichten Schwefelgeruch umgeben.

Attributswerterhöhung. Dein Intelligenzwert wird um 1 Punkt erhöht.

Dunkelsicht. Du kannst in dämmrigem Licht in einem Umkreis von 18 m wie in hellem Licht sehen, um in der Dunkelheit als wärest du in dämmrigem Licht. Deine Wurzeln in der Elementarebene des Feuers eben deiner Dunkelsicht etwas außergewöhnliches: alles, was du in der Dunkelheit siehst, hat einen roten Schimmer.

Eine Handvoll Glut. Du kennst den Zaubertrick *Flammen erzeugen*. Sobald du Stufe 3 erreichst, kannst du den Zauber *Brennende Hände* mit dieser Fähigkeit einmal als Zauber des 1. Grades wirken. Du erhältst diese Anwendung der Fähigkeit nach einer langen Rast zurück. Das Attribut, mit dem du diesen Zauber wirkst, ist Konstitution.

Feuerresistenz. Du hast Resistenz gegen Feuerschaden.

LUFTGENASI

Als Luftgenasi bist du ein Abkömmling von Dschinni. Du bist wandelbar wie das Wetter und deine Laune wechselt ohne Vorwarnung von ruhig zu wild und gewaltsam, aber diese Stürme halten in der Regel nicht lange an.

Luftgenasi haben typischerweise leicht blaue Haut, Haare und Augen. Eine leichte, aber stetige Brise umgibt sie, umspielt ihre Haare und lässt ihre Kleidung wehen. Manche Luftgenasi sprechen mit einer rauchigen Stimme, die ein leichtes Echo hat. In seltenen Fällen haben sie merkwürdige Muster auf ihrer Haut oder es wachsen Kristalle auf ihrer Kopfhaut.

Attributswerterhöhung. Dein Geschicklichkeitswert wird um 1 Punkt erhöht.

Spiel mit dem Wind. Du kannst den Zauber *Schweben* mit dieser Fähigkeit einmal wirken, ohne Materialkomponenten dafür zu benötigen. Du erhältst die Anwendung dieser Fähigkeit nach einer langen Rast zurück. Das Attribut, mit dem du diesen Zauber wirkst, ist Konstitution.

Unendlicher Atem. Du kannst deine Luft unendlich lange anhalten, solange du nicht kampfunfähig bist.

WASSERGENASI

Das Plätschern der Wellen, das Sprühen der Gischt im Wind, die Tiefe des Ozeans – all diese Dinge berühren dich in deinem Innersten. Du wanderst frei umher und bist stolz auf deine Unabhängigkeit, was andere als narzisstisch ansehen könnten.

Die meisten Wassergenasi sehen aus, als hätten sie gerade gebadet, da sich stets Tropfen auf ihrer Haut und in ihren Haaren bilden. Sie riechen nach frischem Regen und klarem Wasser. In der Regel haben sie blaue oder grüne Haut, und die meisten haben ungewöhnlich große, blauschwarze Augen. Das Haar eines Wassergenasi kann frei schweben und sich dabei hin und her wiegen als wäre es unter Wasser. Manche haben eine Stimme mit Untertönen von Walgesängen oder eines plätschernden Stroms.

Amphibisch. Du kannst Luft und Wasser atmen.

Attributswerterhöhung. Dein Weisheitswert wird um 1 Punkt erhöht.

Säureresistenz. Du hast Resistenz gegen Säureschaden.

Schwimmen. Du hast eine schwimmende Bewegungsrate von 9 m.

Ruf der Welle. Du kennst den Zaubertrick *Wasser formen* (siehe Anhang B). Wenn du Stufe 3 erreichst, kannst du den Zauber *Wasser erschaffen oder zerstören* mit dieser Fähigkeit einmal als Zauber des 2. Grades wirken. Du erhältst diese Anwendung der Fähigkeit nach einer langen Rast zurück. Das Attribut, mit dem du diesen Zauber wirkst, ist Konstitution.

HINTERGRÜNDE FÜR GENASI

Jede Unterart von Genasi hat ihr eigenes Temperament, was manche Hintergründe passender macht als andere.

Luftgenasi sind stolz auf ihr Erbe, manche bis hin zur Arroganz. Sie können extravagant sein und haben immer gerne ein Publikum. Sie bleiben nicht lange am selben Ort und sind immer auf der Suche nach einem neuen Horizont und einer Luftveränderung. Luftgenasi, die nicht in der Stadt leben, bevorzugen offenes Land wie Ebenen, Wüsten und hohe Berge. Passende Hintergründe sind Scharlatan, Unterhaltungskünstler und Adliger.

Erdgenasi sind eher zurückgezogen. Ihre Verbindung zur Erde hält sie oft davon ab, sich in Städten wohl zu fühlen. Ihre ungewöhnliche Größe und Stärke macht sie aber zu geborenen Soldaten, und mit ihrer stoischen Art können sie andere inspirieren und großartige Anführer werden. Viele Erdgenasi leben unterirdisch, wo sie umgeben von ihrem bevorzugten Element sein können. Wenn sie aus ihren Höhlen kommen, wandern sie durch Hügel und Berge oder streifen durch alte Ruinen. Passende Hintergründe für Erdgenasi sind Einsiedler, Sonderling und Soldat.

Feuergenasi bringen sich oft mit ihrem feurigen Temperament in Schwierigkeiten. Wie die Luftgenasi zeigen sie gerne dem einfachen Volk ihre Überlegenheit. Sie verbreiten gerne ihre hohe Meinung von sich selbst, weshalb sie stets versuchen, ihre Reputation zu vergrößern. Wahrscheinliche Hintergründe für einen Feuergenasi sind Krimineller, Volksheld und Adliger.

Wassergenasi haben fast alle Erfahrung mit Schiffen und viele von ihnen sind zur See gefahren. Sie eignen sich perfekt als Matrosen und Fischer. Wie die Erdgenasi lieben sie jedoch die Ruhe und Abgeschiedenheit. Die wilden Küsten sind ihr Zuhause. Sie gehen hin, wo sie wollen, tun was sie wollen und fühlen sich nur selten irgendwem oder irgendwas verpflichtet. Passende Hintergründe für Wassergenasi sind Einsiedler und Seemann.

ANHANG B: ZAUBER

IN DIESEM ANHANG WERDEN NEUE ZAUBER präsentiert, die du deinen Spielern zur Verfügung stellen kannst. Manche Zauber werden von den Kreaturen in Kapitel 7 verwendet.

Es liegt bei dir, ob diese Zauber bei der Charaktererschaffung gewählt werden dürfen, ob sie während des Abenteuers entdeckt werden können oder ob sie überhaupt nicht in die Hände der Spieler fallen. Vielen Spielern genügt es, sich an die Zauber im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zu halten, während andere Spieler nie genug neue Zauber zur Auswahl haben können.

ZAUBERLISTE

Die folgende Liste zeigt, welche der neuen Zauber zu welcher Klasse gehören. Die Schule jedes Zaubers ist in Klammern hinter dessen Namen vermerkt. Falls ein Zauber als Ritual gewirkt werden kann, taucht eine entsprechende Kennzeichnung in den gleichen Klammern auf.

ZAUBER DES BARDEN

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Donnerschlag (Hervorrufung)

GRAD 1

Erdrütteln (Hervorrufung)

GRAD 2

Feuerwerk (Verwandlung)

Himmelsschreiben (Verwandlung, Ritual)

Schutzwind (Hervorrufung)

ZAUBER DES DRUIDEN

Wenn ein Druiden seine Zauber vorbereitet, haben sie Zugriff auf die komplette Zauberliste ihrer Klasse. Trotz dessen solltest du darauf achten, einem Spieler nicht alle Zauber dieser Liste auf einmal zur Verfügung zu stellen, wenn er leicht mit zu vielen Auswahlmöglichkeiten überfordert werden kann. In so einem Fall solltest du gegebenenfalls nur für die Geschichte relevante neue Zauber zu der Liste des Druiden hinzu fügen.

Wenn der Druiden des Spielers zum Beispiel aus einer Küstenregion kommt, könntest du seinem Druiden ausschließlich Zugang zu den neuen Zaubern geben, die mit Wasser zu tun haben. Auch könnte ein Elementarknoten neue Zauber für das zugehörige Element freischalten, wenn sich der Charakter während des Abenteuers dorthin begibt.

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Donnerschlag (Hervorrufung)

Erde formen (Verwandlung)

Erfrierung (Hervorrufung)

Flammen kontrollieren (Verwandlung)

Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)

Magiestein (Verwandlung)

Wasser formen (Verwandlung)

Windbö (Verwandlung)

GRAD 1

Eismesser (Beschwörung)

Elemente absorbieren (Bannmagie)

Erdrütteln (Hervorrufung)

Tierbindung (Erkenntnis)

GRAD 2

Erdbindung (Verwandlung)

Himmelsschreiben (Verwandlung, Ritual)

Schutzwind (Hervorrufung)

Staubteufel (Beschwörung)

GRAD 3

Ausbrechende Erde (Verwandlung)

Flammenpfeile (Verwandlung)

Flutwelle (Beschwörung)

Wasserwand (Hervorrufung)

GRAD 4

Elementarverderben (Verwandlung)

Wasserkugel (Beschwörung)

GRAD 5

Mahlstrom (Hervorrufung)

Steinwandeln (Verwandlung)

Wind kontrollieren (Verwandlung)

GRAD 6

Investitur des Eises (Verwandlung)

Investitur der Flammen (Verwandlung)

Investitur des Gesteins (Verwandlung)

Investitur des Windes (Verwandlung)

Knochen der Erde (Verwandlung)

Urtümlicher Schutz (Bannmagie)

GRAD 7

Wirbelwind (Hervorrufung)

ZAUBER DES HEXENMEISTERS

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Donnerschlag (Hervorrufung)

Erfrierung (Hervorrufung)

Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)

Magiestein (Verwandlung)

GRAD 2

Erdbindung (Verwandlung)

GRAD 4

Elementarverderben (Verwandlung)

GRAD 6

Investitur des Eises (Verwandlung)

Investitur der Flammen (Verwandlung)

Investitur des Gesteins (Verwandlung)

Investitur des Windes (Verwandlung)

ZAUBER DES MAGIERS

Eine der besten Möglichkeiten, um diese neuen Magier-Zauber in das Spiel einzubringen, ist sie immer wieder in Zauberbüchern auftauchen zu lassen, die als Schätze gefunden werden.

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Donnerschlag (Hervorrufung)
Erde formen (Verwandlung)
Erfrierung (Hervorrufung)
Flammen kontrollieren (Verwandlung)
Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)
Wasser formen (Verwandlung)
Windbö (Verwandlung)

GRAD 1

Eismesser (Beschwörung)
Elemente absorbieren (Bannzauber)
Erdrütteln (Hervorrufung)
Katapult (Verwandlung)

GRAD 2

Aganazzars Versenger (Hervorrufung)
Erdbindung (Verwandlung)
Feuerwerk (Verwandlung)
Himmelsschreiber (Verwandlung, Ritual)
Maximilians Erdgriff (Verwandlung)
Snillocs Schneeballschwarm (Hervorrufung)
Staubteufel (Beschwörung)

GRAD 3

Ausbrechende Erdebene (Verwandlung)
Flammenpfeile (Verwandlung)
Flutwelle (Beschwörung)
Melfs präzise Meteore (Hervorrufung)
Sandwand (Hervorrufung)
Wasserwand (Hervorrufung)

GRAD 4

Ätzkugel (Hervorrufung)
Elementarverderben (Verwandlung)
Sturmkugel (Hervorrufung)
Wasserkugel (Beschwörung)

GRAD 5

Einäscherung (Hervorrufung)
Steinwandeln (Verwandlung)
Wind kontrollieren (Verwandlung)



GRAD 6

Investitur des Eises (Verwandlung)
Investitur der Flammen (Verwandlung)
Investitur des Gesteins (Verwandlung)
Investitur des Windes (Verwandlung)

GRAD 7

Wirbelwind (Hervorrufung)

GRAD 8

Abi-Dalzims schreckliches Welken (Nekromantie)



ZAUBER DES WALDLÄUFERS

GRAD 1

Elemente absorbieren (Bannmagie)
Tierbindung (Erkenntnis)

GRAD 3

Flammenpfeile (Verwandlung)

ZAUBER DES ZAUBERERS

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Donnerschlag (Hervorrufung)
Erfrierung (Hervorrufung)
Flammen kontrollieren (Verwandlung)
Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)
Wasser formen (Verwandlung)
Windbö (Verwandlung)

GRAD 1

Eismesser (Beschwörung)
Erdrütteln (Hervorrufung)
Katapult (Verwandlung)

GRAD 2

Aganazzars Versenger (Hervorrufung)
Erdbindung (Verwandlung)
Feuerwerk (Verwandlung)
Maximilians Erdgriff (Verwandlung)
Schutzwind (Hervorrufung)
Snillocs Schneeballschwarm (Hervorrufung)
Staubteufel (Beschwörung)

GRAD 3

Ausbrechende Erde (Verwandlung)
Flammenpfeile (Verwandlung)
Melfs präzise Meteore (Hervorrufung)
Wasserwand (Hervorrufung)

GRAD 4

Ätzkugel (Hervorrufung)
Sturmkugel (Hervorrufung)
Wasserkugel (Beschwörung)

GRAD 5

Einäschung (Hervorrufung)
Wind kontrollieren (Verwandlung)

GRAD 6

Investitur des Eises (Verwandlung)
Investitur der Flammen (Verwandlung)
Investitur des Gesteins (Verwandlung)
Investitur des Windes (Verwandlung)

GRAD 8

Abi-Dalzims schreckliches Welken (Nekromantie)

BESCHREIBUNG DER ZAUBER

Die Zaubersind sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

ABI-DALZIMS SCHRECKLICHES WELKEN

Nekromantie des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Schwamm)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du ziehst die Feuchtigkeit aus jeder Kreatur in einem Würfel von 9 m Kantenlänge, dessen Zentrum im von dir gewählten Punkt in Reichweite liegt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Konstrukte und Untote sind nicht betroffen. Pflanzen und Wasserelementare machen diesen Rettungswurf mit Nachteil. Eine Kreatur nimmt 10W8 nekrotischen Schaden bei einem Misserfolg, oder halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

AGANAZZARS VERSENGER

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G, M (eine rote Drachenschuppe)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Eine lodernde Flamme geht von dir in einer Linie von 9 m Länge und 1,50 m Breite in eine Richtung deiner Wahl aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Eine Kreatur nimmt bei einem Misserfolg 3W8 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zaubersplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem 2.

