GESCHICHTEN AUS DEM KLAFFENDEN PORTAL



DUNGEONS & DRAGONS

Erforsche sieben tödliche Gewölbe in dieser Abenteuersammlung
für das größte Rollenspiel der Welt

GESCHICHTEN AUS DEM KLAFFENDEN PORTAL



Impressum

Zusammenstellung: Kim Mohan, Mike Mearls
Regelentwickler: Jeremy Crawford
Konvertierung 5. Edition: Chris Sims, Sean K Reynolds, Jennifer Clarke Wilkes

Leitender Redakteur: Jeremy Crawford
Redaktion: Kim Mohan, Michele Carter
Redaktionsassistenz: Chris Dupuis, Ben Petrisor, Matt Sernett

Art Director: Kate Irwin
Weitere Art Direction: Shauna Narciso, Richard Whitters

Layout: Emi Tanji
Titel-Illustrator: Tyler Jacobson
Innen-Illustratoren: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Noah Bradley, Sam Carr, Jedd Chevrier, Bud Cook, Olga Drebas, Wayne England, Lake Hurwitz, Izzy, Tyler Jacobson, Titus Lunter, Brynn Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas, Ned Rogers, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Mark Winters, Sam Wood, Ben Wootten
Karten: Jason A. Engle, Rob Lazzaretti, Mike Schley, Ben Wootten

Herausgeber: Stan!
Projektmanager: Heather Fleming
Technische Leitung: Cynda Callaway
Bildbearbeitung: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Illu-Verwaltung: David Gershman
Druckvorstufe: Jefferson Dunlap

Weiter D&D-Teammitglieder: Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Adam Lee, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Christopher Perkins, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

Impressum des Original-Abenteuers

***Tomb of Horrors* (1978)**
Autor: Gary Gygax

***White Plume Mountain* (1979)**
Autor: Lawrence Schick
Redaktion und Hinweise: Mike Carr, Allen Hammack, Harold Johnson, Tim Jones, Jeff Leason, Dave Sutherland, Jean Wells
Illus: Dave Sutherland, Erol Otus, Darlene Pekul, Jeff Dee, David S. LaForce, Jim Roslof, Bill Willingham

***The Hidden Shrine of Tamoachan* (1980)**
Autor: Harold Johnson, Jeff R. Leason
Assistenz: Dave Cook, Lawrence Schick
Redaktion: Harold Johnson
Redaktion und Produktion: Dave Cook, Jeff R. Leason, Lawrence Schick
Illustrationen: Erol Otus, Jeff Dee, Gregory K. Fleming, David S. LaForce, David C. Sutherland III

***Against the Giants* (1981)**
Autor: Gary Gygax
Redaktion: Mike Carr, Timothy Jones, Jon Pickens, Lawrence Schick
Illus: David C. Sutherland III, David A. Trampier, Jeff Dee, David S. LaForce, Erol Otis, Bill Willingham

***The Sunless Citadel* (2000)**
Autor: Bruce R. Cordell
Redaktion: Miranda Horner
Karten: Todd Gamble
Illustrationen: Dennis Cramer, Todd Lockwood

***The Forge of Fury* (2000)**
Autor: Richard Baker
Redaktion: Miranda Horner
Karten: Todd Gamble
Illustrationen: Dennis Cramer, Todd Lockwood

***Dead in Thay* (2014)**
Autor: Scott Fitzgerald Gray
Redaktion: Ray Vallese
Karten: Mike Schley
Illustrationen: Eric Belisle, Sam Carr, Tyler Jacobson, Miles Johnstone, Mark Winters

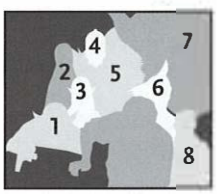
Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Tales from The Yawning Portal
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Simon Burandt, Florian Türkes, Sabrina Dora, Daniel Schumacher, Dennis Weigt
Lektorat: Claudia Feld, Simon Burandt
Layout: Matthias Lück

Disclaimer: Brauchen wir wirklich einen Disclaimer, nur um dir zu sagen, dass es nicht deine Schuld ist, dass dein Charakter starb, weil er beschloss, in ein von Monstern und Fallen verseuchtes Loch im Boden zu klettern?



Gale Force Nine Produktionsteam:
Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Alexander Weeks
Produzent: John-Paul Brisigotti

Auf der Titelseite



Durnan, der Wirt des Klaffenden Portals, hörte viele spannende Geschichten aller möglichen Abenteurer des Multiversums, wie man in diesem Bild von Tyler Jacobson sehen kann.

Kannst du die Gesichter und Abenteuer erkennen, die in diesem Buch vorkommen?

1. Gargoyl (Grabmal des Schreckens); 2. Tarul Var (Tot in Thay); 3. Mialee (Zitadelle in Ewiger Nacht); 4. Sir Bluto Sans Pite (Weißfederberg); 5. Tordek (Schmiede des Zorns); 6. Xipe, der Ort (Verborgener Schrein von Tamoachan); 7. Mantikor (Weißfederberg); 8. Kieren, Erwählter des Ilmater (Tot inn Thay)

Erstauflage: 2020
ISBN: 978-1-94562-544-2
GFDND73617-G

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *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.

Printed in Lithuania. © 2020 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.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 4
Zur Verwendung dieses Buchs 4
Das Klaffende Portal 5

Kap. 1: Die Zitadelle in Ewiger Nacht 9
Über das Abenteuer 9
Das Abenteuer leiten 9
Eichenhain 10
Die Zitadelle 11
Nachspiel 31

Kap. 2: Die Schmiede des Zorns 33
Über das Abenteuer 33
Aufhänger für die Charaktere 33
Auf dem Weg nach Khundrukar 34
Die Schmiede des Zorns 36
Nachspiel 59

Kap. 3: Der Verborgene Schrein von Tamoachan 61
Das Abenteuer leiten 61
Die Ruinen des Schreins 61

Kap. 4: Berg Weißfeder 95
Das Abenteuer leiten 95
Bereiche im Gewölbe 97
Aus dem Gewölbe entkommen 107

Kap. 5: Tot in Thay 109
Zusammenfassung 109
Das Verdammnisgewölbe 109
Hinein ins Verdammnisgewölbe 116
Abyssische Gefängnisse 118
Blutställe 124
Domäne der Herren 129
Zysten des Fernen Reiches 134
Wald des Gemetzels 138
Schlickgrotten 141
Raubtierbecken 145
Golemlaboratorien 150
Die Tempel der Extraktion 155
Die Seelengefäßgruft 160
Nachspiel 163

Kap. 6: Wider die Riesen 165
Die Abenteuer leiten 165
Das Gehöft des Hügelriesenhäuptlings 166
Der Gletscherriss des Frostriesenjarls 179
Halle des Feuerriesenkönigs 191

Kap. 7: Das Grabmal des Schreckens 211
Legende des Grabmals 211
Das Abenteuer leiten 211
Bereiche im Grabmal 212

Anhang A: Magische Gegenstände 228
Adlerpfeife 228
Amulett des Schutzes vor Vertreibung 228
Armbrand der Felsmagie 228
Magnetit 228
Nachtrufer 228
Umhang des Höllenhunds 228
Robe des Sommers 228
Schmetterdorn 228
Speer der Heimtücke 229
Spiegel der Vergangenheit 229
Stein des Unglücks 229
Trank der Gedankenkontrolle 229
Waage der Harmonie 229
Waythe 229
Zauberstab des Verstrickens 229

Anhang B: Kreaturen 230
Barghest 230
Belebter Tisch 230
Beschwörer 231
Champion 231
Dornschleuder 231
Duergar: Spion 232
Hervorrufer 232
Illusionist 232
Kalka-Kylla 232
Kampfkunst-Adept 234
Kelpie 234
Leucrotta 234
Mächtiger Zombie 235
Missgebildeter Kraken 236
Nekromant 236
Nereide 236
Rieseneiskröte 237
Riesenflusskrebs 237
Riesenhöhlenechse 237
Riesenskelett 239
Riesenzitteraal 239
Schlickmeister 239
Schreckenskrieger 239
Seelöwe 240
Sharwyn Hucrele 240
Sir Braford 240
Sirene 241
Tarul Var 242
Thayanischer Lehrling 242
Thayanischer Krieger 243
Tecuciztecatl 243
Totenmeister: Gruftschrecken 245
Vampirischer Nebel 245
Verzauberer 246
Wandler 246
Weissschlung 247
Würger 247
Yusdrayl 248
Zentaurenmumie 248

Karten
Karte 1.1: Festungsebene 13
Karte 1.2: Hainebene 26
Karte 2.1: Der Steinzahn 35
Karte 2.2: Das Bergtor 37
Karte 2.3: Das Glitzerheim 44
Karte 2.4: Die Erdspalte 49
Karte 2.5: Die Gießerei 52
Karte 2.6: Der Schwarze See 58
Karte 3.1: Der Verborgene Schrein von Tamoachan 63
Karte 4.1: Querschnitt 97
Karte 4.2: Berg Weißfeder 98
Karte 4.3: Geysire und Ketten 99
Karte 4.4: Kochender See 102
Karte 4.5: Aquarium und Gefängnis 105
Karte 5.1: Das Verdammnisgewölbe 111
Karte 5.2: Spielerkarte 117
Karte 5.3: Abyssische Gefängnisse 118
Karte 5.4: Blutställe 125
Karte 5.5: Domäne der Herren 129
Karte 5.6: Zysten der Fernen Reiche 135
Karte 5.7: Wald des Gemetzels 139
Karte 5.8: Schlickgrotten 142
Karte 5.9: Raubtierbecken 146
Karte 5.10: Golemlaboratorien 151
Karte 5.11: Tempel der Extraktion 156
Karte 5.12: Seelengefäßgruft 161
Karte 5.13: Seelengefäßgruft 162
Karte 6.1: Hügelriesenfestung, Obere Ebene 168
Karte 6.2: Hügelriesenfestung, Gewölbeebene 174
Karte 6.3: Hügelriesenfestung, Obere Ebene 180
Karte 6.4: Hügelriesenfestung, Untere Ebene 184
Karte 6.5: Halle des Feuerriesenkönigs, Eingangsebene 190
Karte 6.6: Halle des Feuerriesenkönigs, Zweite Ebene 200
Karte 6.7: Halle des Feuerriesenkönigs, Dritte Ebene 204
Karte 7.1: Grabmal des Schreckens 213

Einleitung

Willkommen zu den *Geschichten aus dem Klaffenden Portal*. In diesem Buch findest du sieben der tödlichsten Gewölbe der Geschichte von D&D, angepasst an die aktuelle Spieledition. Einige davon sind Klassiker, die schon von unzähligen Abenteuern erlebt wurden, andere sind neuere Kreationen, die sich einen Platz im Pantheon der bemerkenswertesten D&D-Abenteuer erobert haben.

Genauso, wie diese Gewölbe bei D&D-Spielern Eindruck hinterließen, hat sich die Kunde über ihre Gefahren über das D&D-Multiversum verbreitet. Wenn die Nacht lang wird in Waterdeep, der Prächtigen Stadt, und das Kaminfeuer im Schankraum des Klaffenden Portals zu einer dunklen Glut herunterbrennt, dann spinnen Abenteurer aus der ganzen Schwertküste – und sogar Besucher aus anderen D&D-Welten – Geschichten und Gerüchte von verlorenen Schätzen.

- Ein Wanderer aus dem fernen Shou spricht von seltsamen, grinsenden Teufelsgesichtern in Gewölbemauern, die einen Abenteurer in einem Augenblick verschlingen können und nicht die geringste Spur der armen Seele hinterlassen.
- Ein ernster, kahlköpfiger Magier mit blauer Robe und fremdartigem Akzent erzählt von einem Magier, der in einer Stadt am Ufer eines Sees unbekannter Tiefe drei mächtige Waffen in seinen Besitz brachte, diese zu einem erloschenen Vulkan trug und Abenteurer herausforderte, seinen Hort zu betreten und die Waffen zu finden.
- Ein einäugiger Zwerg berichtet von einer Burg, die in die Erde stürzte und deren Ruinen sich nun über einem unterirdischen Hain erheben, in dessen Mitte ein Baum steht, an dem das Böse wächst.

Dies sind nur einige Geschichten, die aus den Weiten Faerûns und darüber hinaus über die Schwertküste verbreitet werden. Jedes Mal, wenn sie erzählt werden, ändern sich Einzelheiten. Die Schreckensgruft von Acererak befindet sich einmal in einem trostlosen Sumpf, dann in einer glühenden Wüste und dann wieder in anderen unwirtlichen Gefilden. Die wichtigsten Elemente der Geschichte bleiben jedoch immer gleich und legen eine Spur zur Wahrheit hinter der Legende.

Nun ruht die Saat dieser Geschichten in deiner Hand. Die tödlichsten Gewölbe von D&D gehören nun zu deinem Arsenal von Abenteuern. Wir wünschen damit viel Vergnügen und empfehlen, stets einige leere Charakterbögen griffbereit zu halten.

Zur Verwendung dieses Buches

Geschichten aus dem Klaffenden Portal enthält sieben Abenteuer aus der gesamten Geschichte von D&D.

In der Einleitung jedes Abenteuers werden Vorschläge gemacht, wie man das jeweilige Abenteuer an diverse D&D-Hintergründe anpassen kann. Nutze diese Informationen, um ihm einen Platz in deiner Kampagne zu geben, oder um Ideen zu finden, wie du es für euer Spiel umsetzen kannst.

Diese Abenteuer bieten perfekte Nebenquesten für deine aktuelle Kampagne. Wenn du offizielle D&D-Kampagnen leitest (zum Beispiel *Sturmkönigs Donner*), dann bieten die hier enthaltenen höherstufigen Abenteuer eine gute Möglichkeit, die Kampagne danach fortzusetzen.

Über die Abenteuer

Die Zitadelle in Ewiger Nacht

Die Zitadelle in Ewiger Nacht von Bruce R. Cordell war das erste Abenteuer, das für die dritte Edition von D&D herausgegeben wurde. Es ist für eine Gruppe von vier bis fünf Spielercharakteren der 1. Stufe vorgesehen.

Seit seiner Veröffentlichung im Jahre 2000 gilt *Die Zitadelle in Ewiger Nacht* als hervorragende Spieleinführung für neue Spieler. Auch wer zum ersten Mal Spielleiter sein möchte, kann hier gut erste Erfahrungen machen.