ÄTZKUGEL

Hervorrufung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Galle einer Riesenschnecke)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du zeigst auf einen Punkt in Reichweite, und ein leuchtender Ball mit 30 cm Durchmesser aus giftgrüner Säure schießt dorthin und explodiert mit einem Radius von 6 m. Jede Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt eine Kreatur 10W4 Säureschaden sowie 5W4 Säureschaden am Ende ihres nächsten Zuges. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt eine Kreatur die Hälfte des initialen Schadens und keinen Schaden am Ende ihres nächsten Zuges.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zaubersplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich der initiale Schaden um 2W4 für jeden Grad über dem 4.

AUSBRECHENDE ERDE

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Stück Obsidian)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Wähle einen Punkt auf dem Boden in Reichweite den du sehen kannst. Eine Fontäne aufgewühlter Erde bricht in einem Würfel mit 6 m Kantenlänge aus, der auf dem gewählten Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei Misserfolg nimmt eine Kreatur 3W12 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte.

Zusätzlich wird der Boden in diesem Bereich zu schwierigerem Gelände, bis er geräumt wurde. Man braucht mindestens 1 Minute, um einen Bereich des Gebiets mit 1,50 m Seitenlänge von Hand zu räumen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zaubersplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Schaden um 1W12 für jeden Grad über dem 3.

DONNERSCHLAG

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst (1,50-m-Radius)

Komponenten: G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du erzeugst eine donnernde Geräuschexplosion, die bis zu 30 Meter entfernt gehört werden kann. Jede Kreatur außer dir, die sich in 1,5 m zu dir befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt die Kreatur 1W6 Donnerschaden.

Der Schaden des Zaubers steigt jeweils um 1W6 beim Erreichen der 5. (2W6), 11. (3W6) und 17. Stufe (4W6).

EISMESSER

Beschwörung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G, M (ein Tropfen Wasser oder ein Stück Eis)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du erschaffst einen Eissplitter und schleuderst ihn auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Bei einem Treffer nimmt das Ziel 1W10 Stichschaden. Der Splitter explodiert unabhängig davon, ob getroffen oder verfehlt wurde. Das Ziel und jede Kreatur innerhalb von 1,50 m des Mittelpunkts der Explosion müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder nehmen 2W6 Kälteschaden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zaubersplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich der Kälteschaden um 1W6 für jeden Grad über dem 1.

ELEMENTARVERDERBEN

Verwandlung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion.

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und wähle einen der folgenden Schadenstypen: Blitz, Donner, Feuer, Kälte oder Säure. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen und ist bei einem Misserfolg für die Dauer des Zaubers von dessen Effekt betroffen. Wenn das Ziel zum ersten Mal in einer Runde Schaden des gewählten Typs nimmt, nimmt das Ziel zusätzlich 2W6 Schaden dieses Typs. Zusätzlich verliert das Ziel jegliche Resistenz gegen den gewählten Schaden bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über dem 4. eine weitere Kreatur als Ziel auswählen. Die Kreaturen müssen innerhalb eines Radius von 9 m sein, wenn du sie auswählst.

ELEMENTE ABSORBIEREN

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du Blitz-, Donner-, Feuer-, Kälte-, oder Säureschaden nimmst.

Reichweite: selbst

Komponenten: G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Der Zauber fängt einen Teil der ankommenden Energie auf, verringert ihren Effekt auf dich und speichert sie für deinen nächsten Nahkampfangriff. Du hast Resistenz gegen den auslösenden Schadenstyp bis zum Anfang deines nächsten Zuges. Außerdem fügst du mit dem ersten erfolgreichen Nahkampfangriff in deiner nächsten Runde zusätzlich 1W6 Schadenspunkte vom Typ des auslösenden Angriffs zu, wodurch auch der Zauber endet.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Zusatzschaden um 1W6 für jeden Grad über dem 1.

ERDBINDUNG

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion.

Reichweite: 90 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Gelbe Bänder magischer Energie wickeln sich um diese Kreatur. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf schaffen, oder seine Flugbewegungsrate (falls vorhanden) wird für die Dauer des Spruchs auf 0 m reduziert. Eine fliegende Kreatur unter dem Einfluss dieses Zaubers sinkt jede Runde 18 m, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.



ERDE FORMEN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: unmittelbar oder 1 Stunde (siehe unten)

Du wählst ein Stück Erde oder Gestein in Reichweite, das du sehen kannst und das in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passt. Du kannst es auf folgende Weise beeinflussen:

Wenn du einen Bereich mit loser Erde anwählst, kannst du es unmittelbar ausheben, über den Boden bewegen und bis zu 1,50 m transportieren. Diese Bewegung hat nicht genug Wucht, um Schaden zu verursachen.

Du lässt Formen, Farben oder beides in Erde oder Stein erscheinen, womit Worte geschrieben, Bilder geformt oder Muster erschaffen werden können. Diese Effekte halten für 1 Stunde.

Wenn sich die Erde oder das Gestein deiner Wahl auf dem Boden befindet oder Teil des Bodens ist, kannst du damit schwieriges Gelände erzeugen. Alternativ kannst du Boden, der bereits schwieriges Gelände ist, zu normalem Gelände umformen. Diese Effekte halten für 1 Stunde.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du nie mehr als zwei seiner nicht-unmittelbaren Effekte auf einmal aktiviert haben. Du kannst einen solchen Effekt als Aktion beenden.

ERDRÜTTELN

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst (3-m-Radius)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du lässt den Boden in einem 3 m Radius erzittern. Jede Kreatur außer dir in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und erleidet den Zustand liegend. Wenn der Boden in dem Bereich aus loser Erde oder Steinen besteht, wird er zu schwierigem Gelände, bis der Bereich geräumt wurde.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 1.

ERFRIERUNG

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du erzeugst einen lähmenden Frost auf einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt das Ziel 1W6 Kälteschaden und hat Nachteil auf seinen nächsten Waffenangriff, den es vor Ende seines nächsten Zuges durchführt.

Der Schaden des Zaubers steigt jeweils um 1W6 beim Erreichen der 5. (2W6), 11. (3W6) und 17. Stufe (4W6).

FEUERWERK

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Wähle einen Bereich mit Feuer in Reichweite, den du sehen kannst, der in einen Würfel von 1,50 m Kantenlänge passt. Du kannst das Feuer in diesem Bereich löschen und Feuerwerk oder Rauch erschaffen.

Feuerwerk. Das Ziel explodiert grell in allen möglichen Farben. Jede Kreatur in 3 m Entfernung zum Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf ablegen, oder erleidet bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand blind.

Rauch. Dicker, schwarzer Rauch quillt aus dem Ziel und verbreitet sich in einem Radius von 6 m, wobei er sich auch um Ecken ausbreitet. Der Bereich im Rauch ist komplett verschleiert. Der Rauch hält für 1 Minute oder bis er von einem starken Wind zerstreut wird.

FLAMMEN KONTROLLIEREN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: unmittelbar oder 1 Stunde (siehe unten)

Du wählst eine nicht-magische Flamme in Reichweite, die du sehen kannst, die in einen Würfel von 1,50 m Kantenlänge passt. Du kannst sie auf folgende Weise beeinflussen:

- Du lässt das Feuer sich sofort um 1,50 m in eine Richtung ausbreiten, vorausgesetzt, dass sich in dieser Richtung Holz oder anderes Brennmaterial befindet.
- Du löschst sofort das Feuer innerhalb des Würfels.
- Du verdoppelst oder halbiert das Gebiet hellem Lichts und dämmerigem Lichts, das das Feuer erleuchtet, wechselst die Farbe der Flamme oder beides. Diese Auswirkung hält 1 Stunde an.
- Du erschaffst einfache Formen – wie etwa die vage Gestalt einer Kreatur, eines unbelebten Objekts oder eines Ortes – aus den Flammen, die sich nach deinen Wünschen bewegen. Diese Formen bleiben für 1 Stunde bestehen.

Du kannst diesen Zauber mehrfach wirken. Dabei kannst du bist du drei seiner nicht-unmittelbaren Effekte zur selben Zeit aktiv haben und einen einzelnen dieser Effekte mit einer Aktion beenden.

FLAMMENPFEILE

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst einen Köcher mit Pfeilen oder Bolzen. Wenn ein Ziel von einem Fernkampfangriff getroffen wird, der mit Munition aus diesem Köcher durchgeführt wurde, nimmt das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Magie des Zaubers auf der verwendeten Munition endet, egal ob die Attacke trifft oder verfehlt. Der Zauber endet, wenn insgesamt zwölf Geschosse aus dem Köcher verwendet wurden.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich die Anzahl der Geschosse die mit dem Zauber belegt werden können um 2 für jeden Grad über dem 3.

FLUTWELLE

Beschwörung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser)

Wirkungsdauer: unmittelbar



Du lässt eine Wasserwelle erscheinen, die in einen Bereich in Reichweite schmettert. Das Gebiet kann bis zu 9 m lang, 3 m breit und 3 m hoch sein. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt eine Kreatur 4W8 Wuchtschaden und erleidet den Zustand liegend. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt eine Kreatur halben Schaden und wird nicht zu Boden geworfen. Das Wasser verteilt sich dann in alle Richtungen über den Boden und löscht dabei ungeschützte Flammen in einem Bereich von 9 m um den ursprünglichen Effekt.

HIMMELSSCHREIBEN

Verwandlung des 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Sicht

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du lässt bis zu zehn Worte auf einem Teil des Himmels erscheinen, den du sehen kannst. Die Worte sehen aus, als wären sie aus Wolken geformt und bleiben für die Dauer des Zaubers an der selben Stelle. Die Worte verflüchtigen sich, wenn der Zauber endet. Ein starker Wind kann die Wolken zerstreuen und den Zauber damit vorzeitig beenden.

INVESTITUR DES EISES

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis zum Ende des Zaubers, umgibt ein Kältenebel deinen von Raureif bedeckten Körper und du erhältst folgende Eigenschaften:

- Du bist immun gegen Kälteschaden und hast Resistenz gegen Feuerschaden.
- Es kostet dich keine zusätzliche Bewegung mehr, schwieriges Gelände aus Eis oder Schnee zu durchqueren.
- Der Boden in einem Radius von 3 m um dich herum ist vereist und schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer dir. Dieser Bereich bewegt sich mit dir mit.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um von dir ausgehend in eine beliebige Richtung einen Kegel von 4,5 m aus frostigen Winden hervorzurufen. Jede Kreatur im Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Eine Kreatur nimmt 4W6 Kälteschaden bei einem Misserfolg, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Bei einem Misserfolg wird außerdem die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges halbiert.

INVESTITUR DER FLAMME

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Flammen zucken über deinen Körper und liefern dabei in einem Umkreis von 9 m helles Licht sowie in weiteren 9 m Abstand dämmriges Licht für die Dauer des Zaubers. Die Flammen sind ungefährlich für dich. Bis der Zauber endet, erhältst du folgende Eigenschaften:

- Du bist immun gegen Feuerschaden und hast Resistenz gegen Kälteschaden.
- Jede Kreatur, die sich das erste mal in ihrer Runde innerhalb von 1,50 m von dir bewegt oder ihren Zug dort beendet, nimmt 1W10 Feuerschaden.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um von dir ausgehend in eine beliebige Richtung eine Linie aus Feuer von 1,50 m Breite und 4,50 m Länge hervorzurufen. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Eine Kreatur nimmt 4W8 Feuerschaden bei einem Misserfolg, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

INVESTITUR DES GESTEINS

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis der Zauber endet, ist dein Körper mit kleinen Steinchen bedeckt, und du erhältst folgende Eigenschaften:

- Du hast Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nicht-magischen Waffenangriffen.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um ein kleines Erdbeben in einem Radius von 4,50 m um dich herum zu erzeugen. Andere Kreaturen auf dem Boden dieses Bereichs müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder erleiden den Zustand liegend.
- Es kostet dich keine zusätzliche Bewegung mehr, schwieriges Gelände aus Erde oder Stein zu durchqueren. Du kannst dich durch festes Erdreich und solides Gestein bewegen, als wäre es Luft und ohne es zu destabilisieren, jedoch kannst du deine Bewegung darin nicht beenden. Falls du es doch tust, wirst du in den nächsten nicht besetzten Bereich geschoben, der Zauber endet und du erleidest bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand betäubt.

INVESTITUR DES WINDES

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis der Zauber endet, wirbelt der Wind um dich herum, und du erhältst folgende Eigenschaften:

- Fernkampf-Waffenangriffe gegen dich haben Nachteil auf den Angriffswurf.
- Du erhältst eine Flugbewegungsrate von 18 m. Wenn du noch am Fliegen bist, wenn der Zauber endet, fällst du, wenn du dies nicht irgendwie verhindern kannst.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um einen Würfel voll wirbelndem Wind von 4,50 m Kantenlänge an einem Punkt den du sehen kannst innerhalb von 18 m von dir

hervorzurufen. Eine Kreatur in diesem Bereichs muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Sie erleidet 2W10 Wuchtschaden bei einem Misserfolg, oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Bei Misserfolg einer großen oder kleineren Kreatur, wird sie außerdem 3 m von der Mitte des Würfels weggestoßen.

KATAPULT

Verwandlung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Wähle ein Objekt mit einem Gewicht von 1 bis 5 Pfund in Reichweite, das nicht getragen oder in der Hand gehalten wird. Das Objekt fliegt in gerader Linie bis zu 27 m in die Richtung deiner Wahl, bevor es wieder auf dem Boden aufkommt, wird aber von soliden Oberflächen in seiner Flugbahn aufgehalten. Wenn das Objekt eine Kreatur treffen würde, muss diese einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg kollidiert das Objekt mit der Kreatur und kommt zum Stillstand. In diesem Fall nimmt das Objekt und die Kreatur 3W8 Wuchtschaden. Andernfalls nehmen das Objekt und die solide Oberfläche, auf die es aufschlägt den Schaden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt das maximale Gewicht des Objekts, dass du mit diesem Zauber manipulieren kannst, um 5 Pfund und der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem 1.

KNOCHEN DER ERDE

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du lässt aus Stellen in Reichweite die du sehen kannst sechs Steinsäulen aus dem Boden brechen. Jede Säule ist ein Zylinder mit einem Durchmesser von 1,50 m und einer Höhe von bis zu 9 m. Der Boden, aus dem die Säule hervorbrechen soll, muss breit genug für diesen Durchmesser sein und der Boden unter einer Kreatur kann nur dann das Ziel sein, wenn die Kreatur mittelgroß oder kleiner ist. Jede Säule hat eine RK von 5 und 30 Trefferpunkte. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, zerbricht sie zu Geröll, was einen Bereich mit schwierigem Gelände von 3 m Durchmesser erschafft. Das Geröll bleibt bestehen, bis es geräumt wird.

Wenn eine Säule unter einer Kreatur erschaffen wird, muss diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um zu verhindern, von der Säule emporgehoben zu werden. Eine Kreatur kann den Rettungswurf freiwillig nicht bestehen.

Wenn die Säule nicht ihre volle Höhe erreichen kann, etwa wegen einer Decke oder einem anderen Hindernis, nimmt eine Kreatur auf der Säule 6W6 Wuchtschaden und erleidet den Zustand festgesetzt, da sie zwischen der Säule und dem Ziel zerquetscht wird. Die festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf (Wahl der Kreatur) gegen den Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs des Zaubers ablegen. Bei Erfolg ist die Kreatur nicht mehr festgesetzt und muss sich entweder von der Säule herunter bewegen oder herunterfallen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du zwei weitere Säulen für jeden Grad über dem 6. erschaffen.

LAGERFEUER ERSCHAFFEN

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst ein Lagerfeuer auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite den du sehen kannst. Bis der Zauber endet füllt das Lagerfeuer einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge aus. Jede Kreatur, die sich in dem Bereich befindet, in dem du das Lagerfeuer beschwörst, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder nimmt 1W8 Feuerschaden. Eine Kreatur muss auch einen Rettungswurf ablegen, wenn sie das erste mal in ihrer Runde den Bereich des Lagerfeuers betritt oder ihren Zug in ihm beendet.

Der Schaden des Zaubers steigt jeweils um 1W8 beim Erreichen der 5. (2W8), 11. (3W8) und 17. Stufe (4W8).

MAGIESTEIN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du berührst ein bis drei Kieselsteine und erfüllst sie mit Magie. Du oder jemand anderes kann Fernkampfangriffe mit diesen Steinen durchführen, indem er sie wirft oder mit einer Schleuder verschießt. Wenn sie geworfen werden, haben die Steine eine Reichweite von 18 m, ansonsten gilt die Reichweite der verwendeten Waffe. Verwende deinen Modifikator für Zauberangriffe als Angriffsbonus. Wenn ein anderer einen deiner Steine verwendet, verwenden er seinen eigenen Übungsbonus plus den Modifikator *deines* zum Zaubern relevanten Attributs (anstelle des eigenen Geschicklichkeits-Modifikators) als Angriffsbonus. Bei einem Treffer nimmt das Ziel Schaden in Höhe von 1W6 + Modifikator *deines* zum Zaubern relevanten Attributs. Die Magie auf einem verwendeten Stein endet, egal ob die Attacke verfehlt oder trifft.

Wenn du den Zauber erneut wirkst, endet er auf allen bisher verzauberten Steinen.

MAHLSTROM

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Papier oder ein Blatt, das zu einem Trichter gerollt wurde)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine 1,50 m tiefe Wassermasse erscheint und wirbelt in einem 9 m Radius zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst. Der Punkt muss sich auf dem Boden befinden oder auf einer Wasseroberfläche. Bis der Zauber endet, gilt dieses Gebiet als schwieriges Gelände, und jede Kreatur, die ihren Zug hier beginnt, muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen oder erleidet 6W6 Wuchtschaden und wird um 3 m Richtung Mitte gezogen.

MAXIMILIANS ERDGRIF

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G, M (eine aus Lehm geformte Miniaturhand)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du wählst einen nicht besetzten Bereich mit 1,50 m Seitenlänge in Reichweite, den du sehen kannst. Eine mittelgroße Hand aus kompaktem Erdboden erhebt sich dort und greift nach einer Kreatur in 1,50 m Entfernung von ihr. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt das Ziel 2W6 Wuchtschaden und leidet für die Dauer des Zaubers unter dem Zustand festgesetzt.

Als Aktion kannst du deine Hand das festgesetzte Ziel zerdrücken lassen, das erneut einen Stärkerettungswurf ablegen muss. Bei einem Fehlschlag nimmt es 2W6 Wuchtschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Um freizukommen, muss das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen. Bei Erfolg entkommt das Ziel und ist nicht mehr von der Hand festgesetzt.

Als Aktion kannst du die Hand nach einem anderen Ziel greifen lassen, oder du kannst sie zu einem anderen nicht besetzten Bereich in Reichweite bewegen. Die Hand lässt in beiden Fällen ein festgesetztes Ziel frei.

MELFS PRÄZISE METEORE

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G, M (Salpeter, Schwefel und ein Kügelchen Holzteer)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst direkt um dich herum sechs winzige Meteore. Sie schweben in der Luft und umkreisen sich für die Dauer des Zaubers. Wenn du den Zauber wirkst – und als Bonusaktion in jedem deiner folgenden Züge – kannst du einen oder zwei der Meteore aktivieren und sie auf einen oder mehrere Punkte deiner Wahl in bis zu 36 m Entfernung verschießen. Dort explodieren sie, und jede Kreatur innerhalb eines Radius von 1,50 m eines Einschlagpunktes muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt eine Kreatur 2W6 Feuerschaden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich die Anzahl der erschaffenen Meteore um zwei für jeden Grad über dem 3.

EINÄSCHERUNG

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Flammen umzüngeln eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt es 7W6 Feuerschaden, halb so viel bei einem Erfolgreichen Rettungswurf. Bei Misserfolg brennt das Ziel außerdem für die Dauer des Zaubers. Das brennende Ziel liefert in einem Umkreis von 9 m helles Licht sowie in weiteren 9 m Abstand dämmriges Licht. Am Ende jedes seiner Züge wiederholt das Ziel seinen Rettungswurf. Bei einem Fehlschlag nimmt es 3W6 Feuerschaden; bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Zauber beendet. Diese magischen Flammen können ansonsten nicht durch nichtmagische Mittel gelöscht werden.

Wenn der Schaden dieses Zaubers das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, verbrennt es zu Asche.

SANDWAND

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Sand)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erzeugst eine Wand aus wirbelndem Sand auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Du kannst die Wand bis zu 9 m lang, 3 m hoch und 3 m dick machen. Sie verschwindet, sobald der Zauber endet. Sie blockiert jegliche Sichtlinie, aber keine Bewegung. Eine Kreatur gilt als blind, während sie sich im Bereich der Wand befindet, und muss 3 m ihrer Bewegungsrate für jeden Meter ausgeben, den sie sich darin bewegt.

SCHUTZWIND

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein starker Wind (30 km/h) weht um dich herum in einem Radius von 3 m und bewegt sich mit dir mit, wobei du immer das Zentrum des Sturms bist. Dies hält für die Dauer des Zaubers an.

Der Wind bewirkt folgende Effekte:

- Jede Kreatur im Bereich hat den Zustand taub.
- Er löscht ungeschützte Flammen von der Größe einer Fackel oder kleiner in seinem Bereich.
- Das Gebiet ist schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer dir.
- Die Angriffswürfe von Fernkampfwaffenangriffen haben Nachteil, wenn sie durch den Bereich des Winds hindurch gehen.
- Er weht Gase, Rauch und Nebel weg, die von einem starken Wind beeinflusst werden können.

SNILLOCS SCHNEEBALLSCHWARM

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (ein Stück Eis oder ein kleines, weißes Steinplättchen)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Ein Schwall magischer Schneebälle bricht aus einer Stelle deiner Wahl in Reichweite hervor. Jede Kreatur in einer Sphäre mit 1,50 m Radius um diesen Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 3W6 Kälteschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 2.

STAUBTEUFEL

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (eine Prise Staub)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen freien Würfel voller Luft mit 1,50 m Kantenlänge in Reichweite, den du sehen kannst. Eine elementare Kraft in Form eines Staubteufels erscheint in diesem Würfel und bleibt für die Dauer des Zaubers.

Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m vom Staubteufel beendet, muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 1W8 Wuchtschaden und wird 3 m weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur halben Schaden und wird nicht weggestoßen.

Als Bonusaktion kannst du den Staubteufel bis zu 9 m in eine beliebige Richtung bewegen. Wenn der Staubteufel sich über Sand, Staub, lose Erde oder kleine Steinchen bewegt, saugt er das Material auf und bildet daraus eine Wolke mit 3 m Radius, die um ihn herum wirbelt, und die bis zum Anfang deines nächsten Zuges bestehen bleibt. Der Bereich in der Wolke ist komplett verschleiert.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem 2.

STEINWANDELN

Verwandlung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (Lehm und Wasser)

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du wählst einen Bereich mit Stein oder Schlamm in Reichweite, den du sehen kannst, der in einen Würfel mit 12 m Kantenlänge passt. Wähle einen der folgenden Effekte:

Stein in Schlamm verwandeln. Nicht-magisches Gestein jeder Art im Bereich wird zu einer ebenso großen Menge aus dickem, fließendem Schlamm.

Wenn du den Zauber auf einem Bereich auf dem Boden wirkst, wird dieser schlammig genug, dass eine Kreatur darin versinken kann. Jeder Meter, den sich eine Kreatur durch den Schlamm bewegt, kostet sie 4 m ihrer Bewegungsrate. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden befindet, während du ihn verzauberst, muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Eine Kreatur muss auch jedes Mal diesen Rettungswurf ablegen, wenn sie das erste Mal in ihrer Runde den Bereich betritt oder ihren Zug darin beendet. Bei einem Misserfolg sinkt die Kreatur im Schlamm ein und erleidet den Zustand festgesetzt, kann aber ihre Aktion verwenden, um den Zustand festgesetzt aufzuheben, indem sie sich aus dem Schlamm windet.

Wenn du den Zauber auf eine Decke wirkst, fällt der Schlamm herunter. Jede Kreatur unter dem fallenden Schlamm muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt eine Kreatur 4W8 Wuchtschaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schlamm in Stein verwandeln. Nicht-magischer Schlamm oder Treibsand im Bereich mit nicht mehr als 3 m Tiefe wird in leichtes Gestein verwandelt. Jede Kreatur, die sich während der Umwandlung im Schlamm befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg steckt eine Kreatur im Stein und erleidet den Zustand festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur kann als Aktion versuchen, auszubrechen, indem sie einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 ablegt, oder indem sie dem Fels um sich herum 25 Schadenspunkte zufügt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird eine Kreatur sicher zur Oberfläche in einen nicht besetzten Bereich geschoben.

STURMKUGEL

Hervorrufung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kugel aus wirbelnder Luft mit einem Radius von 6 m erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Kugel bleibt dort für die Dauer des Zaubers. Jede Kreatur, die sich in der Kugel befindet, wenn sie erscheint, muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen oder nimmt 2W6 Wuchtschaden. Das Gebiet innerhalb der Kugel gilt als schwieriges Gelände.

Bis der Zauber endet, kannst du eine Bonusaktion am Ende deines Zuges verwenden, um einen Blitz aus der Kugel auf eine Kreatur springen zu lassen, die sich innerhalb von 18 m zur Mitte der Kugel aufhält. Führe dafür einen magischen Fernkampfangriff durch. Du hast Vorteil auf den Angriffswurf, wenn du dich das Ziel innerhalb der Kugel befindet. Bei einem Treffer nimmt das Ziel 4W6 Blitzschaden.

Kreaturen, die sich in 9 m um die Kugel aufhalten, haben Nachteil, wenn sie auf Weisheit (Wahrnehmung) würfeln, um etwas zu hören.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden seiner Effekte um 1W6 für jeden Grad über dem 4.