Die Schmiede des Zorns

Die Schmiede des Zorns von Richard Baker kam im Jahre 2000 heraus, kurz nach *Die Zitadelle in Ewiger Nacht*. Charaktere, die jenes Abenteuer erfolgreich abgeschlossen und die 3. Stufe erreicht hatten, konnten sich nun den Herausforderungen einer zwergischen Festungsruine stellen.

Wie sein Vorgänger lieferte *Die Schmiede des Zorns* immer größer werdende Bedrohungen auf dem Weg der Charaktere durch die Festung. Jene, die diesen Spießrutenlauf überleben, erreichen die 5. Stufe und werden so zu gestandenen Abenteurern, die nach größerem Ruhm streben.

Der Verborgene Schrein von Tamoachan

Der Verborgene Schrein von Tamoachan, verfasst von Harold Johnson und Jeff R. Leason, debütierte unter dem Titel *Lost Tamoachan* auf der Spieleconvention Origins im Jahre 1979. Dort wurde es im offiziellen D&D-Wettbewerb verwendet. Die erste Veröffentlichung des Abenteuers in Druckform erfolgte 1980.

Die aktualisierte Abenteuerversion in diesem Buch ist für eine Gruppe von vier oder fünf Spielercharakteren der 5. Stufe entwickelt.

Berg Weissfeder

Lawrence Schick, der Autor von *Berg Weißfeder*, erzählte in der Abenteuersammlung *Dungeons of Dread* von 2013, dass er dieses Abenteuer verfasste, um Gary Gygax zu überzeugen, ihn als Spielentwickler einzustellen. Er bekam den Job, und *Berg Weißfeder* wurde nach seiner Erstveröffentlichung 1979 sofort zum Publikumsliebling.

Die in diesem Buch enthaltene Version des Abenteuers ist für eine Gruppe von Charakteren der 8. Stufe entworfen.

Tot in Thay

Tot in Thay von Scott Fitzgerald Gray entstand während der Testphase der fünften Edition von D&D. In ihrer ursprünglichen Form wurde die Geschichte für die Frühjahrssaison von D&D Encounters 2014 verwandt. Mit dem gewaltigen, tödlichen Verdammnisgewölbe ist das Abenteuer eine Hommage an *Gruft des Grauens*, *Ruins of Undermountain* und andere „Killer-Gewölbe" aus der D&D-Geschichte.

Die hier enthaltene Version von *Tot in Thay* wurde an Heimkampagnen angepasst und richtet sich an Charaktere der 9. bis 11. Stufe.

Wider die Riesen

Die drei untereinander verbundenen Abenteuer, aus denen *Wider die Riesen* besteht, wurden 1978 entwickelt und erstmals veröffentlicht. Zu dieser Zeit schrieb Gary Gygax gerade das *Player's Handbook* für das Original-AD&D-Spiel. Obwohl sie also (gewissermaßen) älter sind als das Spiel selbst, nehmen diese Abenteuer einen besonderen Platz in den Herzen und Erinnerungen von D&D-Spielern jeden Alters ein.

Das Sammelwerk, welches *Gehöft des Hügelriesenhäuptlings*, *Eisriss des Frostriesenjarls* sowie *Halle des Feuerriesenkönigs* enthielt, erschien 1981 unter dem Titel *Wider die Riesen*. Die hier präsentierte Version ist ein Abenteuer für Charaktere der 11. Stufe.

Gruft des Grauens

Schon zu einer Zeit, als es in D&D noch sehr wenige andere Dinge gab, gab es die Gruft des Grauens.

Die ursprüngliche Version dieses Abenteuers wurde in den frühen 1970ern für die persönliche Kampagne von Gary Gygax kreiert. Hieraus wurde 1975 der offizielle Dungeons-&-Dragons-Event der allerersten Origins-Convention. Die Erstveröffentlichung von *Gruft des Grauens* für das Spiel Advanced D&D erschien 1978.

Gruft des Grauens – ein Prüfstein sowohl für Charaktere als auch für Spieler, direkt aus den verschlagenen Hirnwindungen des Miterschaffers des Spiels – sucht unter den großartigsten D&D-Abenteuern seinesgleichen. Nur Charaktere der höchsten Stufen haben eine Chance, lebendig wieder herauszukommen – doch wird jeder Spieler, der sich der Gruft stellt, ein einmaliges Erlebnis haben, das er so schnell nicht vergessen wird.

Die Abenteuer leiten

Um die hier enthaltenen Abenteuer zu leiten, brauchst du das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* der fünften Edition. Lies den Abenteuertext sorgfältig durch und mache dich mit den Karten vertraut, ehe du dich mit deinen Spielern zusammensetzt. Mache dir Notizen zu komplexen Gebieten und Bereichen, zu denen die Charaktere sicherlich gehen werden, damit du gut vorbereitet bist, wenn die Action losgeht.

> Text, der in einer Box wie dieser hier erscheint, soll laut vorgelesen oder mit eigenen Worten wiedergegeben werden, wenn die Spielercharaktere erstmals oder unter bestimmten Umständen an einem Ort eintreffen; Näheres dazu im Text.

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* enthält Spielwerte für die meisten Monster und NSC, die in diesem Buch vorkommen. Erscheint der Name eines Monsters **fett**, ist dies ein Hinweis darauf, dass du seine Spielwerte im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* finden kannst. Beschreibungen und Spielwerte neuer Monster erscheinen in Anhang B. Sind bestimmte Spielwerte in diesem Anhang zu finden, weist der Abenteuertext dich darauf hin.

Zauber sowie nicht-magische Gegenstände und Ausrüstungsstücke, die in diesem Buch Erwähnung finden, sind im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben. Die Beschreibung magischer Gegenstände findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, wenn dich der Abenteuertext nicht zu einer Beschreibung in Anhang A verweist.

Eine Kampagne erschaffen

Diese Abenteuer waren nie dafür vorgesehen, eine gemeinsame Kampagne zu bilden – immerhin liegen mehr als 30 Jahre zwischen dem ältesten und dem neuesten. Sie wurden jedoch ausgewählt, da sie eine große Reichweite von Charakterstufen abdecken, und mit ein wenig Arbeit kannst du unter Verwendung dieses Buches eine ganze Kampagne leiten.

Fange mit *Die Zitadelle in Ewiger Nacht* an und führe deine Spieler in der Reihenfolge durch die einzelnen Abenteuer, wie sie in diesem Buch erscheinen. Die Charaktere müssten nach jedem Abenteuer genügend EP erhalten, um eine Stufe zu erreichen, die für das folgende Abenteuer genügt.

Das Klaffende Portal bietet den perfekten Rahmen für diese Kampagne; ebenso gut kannst du aber auch eine selbsterfundene Taverne oder eine in einer anderen D&D-Welt verwenden. Die Charaktere vernehmen Gerüchte über jedes Gewölbe und erhalten gerade genügend Informationen, um zum nächsten Abenteuer zu gelangen. Vielleicht besucht ein dem nächsten Abenteuer entnommener, freundlicher NSC die Taverne und sucht dort Hilfe, oder der Hintergrund eines Charakters gibt der Gruppe Anlass, sich auf den richtigen Pfad zu begeben. Wie dem auch sei: Die Gewölbe sind so entworfen, dass man sie leicht in jede beliebige Kampagnenwelt übernehmen kann.

Das Klaffende Portal

Im Trubel des Schlossbezirks von Waterdeep, wo Notare, Adelige und Botschafter Schlachten mit Worten und Verträgen austragen, steht ein Gasthaus, wie es kein zweites gibt. Lange, bevor es einen Schlossbezirk oder auch nur eine Vorläufersiedlung der Prächtigen Stadt gab, gab es ein Gewölbe – und in diesem Gewölbe nahm die Geschichte des Klaffenden Portals ihren Anfang.

Vor etlichen Zeitaltern errichtete der mächtige Magier Halaster seinen Turm am Fuße des Bergs Waterdeep und suchte in den Tunneln, die von Zwergen und Drow gegraben worden waren, nach immer größerer magischer Macht. Halaster und seine Schüler vergrößerten den gefundenen Tunnelkomplex und erschufen neue Horte unter der Erdoberfläche, aus Gründen, die ihre eigenen waren. Mit der Zeit erwuchs aus ihren Ausgrabungen das weitläufige Labyrinth, das heute als Undermountain bekannt ist: das größte Gewölbe der gesamten Vergessenen Reiche. Halaster verschwand schließlich, und all seine Schüler taten es ihm gleich, doch der gewaltige Komplex, den er erbaute, existiert bis heute.

Die Geheimnisse des Undermountain blieben für unzählige Jahre vor der Oberflächenwelt verborgen. Niemand, der seine Hallen betrat, kehrte je zurück. Mit der Zeit erhielt der Undermountain einen solchen Ruf als Todesfalle, dass Kriminelle, die in Waterdeep zum Tode verurteilt wurden, einfach in das Gewölbe gebracht und sich selbst überlassen wurden.

All dies änderte sich, als zwei Männer eintrafen: ein Krieger namens Durnan und ein Tunichtgut namens Mirt. Die beiden waren die ersten Abenteurer, die aus dem Undermountain zurückkehrten, das Gepäck voller Reichtümer und magischer Schätze. Mirt nutzte seinen Reichtum, um ein Anwesen zu erwerben, doch Durnan hatte andere Pläne. Er gab das Abenteurerleben auf und kaufte das Land, das

Das Gasthaus Zum Grünen Drachen

Das Klaffende Portal ist nicht das einzige berühmte Gasthaus in den Welten von D&D. In der Freien Stadt Greyhawk befindet sich das Gasthaus Zum Grünen Drachen, welches den Ausgangspunkt vieler erfolgreicher Expeditionen nach Schloss Greyhawk und darüber hinaus darstellt. Die Taverne ist voll mit Leuten und mit Rauch. Gäste sprechen mit gedämpfter Stimme, und wer ein Gespräch anfängt, ohne klarzumachen, dass er zu zahlen bereit ist, muss mit einem frostigen Empfang rechnen. Hier grassieren Paranoia und Verdächtigungen, wie es sich für eine Freie Stadt gehört, die am Knotenpunkt zwischen einem von Teufeln heimgesuchten Imperium, einer weiten Domäne in der eisernen Faust eines Halbgotts des Bösen und einer zersplitterten, streitlustigen Ansammlung von Königreichen liegt, welche sich nominell der Gerechtigkeit und dem Gemeinwohl verschreiben. In der mitgenommenen, erschöpften Welt von Greyhawk sind Profit und Macht wichtiger als Heldentaten.

den breiten, tiefen Brunnen umgab, welcher den einzigen bekannten Zugang zum Gewölbe darstellte. Rund um diesen Brunnen baute er ein Gasthaus, welches Abenteurer und jene, die ihre Dienste in Anspruch werden wollen, bedient, und nannte es das Klaffende Portal.

Mächtige Magie, die Durnan bei seinem erfolgreichen Ausflug in den Undermountain erbeutete, verleiht ihm eine Lebensdauer, die selbst die eines Elfen übertrifft, und er überließ das Erforschen des Undermountain jahrzehntelang den Jüngeren. Doch eines Tages lockte etwas ihn zurück. Das tagelange Warten auf seine triumphale Rückkehr aus dem Gewölbe wurde zu Monaten, schließlich zu Jahren. Fast ein Jahrhundert lang hielten die Bürger Waterdeeps ihn für tot. Doch eines Nachts ertönte ein Ruf aus dem Brunnen. Zunächst glaubten die Wenigsten, dass es sich um Durnan handeln könnte, doch jene, die so lange lebten wie er, verbürgten sich dafür. Das Klaffende Portal wurde war mittlerweile in den Händen seiner Nachfahren, doch brachte Durnan genügend Reichtümer mit sich, dass diese sich bequem zur Ruhe setzen konnten. Durnan kehrte an seinen alten Platz hinter der Theke zurück, stieß auf seine eigene sichere Rückkehr an und bediente dann seine Kundschaft, als sei er nie weg gewesen.

Abenteurer aus ganz Faerûn und solche aus den entferntesten Winkeln des Multiversums besuchen das Klaffende Portal, um Wissen über den Undermountain und andere Gewölbe auszutauschen. Die meisten Gäste sind damit zufrieden, am Kaminfeuer Geschichten zu lauschen und zu erzählen, doch manchmal treibt Gier, Ehrgeiz oder Verzweiflung eine Gruppe dazu, den Eintrittspreis zu zahlen und den Brunnen hinabzuklettern. Die meisten überleben nicht lange genug, um die Rückreise anzutreten. Es kommen jedoch genügend zurück, vollgepackt mit Reichtümern und Abenteuergeschichten, um andere Gruppen dazu zu bewegen, ihr Glück zu versuchen.

Merkmale des Klaffenden Portals

Der Schankraum des Klaffenden Portals füllt das gesamte Erdgeschoss des Gebäudes. Der Raum wird von dem 12 Meter durchmessenden Brunnenschacht dominiert, der Zutritt zum Undermountain gewährt. Der „Brunnen" ist alles, was von Halasters Turm übriggeblieben ist. Nun, bar aller Treppen und unterirdischer Stockwerke, führt er als offener Schacht 42 Meter in die Tiefe. Häufig dringen aus dem Schacht Blutmücken, Spinnen und Schlimmeres ins Klaffende Portal ein.

Über dem Brunnen, im ersten und zweiten Obergeschoss der Taverne, gibt es Balkone. Die oberen Geschosse sind vom Schankraum aus über Holztreppen zu erreichen. Gäste, die an den Tischen auf den Balkonen sitzen, haben einen ausgezeichneten Blick auf den Brunnen und auf das, was unter ihnen vor sich geht.

Den Brunnen betreten. Wer sich auf Abenteuer im Undermountain begeben (oder nur aus Spaß „seilreiten") will, muss eine Goldmünze bezahlen, um abgeseilt zu werden. Auch die „Rückfahrt" kostet eine Goldmünze, die im Voraus in einem Eimer hinaufgeschickt wird. Ist die Erstzahlung erstattet, kann man die kurze Treppe zur hüfthohen Brunnenkante hinaufgehen. Das Seil, das über der Mitte des Brunnens hängt, wird an einem Flaschenzug zur Kante bewegt. Wenn die zahlenden Fahrtgäste bereit sind, können sie sich am Seil festhalten und den langen Abstieg beginnen.

Kuriositätenkabinett. Der Schankraum ist mit einer überwältigenden Zahl von Kuriositäten dekoriert. Es ist Tradition, dass Abenteurer, die aus dem Undermountain ein merkwürdiges Relikt mitbringen, dieses als Trophäe ihres Erfolgs Durnan überlassen. Andere Abenteurer hinterlassen solche Kuriositäten als Erinnerung an ihre Besuche in der Taverne, oder sie treten sie ab, wenn sie eine Wette mit Durnan verlieren. Dieser wettet gerne auf den Erfolg von Abenteurergruppen, die sich ins Gewölbe begeben. Ab und an akzeptiert Durnan auch Dinge, die ihm gefallen, als Bezahlung.

Kuriositäten im Schankraum des Klaffenden Portals

W20	Gegenstand
1	Ein aus Knochen geschnitzter Schlüssel
2	Eine kleine Schachtel ohne offensichtliche Möglichkeit, sie zu öffnen
3	Die mumifizierte Hand eines Troglodyten
4	Die Hälfte eines eisernen Symbols des Tyrannos
5	Ein kleiner Leinenbeutel voller Zähne
6	Die verbrannten Fragmente einer Schriftrolle
7	Ein Laute ohne Saiten
8	Eine blutverschmierte Landkarte
9	Ein eiserner Panzerhandschuh, der sich heiß anfühlt
10	Eine Goldmünze mit einem abgegriffenen Flügelhelm-Wappen
11	Ein Trollfinger, der sich noch bewegt
12	Eine Silbermünze, die beim Fallenlassen kein Geräusch von sich gibt
13	Ein leerer Krug; öffnet man ihn, ertönt ein Wolfsheulen daraus, bis man ihn wieder schließt.
14	Eine Eule zum Aufziehen; wenn man sie aufzieht, bewegt sich eine Minute lang ihr Kopf und sie ruft leise: „Hu! Hu!"
15	Ein blau glühender gesprungener Kristall
16	Die Statuette eines Panthers aus schwarz bemaltem Holz
17	Ein Stück Pergament mit einer Liste von vierzehn magischen Becken und deren Effekt bei Berührung
18	Ein Phiole, die nicht geöffnet werden kann und eine dunkle, perlende Flüssigkeit enthält.
19	Der Fühler eines getöteten Rostmonsters
20	Eine Tabakpfeife aus Holz mit dem Siegel Elminsters

Ein typischer Abend

An ruhigen Abenden versammeln die Gäste des Klaffenden Portals sich rund um eine große Feuerstelle im Schankraum und erzählen Geschichten über ferne Orte, seltsame Monster und wertvolle Schätze. An anderen Abenden ist das Lokal laut und vollgestopft. Die Balkone sind überfüllt mit Händlern und Adeligen, während Abenteurer und deren Geschäftspartner an den Tischen im Erdgeschoss sitzen. Es ist unvermeidbar, dass einige starke Getränke und die Ermutigung der Menge an solchen Abenden manche dazu bringt, einen kleinen Ausflug in den Undermountain zu wagen. Die meisten zahlen dann im Voraus für Hin- und Rückfahrt, doch ehrgeizigere Seelen entscheiden sich vielleicht für eine spontane Expedition ins Gewölbe. Wenige dieser unvorbereiteten Gruppen kehren jemals zurück.

Abenteurergruppen, die einen bestimmten Grund haben, in den Undermountain zu gehen, kommen für gewöhnlich während ruhigerer Stunden zur Taverne. Doch selbst dann finden sich im Schankraum neugierige Blicke von Beobachtern, welche die Zhentarim, finstere Kulte, kriminelle Banden und andere Interessengruppen über das Kommen und Gehen am Undermountain auf dem Laufenden halten.

Die Geschichte ins Rollen bringen

Um ein Gewölbeabenteuer zu beginnen, muss man nicht mehr tun, als einen geheimnisvollen Fremden einzuführen, der den Charakteren im Klaffenden Portal (oder einer anderen Taverne) eine Queste anbietet. Das ist vielleicht ein Klischee – aber ein effektives. Nutze die beiden folgenden Tabellen, um ein paar Details zu generieren, dann passe die Einzelheiten der Queste und des Auftraggebers an das Abenteuer an, das du leiten möchtest.

Die Queste des geheimnisvollen Fremden

W8	Zielsetzung
1	Einen bestimmten Gegenstand finden
2	Einen NSC oder ein Monster ausfindig machen und zurückholen
3	Ein schreckliches Monster oder einen NSC töten
4	Eine Person beschützen, während sie ein Ritual vollführt
5	Einen Teil des Gewölbes sorgfältig kartografieren
6	Geheimes Wissen entdecken, das im Gewölbe versteckt ist
7	Ein Objekt zerstören
8	Einen Teil des Gewölbes im Namen einer Gottheit des Guten weihen

Das Geheimnis des geheimnisvollen Fremden

W8	Geheimnis
1	Plant, die Abenteurergruppe zu verraten
2	Liefert unwissentlich falsche Informationen
3	Hegt geheime Absichten (würfle eine weitere Queste aus)
4	Ist ein getarnter Teufel
5	Lieferte andere Abenteuergruppen ans Messer
6	Ist der bezauberte Knecht eines Gedankenschinders
7	Ist von einem Geist besessen
8	Ist ein getarnter Solar

Durnan

Der Besitzer des Klaffenden Portals ist ein Mysterium für sich. Durch die scheinbar endlose Lebensspanne, mit der er dank der Schätze, die er vor fast zwei Jahrhunderten von seiner Expedition mitbrachte, gesegnet ist, ist er ein ebenso fester Bestandteil des Schankraums wie der Brunnen.

Durnan ist ein Mann weniger Worte. Er erwartet Bezahlung für seine Dienstleistungen und wird nicht mit Einsichten und Gerüchten herausrücken, ehe er Bares sieht. „Wir kennen die Quoten und machen unsere Einsätze", sagt er, ganz gleich, ob er gerade in den gewalttätigen Ausgang eines Glücksspiels eingreift oder das Flehen von Abenteurern ignoriert, die unten im Brunnen festsitzen und die Fahrt nach oben nicht bezahlen können. Trotz seines steinernen Herzens ist er aber eine exzellente Quelle für Informationen über den Undermountain und andere Gewölbe – wenn man sich seinen Preis leisten kann.

Persönlichkeitsmerkmal: Isolation. Die Welt ist grausam. Jeder ist sich selbst der Nächste. Wer erfolgreich sein will, muss autark sein.

Ideal: Unabhängigkeit. Jemand, der allein klarkommt, kommt mit allem klar.

Bindung: Das Klaffende Portal. Dieser Ort ist mein einziges Zuhause. Meine Freunde und meine Familie sind schon lange fort. Ich liebe diesen Ort, versuche aber, keine Anhänglichkeit für die Leute dort zu entwickeln. Ich werde sie alle überleben. Ich Glücklicher.



Makel: Herzlos. Wenn du Mitleid suchst: Der Tempel des Ilmater ist im Seebezirk. Egal, wie schlimm die Dinge stehen, du wirst in einem Augenblick sowieso weg sein.

Stammgäste

Das Klaffende Portal bewirtet eine Vielzahl von Stammgästen. Die meisten davon bieten Abenteurern ihre Dienste an. In Kapitel 4 des *Dungeon Masters's Guide (Spielleiterhandbuchs)* findest du jede Menge Informationen zur Erstellung von Nichtspielercharakteren. Die folgende Tabelle nennt einige Möglichkeiten, warum jemand im Klaffenden Portal einkehren könnte.

Stammgäste des Klaffenden Portals

W10	Stammgast
1	Anhängerin der Tymora. Ermutigt Abenteurer, Questen nachzugehen; kann *Segnen* wirken.
2	Gelangweilter Abenteurer im Ruhestand. Behauptet, berühmtes Gewölbe erkundet zu haben, kann die ersten paar Bereiche beschreiben (20 Prozent Chance auf akkurate Beschreibung).
3	Zwischenruferin. Verspottet Feiglinge und wettet darauf, dass Abenteurer nicht von einer Expedition zurückkehren.
4	Trickbetrüger. Verkauft falsche Schatzkarten (jedoch 10 Prozent Chance, dass eine Karte echt ist).
5	Magierlehrling. Fertigt im Auftrag seines Meisters genaue Skizzen diverser Kuriositäten an.
6	Witwer einer getöteten Abenteurerin. Zahlt den Fahrtpreis für jeden, der den Undermountain verlassen will. Intrigiert gegen Durnan.
7	Zhentarim-Agentin. Geht Gerüchten über Schätze nach. Beschattet Rückkehrer aus dem Undermountain und merkt sich deren Operationsbasis vor, um sie später auszuplündern.
8	Agentin der Xanathar-Gilde. Hat Befehl, den Hut der achten Person zu stehlen, die heute Abend den Schankraum betritt.
9	Magisch konservierte Leiche in einem Sarg, der an der Theke lehnt. Auf Nachfrage erklärt Durnan: „Er wartet auf jemanden," nicht mehr.
10	Elminster inkognito. Zehnprozentige Chance, dass er einer Aufgabe von kosmischer Wichtigkeit nachgeht; andernfalls quetscht er Durnan nach Klatsch aus.



Die Zitadelle in ewiger Nacht

Alles rollt, erzählt wie aufgegangen
Von früheren Ländereien
Von heimgesuchten Türmen, Parkanlagen:
Man hört nah dieser Weite
Irrender Ritter tote Leidenschaften:
Doch wie der Wind jetzt heilt!

—*Arthur Rimbaud*

Dieses Abenteuer handelt von einer einst stolzen Festung, die in längst vergangener Zeit in die Erde sackte. Heute bekannt als die Zitadelle in ewiger Nacht, beherbergen ihre widerhallenden, verfallenen Säle unheilvolle Kreaturen. Das Böse hat im Kern der Zitadelle Wurzeln geschlagen, welches sich tief in einem unterirdischen Garten aus von Fäulnis befallenem Blattwerk befindet. Hier schmieden ein schrecklicher Baum und sein finsterer Hirte in der Dunkelheit ihre Pläne.

Der Baum, genannt der Gulthias-Baum, wird von einem verdorbenen Druiden gehütet, Belak dem Ausgestoßenen. Er wurde vor zwölf Jahren von der verschütteten Zitadelle angelockt, als er Geschichten über sonderbar verzauberte Früchte nachging. Der Druide fand eine alte Festung, die durch irgendeine magisch heraufbeschworene Verwüstung von der Erde verschlungen worden war. Da sich die ehemaligen Bewohner vor langer Zeit in alle vier Winde verstreut hatten, wurden die unterirdischen Ruinen von abscheulichen und unberechenbaren Kreaturen befallen, die in lichtlosen Gewölben häufig sind. Im Kern der alten Festung stolperte Belak über den Zwielichthain. Er entdeckte im Herz des Hains den Gulthias-Baum, welcher aus einem Holzpflock spross, der benutzt worden war, um einen uralten Vampir zu erschlagen.

Ein vollkommener, rubinroter Apfel reift zur Sommersonnwende am Gulthias-Baum, und zur Wintersonnwende bringt der Baum einen einzelnen Albinoapfel hervor. Die Mittsommerfrucht gewährt Vitalität, Gesundheit und Leben, während die Mittwinterfrucht selbige stiehlt. In den Jahren seit Belaks Ankunft wurden die verzauberten Früchte weit in den umliegenden Landstrichen verbreitet und förderten so sowohl Gutes wie auch Schlechtes zutage. Die Samen beider Früchte wachsen, so ihnen das Austreiben erlaubt wird, zu kleinen Pflanzenmonstern heran, die als Zweigplagen bekannt sind.

Über das Abenteuer

Während ihrer Reise durch die Zitadelle in ewiger Nacht befassen sich die Charaktere mit monströsen Bedrohungen und uralten Fallen genauso wie mit sich gegenseitig bekriegenden Stämmen von Kobolden und Goblins. Das Abenteuer wurde für vier Spielercharaktere der 1. Stufe entwickelt. Sie sollten sich bereits vor dem Finale über die 2. Stufe zur 3. Stufe vorgearbeitet haben. Das Abenteuer hat vier grundlegende Teile:

1. **Eichenhain.** Obwohl es an und für sich kein Teil des Abenteuers ist, kann das Dorf Eichenhain die Charaktere mit wertvollen Informationen über die Zitadelle versorgen. Sie können Eichenhain auch als einen Ort nutzen, an dem sie sich erholen und ihre Vorräte auffüllen können.
2. **Koboldbau.** Der Vorstoß der Charaktere in die Zitadelle beginnt mit einem Eindringen in die zugänglichsten Bereiche der Festung, wo sich ein Koboldstamm niedergelassen hat. Die Charaktere können Ärger mit den Kobolden vermeiden, indem sie sich bereiterklären, das verlorene Haustier des Koboldanführers zu suchen, und es könnte ihnen gelingen, die Kobolde zu überzeugen, sich auf ihre Seite zu schlagen.
3. **Goblinschlupfwinkel.** Die Goblins, die tiefer in der Zitadelle leben, betrachten sich als die Eigentümer des Orts. Sie verteidigen sich aggressiv gegen Eindringlinge, was es schwierig macht, Kämpfen mit ihnen aus dem Weg zu gehen.
4. **Verborgener Hain.** Irgendwann entdecken die Charaktere die untere Ebene der Zitadelle und den darin liegenden Zwielichthain. Dort erfahren sie die Wahrheit über das verzauberte Obst, und sie müssen Belak dem Ausgestoßenen und dem Gulthias-Baum gegenübertreten.

Das Abenteuer leiten

Um die Spielerfahrung der Spieler zu verbessern und dir zu helfen, als Spielleiter die beste Arbeit zu leisten, kannst du die folgenden Ratschläge und Informationen betrachten.

Kartierung

Es kann schwierig sein, den Überblick über all die Korridore, Wegbiegungen, Bereiche und anderen Besonderheiten eines Gewölbeschauplatzes zu behalten, und die Charaktere verlaufen sich ohne eine Karte leicht. Frage nach einem Freiwilligen, der den Gruppenkartographen macht. Es ist die Aufgabe des Kartographen, sorgfältig deiner Beschreibung jedes Bereichs zuzuhören, seine Größe und seine Ausgänge zu notieren und diese Informationen auf einem Blatt Papier aufzuzeichnen.

Das Abenteuer verorten

Die Zitadelle in ewiger Nacht wurde so entwickelt, dass es leicht in die vom SL bevorzugte Kampagnenwelt eingefügt werden kann. Hier sind einige Beispiele.