TIERBINDUNG

Erkenntnismagie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Stück in Stoff gewickeltes Fell)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du stellst eine telepathische Verbindung mit einem Tier her, das du berührst und das dir freundlich gesinnt ist oder von dir bezaubert wurde. Der Zauber schlägt automatisch fehl, wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher ist. Bis der Zauber endet, besteht die Verbindung weiter, solange sich das Tier in deiner Sichtlinie befindet. Durch diese Verbindung kann das Tier deine telepathischen Nachrichten verstehen und es kann dir einfache Emotionen und Konzepte vermitteln. Während die Verbindung aktiv ist, hat das Tier Vorteil auf Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die innerhalb von 1,50 m von dir ist und die du sehen kannst.

URTÜMLICHER SCHUTZ

Bannmagie des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du hast für die Dauer des Zaubers Resistenz gegen Blitz-, Donner-, Feuer-, Kälte- und Säureschaden.

Wenn du Schaden durch einen dieser Schadenstypen nimmst, kannst du deine Reaktion einsetzen, um Immunität gegen diesen Typ zu erhalten, was den auslösenden Schaden einschließt. In diesem Fall enden die Resistenzen und die Immunität hält bis zum Ende des nächsten Zuges. Danach endet der Zauber.

WASSER FORMEN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: unmittelbar oder 1 Stunde (siehe unten)

Du wählst einen Bereich mit Wasser in Reichweite, den du sehen kannst und der in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passt. Du kannst es auf folgende Weise beeinflussen:

- Du bewegst das Wasser oder ändert seine Flussrichtung unmittelbar in eine Richtung deiner Wahl, wobei es sich um bis zu 1,50 m bewegt. Diese Bewegung erzeugt nicht genug Wucht, um Schaden zu verursachen.
- Du erschaffst einfache Formen im Wasser, die sich nach deiner Vorgabe bewegen. Dieser Effekt hält für 1 Stunde.
- Du änderst die Farbe oder Durchsichtigkeit des Wassers. Der gesamte betroffene Wasserbereich muss dabei die gleiche Farbe beziehungsweise Durchsichtigkeit erhalten. Dieser Effekt hält für 1 Stunde.
- Du frierst das Wasser ein, falls sich keine Kreatur darin befindet. Das Wasser taut nach 1 Stunde wieder auf.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du nie mehr als zwei seiner nicht-unmittelbaren Effekte auf einmal aktiviert haben. Du kannst einen solchen Effekt als Aktion beenden.

WASSERKUGEL

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (ein Tröpfchen Wasser)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du beschwörst eine Kugel aus Wasser mit einem Radius von 3 m mittig auf einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Kugel kann in der Luft schweben, aber nicht mehr als 3 m über dem Boden. Die Kugel bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Jede Kreatur im Bereich der Kugel muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei Erfolg wird die Kreatur zum nächstliegenden nicht belegten Bereich außerhalb der Kugel geschoben. Eine riesige oder größere Kreatur hat automatisch Erfolg bei dem Rettungswurf. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur in der Kugel festgesetzt und von Wasser eingeschlossen. Am Ende jedes Zuges kann eine festgesetzte Kreatur den Rettungswurf wiederholen.

Die Kugel kann maximal vier mittelgroße oder kleinere Kreaturen oder eine große Kreatur halten. Wenn die Kugel eine weitere Kreatur über das Maximum hinaus halten soll, wird eine zufällige gehaltene Kreatur aus der Kugel geschoben und landet liegend in einem Bereich in 1,50 m um die Kugel.

Als Aktion kannst du die Kugel bis zu 9 m in einer geraden Linie bewegen. Wenn sie über eine Grube, einen Abgrund oder eine andere Art Abhang bewegt, schwebt sie sanft nach unten, bis sie in 3 m über dem Boden weiter schwebt. Jede Kreatur, die von der Kugel festgesetzt ist, bewegt sich mit ihr. Du kannst die Kugel gegen Kreaturen rammen, wodurch diese obigen Rettungswurf ablegen müssen. Dies geht nur einmal pro Zug. Wenn der Zauber endet fällt die Kugel herunter.

Das Wasser breitet sich aus und löscht alle normalen Feuer auf dem Boden in einem Umkreis von 9 m. Jede Kreatur, die in der Kugel festgesetzt war, befindet sich im Zustand liegend auf dem Boden, wo die Kugel heruntergefallen ist.

WASSERWAND

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erzeugst eine Wand aus Wasser auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Du kannst die Wand bis zu 9 m lang, 3 m hoch und 30 cm dick machen, oder du kannst eine ringförmige Mauer mit 6 m Durchmesser formen, die 6 m hoch und 30 cm dick ist. Sie verschwindet, sobald der Zauber endet. Der Bereich der Wand ist schwieriges Gelände.

Jeder Fernkampf-Waffenangriff, der durch die Wand hindurch ausgeführt wird, hat Nachteil auf seinen Angriffswurf. Der Schaden von Feuerangriffen, die durch die Wand hindurch gehen, wird halbiert. Zauber, die Kälteschaden verursachen und durch die Wand hindurch gehen, frieren den Teil der Wand ein, den sie passieren (mindestens ein Bereich von 1,50 m Seitenlänge wird eingefroren). Jeder gefrorene Bereich mit 1,50 m Seitenlänge hat eine RK von 5 und 15 Trefferpunkte. Wenn die Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, wird der Bereich der Wand zerstört. Zerstörte Bereiche werden nicht wieder von Wasser aufgefüllt.

WIND KONTROLLIEREN

Verwandlung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 90 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du übernimmst die Kontrolle über die Luft in einem Würfel von 30 m Kantenlänge in Reichweite den du sehen kannst. Wähle einen der folgenden Effekte, wenn du den Zauber wirkst. Der Effekt hält für die Dauer des Zaubers an, es sei denn du wechselst den Effekt zu einem späteren Zeitpunkt mit einer Aktion. Du kannst den Effekt auch mit einer Aktion temporär anhalten oder einen angehaltenen Effekt weiter laufen lassen.

Windböen. Der Wind wird in dem Würfel stärker und bläst kontinuierlich in eine horizontale Richtung deiner Wahl. Du kannst die Stärke des Winds wählen: ruhig, mäßig oder stark. Wenn der Wind mäßig oder stark ist, werden Fernkampf-Waffenangriffe, die durch den Würfel hindurch oder auf Ziele in ihm gemacht werden, mit Nachteil ausgeführt.

Fallwind. Du erzeugst einen konstanten, starken Windzug, der von der Oberseite des Würfels aus nach unten bläst. Fernkampf-Waffenangriffe, die durch den Würfel hindurch oder auf Ziele in ihm gemacht werden, werden mit Nachteil ausgeführt. Eine Kreatur muss einen Stärkerettungswurf ablegen, wenn sie das erste mal in ihrem Zug in den Würfel hinein fliegt oder ihren Zug darin fliegend beendet. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur den Zustand liegend.

Aufwind. Du erzeugst einen stetigen Aufwind, der vom Boden des Würfels nach oben steigt. Kreaturen, die einen Fall in dem Würfel beenden, erleiden nur halben Fallschaden. Wenn eine Kreatur innerhalb des Würfels einen Hochsprung macht, kann die Kreatur bis zu 3 m höher als normal springen.

WINDBÖ

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du fängst den Wind und bringst ihn dazu, einen der folgenden Effekt an einem Punkt auszulösen, der in Reichweite ist und den du sehen kannst:

- Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur deiner Wahl muss einen Stärkerettungswurf bestehen oder wird 1,50 m von dir weggestoßen.
- Du erzeugst einen Luftstoß, der ein Objekt bewegen kann, das weder getragen noch in der Hand gehalten wird und nicht mehr als 5 Pfund wiegt. Das Objekt wird bis zu 3 m von dir weggestoßen. Der Stoß ist nicht stark genug, um Schaden zu verursachen.
- Du erzeugst einen harmlosen Effekt mit der Luft, wie etwa Blätter rascheln zu lassen, Fensterläden, die vom Wind zugeschlagen werden oder dass sich deine Kleidung im Wind kräuselt.





WIRBELWIND

Hervorrufung des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 90 m

Komponenten: V, M (ein Stück Stroh)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Wirbelwind entsteht an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Der Wirbelwind ist zylinderförmig mit einem Radius von 3 m und einer Höhe von 9 m, dessen Zentrum sich im gewählten Punkt befindet. Bis der Zauber endet, kannst du mit deiner Aktion den Wirbelwind bis zu 9 m in beliebiger Richtung auf dem Boden bewegen. Der Wirbelwind saugt dabei jedes mittelgroße oder kleinere Objekt auf, das nicht gesichert ist oder getragen oder in der Hand gehalten wird.

Eine Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, wenn sie das erste mal in ihrem Zug den Wirbelwind betritt oder der Wirbelwind sich auf ihre Position bewegt, was

auch für seine Erschaffung gilt. Eine Kreatur nimmt 10W6 Wuchtschaden bei einem Misserfolg, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Zusätzlich muss eine große oder kleinere Kreatur, die einen Misserfolg bei diesem Rettungswurf hat, einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen oder erleidet den Zustand festgesetzt und ist im Wirbelwind gefangen, bis der Zauber endet. Wenn eine Kreatur ihren Zug festgesetzt im Wirbelwind beginnt, wird die Kreatur 1,50 m höher in die Höhe gesogen, es sei denn, sie befindet sich bereits so hoch wie die Höhe des Wirbels. Eine festgesetzte Kreatur bewegt sich mit dem Wirbelwind und fällt, sobald der Zauber endet, es sei denn, die Kreatur hat eine Möglichkeit, sich oben zu halten.

Eine festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf oder Geschicklichkeitswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG ablegen. Bei Erfolg ist die Kreatur nicht länger festgesetzt und wird 3W6 x 3 m vom Wirbelwind in eine zufällige Richtung weggeschleudert.

ANHANG C: FÜR ANDERE WELTEN ADAPTIEREN



AS ELEMENTARE BÖSE IST SO ALT WIE DIE Schöpfung selbst und hat sich in Tausenden Welten über die Zeitalter unzählige Male erhoben. *Fürsten der Apokalypse* beschreibt den Aufstieg des Elementaren Bösen in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Jedoch gibt es keinen Grund, warum du dieses Abenteuer nicht an eine beliebige Welt anpassen können solltest, die Teil des

Multiversums von DUNGEONS & DRAGONS ist. In diesem Anhang sehen wir uns an, wie man dieses Abenteuer an die bekanntesten Kampagnenwelten oder auch an deine Eigenkreation anpassen kann.

DIE DUNKLEN SONNE

Der sterbende Planet Athas ist eine Welt, die wegen der elementaren Mächte bereits voller Narben ist. Vor langer Zeit führten die Götter von Athas einen furchtbaren Krieg gegen die mächtigen urtümlichen Kräfte der Elementarebenen – und sie haben verloren. Die Götter wurden abgeschlachtet oder ins Exil gezwungen und ließen Athas unter der Herrschaft elementarer Wesenheiten zurück, die sich nur wenig um die Bedürfnisse der Sterblichen kümmern. In dem düsteren Zeitalter, das dem Fall der Götter folgte, kamen mächtige Hexenkönige an die Macht und zerstörten beinahe die Welt mit ihrer rücksichtslosen Ausübung verderbter Magie. Sie verwandelten Athas in eine schreckliche Wüste mit umherstreifenden Monstern, in der nur die stärksten überleben.

Eines der Markenzeichen der Welt der Dunklen Sonne ist, dass die Helden keine vergessenen Ruinen suchen müssen, um das Abenteuer zu finden – hier zu Überleben ist schon ein Abenteuer an sich. Es ist aber dennoch kein Problem, *Fürsten der Apokalypse* erfolgreich in deine Kampagne in der Welt der Dunklen Sonne zu integrieren.

KAMPAGNENWELT

Eine fruchtbare Ackerbauregion wie das Dessarintal existiert nicht in Athas, aber es gibt dort etliche Grenzgebiete mit kleinen, abgelegenen Dörfern, die von mehreren Tagesreisen durch die Wildnis voneinander getrennt sind. Ein gutes Beispiel ist die Große Schwemmsandwüste (The Great Alluvial Desert). Die lange verschollene Zwergenzitadelle von Tyar-Besil liegt unter dem felsigen Ödland etwa 45 bis 60 km nordwestlich des Dorfs Kled. Die verschüttete Stadt muss nicht großartig angepasst werden: eine 5.000 Jahre alte zwergische Festung, die unter vergessen unter dem Sand ruht, kann ohne Probleme im Grünen Zeitalter (Green Age) gegründet worden sein, als die Welt von Athas noch sehr viel mehr wie die Vergessenen Reiche ausgesehen hat.

Die vier Verfluchten Festen aus Kapitel 3 dieses Abenteuers sind einsame Außenposten oder Ruinen, die im Ödland verstreut sind, und unter denen sich Tyar-Besil befindet. Flussgardenfeste ist zugegebenermaßen ein wenig problematisch in einer Wüstenwelt, aber die Lösung ist einfach: Sie liegt an den staubigen Ufern eines lange vertrockneten Flusses. Die Kultisten der Brechenden Welle, welche die Feste bewohnen, sind keine Schmuggler und Piraten, sondern Sklavenhändler.

Die Siedlungen in der Nähe der Gebiete, in denen die Elementarkulte sich am aufbauen sind, sind das Dorf Freiheit (Freedom), das zwergische Minendorf Kled und die Silberquell-Oase (Silver Spring oasis). Kled ist ein guter

Ausgangspunkt für Erkundungsreisen und kann als das „Rotlärche“ der Kampagne in der Welt der Schwarzen Sonne dienen. Freiheit ist guter Ersatz für Beliard und Silberquell funktioniert gut in der Rolle der Kahnbauer-Herberge und als Womford. Du kannst dir auch ein oder zwei weitere kleine Dörfchen ausdenken – vielleicht auch einen Handelsposten – der als Westbrücke fungieren kann und einen Ort bietet, der vom Kult bedroht oder zerstört wird als Vergeltung des Kultes, wenn das Abenteuer voranschreitet.