Drachenlanze. Auf Krynn war die Zitadelle einst ein Teil von Xak Tsaroth, und sie beherbergte die Anbeter von Takhisis. Als diese Stadt während des Kataklysmus zerstört wurde, fiel die Zitadelle in einen Spalt, der sich im Boden auftat. In dieser Kampagnenwelt solltest du in Erwägung ziehen, die Kobolde im Abenteuer durch Gossenzwerge zu ersetzen.

Eberron. Nahe dem westlichen Rand des Klagelands gelegen, war die Zitadelle schon während der Zeit des Letzten Krieges eine uralte Ruine. Agenten von Cyre benutzten sie als Zwischenstation für die Spionage gegen angrenzende Reiche. Am Tag der Klage tat sich der Boden auf und verschlang den Ort. Das Klageland liegt in Sichtweite des Spalts.

Die Vergessenen Reiche. Auf Faerûn war die Zitadelle in ewiger Nacht einst ein geheimes Bollwerk des Drachenkults und lag im Vorgebirge nordwestlich von Donnerbaum. Sie versank im Boden, als der Berg Hotenow ausbrach und Neverwinter ins Chaos stürzte.

Greyhawk. Die Zitadelle in ewiger Nacht ist ein verfallenes baklunisches Bollwerk, das in den Bauch der Erde getrieben wurde, als das Suel-Imperium die Heraufbeschworene Verwüstung entfesselte. Sie befindet sich im nordwestlichen Bissel, im Vorgebirge westlich von Dornwacht.

Jahreszeit

Wenn du möchtest, dass die Charaktere die Möglichkeit haben, eine Frucht zu finden, dann beginne das Abenteuer ein paar Wochen entweder vor der Sommersonnwende oder vor der Wintersonnwende. Abgesehen davon, dass du eine Frucht am Gulthias Baum verfügbar machst, liefert dir das Auswählen einer Jahreszeit zusätzliche Details zur Verbesserung des Abenteuers.

Falls du dich für den Sommer entscheidest, stehen die Hügel in üppigem Grün, obwohl die Hitze manchmal drückend wird. Falls die Charaktere im Winter aufbrechen, schweben die Temperaturen tagsüber knapp über dem Gefrierpunkt und fallen bei Nacht darunter.

Einstieg ins Abenteuer

Abenteurer können die Zitadelle in ewiger Nacht in einer abgelegenen und einsamen Schlucht finden. Die Charaktere können durch jeden der folgenden Gründe zu dem Gewölbe gelockt werden. Gib den Spielern nach Bedarf die untenstehenden Informationen, um sie für die Reise zum Gewölbe zu motivieren.

Suche nach Ruhm

Du bist darauf erpicht, dir einen Namen zu machen. Die Legende von der Zitadelle in ewiger Nacht ist in der Gegend wohlbekannt, und Geschichten besagen, dass sie ein vielversprechender Ort für jene ist, die auf Entdeckung, Ruhm und Schätze aus sind.

Rettungsmission

Eine andere Gruppe von örtlichen Abenteurern stürzte sich vor einem Monat in die Zitadelle in ewiger Nacht. Sie wurde nie wieder gesehen. Zwei menschliche Mitglieder dieser unglückseligen Gruppe waren Bruder und Schwester: Talgen Hucrele (ein Kämpfer) und Sharwyn Hucrele (eine Magierin). Sie waren Mitglieder einer bedeutenden Händlerfamilie, die ihren Sitz im nahe gelegenen Dorf Eichenhain hat. Kerowyn Hucrele, die Matriarchin der Familie, bietet dir und deiner Mannschaft Bergungsrechte, falls ihr die beiden verlorenen Familienangehörigen finden und mit ihnen zurückkehren könnt – oder zumindest die goldenen Siegelringe zurückbringen könnt, welche die vermissten Geschwister trugen. Sie bietet darüber hinaus eine Belohnung von 125 GM pro Siegelring pro Charakter an. Falls die Charaktere die Hucreles in guter Verfassung (körperlich und geistig) zurückbringen, bietet sie an, die Belohnung zu verdoppeln.

Ein Rätsel lösen

Der Goblinstamm, der sich in der nahegelegenen Ruine eingenistet hat, die man die Zitadelle in ewiger Nacht nennt (obwohl niemand weiß, wieso), verkauft jährlich einmal zu Mittsommer in Eichenhain eine einzelne magische Frucht an den Meistbietenden. Die Goblins tun dies seit zwölf Jahren. Üblicherweise verkauft sich die Frucht für etwa 50 GM. Die Dörfler können sich nicht dazu bringen, einem Goblin mehr dafür zu zahlen. Die Frucht, scheinbar ein Apfel von vollkommenem Farbton, heilt diejenigen, die unter irgendeiner Krankheit oder anderen Beschwerden leiden. Sie pflanzen manchmal die Samen der Früchte, in der Hoffnung, einen verzauberten Apfelbaum hervorzubringen. Wenn die Samen in der richtigen Jahreszeit keimen, erzeugen sie eine verzweigte Masse verdrehter Schösslingsstiele. Nicht allzu lange, nachdem die Schösslinge 60 Zentimeter Höhe erreichen, werden sie gestohlen – jedes Mal. Die Dörfler nehmen an, dass die Goblins Diebe ausschicken, um ihr Monopol auf verzauberte Früchte zu sichern. Du bist daran interessiert, das Geheimnis darum zu lüften, wie die elenden Goblins überhaupt solch ein Wunder besitzen können, und wie sie jeden sprießenden Schössling stehlen, der aus den Samen der verzauberten Frucht entspringt. Darüber hinaus willst du diesen Baum der Heilung in der Hoffnung finden, einen kranken Freund oder Verwandten zu heilen.

Eichenhain

Die der Zitadelle in ewiger Nacht am nächsten liegende Siedlung ist ein Dorf namens Eichenhain. Die meisten seiner 900 Einwohner (einschließlich der umliegenden Bauernhöfe) sind Menschen; dazu kommen eine recht große Minderheit von Halblingen und ein paar vereinzelte Angehörige anderer Völker.

Zu den bedeutenden Orte in Eichenhain und den dort zu findenden Leuten gehören die Folgenden:

Rathaus. Das Zentrum der Regierung von Eichenhain umfasst das Büro von Bürgermeister Vurnor Leng, einem menschlichen Adeligen.

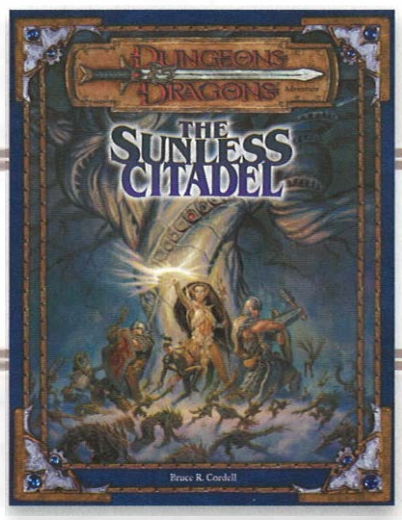
Kaufladen. Die Hauptquelle des Dorfes für Vorräte und Handelswaren ist der Kaufladen, der von seiner Eigentümerin Kerowyn Hucrele betrieben wird, einer menschlichen Adeligen.

Schrein. Ratschläge, Informationen und Heilung gehören zu den Dienstleistungen, die im Schrein des Dorfs angeboten werden. Er wird von Dem „Corkie" Nackel unterhalten, einer gnomischen Priesterin des Pelor.

Gefängnis. Neben dem Rathaus befindet sich ein gedrungenes Gebäude, in dem Missetäter ihre Urteile absitzen. Die Wacht-

Über das Original

The Sunless Citadel von Bruce R. Cordell wurde erstmals im Jahr 2000 als Einstiegsabenteuer für die dritte Edition von D&D veröffentlicht. Das Abenteuer gilt als ausgezeichnete Möglichkeit, neue Spieler in D&D einzuführen. Es ist ebenfalls eine großartige Anfangserfahrung für einen neuen SL.



meisterin von Eichenhain ist Felosial, eine weibliche halbelfische Veteranin. Sie befehligt eine Streitmacht von sechzehn Wachen und vier Kundschaftern, die das Dorf beschützen.

Schmiede. Die Reparatur und Herstellung von Waffen und Rüstungen ist die Aufgabe des Dorfschmieds Rurik Lutgehr, einem zwergischen Gemeinen.

Zum Alten Eber. Garon, ein menschlicher Gemeiner, ist der Eigentümer und Gastwirt der Wirtschaft Zum Alten Eber. Er serviert Essen und Getränke, und der Laden hat einige Zimmer, welche Besucher mieten können.

In Eichenhain gehörte Gerüchte

Spielercharaktere können die folgenden zusätzlichen Informationen entdecken, wenn sie im örtlichen Wirtshaus Zeit verbringen oder den Einheimischen die richtigen Fragen stellen.

- Niemand weiß genau, was die Zitadelle in ewiger Nacht einst war, aber Legenden lassen ahnen, dass sie als Rückzugsort eines uralten Drachenkults diente.
- Die Alte Straße führt um die Aschenebene herum, ein lebloses Gebiet. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 gelingt, weiß, dass die Einöde mutmaßlich vor langer Zeit durch die Zerstörungswut eines Drachen namens Ashardalon entstand. Ein paar Einheimische kennen diese Tatsache ebenfalls.
- Viehhirten lassen ihre Herden dieser Tage nicht allzu weit draußen grasen. Sie wurden von Geschichten von neuen Monstern, die bei Nacht marodieren, in Angst versetzt. Von Zeit zu Zeit wurden Vieh und Personen, die nachts alleine nach draußen gingen, am nächsten Tag tot aufgefunden und trugen Dutzende nadelstichartige Wunden. Niemand hat die Kreaturen gesehen, die diese Verstümmelungen verursachen, und sie hinterlassen auch keine erkennbaren Spuren.
- Die verschwundenen Abenteurer umfassen einen Kämpfer (Talgen Hucrele), eine Magierin (Shar wyn Hucrele), einen Paladin des Pelor (Sir Braford) und einen Waldläufer (Karakas). Sir Braford war kein Einheimischer, und er besaß ein magisches Schwert, genannt *Schmetterdorn*.
- Manchmal bieten die Goblins zum Mittwinter einen anderen Apfel an. Dieser Apfel ist leichenweiß und giftig, selbst wenn man ihn nur berührt. Von keinem der beiden Äpfel sind Proben zu haben.
- Garon, der Wirt des Wirtshauses Zum Alten Eber, erinnert sich an das letzte Mal, dass jemand außer Talgen und Shar wyn Fragen über die Zitadelle in ewiger Nacht gestellt hat. Vor ungefähr dreizehn Jahren kam ein grimmiger Mensch namens Belak vorbei, und er hatte einen sehr großen Frosch als Haustier.

Begegnungen in der Wildnis

Falls die Charaktere sich bei Nacht irgend wo zwischen Eichenhain und der Zitadelle in ewiger Nacht aufhalten, greifen vier **Zweigplagen** die Gruppe an. Die Plagen attackieren heimlich aus dem nahestehenden Blatt werk.

Die Zitadelle

Sieh den alten Drachen von seinem Throne
Herniedersinken in ungeheurem Ruin!

—Hymnus

Sobald die Charaktere bereit sind, Eichenhain zu verlassen, fängt das Abenteuer wirklich an. Die über wucherte Alte Straße windet sich durch felsiges Hügelland, an unberührten Eichenwäldchen und verlassenen Bauernhöfen vorbei. Von Eichenhain zur Zitadelle sind es 11 Kilometer.

Schlucht

Die Alte Straße führt im Osten an einer schmalen Schlucht vorbei. Dort, wo sich die Straße der Kluft am weitesten annähert, ragen mehrere zerbröckelte Pfeiler aus der Erde, und die Schlucht verbreitert sich. Zwei der Pfeiler stehen aufrecht, doch die meisten neigen sich auf abschüssigem Boden zur Seite. Andere sind zerfallen, und mehrere sind offenbar in die dunklen Tiefen gestürzt. Ein paar ähnliche Pfeiler sind auf der gegenüberliegenden Seite der Schlucht zu sehen.

Ein kräftiges Knotenseil ist an einem der schiefen Pfeiler auf dieser Seite der Schlucht festgebunden.

Überblick über die Zitadelle in ewiger Nacht

Ein Drachenkult, der Privatsphäre und Verteidigung wertschätzte, baute die Zitadelle in ewiger Nacht vor langer Zeit an der Oberfläche. Alle Aufzeichnungen über den Namen des Kultes sind verschwunden, doch verschiedene Quellen gehen davon aus, dass er mit dem Drachen Ashardalon in Verbindung stand. Der Kataklysmus, der die Kultmitglieder tötete, versenkte gleichzeitig die Festung. Aufgrund von Restverzauberungen überlebten große Teile des Bauwerks das Absinken in die Erde. Da die Kultisten tot waren, zogen Goblins und andere Kreaturen ein, und sie haben hier für Hunderte von Jahren überlebt.

Die Goblins, die dem Stamm der Durbuluk („Beherrscher" auf Goblinisch) angehören, patrouillierten einst in der Gegend um die Schlucht, um Passanten auszurauben. Doch nun, da die Alte Straße nicht mehr benutzt wird, schenken die Goblins diesem Eingang nur noch selten Aufmerksamkeit. Außerdem ist kürzlich ein Stamm von Kobolden eingezogen, um den Eigentumsanspruch der Goblins auf die Festung herauszufordern. Beide Gruppen scharmützeln miteinander, während sie um die Kontrolle wetteifern, und sorgen sich nicht sehr über mögliche Eindringlinge. Daher bietet die Kluft den Charakteren eine gute Gelegenheit, sich Zugang zum Gewölbe zu verschaffen, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. (Die vermisste Gruppe, die zuvor hierherkam, ging ähnlich vor; das Seil, das an den Pfeiler neben der Schlucht geknotet wurde, gehört ihnen.)

Obwohl die Kobolde (Bereiche 13–24) und die Goblins (Bereiche 31–41) Anspruch auf die Zitadelle in ewiger Nacht erheben, haben sie nie all ihre Kammern besucht. Sie vermeiden es, die abgeschiedenen Teile der Hainebene zu betreten. In der Vergangenheit fürchteten sie, dass es in dem verborgenen Hain spukte. Mit der Ankunft von Belak dem Ausgestoßenen vor zwölf Jahren wurde dieser Glaube gerechtfertigt. Er befiehlt den Goblins jedes Jahr, die Mittsommerfrucht zu verkaufen, und die Goblins gehorchen ihm aus Furcht.

Alarmbereite Monster. Die Kobolde und die Goblins reagieren auf ähnliche Weise, wenn sie angegriffen werden. Eindringlinge, die sich zurückziehen, um eine lange Rast einzulegen, bevor sie sich mit den Anführern der angegriffenen Siedlung befassen, geben den Kreaturen Zeit, Vorbereitungen zu treffen. Monster in Alarmbereitschaft verstärken bereits geräumte Räume mit Kräften, die vorher in anderen Räumen stationiert waren. Zum Beispiel könnten drei Kobolde aus Bereich 16 mit dem Befehl, einen Hinterhalt für zurückkehrende Eindringlinge zu legen, in Bereich 15 stationiert werden. Oder vier Goblins aus Bereich 36 könnten nach Bereich 32 verlegt werden, um ihn gegen ein weiteres Eindringen zu verteidigen. Behalte solche Veränderungen im Hinterkopf, so dass die Charaktere nicht zweimal denselben Kobolden oder Goblins begegnen.

Zufällige Schätze. Jeder gewöhnliche Kobold und Goblin hat wahrscheinlich 2W10 Silbermünzen bei sich, vielleicht in Gestalt verschiedener Münzen und kruden Schmucks.

Allgemeine Merkmale

Die folgenden Fakten über die Umgebung treffen zu, solange in einer bestimmten Bereichsbeschreibung nichts anderes vermerkt ist.

Türen. Die Türen sind aus Holz oder Stein.

Licht. Jenseits von Bereich 2 sind viele Räume in dem unterirdischen Gewölbe lichtlos. Beschreibungen gehen davon aus, dass die Charaktere eine passende Lichtquelle haben und in der Lage sind, ihre Umgebung zu sehen.

Belüftung. Alle vermerkten Bereiche enthalten einen adäquaten Luftvorrat. Die Luft wird durch zahllose Spalten erneuert, die zu den oberen, offenen Kavernen oder zur Oberfläche führen. Diese Spalten sind für alle Kreaturen außer beispielsweise Riesenratten zu klein, um hindurchzukriechen.

Die Schlucht verläuft mehrere Kilometer weit in jede Richtung und ist durchschnittlich 9 m tief und breit. Am Punkt, an dem sie der Alten Straße am nächsten kommt, verbreitert sie sich auf 12 m.

Untersuchen. Die Pfeiler sind verwittert und zerbröckelt, und Kritzeleien in zwergischer Schrift bedecken die meisten von ihnen. Charaktere, die Goblinisch können, erkennen die Inschriften (nachdem sie die Buchstaben aus dem Zwergischen übersetzt haben) als Warnungen und Drohungen an mögliche Eindringlinge.

Ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 offenbart, dass der Bereich zwischen den Pfeilern und um sie herum viele kleine Lagerfeuer beherbergt hat, manche erst vor einem Monat. Jemand hat sich einige Mühe gegeben, die Spuren der Lager vor flüchtiger Untersuchung zu verbergen.

Absteigen. Das Seil, das an einen der schiefen Pfeiler geknotet ist, hängt in die Dunkelheit der Schlucht hinab. Nach seinem guten Zustand zu urteilen, kann das Seil vor nicht länger als zwei oder drei Wochen dort festgebunden worden sein. Vom Rand der Schlucht sind ältere und verwitterte Hand- und Fußgriffe zu sehen, die in die Klippenwand gehauen wurden. Diese wurden von Goblins eingemeißelt.

Abenteurer können das Knotenseil leicht hinunterklettern und die Wand benutzen, um sich abzustützen. Die eingemeißelten Vertiefungen zu benutzen, dauert länger, ist aber nur wenig schwerer. Der Abstieg bis zum Vorsprung (Bereich 1) beträgt 15 m.

Orte auf der Festungsebene

Die folgenden Orte sind auf Karte 1.1 gekennzeichnet.

1. Vorsprung

Ein sandiger Vorsprung überblickt einen unterirdischen Abgrund von Dunkelheit im Westen. Der Vorsprung ist breit, aber uneben. Sand, felsiger Schutt und die Knochen kleiner Tiere bedecken ihn. Eine grob behauene Treppe führt im Zickzack an der Seite des Vorsprungs in die Dunkelheit hinab.

Die gegenüberliegende Wand des Abgrunds liegt 75 m weit im Westen, und der Boden der unterirdischen Kammer liegt 24 m unterhalb des Standorts der Charaktere.

Kreaturen. Angelockt von den Tieren, die gelegentlich in die Schlucht stürzen, lauern drei **Riesenratten** im Geröll. Sie versuchen, sich zu verstecken, wenn sie die Charaktere bemerken, und sie greifen aus dem Hinterhalt den ersten Charakter an, der auf dem Vorsprung ankommt, ohne dabei leise zu sein.

Untersuchen. Ein gelungener Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 offenbart humanoide Fußabdrücke sowie Rattenspuren von ungewöhnlicher Größe. Die Fußabdrücke führen die Treppe hinab.

Zwischen dem Geröll liegt ein Ring aus Steinen, der die angesammelte Asche Hunderter Feuer enthält (und von ihr bedeckt ist), obwohl hier schon seit einigen Jahren kein Feuer mehr entzündet wurde. In dem Aschehaufen finden sich ein paar grob behauene Speerspitzen aus Goblinfertigung und kleine Tierknochen.

2. Kehrentreppe

Die 1,50 m breite Treppe, die von Bereich 1 hinabführt, ist grob gehauen. Es ist jedoch nicht gefährlich, sie hinab zu steigen, außer dass Kämpfe auf dem schmalen Pfad riskant sein können. Drei kleine Absätze liegen entlang der Route, der erste bei 18 m über dem Boden in Bereich 3, der zweite bei 12 m und der dritte bei 6 m.

Die Charaktere könnten Bereich 3 erspähen, während sie hinabsteigen.

Eine Festung schält sich aus der Dunkelheit. Die unterirdische Zitadelle, obwohl beeindruckend, scheint lange vergessen zu sein, wenn man nach den lichtlosen Fenstern, brüchigen Zinnen und schiefen Türmen schließt. Alles ist still, doch ein kalter Luftzug strömt von unten herauf und trägt den Geruch von Staub und einer Spur von Verwesung mit sich.

3. Bröckelnder Innenhof

Die schmalen Stufen enden in einem kleinen Innenhof, der anscheinend das obere Ende von etwas darstellt, was einst ein mit Zinnen versehener Wehrgang war. Die Zitadelle ist so weit in die Erde versunken, dass der Wehrgang sich nun auf gleicher Höhe wie der umgebende Boden befindet. Dieser Boden erstreckt sich nach Norden und Süden und besteht aus einer Schicht aus tückischem, zerbröckeltem Mauerwerk, welches eine unbekannte Tiefe erreicht. Im Westen zeichnet sich drohend eine Struktur ab, welche die Zitadelle in ewiger Nacht sein muss. Ein Turm steht auf der Westseite des Innenhofs.

Der steinerne Innenhof, umgeben von zerbröckeltem Mauerwerk, enthält eine Falle und eine hölzerne Tür.

Mauerwerksschutt. Zerbröckeltes Mauerwerk umgibt die gesamte Zitadelle. Diejenigen, welche sie zu überqueren versuchen, bemerken augenblicklich ihre mangelnde Festigkeit. Das Geröll ist schwieriges Gelände. Jeder, der sich über den Schutt bewegt, muss pro zurückgelegten 3 m einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf ist der Charakter unfähig, sich zu bewegen. Falls der Wurf um 5 oder mehr misslingt, bewegt sich eine Mauerwerksplatte unter dem Charakter und kippt ihn in einen Hohlraum voller Schutt. Wieder herauszuklettern, erfordert einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10; bei einem misslungenen Wurf fällt das Opfer wieder in den Hohlraum zurück.

Kreaturen. Jedes Mal, wenn eine Kreatur in einen Hohlraum fällt, lockt der Lärm mit einer Wahrscheinlichkeit von 10 Prozent 1W4 **Riesenratten** von den Dutzenden an, die das Geröllfeld befallen haben. Angelockte Ratten bewegen sich vorsichtig und heimlich durch das Geröll, um anzugreifen.

Verborgene Grube. Die Karte zeigt die Position einer verborgenen Falltür, die eine 3 x 3 m messende, 3 m tiefe Fallgrube bedeckt. Ein 60 cm breiter Laufsteg an der Westkante ermöglicht den Zugang zu der Tür, die nach Bereich 4 führt. Ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ist nötig, um die unvermörtelte Kante der Falltür zu bemerken. Dann lässt ein gelungener Wurf auf Intelligenz

(Nachforschungen) gegen SG 10 einen Charakter den Ort des Laufstegs herleiten, und wie die Fallgrube funktioniert.

Falls eine Kreatur auf die Falltür tritt, klappt der Deckel nach unten und kippt die Kreatur in die Grube. Mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 kann eine Kreatur Diebes werkzeug verwenden, um den Deckel zuzuklemmen. Ein Mechanismus setzt die Falle 1 Minute, nachdem die Tür sich geöffnet hat, wieder zurück und schiebt sie wieder in die geschlossene Position. Der Mechanismus befindet sich in der Grubenwand unter dem Laufsteg. Eine Kreatur kann sie mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 unter Verwendung von Diebes werkzeug festklemmen. Falls dieser Wurf um mehr als 5 gelingt, kann der Mechanismus, wenn gewünscht, dauerhaft funktionsunfähig gemacht werden.

Kreatur. Die Grube enthält zwei Goblinskelette, einen Goblin, der seit etwa einem Tag tot ist, und eine lebendige **Riesenratte**. Die Ratte war in die Grube geschlüpft, um sich an dem frischen Goblin gütlich zu tun, wurde jedoch eingesperrt, als sich die Falle zurücksetzte. Sie greift Kreaturen innerhalb der Grube an oder klettert heraus, um diejenigen in der Nähe anzugreifen.

Schätze. Bei der Goblinleiche findet sich ein Säbel und ein Schild, ebenso 23 SM und 4 GM in einer Gürtelbörse,

4. Turmruine

Dieser kreisrunde Bereich ist mit rissigem Granit gepflastert, auf welchem die Körper von vier Goblins ausgestreckt liegen. Scheinbar wurden sie im Kampf erschlagen. Ein Leichnam steht mit dem Rücken gegen die westliche Wand. Der Speer, der ihn getötet hat, steckt immer noch in ihm und hält ihn aufrecht. Drei Holztüren führen aus diesem Bereich hinaus. Ein hohler Turm aus losem Mauerwerk ragt 9 Meter hoch in die Luft, doch die Zwischenböden und Treppen sind weg, bis auf ein paar zerbröckelte Simse.

Leichen. Eine Untersuchung offenbart, dass die vier Goblins schon seit einer ganzen Weile tot sind und Ratten sie angenagt haben. Die Leichen sind geplündert worden. Falls jemand den Speer entfernt, der den Goblin an die Wand spießt, sinkt die Leiche in sich zusammen und gibt den Blick auf Drakonische Runen an der Wand dahinter frei. Diejenigen, die die Drakonische Sprache beherrschen, können die Runen als „Ashardalon" entziffern.

Geheimtür. Eine mit einer Falle gesicherte Geheimtür führt zu Bereich 5. Die Tür zu finden, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20. Die Tür öffnet sich vermittels eines Mauersteins, der auch als Hebel fungiert, welcher auf der linken Seite gedrückt oder von der rechten gezogen werden kann.

Nadelfalle. Falls der Hebel herausgezogen wird, löst diese Bewegung eine Nadelfalle aus. Die Nadel reicht 7,5 cm weit in die Öffnung und verursacht 1 Stichschaden bei jedem, der den Hebel zieht. Jemand, der den Hebel vorsichtig und langsam aufzieht, kann die Nadel leicht sehen, bevor sie zusticht. Die Nadel zu entschärfen, erfordert Diebes werkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeits wurf gegen SG 15. Falls der Wurf um 5 oder mehr scheitert, löst die Falle aus und sticht den Charakter, solange ihm kein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingt.

5. Geheimes Loch

Dieses Kammerloch ist feucht und kalt. Die Skelette dreier lange toter Bogenschützen lehnen zusammengesunken an geröllgefüllten Schießscharten entlang der Ost- und Südwände.



1.1: Festungsebene

Die Skelette gehen auf die Zeit zurück, bevor die Zitadelle im Boden versank. Dieses Unglück tötete alle drei Bogenschützen und flößte ihnen gleichzeitig den Fluch des Untodes ein. Falls irgendjemand diese Kammer betritt, erwachen die drei **Skelette** zum Leben. In ihren Augen funkeln stecknadelkopfgroße rote Flammen, während sie sich erheben.

Schätze. Jedes Skelett verfügt über zwanzig Pfeile, 2W10 SM, 1W10 GM und einen *Pfeil +1* in einer besonderen Fassung im Köcher. Weil die Skelette geistlos sind, benutzen sie die magischen Pfeile nicht.

6. Alter Zugang

Das Mauerwerk der Wände dieses 6 m breiten Saals ist in einem armseligen Zustand. Das gegenüberliegende Ende ist eingestürzt und erfüllt den südlichen Abschnitt mit Geröll. Die westliche Wand ist in viel besserer Verfassung als die anderen Mauern, und sie enthält eine Steintür mit einem sich aufbäumenden Drachen, der als Relief hineingemeißelt ist. Die Tür hat ein einzelnes Schlüsselloch, das sich im offenen Maul des sich aufbäumenden Drachen befindet.

Drachentür. Die Tür, die in Form eines Drachen gemeißelt wurde, hat ein mechanisches Schloss; außerdem wurde der Zauber *Arkanes Schloss* auf sie gewirkt. Der Wurf auf Stärke (Athletik), um das arkane Schloss zu überwinden, hat SG 30, und der Geschicklichkeitswurf, um das magische Schloss unter Verwendung von Diebeswerkzeug zu knacken, hat SG 25. Den Zauber *Klopfen* auf die Tür zu wirken, unterdrückt das magische Schloss 10 Minuten lang und verringert die SG während dieser Zeit um 10. Das mechanische Schloss bleibt intakt, falls das magische Schloss geknackt wird, und erfordert einen weiteren *Klopfen* oder die Verwendung des Schlüssels. Der Schlüssel, der sowohl das magische Schloss umgeht als auch das mechanische öffnet, befindet sich in Bereich 21.