HINTERGRUND

Statt der Abordnung aus Mirabar sind die verschollenen Mitglieder der Karawane, die am Anfang die Motivation für die Helden sind, sich ins Abenteuer zu stürzen, Abgesandte aus dem Halblingsdorf Ogo, die auf dem Weg zur befreiten Stadt Tyr sind. Die neuen Anführer der Stadt hoffen, eine Allianz mit den Halblingen der Forstgrat-Region (Forest Ridge), und schicken Abgesandte mit Geschenken und Handelsgütern zum Dorf Ogo. Eine Gruppe wichtiger Halblinge kehrt nach Tyr mit den Abgesandten der Stadt zurück, um ihrerseits Geschenke zu überbringen. Nach einem Zwischenstopp im Dorf Freiheit, zog die Abordnung nach Süden Richtung Kled, von wo aus sie weiter nach Tyr reisen wollten. Jedoch verschwanden sie im Ödland zwischen Kled und Freiheit.

DER ATHASISCHE KULT

Elementarkulte sind in Athas weit verbreitet. In einer Welt ohne Götter beten die Leute stattdessen die Kräfte an, die sie in der Welt um sie herum sehen können: Erde, Feuer, Luft und Wasser. Elementarpriester nehmen ähnliche soziale Rollen ein wie religiöse Einsiedler oder Stammeschamanen in anderen Welten. Der durchschnittliche Athasier, besonders jene, die außerhalb der Mauern der Stadtstaaten leben, verehren die Elementarpriester und lauschen aufmerksam ihren Lehren. Der Hauptunterschied zwischen den Kultisten, die sich dem Elementaren Bösen verschrieben haben und den Elementarpriestern, die man gewöhnlich in den Stämmen und Dörfern in Athas findet, sind die bösen Absichten des Kults. Ein Elementarpriester beschützt und leitet die einfachen Leute und nutzt Elementarmagie, um ihr Leben zu verbessern. Ein Elementarkultist hingegen verlangt Erniedrigung, Opferbereitschaft und Gehorsam. Die Elemente sind nicht länger ein Werkzeug fürs Überleben. Sie werden stattdessen zu einer Kraft der Zerstörung und einer Macht, um Andere zu beherrschen.

Da Elementarpriester so einen wichtigen Platz in der Gesellschaft der Athasier einnehmen, wird das Auftauchen von Kultisten, die dem Elementaren Bösen dienen zuerst nicht ungewöhnlich wirken. In den kleinen Wüstendörfern könnte sich ohne Probleme ein Kult bilden und sogar allgemeine Unterstützung der Dorfgemeinschaft oder der Stämme bekommen – zumindest so lange, bis die Grausamkeit und der Wahnsinn seiner Anhänger allen seine wahre Natur offenbart.

In der athasischen Version der Kampagne des Elementaren Bösen treten die Propheten zuerst als charismatische und mächtige Elementarpriester auf, die ihrer Gefolgschaft einen „besseren Weg“ versprechen. Die elementaren Waffen sind Erbstücke oder verlorene Schätze, die vor langer Zeit von einer früheren Inkarnation des Kultes erschaffen wurden. Wenn sich das Ältere Elementare Auge unter der Dunklen Sonne zu regen beginnt und neue Diener sucht, erwachen die antiken Waffen aus ihrem Schlummer und finden ihren Weg in würdige Hände.



FRAKTIONEN AUF ATHAS

Die Stadtstaaten und nomadischen Stämme von Athas haben eine Reihe von Fraktionen und Allianzen, die durch die brutale Geschichte der Welt geformt wurden. Hier sind einige Anregungen, wie man die Fraktionen der Abenteurer für Athas konvertieren kann.

DIE HARFNER

Die Verschleierte Allianz (The Veiled Alliance)

Die Verschleierte Allianz ist eine Geheimgesellschaft, die sich dem Sturz der bösen Hexenkönige verschrieben hat, welche die Tyr-Region unterdrücken. Wie die Harfner bestehen ihre Ränge aus Schurken, Zauberwirkern und Spionen. Wenige Organisationen oder Bewegungen in Athas operieren übergreifend in mehreren Stadtstaaten, aber die Verschleierte Allianz ist eine davon. Helden, die ihre Treue der Verschleierten Allianz schwören, wären primär daran interessiert, die Schänder zu stoppen, die den Elementarkulten dienen, und sicher zu stellen, dass die Hexenkönige die geheimen elementaren Kräfte nicht in ihre Finger bekommen.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Die Befreiten (The Free)

Die Wildnis der Wüste ist gespickt mit Lagern und Festungen von Athas Sklavenstämmen – Gruppen von Personen, die es geschafft haben, aus der Sklaverei in eine der Stadtstaaten zu entfliehen. Die Befreiten sind eine dünn besetzte, unorganisierte Vereinigung oder Gemeinschaft der Sklavenstämmen der Tyr-Region. Obwohl die Stämme nicht miteinander kooperieren, teilen sie gemeinsame Wertevorstellungen und arbeiten auf dasselbe Ziel hin: die Zerstörung der Sklaverei. Sie erfüllen in etwa die Rolle des Ordens des Panzerhandschuhs in Athas.

Die Befreiten kümmern sich nicht direkt darum, Bedrohungen wie das Elementare Böse zu bekämpfen, aber sie hassen Sklavenhalter und tun alles in ihrer Macht stehende um die zu bestrafen, die andere versklaven. Die Elementarkulte nehmen Gefangene und zwingen sie, an ihren wahnsinnigen Projekten zu arbeiten, weshalb sich die Befreiten einmischen, um diese Machenschaften zu stoppen und die Missetäter für ihre Verbrechen zu bestrafen.

DIE SMARAGDENKLAVE

Druidenzirkel

Athasische Druiden sehen sich selbst als die Wächter des Landes und als Feinde aller, die verderbte Magie einsetzen. Es gibt keine große, überregionale druidische Organisation, aber eine Gruppe kleiner, lokaler Druidenzirkel beschäftigt sich mit Unruhen und Unglücken, die von den Aktivitäten des Kults ausgelöst wurden. Ein solcher Zirkel durchstreift das Gebiet zwischen Drachenschale und dem Tal von Tyr. Charaktere, die dafür kämpfen wollen, dass die Kräfte der Natur im Gleichgewicht bleiben, könnten Verbündete (oder Mitglieder) der Druiden sein.

DER RAT DER GRAFEN

Bürokratie der Templer (Templar bureaucracy)

Die Hexenkönige der Tyr-Region sind bitterlich verfeindet miteinander, weshalb es so etwas wie den Rat der Grafen nicht geben kann. Jedoch kann die Bürokratie der Templer eine ähnliche eine ähnliche Rolle in der Welt der Dunklen Sonne übernehmen. Der Stadtstaat Tyr ist meistens über das Aufkommen von gefährlichen magischen Kulturen in der Großen Sandwüste von Alluvial besorgt. Er kämpft immer noch damit, nach dem Tod von König Kalak seinen Weg zu

finden. Die Templer von Tyr können es nicht zulassen, dass eine neue Bedrohung auf ihrer Türschwelle entsteht – oder dass Templer verfeindeter Städte wie Urik die Kontrolle über die Elementarmagie des Kults erlangen.

DIE ZHENTARIM

Haus Tsalaxa

Die großen Händlerhäuser der Tyr-Region betreiben Waren-depots und Handelszentren in allen großen Stadtstaaten. Sie alle stehen im aggressiven Wettbewerb miteinander und versuchen ständig, sich einen Vorteil gegenüber ihren Rivalen zu verschaffen, jedoch wird Haus Tsalaxa von Draj von allen als das skrupelloseste angesehen. Agenten des Hauses Tsalaxa zögern nicht zu Mitteln greifen wie Attentaten, Bestechung oder sogar bezahlte Überfälle auf die Karawanen von rivalisierenden Häusern. Für die Tsalaxa bedeutet der Kult des Elementaren Bösen eine Bedrohung der bestehenden Ordnung: weitreichende Zerstörung ist schlecht fürs Geschäft, sogar nach dem Maßstab von Haus Tsalaxa. Wenn die Agenten des Hauses im sich Zuge der Beseitigung der Bedrohung auch noch die Geheimnisse des Kults unter den Nagel reißen können, ist das natürlich umso besser.

DRACHENLANZE

Die Welt von Krynn, welche die Heimat der Drachenlanzen-Saga ist, ist seit Jahren eine beliebte Kampagnenwelt. Mit wenigen kleinen Anpassungen kannst du *Fürsten der Apokalypse* erfolgreich in deine Kampagne in der Welt der Drachenlanze integrieren. Die Geschichte des Elementaren Bösen kann dahingehend umgemünzt werden, dass die Kräfte des Chaos erneut einen Weg suchen, um die Welt von Krynn zu zerstören.

KAMPAGNENWELT

Es müssen sowohl die Zeit als auch der Ort berücksichtigt werden, wenn man dieses Abenteuer in der Welt der Drachenlanze verwenden will. Jedes Zeitalter in der Geschichte von Krynn bietet seine eigenen Herausforderungen. Findet das Abenteuer während des prä-kataklysmischen Zeitalters der Macht statt? Vor oder während des Kriegs der Lanze? Wo in Krynn erhebt sich das Elementare Böse: in den Hügeln und Bergen von Solamnia? Ergoth? Oder im der Zerstörung geweihten Istar? Unser Vorschlag ist es, die Kampagne dort stattfinden zu lassen, wo die Drachenlanzen-Saga begann: in den Ländereien von Abanasinia, nahe Solace und Haven, am Ende der Zeit der Dunkelheit ein oder zwei Jahre vor dem Beginn des Kriegs der Lanze.

In diesem Szenario werden die Sumerhügel von den Hügeln und Bergen zwischen Solace und Haven ersetzt. Statt in Rotlärche beginnt das Abenteuer in Torweg, welches nur ein wenig südlich von Solace liegt. Die Gabelungen des Fluss der Weißen Wut ersetzen den Dessarinfluss, und viele Abenteuerschauplätze können nördlich oder südlich von Torweg entlang des Flusses oder in den Bergen im Westen platziert werden. Die größte Stadt der Region ist Haven, die die gleiche Rolle wie Yartar übernehmen kann.

Die Hintergrundinformationen über die antike Zwergenation von Besilmer könnte überlebt haben, indem sie Teil der Geschichte von Thorbardin wurde, noch vor der Zeit der Bruderschlechterkriege.

HINTERGRUND

Vor Beginn der Geschichtsschreibung war der als Chaos bekannte Gott von Reorx im Graujuwel eingesperrt, aber der Nachhall des Chaos verbleibt noch immer in der Welt. Dies äußert sich in der Form von Knotenpunkten, die tief unter der Erde vergraben sind, wo sie eigentlich für alle Zeit vergessen bleiben sollten.

Tausende Jahre vor dem Kataklysmus gründete eine Gruppe zwergischer Siedler eine Enklave in den Bergen nördlich von Thorbardin, welche sie Tyar-Besil nannten. Was die Zwerge nicht wussten war, dass sie ihre Ansiedlung weniger als eine Meile von einem solchen Chaosknoten entfernt errichtet hatten. Nach den Bruderschlechterkriegen zogen sich die Zwerge südlich von Pax Tharkas und nach Thorbardin zurück und gaben die unterirdische Stadt auf, nachdem sie sie gegen Eindringlinge versiegelt hatten. In der Kampagne des Elementaren Bösen sind in dieser Stadt die vier Elementar-tempel errichtet worden.

Die vier Verfluchten Festen sind verlassene Außenposten noch vor der Zeit des Kataklysmus. Sie bewachten einst die Eingänge der antiken zwergischen Ansiedlung. Flussgarden-feste liegt am Wutschaum-Fluss, nördlich von Haven.

Die weltenerschütternden Kräfte des Kataklysmus haben unzählige Städte zerstört und begraben, aber auch antike Ruinen und Orte der Macht ans Tageslicht befördert. Im Zuge dieser Zerstörung führte die anscheinende Abwesenheit der Götter von Krynn dazu, dass die Menschen andere Quellen der Magie suchten, die sich mit der Macht des Göttlichen messen könne. Vier dieser Suchenden fanden ihren Weg in die verlorene Stadt Tyar-Besil und entdeckten neu eröffnete Tunnel, die in das Heiligtum des Auges führten, ein uraltes Echo des Chaos, das Tief unter den Bergen von Abanasinia begraben lag. Aus diesen vier Suchenden wurden die Elementarpropheten. Ausgestattet mit der Macht der elementaren Waffen rekrutierten die vier Propheten ihre Kultanhänger und begannen daran zu arbeiten, die mysteriösen Pläne des Älteren Elementaren Auges voran zu bringen.

Die Kampagne beginnt mit der Untersuchung einer verschwundenen Abordnung. In der Kampagnenwelt der Drachenlanze könnte die Karawane aus Mirabar durch eine Gruppe von Diplomaten ersetzt werden, die von Haven aus entlang des Großen Wegs durch Solace gereist sind.

FRAKTIONEN AUF KRYNN

Es gibt in der Welt von Drachenlanze keine wirklichen Entsprechungen für die Fraktionen in den Vergessenen Reichen. Daher müssen sie durch passendere Gruppen aus Krynn ersetzt werden.