Kreatur. Eine **Riesenratte** versteckt sich im Geröll. Die Ratte greift jeden an, der sich dem Rand des Gerölls bis auf 1,50 m nähert, oder jeden, der in diesem Bereich alleine gelassen wird.

7. Galerie der einsamen Noten

Als die Tür sich öffnet, weisen ein zischender Laut und eine Staubwolke um die Tür herum darauf hin, dass die Kammer seit Ewigkeiten versiegelt war. Staub, lange unberührt, bedeckt jede Oberfläche dieser weitläufigen Galerie. Die Luft ist abgestanden.

Drei Alkoven befinden sich an der Nordwand und einer an der Südwand. Jeder Alkoven enthält einen staubbedeckten Steinsockel, auf dem ein faustgroßer Kugelkörper aus Kristall ruht. Die Kugelkörper in den nördlichen Alkoven sind gesprungen und dunkel, aber der Kugelkörper im südlichen Alkoven glüht mit einem schwachen blauen Licht. Zarte, klingelnde Töne gehen davon aus.

Falls ein Charakter sich dem erleuchteten Kugelkörper weiter als 1,50 m nähert, beginnt grüblerische Musik im ganzen Bereich zu spielen, und das Geräusch trägt in die Bereiche 6, 8 und 9, falls die Türen zu diesen Bereichen offenstehen. Jede Kreatur, die die Musik hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang immun gegen die Musik des Kugelkörpers. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur bezaubert und kann, während sie auf diese Weise bezaubert ist, nur die Aktion Spurt durchführen und sich auf Bereich 3 zubewegen.

Der Effekt auf eine Kreatur endet, sobald diese Kreatur den Boden hinter der Fallgrube in Bereich 3 erreicht. Falls eine betroffene Kreatur davon abgehalten wird, sich nach Bereich 3 zu bewegen, kann die Kreatur den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Der Effekt endet 1 Minute, nachdem die Kreatur die Musik nicht mehr hören kann, von selbst. Eine Kreatur kann der Musik entkommen, indem sie sich auf der anderen Seite einer geschlossenen Tür aufhält, die in die Galerie führt, oder indem sie den Bereich verlässt (angrenzende Räume eingeschlossen), in dem die Musik zu hören ist.

Der Kugelkörper hat RK 10 und 10 Trefferpunkte. Falls er angegriffen oder angefasst wird, wird die Musik lauter und ist nun auch in den Bereichen 4 und 10 zu hören, falls die Türen zu diesen Bereichen offenstehen. Der SG des Weisheitsrettungswurf steigt dann auf 20. Falls die Trefferpunkte des Kugelkörpers auf 0 reduziert werden oder er aus dem Raum entfernt wird, springt er und wird dunkel und still. Er funktioniert dann nicht länger.

8. Druckplatte

Die Luft ist abgestanden in diesem sechs Meter langen Korridor, der zu einer weiteren geschlossenen Steintür führt.

Pfeilfalle. Jedes Mal, wenn ein Gewicht auf irgendeinem Teil des 3 x 3 m messenden Abschnitts in der Mitte des Korridors platziert wird, wird eine mechanische Druckplatte aktiviert und löst eine Falle aus. Ein Pfeil schießt von oberhalb der westlichen Tür auf die Kreatur herab, die die Falle ausgelöst hat: +5 zum Treffen, 5 (1W10) Stichschaden.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 kann ein Charakter die Anwesenheit der Druckplatte aufgrund von Unterschieden im Mörtel und den Steinen im Vergleich mit dem sie umgebenden Boden herleiten. Einen Eisendorn oder ein anderes, vergleichbar großes und stabiles Objekt unter der Druckplatte hindert sie am Auslösen.

9. Drachenrätsel

Staub füllt diesen Saal wie eine Schicht grauen Schnees. Am abgerundeten nördlichen Ende der Kammer steht eine drei Meter hohe Skulptur eines zusammengerollten Drachen, der aus rotgeädertem, weißem Marmor gemeißelt wurde.

Drachenskulptur. Falls eine Kreatur sich der Drachenstatue auf 1,50 m nähert, lässt der Zauber *Magischer Mund* den Drachen ein Rätsel in Geheimsprache äußern (dem Betrachter erscheint es, als ob sich die Steinkiefer tatsächlich bewegen würden). Das Rätsel des Drachen lautet wie folgt:

Wir kommen bei Nacht, ohne geholt zu werden;
wir verschwinden bei Tag, ohne gestohlen zu werden.
Was sind wir?
(Antwort: Sterne)

Geheimtür. Eine Geheimtür in der westlichen Wand führt nach Bereich 10. Die Tür zu finden, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20. Unter dem prüfenden Blick von *Magie entdecken* strahlt die Tür eine schwache Aura von Bannmagie aus. Die Tür geht nur dann auf und schwingt dabei in den Raum hinein, wenn jemand die Antwort auf das Rätsel ausspricht.

Sobald die Tür geöffnet wurde, schließt sie sich 1 Minute später von selbst. Allerdings hält jegliches im Durchgang platzierte Hindernis sie davon ab. Die Tür kann von der westlichen Seite einfach aufgedrückt werden.



10. Ehrengarde

Staub verhüllt den Inhalt dieses sechs Meter breiten Saals. Sechs Alkoven säumen die Wände, drei im Norden und drei im Süden. Jeder Alkoven außer dem im Südwesten enthält eine humanoide, aus rotgeädertem, weißem Marmor gemeißelte Figur. Die Figuren ähneln hochgewachsenen Elfen in Ritterrüstungen. Ein steinerner Torbogen am Westende des Saals öffnet sich in einen breiten Raum, aus dem grünliches Licht glüht. Eine dunkle Grube liegt vor dem Torbogen.

Südwestalkoven. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 offenbart, dass der Staub in dem Raum von Spuren unterbrochen wurde, die am Südwestalkoven beginnen. Die Spuren sind jedoch wieder so weit aufgefüllt, dass klar ist, dass sich die Aufstörung vor Dutzenden von Jahren ereignet haben muss. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 versetzt einen Charakter in die Lage, festzustellen, dass die Spuren von winzigen humanoiden Füßen mit klauenartigen Nägeln hinterlassen wurden. Sie beginnen in der Mitte des Alkovens, bewegen sich nach Westen auf die Grube zu und verschwinden dann in der Grube. Ein Charakter, der die Grube betritt, um den Spuren zu folgen, muss einen weiteren erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 ablegen, um die Fährte wiederaufzunehmen.

Stachelgrube. Die Grube ist 3 m tief, und ihr Boden ist voller Stacheln, die 11 (2W10) Stichschaden bei einer Kreatur verursachen, zusätzlich zum Sturzschaden. Die Wände der Grube sind uneben und bieten Kletterern Handgriffe. Bereich 12 beginnt auf der gegenüberliegenden Seite.

Kreatur. Ein **Quasit** namens Jot wurde vor einer Ewigkeit im südwestlichen Alkoven gebunden, um den Inhalt des Sarkophags in Bereich 12 zu bewachen. Bis vor ein paar Jahrzehnten befand er sich in Starre, und nun wartet er, gerade eben außer Sicht, auf der anderen Seite des Bogens in Bereich 12. Jot wird von jedweder Lichtquelle alarmiert, welche die Charaktere mitführen, also kann er sich auf sie vorbereiten. (Falls die Charaktere keine Lichtquelle haben und sich heimlich verhalten, könnte Jot sie nicht bemerken.) Der Quasit schießt aus seinem Versteck hervor und greift die erste Kreatur an, die auf der westlichen Seite aus der Grube herausklettert.

Entwicklung. Jot kämpft nicht bis zum Tod. Falls er irgendwelchen Schaden erleidet oder falls mehr als ein Charakter ihn angreift, lacht Jot auf und sagt: „Ihr habt die Bindung gebrochen! Meine Wacht über den Drachenpriester ist vorbei!" Er benutzt seine nächste Aktion, um unsichtbar zu werden. Dann verwandelt er sich in eine Fledermaus und fliegt entlang der 3 m hohen Decke über die Grube.

Falls Jot entkommt, könnten die Charaktere ihn wiedersehen. Er weiß, dass der Tod auf der Materiellen Ebene eine Rückkehr in den Abyss bedeutet, also zieht er es vor, den Charakteren auf die Nerven zu fallen, während sie anderweitig beschäftigt sind, und lacht währenddessen und verspottet sie.

Geheimtür. Die Tür in der südlichen Wand zu finden, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20. Die Tür lässt sich einfach nach innen aufdrücken.

11. Geheimraum

Staub bedeckt den Inhalt dieser winzigen Kammer und verschleiert die Runen, die an der südlichen Wand geschrieben stehen.

Inschrift. Falls die südliche Wand vom Staub gereinigt wird, offenbaren sich die Runen als eine Botschaft auf Drakonisch. Jemand, der die Sprache lesen kann, versteht sie als: „Ein für Übertretungen des Gesetzes lebendig begrabener Drachenpriester behält weiterhin die Ehre seiner Stellung."

Geheimtür. Eine geheime Falltür im Boden erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20, um sie zu finden. Die Tür öffnet sich, indem man sie nach oben zieht. Sie führt zu einem 90 x 90 cm messenden Kriechgang, der bei einer ähnlichen Falltür in Bereich 12 endet.

12. Grabmal eines gescheiterten Drachenpriesters

Violette Marmorfliesen bedecken den Boden und die Wände, doch alle sind rissig oder kaputt und geben den Blick auf grob bearbeiteten Stein darunter frei. Wandleuchter sind in jeder Ecke an der Wand befestigt. Einer trägt eine Fackel, die mit grünlichem Feuer brennt. Ein marmorner Sarkophag, fast drei Meter lang, liegt in der Mitte des Raums. In den Sarg sind Abbildungen von Drachen eingemeißelt, und das Kopfende des Sarkophags ähnelt einem Drachenkopf. Rostige Eisenklammern halten den Deckel fest verschlossen.

Fackel. Das grünliche Feuer ist ein Zauber *Dauerhafte Flamme*.

Sarkophag. Sechs verrostete Eisenriegel halten den Sarkophagdeckel geschlossen. Einen einzelnen Riegel zu öffnen, erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15. Falls die sechs Riegel geöffnet werden, kann der Deckel mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 oder durch die Anstrengungen jedweder Kombination von Charakteren, deren kombinierte Stärke 30 oder mehr beträgt, entfernt werden.

Im Inneren liegt ein Drachenpriester eingesperrt, am Leben erhalten durch den Zauber *Verbergen*, der in einem

Blitz grünen Lichts gebannt wird, wenn jemand den Sarkophag öffnet. Falls die Charaktere hineinschauen, lies vor:

> In dem Sarg liegt ein Troll! Er ist in verrottetem Festtagsornat gekleidet, aber sein Schmuck und seine Ringe, die mit winzigen silbernen Drachen verziert sind, glitzern immer noch. Der Körper der Kreatur ist zusammengeschrumpft und gestreckt, und sein Fleisch ist von gummiartigem, fauligem Grün. Sein schwarzes Haar ist lang, dicht und faserig. Seine glänzenden schwarzen Knopfaugen öffnen sich blitzartig, und er knurrt.

Dieser Drachenpriester vertiefte sich in Magie, die der Drachenkult für profan befand – er verwandelte sich dauerhaft von einem Elfen in einen Troll. Für dieses Verbrechen begrub ihn der Kult lebendig, obwohl er die Ehre seiner Stellung behielt. Der Drachenpriester greift seine Retter an, nachdem sein Geist während der Ewigkeit seines Begräbnisses nahezu zu dem eines Trolls geworden ist. Er hatte einen Namen, hat ihn jedoch vergessen, obwohl er nicht vergessen hat, wie man Elfisch oder Drakonisch spricht.

Kreatur. In seinem derzeitigen Zustand ist der Drachenpriester langsamer und schwächer als ein normaler Troll. Benutze die Werte eines **Trolls**, aber der Drachenpriester beginnt mit 30 Trefferpunkten, regeneriert nur 5 Trefferpunkte pro Runde (bis zum normalen Wert eines Trolls) und kann keinen Mehrfachangriff verwenden. Falls er in diesem Zustand besiegt wird, ist der Drachenpriester 450 EP wert.

Entwicklung. Der Drachenpriester wird keine fliehenden Charaktere verfolgen. Stattdessen bleibt er weiterhin ruhig in seinem Grabmal liegen, bis der Hunger ihn fünf Tage später endlich dazu treibt, auf die Jagd zu gehen. Ab diesem Zeitpunkt benutzt er die normalen Spielwerte eines Trolls und behält weiterhin seine zusätzlichen Sprachen.

Schätze. Der Drachenpriester besitzt einen schmuckvollen zeremoniellen Dolch (125 GM wert), zwei silberne Ringe (jeweils 15 GM) und ein Silberamulett (15 GM). Über den Boden des Sarkophags verstreut liegen 220 SM, 50 GM und vier *Zauberschriftrollen*: *Befehl*, *Lenkendes Geschoss* (2. Grad), *Wunden heilen* (2. Grad) und *Wunden verursachen* (2. Grad).

13. Leerer Raum

Mehrere leere Räume in der Festung haben dieselben Eigenschaften. In keinem von ihnen kann etwas Bemerkenswertes gefunden werden.

> Diese verfallene Kammer steht bis auf ein Durcheinander felsigen Gerölls leer.

14. Verzauberter Wasservorrat

> Die steinerne, reliefgemeißelte Tür, welche diese Kammer versiegelt, stellt einen schwimmenden, drachenartigen Fisch dar.

Die Tür ist verschlossen, kann aber mit Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geöffnet werden.

Zufallsbegegnungen

In Bereich 13 und jenseits davon bewegen sich Monster durch die Räume der Zitadelle in ewiger Nacht. Würfle nach jeweils 12 Stunden, die sich die Charaktere im Gewölbe aufhalten, mit einem W20 und schlage in der Tabelle nach, falls die Charaktere sich zu diesem Zeitpunkt in einem zugänglichen Flur oder Raum aufhalten.