DIE HARFNER

Wohlgeliebte Einheimische

Es gibt keinen wirklichen Ersatz für eine weltumspannende Organisation auf Krynn. Statt die Harfner als eine der etablierten Fraktionen anzusehen, kannst die verschiedenen Harfner-Kontakte des Abenteuers als freundlich gesonnene NSC ansehen, die gewillt sind, den Charakteren zu helfen, solange diese für das Gute eintreten.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Die Ritter von Solamnia (The Knights of Solamnia)

Ersetze den Orden des Panzerhandschuhs durch die Ritter von Solamnia, die sich der Verteidigung des Guten verschrieben haben. Auch wenn die Ritter keine politische Macht in der Region innehaben, ist es nicht unmöglich für Spielercharaktere, einer ihrer Agenten zu sein, die nach Unruhen Ausschau halten, die vom drohenden Krieg ausgelöst werden könnten.

DIE SMARAGDENKLAVE

Verbündete des Herrn des Waldes

Als Ersatz für die Smaragdenklave kannst du eine Kabale der Qualinesti-Elfen nehmen, die aus Schamanen der Ebenenbewohner und Waldläufern aus der Region bestehen, die sich der Bewahrung des Landes verschrieben haben. Diese Gruppe wird vom Einhorn des Dunkelwaldes angeleitet, einer mächtigen Kreatur, die auch als Herr des Waldes bekannt ist.

DER RAT DER GRAFEN

Gemeindevorsteher in Abanasinia

Was eigentlich der Rat der Grafen wäre, wird stattdessen durch die lokalen Herrscher der verstreuten Städtchen von Abanasinia verkörpert, die noch nicht unter der Kontrolle der Suchenden stehen. Die meisten dieser Siedlungen liegen an der Küste der Meerengen von Schallsee, da die Städte im Inland entweder unter dem Einfluss der Suchenden oder Dörfer der Ebenenbewohner sind. Einige Adlige in den von den Suchenden kontrollierten Städtchen könnten auch Teil dieser Allianz sein und politisch gegen die Theokraten vorgehen.

DIE ZHENTARIM

Die Suchenden

In der Region von Abanasinia wird die Rolle des organisierten Verbrechens hauptsächlich von der Theokratie der Suchenden erfüllt. Während einige Suchende tatsächlich nach Hinweisen auf die Götter suchen, kümmern sich viele mehr darum, ihre Herrschaft zu etablieren und Kontrolle auszuüben. Dabei schrecken sie nicht davor zurück, Nötigung und Drohungen einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen.

ÜBER DRACHEN

Selbst mit den vorgeschlagenen Änderungen an den Fraktionen und Orten fehlt immer noch ein Schlüsselement der Welt der Drachenlanze: Drachen! Wenn du deiner Kampagne einen drakonischen Einfluss hinzufügen willst, kannst du folgende Änderungen in Betracht ziehen.

DRAKONISCHE EINFLÜSSE

In dieser Version sind die Hohen Drachenfürsten ebenfalls an der Macht interessiert, die von den Elementarknoten ausgeht. Sie senden Truppen aus, die den Kultisten bei der Verteidigung helfen, aber auch die Elementarknoten einnehmen sollen, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist.

DRAKONIER

Diese korruptierten Abkömmlinge guter Drachen wurden durch elementare Mächte in der Welt der Drachenlanze korruptiert. Drakonier könnten in Elementartempeln gefunden werden, besonders in der Nähe der Propheten. Sie sollten nicht die ersten Gegner sein, denen die Charaktere gegenüberstehen, wenn sie mit den Elementarkulten aneinander geraten, aber ein Angriff durch einen Trupp Drakonier könnte eine der Vergeltungsaktionen des Kults ersetzen, nachdem eins ihrer Hauptquartiere gesäubert wurde.

In diesem Buch ist nicht genug Platz, um Spielwerte für die Drakonier abzudrucken, jedoch kannst du deine eigenen kreieren, indem du die Schablone für Halbdrahen (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) auf Hobgoblins oder Echsenmenschen anwendest. Füge ein Merkmal namens Todeskampf hinzu, um das ganze abzurunden: so verwandeln sich Baaz-Drakonier beispielsweise in Stein, wenn sie getötet werden, und Kapak-Drakonier lösen sich in eine Säurepfütze auf.

DRACHEN

Die Macht des Elementaren Bösen zieht Drachen an. Du kannst einen jungen Drachen oder ein paar Nestlinge in jeden der Tempel auftauchen lassen. Passende Beispiele dafür wären zwei blaue Drachennestlinge im Lufttempel, ein junger schwarzer Drache nahe des Wassertempels, oder sogar ein korumpierter Kupferdrache irgendwo nahe des Elementarknotens der Erde. (Beim Trauernden Koloss befindet sich bereits ein roter Drache.) Diese Drachen könnten Teil der Drachenarmeen sein oder könnten auch von der elementaren Macht der Chaosknoten angezogen worden sein. Sie können Teil der Elementarkulte sein oder könnten für die Kultisten genauso eine Bedrohung sein wie für die Abenteurer.

GREYHAWK

Viele D&D-Spieler der alten Schule erachten Oerth, die Kampagnenwelt von Greyhawk, als das natürliche und ursprüngliche Zuhause für eine Kampagne über das Elementare Böse. *Der Tempel des Elementaren Bösen* ist ein klassischer Abenteuerband, der in der Welt von Greyhawk angesiedelt ist. *Fürsten der Apokalypse* ist stark durch dieses Abenteuer inspiriert, jedoch handelt es sich nicht einfach um dasselbe Abenteuer in einer neuen Ausgabe. Neue Elemente der Geschichte, wie etwa die Elementarpropheten, die von den Kultisten eingesetzten *Kugeln der Vernichtung* und die Suche nach der verschollenen Abordnung machen dieses Abenteuer weitreichender und ereignisgetriebener, als das die ursprüngliche Kampagne, die nur an einem Ort stattfand.

KAMPAGNENWELT

Der klassische Schauplatz des Abenteuers *Der Tempel des Elementaren Bösen* ist in den Kronhügeln, ein spärlich besiedeltes Grenzland zwischen dem kleinen Staat Verbobonc und dem Elfenkönigreich Celene. Die Sumberhügel werden mit dem östlichen Teil der Kronhügel und der westlichen Grenze des Knorrigen Walds ersetzt. Statt Rotlärche ist der Startort des Abenteuers Hommlet. Die Abenteuerinhalte, die in Kapitel 6 dieses Buchs beschrieben werden, sind dem klassischen Abenteuer sehr ähnlich. Das Dorf Hommlet und die vielen anderen Schauplätze um Rotlärche können ohne Probleme in die umliegenden Kronhügel verlagert werden, um die Spielercharaktere in die Welt einzuführen und sie mit ihren Bewohnern vertraut zu machen.

Vereine die Siedlung von Womford und die nahe Kahnbauer-Herberge in dem verderbten Städtchen Nulb. Der kleine Fluss, der Imerydlauf genannt wird, dient als Ersatz für den Dessarinfluss, auf dem der Frachtkahnverkehr (und die Flusspiraterie) stattfindet, was für den Kult der Brechenden Welle interessant ist. Die Gnomenstadt Tulvar ersetzt Westbrücke, während der Atterboek den Platz von Beliard einnimmt. Die Stadt Verbobonc kann gut sowohl als Yartar als auch als Waterdeep erhalten. Sie ist die wichtigste Stadt in der gesamten Gegend, und die Ereignisse im Nebenpfad „Dunkle Machenschaften in Yartar“ können sich gut an den Flusskais von Verbobonc abspielen. Du kannst Gipfelhalle und die Verfluchten Festen einfach in die Gegend um Hommlet herum einfügen. Es gibt keinen Grund, warum solche Orte nicht in diesem Teil von Flanaess existieren sollen.

Im klassischen Abenteuer in Greyhawk war der Tempel nicht auf einer zwergischen Ruine errichtet worden. Lass jegliche Erwähnung des alten Reichs von Besilmer und die unterirdischen Ruinen von Tyar-Besil weg. Stattdessen handelt es sich bei der riesigen unterirdischen Festung,

die die Spielercharaktere in Kapitel 4 erkunden, um eine alte Verteidigungsanlage, die von einer früheren Inkarnation des Kultes des Elementaren Bösen unter Tage errichtet wurde, welche nun erneut von der jetzigen Gruppe von Elementarpropheten und ihren Anhängern eingenommen wurden.

HINTERGRUND

Das Elementare Böse ist keine neue Bedrohung in der Welt von Greyhawk. Der Tempel des Elementaren Bösen wurde vor langer Zeit erbaut und hat Horden von blutdürstigen Monstern hervorgebracht, welche die Ländereien zwischen Celene und Veluna in der Vergangenheit bereits mehrfach verwüstet haben. Soweit den Einwohnern der Gegend bekannt ist, ist der Tempel momentan verlassen und hat bereits seit mehreren Generationen keine Bedrohung mehr dargestellt. Im Laufe des letzten Jahres hat die dunkle Macht, die als das Alte Elementare Auge bekannt ist, im Geheimen eine neue Gruppe von Elementarpropheten herbeigerufen und zu seiner antiken Festung geführt. Diese vier Individuen haben ihren Weg hinunter ins Heiligtum des Auges gefunden, ebenso wie die elementaren Artefaktwaffen, und haben mit der Arbeit begonnen, ihre Kulte zu etablieren.

Die Verfluchten Festen, die in Kapitel 3 dieses Abenteuers beschrieben werden, sind alte Trutzburgen oder Wehranlagen, die in der Nähe liegen. Sie wurden von den Abenteurern eines vergangenen Jahrhunderts errichtet, die sich bereits um ein früheres Aufkommen des Elementaren Bösen an diesem Ort gekümmert hatten, jedoch sind diese mit der Zeit zu Ruinen zerfallen. Sie bewachten einst versteckte Zugänge zu den Gewölben unter den weitläufigen, oberflächlichen Ruinen des Tempels. Flussgardenfeste liegt am Ufer der nahen Imerydläufe.

Die verschwundene Abordnung, die als initialer Aufhänger für das Abenteuer dient, kommt aus dem Fürstentum Ulek und ist unterwegs zur Stadt Dyvers, vielleicht auch Chendl, welches die Hauptstadt des nahen Königreichs Furyondy ist.

FRAKTIONEN IN GREYHAWK

Statt der Fraktionen der Vergessenen Reiche hat Flanaess seine eigenen ritterlichen Organisationen, Magierrgilden und Elitesellschaften, die als Machtgruppen fungieren, mit denen sich die Spielercharaktere verbünden können.

DIE HARFNER

Der Zirkel der Acht

Das passendste Äquivalent der Harfner ist der Zirkel der Acht. Obwohl die Mitgliedschaft im Zirkel den mächtigsten Magiern vorbehalten ist, setzt die Gruppe viele Agenten und Spione ein, um ihre Interessen zu wahren. Der Zirkel der Acht ist nicht so wohlwollend wie die Harfner. Seine Zauberer kümmern sich nur wenig um die Bekämpfung von Unterdrückung und sind mehr daran interessiert, ein Machtgleichgewicht in Flanaess zu erhalten. Jedoch sind mächtige magische Bedrohungen (wie etwa das Erstarken des Elementaren Bösen) durchaus von Belang für den Zirkel.



DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Die Kirche von Sankt Cuthbert

Greyhawk ist die Heimat mehrerer Paladinorden, die als Ersatz für diese Fraktion dienen könnten, aber am passendsten ist die Kirche von Sankt Cuthbert. Unter ihren Mitgliedern befinden sich Kleriker, Paladine und Kämpfer, die für Recht und Ordnung eintreten und sich dem Bösen entgegenstellen, wie es vielerorts in den Ländern von Flanaess anzutreffen ist.

DIE SMARAGDENKLAVE

Der Alte Glauben

Die Druiden von Flanaess gehören einer großen Organisation an, die als der Alte Glauben bekannt ist. Jede Region des Kontinents fällt in den Geltungsbereich eines Großdruiden, der wiederum über einer Hierarchie von rangniederen Druiden steht, die überall in seinem Einflussgebiet verteilt sind. Die Druiden des Alten Glaubens sind, unter anderem, erbitterte Feinde der Anhänger des Elementaren Bösen und merzen dessen Anhänger aus, wo immer sie sich zeigen. Spielercharaktere, die keine Druiden spielen, könnten einer der Gesellschaften oder Gruppierungen angehören, die mit den Dienern des Alten Glaubens verbündet sind. Zum Beispiel ist der Knorrige Wald die Heimat der Knorrigen Waldläufer, einer Gemeinschaft die eng mit den Druiden zusammenarbeitet.

DER RAT DER GRAFEN

Die Ritter von Hart

Die Zeit für eine Enge Allianz zwischen guten Königreichen und Stadtstaaten ist in Flanaess noch nicht angebrochen. Es gibt keine Gemeinschaft wie den Rat der Grafen in den Ländereien um die Kronhügel. Die passendste Analogie in der Welt von Greyhawk sind die Ritter des Ordens von Hart (die gewöhnlich die Ritter von Hart genannt werden). Diese Gesellschaft menschlicher und elfischer Adliger hat seine Wurzeln in Furyondy, Veluna und dem Wald von Vesve. Obwohl sie sich normalerweise um die Gefahren kümmern, die von Iuz, dem halb-dämonischen Tyrannen ausgehen, verteidigt der Orden die Länder der Kronhügel stets gegen alle Arten monströser Bedrohungen.

DIE ZHENTARIM

Die Diebesgilde von Greyhawk

Die Diebesgilde von Greyhawk ist ein guter Ersatz für die Zhentarim. Die Diebesgilde hat ihren Sitz in der Freien Stadt Greyhawk und strebt danach, den Handel zu kontrollieren und die Geschehnisse überall in den vielen Ländern in Flanaess zu beeinflussen. Wie die Zhentarim haben ihre Mitglieder den Ruf, Unruhestifter zu sein, die sich aber oft gegen wahre Bösewichte und abscheuliche Monster stellen, wozu die Kulte des Elementaren Bösen auf jeden Fall dazu gehören.