W20	Begegnung
1	1W6 **Kobolde**
2	1W6 **Riesenratten**
3	1W4 **Goblins**
4	1W2 **Hobgoblins**
5	1W4 **Skelette**
6	1W6 **Zweigplagen**
7–20	Keine Begegnung

Falls die Tür geöffnet wird, lies vor:

> Diese drei mal drei Meter messende Kammer ist aus Stein gehauen. Sie enthält ein aus rostigem Eisen gefertigtes, aufrechtstehendes Fässchen. Verrostete Rohre führen aus dem Fässchen in den Boden hinein.

Falls irgendjemand das Fässchen schüttelt oder dagegen schlägt, kommt das Geräusch hin- und herschwappender Flüssigkeit aus seinem Inneren. Die verbindenden Rohre halten das Fässchen an Ort und Stelle und verhindern, dass man es abmontiert. Die Charaktere können einen breiten, metallischen Stöpsel am oberen Ende des Fässchens mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 entfernen. Alternativ kann jemand leicht in die Seite des Fässchens einstechen.

Kreaturen. Falls das Fässchen geöffnet wird, werden der **Eis-Mephit** und der **Dampf-Mephit**, die darin eingesperrt sind, freigelassen. Die Kreaturen greifen jeden an, der das Fässchen angefasst hat.

Schätze. Im Fässchen sind fünf winzige Saphire (jeweils 10 GM wert), die benutzt wurden, um die Magie hervorzubringen, welche die Mephits gebunden hat.

15. Drachenzelle

> Krude gezeichnete Symbole und Glyphen in leuchtend grüner Farbe schmücken diese große und unregelmäßig geformte, bröckelnde Kammer. Eine große Grube in der Mitte zeigt Hinweise auf ein Feuer, das dort kürzlich brannte. Ein metallischer Käfig in der Mitte der südlichen Wand hat ein klaffendes Loch und steht leer. Eine kleine Holzbank, die mit grünem Tuch behängt ist, steht neben dem Käfig, und mehrere kleine Objekte ruhen darauf. Ein Schlafsack liegt nahe der Holzbank, und ein wimmerndes Geräusch kommt aus seinem Inneren.

Bis vor Kurzem hielten die Kobolde einen Weißen Drachennestling in dem Käfig gefangen und ließen ihn schwer bewachen. Diese Wachen waren nicht stark genug, um sich dem Vorstoß der Goblins entgegenzustellen, die vor einer Woche den Nestling stahlen.

Kreatur. Miepo, der Kobold, der der Hüter der Drachen seines Stamms war, ist nun der einzige Insasse der Kammer. Er ist todunglücklich über den Verlust des Nestlings und verbringt dieser Tage viel Zeit in alptraumgebeuteltem Schlaf in seinem Schlafsack. Mit dem Verlust seines Schützlings ging



Miepos Ansehen den Bach hinunter. Er reagiert auf nichts Geringeres als laute Geräusche oder direktes Anstupsen.

Falls er gestört wird, ist Miepo verängstigt, aber bereit zu reden. Er ist weinerlich. Seine zahlreichen, offensichtlichen Narben sind Souvenirs seiner Stellung als Hüter der Drachen. Falls er nach dem Käfig gefragt oder in irgendeiner Art und Weise ausgehorcht wird, die einen Drachen erwähnt, sagt er: „Die Drachin von Clan ... wir sie verloren. Elende Goblins haben gestohlen Calcryx, unser Drache!"

Auf alle anderen Fragen antwortet Miepo, indem er sagt: „Miepo weiß nicht, aber Yusdrayl weiß. Miepo bringt euch zu Yusdrayl, unser Anführerin, wenn ihr nett. Ihr freies Geleit kriegt, wenn ihr sein nett versprecht. Vielleicht, wenn ihr Drache retten versprecht, Yusdrayl nett zu euch, antwortet Fragen."

Miepo wird wieder munter, wenn er die Möglichkeit sieht, den Drachen zurückzubekommen. Sein Wort haltend führt er die Charaktere nach Bereich 21. Auf dem Weg dorthin ruft er von Zeit zu Zeit laut „Kitzelkorn!" (auf Drakonisch) und erklärt, dass es ein Kennwort ist, das anderen Kobolden sagt, dass die Charaktere freundlich sind. Falls die Charaktere Miepo zurücklassen oder falls sie sich ihm gegenüber antagonistisch verhalten, lernen die Charaktere das Kennwort nicht, und alle anderen Kobolde sind der Gruppe gegenüber feindselig.

Entwicklung. Falls in dieser Kammer ein Kampf stattfindet, werden die Kobolde im nahegelegenen Bereich 16 alarmiert und eilen herbei, um Feinde zu konfrontieren.

Untersuchen. Die kruden Symbole an den Wänden sind Drakonisch und lauten: „Hier gibt es Drachen." Der metallische Käfig ist nahezu zerstört und kann nicht benutzt werden, um Gefangene einzukerkern. Ein Durchsuchen des Käfigs offenbart weiße Schuppen; jemand mit Übung in Naturkunde oder Überlebenskunst kann feststellen, dass sie von keinem natürlichen Tier stammen. Ein erfolgreicher Wurf gegen SG 15 auf eine dieser Fertigkeiten identifiziert die Schuppen als die eines Weißen Drachennestlings. In der Feuergrube finden sich, falls die Asche darin durchsiebt wird, verkohlte Stücke von Koboldknochen und -rüstungen.

Schätze. Die Bank dient als eine Art winziger Altar. Darauf ruhen Behälter mit grüner Farbe, ein Pinsel mit Goblinhaarborsten und vier winzige Jadestatuetten von Drachen (jeweils 15 GM wert). Eine gründliche Durchsuchung der Feuergrube und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 fördern eine weitere Jadestatuette zu Tage.

16. Kobold-Wachstube

Drei Räume in der Festung dienen als Kobold-Wachstationen. Alle haben dieselben Eigenschaften.

Türfalle. Die Tür, die in den Raum führt, ist mit einem Stolperdraht versehen, den die Kobolde scharfmachen, nachdem sie die Tür schließen. An diesem Stolperdraht hängenzubleiben, der 5 cm über dem Boden in den Türrahmen gespannt ist und an diesem entlang nach oben verläuft, löst die Falle aus. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, bemerkt den Draht. Falls einem Charakter dann ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt, kann er den Stolperdraht zerschneiden, ohne die Falle auszulösen. Ein Charakter kann diesen Wurf unter Verwendung jedweder Klingenwaffe oder jedweden Werkzeugs mit Schneide anstatt des Diebeswerkzeugs versuchen, tut dies aber mit Nachteil.

Bei einem misslungenen Geschicklichkeitswurf löst die Falle aus und kippt einen Tontopf voller Innereien, Müll und Drachenmist aus, der auf jede Kreatur im Durchgang fällt und einen Radius von 1,50 m vollspritzt. Einer von dem Unrat getroffenen Kreatur muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie 1 Minute lang den Zustand Vergiftet. Eine betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Die Kobolde lösen die Spannung des Stolperdrahts, wenn sie hinausgehen, was bedeutet, dass jede verlassene Wachstube gefahrlos betreten werden kann.

> Eine kleine Grube mit glühenden Kohlen, gebaut aus Mauerwerkbrocken und Teilen zerschmetterter Steinskulpturen, schwelt in der Mitte dieser Kammer vor sich hin. Um die Grube herum sind mehrere kleine Teppiche angeordnet, die aus verfilztem Haar und toten Pilzfäden gewoben sind.

Kreaturen. Der Raum dient als Kaserne und Wachposten für die Krieger des Koboldstamms. Drei **Kobolde** stehen darin Wache, solange sie nicht bereits herausgekommen sind, um anderen Kobolden Verstärkung zu leisten.

Falls die Charaktere zu reden versuchen und die Interaktion erfolgreich ist, weisen die Kobolde die Charaktere an, zu „Yusdrayl auf ihrem Drachenthron" zu gehen, geben ihnen eine einfache Wegbeschreibung zu Bereich 21 und warnen sie davor, den Zorn von Yusdrayls Elitewachen zu erregen.

17. Drachenfutter

Ein Charakter, der sich dieser Tür nähert, kann den Gestank dessen riechen, was sich dahinter befindet. Falls die Tür geöffnet wird, lies vor:

> Ratten füllen den Raum, gefangen zwischen ihren eigenen Exkrementen. Ein kleine, halbhohe Barriere hält die Ratten davon ab, einfach zu entkommen, wenn die Tür offen ist.

Kreaturen. Die Ratten dienen als Futter für den Drachennestling, der ehemals seinen Stall in Bereich 15 hatte. Seit der Entführung des Drachen haben die Kobolde die Ratten vernachlässigt, und in der Zwischenzeit haben die Nagetiere die Befestigungen der Barriere durchgekaut. Eine Runde, nachdem jemand die Tür öffnet, werfen die Ratten die Barriere um, eilen heraus und greifen 1 Runde lang als ein **Schwarm von Ratten** an, ehe sie sich im Gewölbe zerstreuen.

18. Gefängnis

Beide Türen, die in die Gefängniskammer führen, sind verschlossen. Sie aufzuschließen, erfordert einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug. Außerdem sind sie von außen mit einem Eisenstab verriegelt. Falls ein Charakter versucht, eine der Türen zu öffnen, während irgendwelche Kobolde anwesend sind, warnen ihn die Kobolde davor. Eine Tür trotz dieser Warnung zu öffnen, lässt die Kobolde feindselig werden.

> Vier kleine Humanoide sind mit dicken, verrosteten Ketten gefesselt, die an einem großen, in den Boden eingelassenen Eisenpflock befestigt sind. Mehrere zerbrochene Waffen und gespaltene Schilde liegen in einer Ecke.

Kreaturen. Vier **Goblins** sind hier angekettet, die im Verlauf mehrerer Scharmützel gefangen genommen wurden. Immer wieder einmal entfernen die Kobolde einen Goblin aus dem Raum und geben ihn gegen Lösegeld an die Goblins zurück (für einen Preis von 2W10 SM). Diejenigen, die nicht freigekauft werden können, landen im Koboldkochtopf. Die Goblins wimmern und ducken sich armselig, falls irgendeiner der Charaktere den Raum betritt. Ein Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt, kann das Schloss an den Ketten öffnen. Ansonsten können die Ketten zerrissen werden (Stärke-SG 20) oder zerschlagen (RK 15, 60 Trefferpunkte).

Die Goblins versprechen im Austausch für ihre Freilassung das Blaue vom Himmel, einschließlich freiem Geleit zu ihrem Häuptling. Es steht jedoch nicht in der Macht der Kreaturen, ihre Versprechen zu garantieren. Zusätzlich wird, so die Goblins freigelassen werden, jegliche Übereinkunft der Charaktere mit den Kobolden nichtig. Befreite Goblins fliehen beim ersten Anzeichen von Ärger, und sie hauen die Charaktere übers Ohr, falls sie von anderen Goblins bedroht werden.

19. Saal der Drachen

> Eine doppelte Reihe von Säulen mit eingemeißelten Reliefs steht entlang dieser langen, großen Halle Spalier. Die verwitterten Steinmetzarbeiten stellen ineinander verschlungene Drachen dar.

Kreaturen. Ein Elitetrupp von drei **Kobolden** (jeweils 7 Trefferpunkte) patrouilliert den Saal und sieht diese Pflicht als Ehre an. Die Wachen schenken der Tür, die zu Bereich 24 führt, besondere Aufmerksamkeit. Dieser liegt auf der Route, die traditionell von Goblinangreifern benutzt wird. Diese Kobolde reagieren auf die Anwesenheit der Charaktere auf dieselbe Art wie die gewöhnlichen, die in Bereich 16 beschrieben sind. Falls die Charaktere sich nach Bereich 21 aufmachen, ohne Feindseligkeiten zu verursachen, folgen diese Wachen ihnen auf dem Weg zu Yusdrayl.

Entwicklung. Falls hier ein Kampf ausbricht, ist das Ergebnis wahrscheinlich tödlich für die Gruppe. Alle Kobolde, die in den nahegelegenen Bereichen übrig sind, betreten als Verstärkung den Raum. Yusdrayl und ihre beiden Wachen treffen zu Beginn der zweiten Kampfrunde aus Bereich 21 ein. Zu Beginn der fünften Runde treten die Kobolde aus Bereich 16 im Südwesten dieses Raums auf die Bühne. Zu Beginn der achten Runde stürzen sich die Kobolde aus Bereich 23 ins Getümmel. (Kobolde, die ihren ursprünglichen Bereich verlassen und hier erschlagen werden, sollten zum späteren Nachschlagen aufgeschrieben werden.)

20. Koboldkolonie

Die stabile Holztür, die in die Wohnquartiere der Kobolde führt, ist von innen verriegelt. Charaktere, die das richtige Kennwort geben („Kitzelkorn!" ausgesprochen auf Drakonisch; siehe Bereich 15), oder die einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 ablegen, können die Kobolde im Inneren überzeugen, die Tür zu entriegeln. Ansonsten öffnen die Kobolde die Tür nur, wenn Wachen für einen Schichtwechsel zu dem Raum zurückkehren.

> Mehrere kleine, aber stark rauchende Feuer beleuchten diese breite und hohe Kammer. Bratspieße, Gerbrahmen und andere Gerätschaften einer primitiven Kultur sind durch den Dunst sichtbar. Mehrere kleine Gestalten arbeiten und spielen eifrig in der Kammer.

24 Kobolde befinden sich im Raum, aber nur drei **Kobolde** sind fähige Krieger, die unbegleitete Eindringlinge herausfordern. Sieben andere Kobolde sind **Gemeine**, aber mit jeweils 3 Trefferpunkten und einem Abzug von –1 auf Treffen und Schaden im Vergleich zu den Werten im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Die anderen Stammesmitglieder hier sind zu jung, zu alt oder zu feige, um sich zur Wehr zu setzen; sie fliehen, falls ein Kampf ausbricht, und sind keine EP wert. Selbst die zum Kämpfen fähigen Kobolde rennen weg, falls sie unterlegen sind.

Die Kobolde hier antworten auf alle Fragen mit einem kurzen: „Yusdrayl weiß."

Ein Angriff auf diese Kobolde bringt Verstärkungen hierher, wie in Bereich 19 beschrieben, wobei jede Gruppe aufgrund der zusätzlichen Entfernung 1 Runde später eintrifft.