ANDERE ELEMENTE

Ersetze jede Erwähnung von Göttern, die spezifisch für die Vergessenen Reiche sind mit den entsprechenden Göttern aus Greyhawk. Zum Beispiel sollten die Ritter, die in Gipfelhalle zuhause sind, Anhänger des Heironeous statt des Helm oder Tyr sein. (Sie könnten auch Anhänger von Sankt Cuthbert sein, was aber bedeuten würde, dass einer der Fraktionen für Spielercharaktere eine wichtige Festungsanlage in der Region hält. Es wäre besser, wenn die Ritter keine automatischen Verbündeten für einen Charakter mit der entsprechenden Fraktion sind, sondern diese Allianz erst aufgebaut werden muss.) Außerdem könnte das Alte Elementare Auge ein Aspekt des eingekerkerten Gottes Tharizdun sein, eine dunkle Kraft der Zerstörung, Entropie und ewiger Dunkelheit. Ob die Elementarpropheten sind selbst als Gläubige des Tharizdun oder nur als Diener des Alten Elementaren Auges sehen, ist für das Abenteuer nicht relevant. Wahnsinn bleibt immer Wahnsinn.

EBERRON

Mit seinem Fokus auf Mysterium und Erkundung eignet sich die Kampagnenwelt von Eberron ideal für *Fürsten der Apokalypse*. Die Hauptarbeit der Anpassung besteht darin, die Namen von Orten so zu ändern, dass sie zu Eberron passen. Zusätzlich kannst du dir überlegen, wie du die Eigenheiten von Eberron einsetzen kannst, um bestimmte Aspekte des Abenteuers hervorzuheben.

Eberron ist ein Ort der Geheimnisse, wovon es auch in *Prinzen der Apokalypse* eine Menge gibt. Der erste Teil des Abenteuers dreht sich hauptsächlich darum, die Machenschaften eines versteckten, bösen Kults aufzudecken, der in den kleinen Städtchen der Region und in Grenzfestungen lauert. Es gibt genügend Möglichkeiten, um das Geheimnisvolle hervorzuheben. Kapitel 3 beginnt beispielsweise mit Ermittlungen im Fall mehrerer verschwundener Personen, und die Nebenpfade „Fluch der Feuerhexe“, „Dunkle Machenschaften in Yartar“ und „Hallen der Jagdaxt“ drehen sich alle um geheime üble Machenschaften und Verrat.

Wenn du dem Abenteuer etwas hinzufügen willst, kannst du auf diesen *Noir*-Aspekt geheimer Machenschaften aufbauen. Lass einige der anscheinend freundlichen NSC im Geheimen für einen der vier Kulte arbeiten. Die Kulte könnten sich stärker darauf konzentrieren, die Herrschaft über die verstreuten Gemeinden der Region zu übernehmen, indem die Drohungen, Erpressung und Korruption einsetzen, damit der Wille des Kults ausgeführt wird.

In Eberron geht es auch um Erkundung, was perfekt zu einem Abenteuer mit einer offenen, frei erkundbaren Welt wie *Fürsten der Apokalypse* passt. Wenn du das Gefühl der Spieler verstärken willst, Pioniere zu sein, erhöhe die Distanzen zwischen den Ansiedlungen (die Karte von Eberron ist riesig, und du solltest dort jede Menge Platz haben.) Lass die NSC weniger darüber wissen, was sich jenseits ihrer Heimat abspielt. Außerdem kannst du in Erwägung ziehen, den Spielern eine weniger ausgearbeitete Karte der Region geben, auf der Schlüsselorte fehlen. Allein die Verfluchten Festen zu finden sollte sich wie ein Erfolg anfühlen. Eines der Erfolgserlebnisse der Spieler (und vielleicht auch der Charaktere) könnte das Erstellen einer Karte der Region sein, die immer vollständiger wird, je näher das Abenteuer seinem Ende kommt.

KAMPAGNENWELT

Khorvaire ist ein weitläufiger Kontinent, auf dem sich viele dünn besiedelte Grenzländer finden lassen, weshalb es relativ einfach ist, einen guten Schauplatz für die *Fürsten der Apokalypse* zu finden. Hier sind einige Beispiele:

- Im Westen von Aundair ist die Wildnis um die Stadt Wyr eine gute Wahl. Die Ländereien von Eldeen fungiert als der Hochwald des Abenteuers.
- In Breland kann die kleine Stadt Xandrar an der nördlichen Grenze die Rolle von Rotlärche einnehmen, wobei die Verfluchten Festen verlassene Burgen des Letzten Krieges sind und die Monster von Droaam eine stetige Bedrohung darstellen.
- Der Norden und Osten von Karrnath hat weitläufige Grenzländer – die jede Menge Platz für eine Region der Größe und des Umfangs des Dessarintals bieten. Halbblingsbarbaren von den Talenta-Ebenen können die Uthgardt-Barbaren dieses Abenteuers ersetzen.
- Die Grenze zwischen Zilargo und Darguun ist eine weitere Grenzregion voller isolierter Siedlungen und marodierenden Monstern.

Es gibt genug freien Platz auf der Landkarte von Eberron, sodass es kein Problem sein sollte, das Dessarintal als Ganzes einzufügen. Für eine solche Umlegung müssen nur ein paar Namen der Regionen angepasst werden. Um besser das Gefühl von Eberron einzufangen, ist es eher wichtig, dass du einen Ersatz für die folgenden Elemente der Kampagne findest:

- Eine hüglige Region, durch die ein Fluss fließt, auch wenn das Dessarintal klein genug ist, dass es einer herkömmlichen Weltkarte von Eberron nicht auftauchen würde. Idealerweise sollte es ein Äquivalent für die Uthgardt-Barbaren in der Nähe geben, sowie ein Ersatz für die in der Ferne drohenden Orkhorden.
- Eine große Stadt, die wenigstens ein paar Tagesreisen entfernt ist und am besten sowohl über die Straße als auch über den Fluss erreichbar ist. Es sollte jedoch keine Luftschiffverbindungen oder Blitzbahnstrecken zu der Kampagnengegend geben – es ist wichtig für das Abenteuer, dass die Gegend abgelegen und ländlich ist.

- Ein ungezählter Wald oder andere Form von Wildnis, die den Hochwald ersetzen kann, mit einem Äquivalent für die Elfen, die darin leben.

Die größte Änderung, die du vornehmen musst, ist an der Kosmologie, die den Hintergrund für das Abenteuer liefert. Eberron hat keine klassischen Elementarebenen, weshalb sie folgendermaßen ausgetauscht werden sollten (wobei es zu beachten gilt, dass dies kein perfekter Ersatz ist):

- Syrania, der Blaue Himmel (Luft)
- Kythri, das Wühlende Chaos (Erde)
- Fernia, die Feuersee (Feuer)
- Lamannia, der Zwielfichtwald (Wasser)

HINTERGRUND

Sobald das Abenteuer beginnt, stellen die Gelehrten von Eberron mit Interesse fest, dass sich die vier Ebenen in den nächsten paar Monaten mit Eberron überlagern werden – ein seltenes Ereignis, selbst in den Annalen der Astrologen und Wahrsager. Für sie ist es von akademischen Interesse. Aber für Imix, Ogrémoch, Olhydra und Yan-C-Bin ist es die Gelegenheit, auf die sie gewartet haben.

Unter der Leitung einer Namenlosen Entität, die nur als das Alte Elementare Auge bekannt ist (vielleicht auch der Drache aus der Tiefe, die Träumende Dunkelheit oder der Herr des Staubs) sammeln die vier Elementarprinzen ihre Kulte, wie es im Abenteuer beschrieben ist. Ihr Ziel ist es nicht nur, die Region unter die Kontrolle des Elementaren

Bösen zu bringen, sondern auch die Bewegung aller Existenzebenen aufzuhalten, sodass ihre vier Ebenen weiterhin mit Eberron überlagert bleiben. Sie wollen dann ihre gewaltigen Armeen aus ihren extraplanaren Heimatwelten marschieren lassen und ganz Khorvaire – und auf lange Sicht gesehen ganz Eberron – unter ihre Kontrolle bringen.

FRAKTIONEN IN EBERRON

Es ist nicht schwer, Gruppierungen in Eberron zu finden, die zu die Fraktionen aus den Vergessenen Reichen passen.

DIE HARFNER

Die Bibliothek von Korranberg oder die Universität von Morgrave

Es ist vielleicht etwas weit hergeholt, aber man kann eine der akademischen Organisationen aus Eberron benutzen, wie etwa die Bibliothek von Korranberg oder die Universität von Morgrave, um die Harfner mit ihnen zu ersetzen. Ihre Ziele sind weniger politisch, aber sie sind ebenfalls altruistisch und stehen weitestgehend außerhalb der bestehenden Machtstrukturen. Mit so vielen Mysterien, die in Eberron darauf warten, erkundet zu werden, sind diese Organisationen genau so oft an den gefährlichen Orten der Welt wie die Harfner.



DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Die Kirche der Silberflamme

Die Kirche der Silberflamme ist eingeschränkter in ihrem Glauben als der Orden des Panzerhandschuhs, aber das allgemeine Thema ist das gleiche. Da die Silberflamme die Staatsreligion von Thrane ist, könnten Charaktere jeder Klasse, die aus dieser Region stammen, mit der Silberflamme zusammenarbeiten.

DIE SMARAGDENKLAVE

Die Wächter der Welt oder die Torwächter

Die Wächter der Welt sind das logische Äquivalent dieser Fraktion auf Eberron, wenn du die Prinzen der Apokalypse irgendwo in der Nähe der Ländereien von Eldeen ansiedelst. Andernfalls sind die Torwächter eine gute Wahl.

DER RAT DER GRAFEN

Die Zwölf oder die Aurum

Die Zwölf dienen als genauso als Verteidiger der Zivilisation wie der Rat der Grafen, und seine Mitglieder sind ähnlich anfällig für gelegentliche Rivalitäten und Streitereien. Die Aurum, auch wenn sie sehr viel weniger uneigennützig als der Rat der Grafen sind, erfüllen in der Welt von Eberron eine ähnliche Rolle und kämpfen um den Status Quo zu beschützen und dafür zu sorgen, dass diejenigen, die an der Macht sind, auch an der Macht bleiben.

DIE ZHENTARIM

Der Orden der Smaragdklaue

Ersetze das Schwarze Netzwerk mit dem Orden der Smaragdklaue, wobei du aber dessen Verbindungen zu Vol herunterspielen solltest.

DRACHENMALHÄUSER

Als Alternative für die fünf Fraktionen kannst du die Drachenmalhäuser aus Eberron verwenden. Wenn du dies tust, denke daran, dass viele Mitglieder der Häuser kein Drachenmal tragen, und dass selbst die Häuser, die von nur einer Rasse dominiert werden (beispielsweise die Halb-Elfen von Haus Lyrandar) auch Mitglieder anderer Rassen haben.

Wenn du das Abenteuer beginnst, lass jeden Charakter ein Drachenmalhaus zusätzlich zu einer Rasse, Klasse und einem Hintergrund wählen. Haus Deneith ist ähnlich wie der Orden des Panzerhandschuhs, Haus Kundarak dient als Ersatz für den Rat der Grafen, Haus Lyrandar oder Haus Tharashk ist das Äquivalent der Harfner, Haus Phiarlan und Haus Thuranni sind die Zhentarim und Haus Vadalís ersetzt die Smaragdenklave.

ANDERE ELEMENTE

Sobald du einen Ort in der Welt für das Abenteuer gefunden und dir überlegt hast, wie du die Fraktionen änderst, verbleiben nur noch ein paar Aufgaben.

- Verpasse einigen magischen Gegenständen des Abenteuers einen Hauch von Eberron, indem du sie mit der Magie der Drachensplitter in Verbindung bringst. Die vier Elementarwaffen, die von den Propheten getragen werden, könnten beispielsweise von den Khyber-Drachensplittern angetrieben werden.
- Verbinde den Handel des Dessarintals mit den Drachenmalhäusern. Kaylessa betreibt das Gasthaus in Rotlärche, das Schwingende Schwert, im Auftrag von Haus Ghallanda, und viele der Wagenbauer des Städtchens haben Verbindungen zu Haus Lyrandar. Die

verschwundene Abordnung, die das Abenteuer in Kapitel 3 in Gang bringt, könnte von Haus Kundarak organisiert worden sein.

- Bring einige NSC der für Eberron typischen Rassen ein. Grond in Rotlärche (beschrieben in Kapitel 6) könnte ein Kriegsgeschmiedeter sein. Ein Großteil des Ortes sieht ohnehin auf ihn herab. Der Doppelgänger im Nebenpfad „Hallen der Jagdaxt“ könnte ein Wechselbalg sein, und es wirkt nicht zu weit hergeholt, auch aus der Prophetin Vanifer einen zu machen. Manche der Lykanthropen und Druiden bei der Scharlachmondhalle (beschrieben in Kapitel 3) könnten Wandler sein.
- Passe den Hintergrund des Abenteuers an, sodass es Verbindungen zum Letzten Krieg gibt. Vielleicht sind die vier Propheten Kriegsflüchtlinge – oder Kriegsverbrecher. Sie könnten auch die Elementarwaffen am Tag der Trauer gefunden haben.

DEINE EIGENE WELT

Wenn du deine eigene Fantasy-Welt erschaffen hast, um darin eine Kampagne für DUNGEONS & DRAGONS zu leiten, wird sie ohne Probleme mit der Kampagne des Elementaren Bösen funktionieren. Die Diener des Alten Elementaren Auges könnten unter anderen Namen operieren oder sich in neuer Gestalt zeigen, aber die elementare Verderbnis kann jede Welt zu jeder Zeit treffen. Es werden immer Helden benötigt, um die Mächte der Dunkelheit und Zerstörung zurückzutreiben.

Die Ereignisse in *Fürsten der Apokalypse* finden in einem dünn besiedelten Grenzland statt, das sich weit weg von jeglicher zentralisierter Obrigkeit befindet. Es gibt keine Machtgruppen, die sich dem Aufstieg der Elementarpropheten ohne weiteres entgegen stellen könnten – deshalb fällt die Pflicht zu Handeln den Spielercharakteren zu. Am einfachsten ist die Integrierung, wenn du das ganze Dessarintal auf der Karte deiner Welt platzierst. Orte wie Rotlärche oder die Sumberhügel sind generisch genug, dass sie in fast jede D&D-Welt passen. Du könntest die Götter oder Fraktionen umbenennen, sodass sie zu dem Pantheon und den Machtgruppen deiner Kampagne passen, aber ansonsten kannst du das Abenteuer so wie es hier beschrieben ist in einen Teil deiner Welt einfügen, den deine Spieler noch nicht erkundet haben.

Alternativ kannst du einen passenden Ort in deiner Welt suchen, an dem du ähnliche Siedlungen wie Rotlärche, Womford, Beliard und Westbrücke in der Umgebung einer öden Wildnis wie den Sumberhügeln hast, und das Abenteuer dort integrieren. In diesem Abenteuer sind die Städtchen etwa 100 bis 120 km voneinander entfernt, jedoch gibt es keinen Grund, sie nicht auch in ein kleineres Gebiet zu verfrachten. Solange die Städtchen zumindest eine Tagesreise voneinander entfernt sind, gibt es dazwischen genug Wildnis, um die Reise von Ort zu Ort zu einer wichtigen Entscheidung für die Spieler zu machen.

Die Sumberhügel werden als ein trockenes, ödes Hügel-land dargestellt, müssen aber in deiner Kampagne nicht unbedingt Hügel sein. Eine Region unbewohnten Sumpflandes, weitläufige Marschen oder ein Moor oder sogar ein dunkler Geisterwald könnte genau so gut als Örtlichkeit für die Außenposten der Kultisten und die Ereignisse auf der Suche nach der verschwundenen Abordnung von Mirabar dienen. Selbstverständlich solltest du ein Setting wählen, in dem alte Burgruinen erneut von finsternen Gestalten in Besitz genommen werden, und in dem ein alter, riesiger Komplex unter den mysteriösen Ruinen verborgen liegen könnte.

NACHWORT

Für die Geschichte des Elementaren Bösen haben wir versucht, die Elementarkulte auf eine Art und Weise zum Leben zu erwecken wie nie zuvor. Wir wollten daher sicherstellen, dass jeder Kult seine eigene Identität und wiederkehrende Motive hat. Wasserkultisten haben schuppige Haut.

Luftkultisten benutzen elementare Gerätschaften, wie *Ballonrucksäcke* und *Flügelanzüge*, um zu fliegen. Feuerkultisten machen sich die Schmiede zunutze, um alle Arten feuriger Werkzeuge und merkwürdige Schmiedearbeiten zu erschaffen. Erdkultisten verschmelzen ihr Fleisch mit Stein.

Da die Kultisten wahnsinnig sind, ist es leicht, sich eine Menge verrückter Ideen auszudenken. Wasserkultisten, die auf riesigen Walrössern reiten! Erdkultisten mit einer Brutanlage für Purpurwürmer! Das ist alles super. Dieser Anhang enthält einige beispielhafte Konzeptzeichnungen, die wir für die dieses Abenteuer in Auftrag gegeben haben, die aber nicht alle den Weg in die Geschichte geschafft haben. Manche der Ideen gingen in eine Richtung, die zu schrullig für unseren Geschmack ist, aber wir hoffen, dass du hier etwas finden kannst, dass dich inspiriert.

— Chris Perkins

FEUERKULTISTEN
SIND MEISTER
DER SCHMIEDE



WASSERKULTISTEN TRAGEN NICHT GERNE RÜSTUNG, ABER SIE MÖGEN SCHWERTER MIT HAIZÄHNEN UND SCHILDE AUS DEN PANZERN VON RIESENKRABBen.



AERIS KALINOThS
BESESSENHEIT MIT
GEFLÜGELTEN ELFEN
MANIFESTIERT
SICH ALS PAAR
ILLUSORISCHER FLÜGEL.



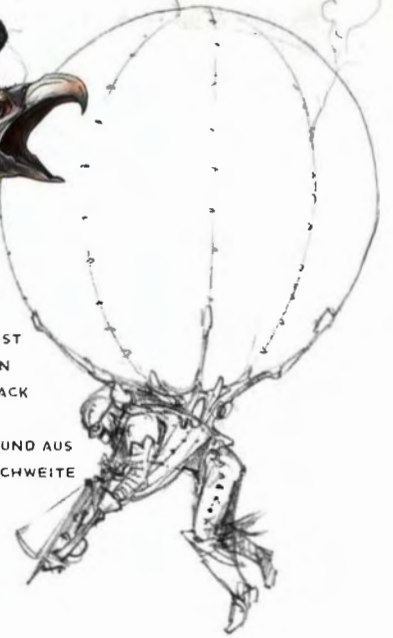
DER MYSTERIÖSE VIZERAN DeVIR
ERSCHAFFT VIER MAGISCHE WAFFEN
VOLL ELEMENTARER MACHT.

CRYSTAL ALTAR

RIESENGEIER SIND DIE
LIEBLINGSREITTIERE DER
LUFTKULTISTEN.



EIN LUFTKULTIST
BENUTZT EINEN
BALLONRUCKSACK
UM VON OBEN
ANZUGREIFEN UND AUS
NAHKAMPFREICHWEITE
ZU BLEIBEN.



LUFTKULTISTEN
KÖNNEN MIT IHREN
FLÜGELANZÜGEN
DURCH DIE LUFT
GLEITEN UND
ZIEHEN ES VOR, AUS
DER FERNE MIT
ARMBRÜSTEN ODER
WURFSPEEREN
ANZUGREIFEN.

EIN LUFTSIGNAL-
TURM IST EINE
SCHWEBENDE
STRUKTUR DIE
UNTER ANDEREM
ALS VOLIERE
FÜR FLUGREIT-
TIERE DIENT.



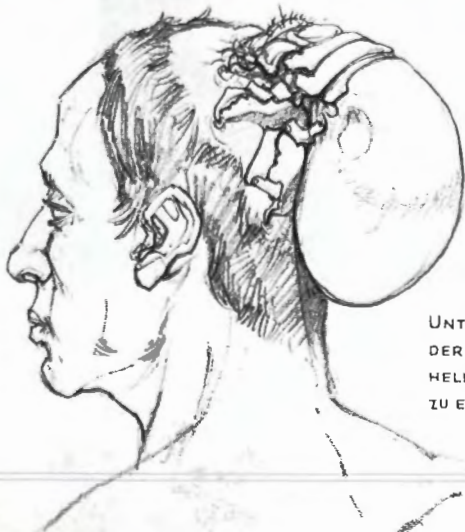
DIE ROSEN DES ERDKULTS
BESTEHEN AUS DÜNNEN
STEINPLÄTTCHEN, DIE
EIN FLEXIBLES GEWEBE
AUS STEIN BILDEN.



ERDKULTISTEN NUTZEN
UNTERSCHIEDLICHSTE
GRABENDE REITTIERE.

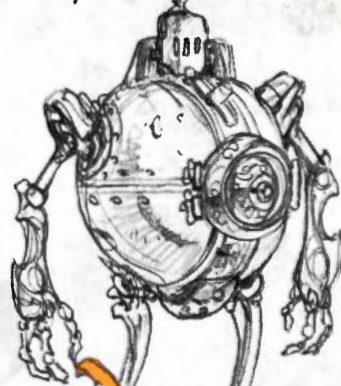


ERDSIGNALTÜRME SIND
STEINZITADELLEN,
DIE AUF NATÜRLICHEN
FELSSPITZEN ODER
STEINSÄULEN
ERBAUT WURDEN. SIE
ERSCHEINEN IN DER
REGEL ABSEITS DER
BEKANNTEN WEGE NAHE
AUSGETROCKNETER
SCHLUCHTEN, FELSIGER
HÜGELN ODER BERGE.



UNTERIRDISCHER PARASIT,
DER BENUTZT WIRD, UM
HELLSEHERISCHE FÄHIGKEITEN
ZU ERLANGEN.

DIE RÜSTUNG EINER FEUERSBRUNST IST MIT IHRER HAUT VERSCHMOLZEN UND KANN NICHT ENTFERNT WERDEN. DIE BRUSTHÖHLE DES KRIEGERES HAT EINE ÖFFNUNG, IN DER EIN HERZ AUS LEBENDIGEN FLAMMEN LODERT.



FEUERKULTISTEN BINDEN FEUELEMENTARE AN IHRE WAFFEN UND KRIEGSMASCHINEN.



OBSIDIANMESSER

EIN FEUERKULTIST REITET AUF EINER RIESIGEN FEUERECHSE.



VON DER SPITZE EINES FEUERSIGNALTURMS GEHEN IN DER REGEL RAUCH UND FLAMMEN AUS. VON DER FORM HER ERINNERN SIE AN FACKELN ODER LAMPEN.



FERMENTED SEA
CREATURE + SPELL
MAKES DEADLY
WATER GRENADE

WASSERKULTISTEN HABEN MANCHMAL
SCHWIMMHÄUTE ZWISCHEN FINGERN
UND ZEHN UND TRAGEN GEWÄNDER AUS
SEETANG. SIE LASSEN ALS ZEICHEN
IHRER HINGABE SEEPOCKEN AUF IHRER
HAUT WACHSEN.

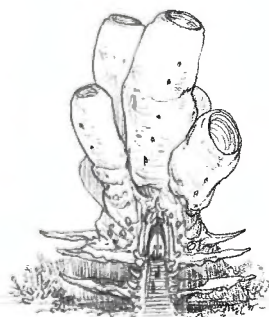
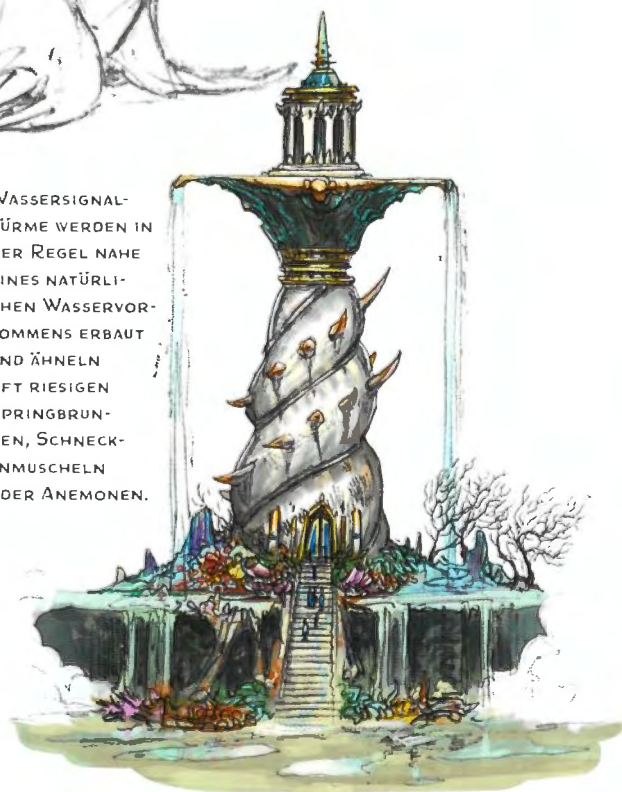


KONZEPTE FÜR
GAR KIELBRUCHS
KÜNSTLICHE KLAUE.



WASSERKULTISTEN ZÄHMEN
UNTERSCHIEDLICHSTE
KREATUREN, DIE IHNEN
ALS REITTIERE DIENEN,
EINSCHLIEßLICH RIESIGER
WALRÖSSER.

WASSERSIGNAL-
TÜRME WERDEN IN
DER REGEL NAHE
EINES NATÜRLI-
CHEN WASSERVOR-
KOMMENS ERBAUT
UND ÄHNELN
OFT RIESIGEN
SPRINGBRUN-
NEN, SCHNECK-
ENMUSCHELN
ODER ANEMONEN.





NOCH MEHR ABENTEUER

FNTSCHLÜSSELE NOCH MEHR
Geheimnisse eines prähistorischen
Übels mit dem herunterladbaren
Modul *Neverwinter: Elemental Evil*
für das beliebte kostenlose Action-
MMORPG.

Tabletop-Rollenspieler können tief in die hinterhältige Verschwörung der korrupten, machthungrigen Propheten eintauchen und jede Woche in Geschäften weltweit mit der D&D Adventurers League die Abenteuer aus der Reihe *Elemental Evil* spielen.

Erwecke dein Tabletop-Abenteuer mit Miniaturen des *Elemental Evil* oder anderem Spielzubehör von Gale Force Nine und WizKids Games zum Leben.

DIE SCHWERTKÜSTE IST NOCH
LANGE NICHT SICHER, UND DAS
ABENTEUER GEHT WEIT ÜBER
DIESE SEITEN HINAUS.

Das Adventure System-Brettspiel *Temple of Elemental Evil* bietet neue Wege, diese epische Geschichte zu erleben. Kombiniere die Inhalte mit anderen kooperativen D&D Adventure System Spielen, einschließlich *Castle Ravenloft* und *The Legend of Drizzt*, um eine noch spannendere Spielerfahrung zu erschaffen.

Erfahre mehr auf DungeonsandDragons.com