21. Drachenthron

> Ein kleiner Thron steht nahe der Westwand, zusammengebaut aus heruntergefallenen Stücken von Mauerwerk, die an einem alten Altar aufgestapelt wurden. Oben auf dem Altar liegt eine Auswahl kleiner Gegenstände. Der Teil des Altars, der als Rückenlehne des Altars dient, zeigt einen eingemeißelten, sich aufrichtenden Drachen. Ein metallischer Schlüssel wird fest von den offenen Kiefern des Drachen gehalten.

Kreaturen. Normalerweise sitzt **Yusdrayl**, die Anführerin der Kobolde (siehe Anhang B), auf dem Thron. Zwei Elite-**Kobolde** (jeweils 7 Trefferpunkte) bewachen sie. Diejenigen, die in Yusdrayls Kammer kommen, können mit ihr sprechen; sie ist nur feindselig, wenn sie weiß, dass die Charaktere andere Kobolde erschlagen haben. Charaktere, welche sie im Gespräch gegen sich aufbringen, verdienen sich den Zorn der Anführerin und eine wilde Attacke.

Yusdrayl kann auf die folgenden Fragen antworten:

Warum sind Kobolde an diesem Ort? „Kobolde sind Erben der Drachen. Als die Mächtigste aus meinem Volk habe ich ein paar Mutige zu diesem uralten, heiligen Ort geführt, an dem vor langer Zeit Drachen angebetet wurden." Yusdrayl weiß sonst nichts über die Geschichte der Festung, mit Ausnahme des Namens des Drachen, der hier einst verehrt wurde: Ashardalon.

Was ist mit den Goblins/den Früchten/Belak? „Der Ausgestoßene, er lebt weiter unten. Er züchtet die Früchte, welche er den Goblins gibt. Die drachenstehlenden Goblins sind seine Diener!"

Was ist mit den Zweigmonstern? „Die Zweigplagen sind die Haustiere des Ausgestoßenen. Sie sind weiter unten zahlreicher, im Zwielichthain."

Was ist mit den verlorenen menschlichen Abenteurern? „Sie sind losgezogen, um gegen die Goblins zu kämpfen, und nicht mehr zurückgekehrt."

Was ist mit dem gestohlenen Drachennestling? „Die Goblins haben unsere Drachin gestohlen! Falls ihr uns Calcryx zurückbringt, werde ich euch eine Belohnung gewähren. Miepo kann euch begleiten, falls ihr das wünscht."

Falls die Charaktere entscheiden, sich auf die Suche nach dem Drachen zu begeben, weisen die Kobolde ihnen den Weg zu dem Durchgang, der Bereich 15 und Bereich 25 verbindet und die „Hintertür" ins Goblinterritorium ist. Yusdrayl und ihre Gefolgsleute wissen nichts Nützliches über den Goblinschlupfwinkel. Falls die Charaktere Miepo mit sich nehmen, kann er als Führer zu diesem Ort dienen. Falls Miepo mitgeht und erschlagen wird, sehen die Kobolde das als geringfügigen Verlust an, solange der Drache gerettet wird.

Mögliche Belohnungen beinhalten den Schlüssel im Maul des gemeißelten Drachen oder zwei beliebige Gegenstände auf dem Altar. Yusdrayl ist auch bereit, den Schlüssel für 50 GM zu verkaufen.

Entwicklung. Falls Feindseligkeiten ausbrechen, treffen Verstärkungen auf die in Bereich 19 beschriebene Weise ein.

Falls die Charaktere Calcryx zurückbringen, kann Yusdrayl überzeugt werden, sie bei einem Sturmangriff auf die verbleibenden Goblins zu unterstützen. Du bestimmst die Natur der Unterstützung.

Schätze. Der im Maul des Drachen klemmende Schlüssel öffnet die Tür zu Bereich 7. Yusdrayl hat Schlüssel zu Bereich 18 und den Ketten dort, einen Schlüssel zu den Türen in Bereich 24, und einen Schlüssel, der einst zu dem Käfig in Bereich 15 passte. Sie besitzt außerdem 35 GM.

Die auf dem Altar versammelten Gegenstände umfassen eine *Quaals Feder* (Baum), drei *Zauberschriftrollen* (*Klopfen*, *Magierrüstung* und *Spinnenklettern*) und ein kleines Fläschchen, das drei Anwendungen *Elixier der Gesundheit* enthält.

22. Speisekammer

Der Geruch verwesenden Fleischs durchdringt diese Kammer. Die meisten der rostigen Eisenhaken in der Decke sind leer, aber ein paar tragen die gehäuteten Kadaver großen Ungeziefers, riesige pilzartige Stängel und mehrere gewaltige Insektenpanzer. Auf einer kleinen, mitgenommenen Bank entlang der Südwand liegen mehrere Teile nahezu nutzlosen Bestecks und rostende Häutemesser.

Die Kobolde bringen Nahrung für ihren Stamm aus dem Underdark herauf und lagern ihn in einer nahegelegenen Kammer. Das verrottende Fleisch stammt von Ratten, Fledermäusen, übergroßen Höhlengrillen, Käfern, Goblinteilen und Spinnen. Der Raum enthält auch eine Auswahl von Pilzgewächsen.

23. Zugang zum Underdark

Der Boden ist auf der Ostseite dieses Raums teilweise eingestürzt und gibt den Blick auf einen Tunnel frei. Der Durchgang ist nicht abgestützt und variiert wie jeder natürliche Tunnel wild in Breite, Höhe und Richtung. Im Raum selbst findet sich Jagdausrüstung auf Ständern an der Wand, und mehrere Pritschen stehen in der Nähe.



Die Kobolde benutzten diesen natürlichen Durchgang, als sie die Zitadelle in ewiger Nacht erstmals betraten, und sie reisen weiterhin zu Jagd- und Sammelvorstößen in das Underdark hindurch.

Der Tunnel führt über den Rahmen dieses Abenteuers hinaus, könnte aber eine Route zu einem Schauplatz sein, den du entworfen hast.

Kreaturen. Falls sie nicht als Verstärkung herausgekommen sind, kampieren hier drei **Kobolde**, die als Jäger und Wächter des Tunnels dienen. Sie reagieren wie bei Bereich 16 beschrieben.

24. Zugang mit Falle

Die Türen an beiden Enden des Korridors sind abgeschlossen und können von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt.

Am anderen Ende eines sechs Meter langen Korridors befindet sich eine weitere geschlossene Tür.

Verborgene Grube. Die Karte zeigt die Lage einer getarnten Falltür. Ein 60 cm breiter Laufsteg entlang der Mitte der Grube erlaubt das sichere Überqueren der Grube. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerkt ein Charakter den unvermörtelten Rand der Falltür. Daraufhin kann ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, die Lage des Laufstegs herleiten und ebenso, wie die Grube funktioniert.

Falls eine Kreatur auf die Grubenabdeckung tritt, klappt der Deckel auf und kippt die Kreatur 3 m tief in die Grube hinunter. Mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 kann eine Kreatur Diebeswerkzeug und ein Objekt

wie beispielsweise einen Eisennagel verwenden, um den Deckel zuzuklemmen.

Kobolde sehen regelmäßig nach der Falle und machen sie per Hand wieder scharf, wenn nötig.

25. Leere Kammer

Zwei leere Kammern am östlichen Ende der Festung haben dieselben Eigenschaften.

> Diese leere Kammer beherbergt nur Exkremente von Ratten, zerbröckelte Steinfliesen und Flecken.

Untersuchung. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, bemerkt Spuren im Staub. Manche Spuren wurden von Ratten hinterlassen und manche von Humanoiden. Ein Charakter, dem dann ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 gelingt, stellt fest, dass die Rattenspuren erst sehr kürzlich entstanden und vielleicht einen Tag alt sind. Die humanoiden Spuren hingegen sind beinahe einen Monat alt und wurden von drei oder vier menschengroßen Humanoiden hinterlassen, die sich in Richtung Norden durch den Bereich bewegt haben.

Falle. Die Tür, welche die nördlichste leere Kammer mit Bereich 31 verbindet, ist mit einer Falle versehen. Siehe Bereich 31 für weitere Details.

26. Ausgetrockneter Springbrunnen

> Staub und einzelne Stücke von Trümmern und Geröll liegen über den Boden verstreut. Ein reich verzierter Springbrunnen wurde in die östliche Wand gebaut. Obwohl sie rissig und fleckig ist, hat die über den Springbrunnen ragende Skulptur eines Drachen im Sturzflug ihre Schönheit behalten. Eine Steintür mit gemeißelten Reliefs führt durch die westliche Wand.

Untersuchung. Die Trümmer und der Staub, die den Boden bedecken, weisen dieselben Spuren auf, die in Bereich 25 beschrieben sind.

Springbrunnen. Eine dünne Schmutzschicht bedeckt das Becken des Springbrunnens, aber ansonsten ist es trocken. Unter dem prüfenden Blick von *Magie entdecken* strahlt der Springbrunnen eine Aura der Beschwörungsmagie aus. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, bemerkt eine weitgehend verwitterte Inschrift auf Drakonisch an der Stirnseite des Beckens. Sie lautet: „Es werde Feuer."

Falls ein Charakter den Satz laut ausspricht, funktioniert die Magie des Springbrunnens ein letztes Mal. Rötliche Flüssigkeit beginnt, aus dem Maul des herabstoßenden Drachen zu quellen, und sammelt sich langsam im Becken an. Falls die Flüssigkeit abgeschöpft wird, kann sie als ein *Trank des Feueratems* benutzt werden. Nachdem er auf diese Weise benutzt wurde, verliert der Springbrunnen seine Magie.

Westliche Tür. Steinmetzarbeiten auf der westlichen Tür zeigen Drachenskelette. Eine Drakonische Inschrift auf der Tür lautet: „Tadele die Toten, öffne den Weg." Innerhalb von 1,50 m um die Tür herum ist die Luft merklich kühler, und die Tür selbst fühlt sich bei Berührung kalt an.

Die verschlossene Tür öffnet sich nur, wenn jemand den Zauber *Klopfen* darauf wirkt, oder einen Effekt, der Untote vertreibt. Falls jemand dies tut, leuchtet die Tür in einem geisterhaften Blau und schwingt lautlos auf.

Sensenfalle. Falls jemand versucht, die Tür zu öffnen, ohne zuvor das Schloss zu deaktivieren, springt eine Sensenklinge hervor und wählt als Ziel den Bereich unmittelbar vor der Tür aus: +5 zum Treffen, 4 (1W8) Hiebschaden.

Die Klinge ist in einem Schlitz in der 3 m hohen Decke verborgen. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, kann den Schlitz finden, bevor die Falle ausgelöst wird.

Die Öffnung, einmal entdeckt, kann mit einem Eisenpflock oder einem ähnlichen Objekt blockiert werden. Ein Charakter, der dies tut, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit oder Stärke gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf fällt die Blockade heraus, wenn die Falle ausgelöst wird. Alternativ kann ein Charakter Diebeswerkzeug und einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 benutzen, um den Fallenmechanismus aus dem Schlitz zu ziehen und zu entschärfen. Jede dieser Aufgaben dauert ungefähr eine Minute.

27. Sanctuarium

> Fünf staubige Sarkophage, drei im Norden und zwei im Süden, stehen aufrecht in dieser stillen Kammer. Jeder der gemeißelten Steinsärge ähnelt einem vornehmen, elfenähnlichen Humanoiden in zeremoniellen Roben. Ein Altar, in dessen schwarzen Obsidian Bilder von Drachen geschnitten sind, steht in der Mitte der Westwand. Eine einzelne Kerze brennt hell auf dem Altar. Neben der Kerze liegen eine kleine Trillerpfeife und ein Kristallfläschchen.

Kreaturen. Fünf **Skelette** strömen aus den Sarkophagen heraus, um diejenigen anzugreifen, die den Altar anrühren oder irgendeinen der Sarkophage öffnen. Diese Kreaturen verfolgen Charaktere, die fliehen.

Schätze. Die Kerze wurde mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt. In dem Fläschchen befindet sich ein *Trank des Widerstands* (Feuer). Auf der Trillerpfeife, gefertigt aus Kristall, steht auf Zwergisch der Name *Nachtrufer* geschrieben. Siehe Anhang A für eine Beschreibung dieses Gegenstands. Ein Geheimfach im Schrein, welches zu finden einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 erfordert, bewahrt eine Schatulle mit sechs Peridotsteine, die in Gestalt eines Drachen geschliffen wurden (jeweils 10 GM wert).

28. Befallene Zellen

> Dieser Gangabschnitt enthält sechs Türen, die alle nur angelehnt sind. Der Bereich riecht muffig.

Die Türen führen zu kleinen Zellen. Jede Tür steht gerade weit genug offen, dass kleine und kleinere Kreaturen hindurchschlüpfen können, ohne sie weiter öffnen zu müssen.

Kreaturen. Die beiden südlichsten Zellen und jene im Nordosten enthalten verlassene Riesenrattennester. In jeder der anderen Zellen lebt eine **Riesenratte**. Jedwedes Geräusch oder Licht im Bereich lockt alle drei Kreaturen an.

Untersuchung. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, bemerkt hier Spuren im Staub. Manche Spuren wurden von Ratten hinterlassen und manche von Humanoiden. Ein Charakter, dem dann ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 gelingt, stellt fest, dass die Rattenspuren erst sehr kürzlich entstanden und vielleicht ein paar Minuten alt sind. Die humanoiden Spuren hingegen sind beinahe einen Monat alt und wurden von vier menschengroßen Humanoiden hinterlassen, die sich in Richtung Norden durch den Bereich bewegt haben. Nur drei dieser Individuen sind in südlicher Richtung zurückgekehrt.

Schätze. Die bewohnten Rattennester enthalten glänzenden Kleinkram, der von ihren derzeitigen Besitzern gesammelt wurde. Jedes Nest zu durchstöbern, ergibt 2W6 – 2 SM, 1W6 – 1 GM und 1W4 – 1 Edelsteine (jeweils 5 GM wert).

29. Entschärfte Fallen

Der Kopfsteinboden enthält zwei Falltüren, die von Eisenpflöcken offen gehalten werden. Die Nordwand beherbergt einen trockenen Springbrunnen mit einem darüber ragenden Drachen im Sturzflug. Ein schwacher Verwesungsgeruch durchdringt den Raum.

Untersuchung. Die beiden markierten Bereiche auf der Karte sind Fallen, die von der verschwundenen Abenteurergruppe verklemmt wurden. Die Untersuchung der Fallen enthüllt jeweils eine 6 m tiefe Grube, die nur Rattenknochen, verrostete Metallteile und Dreck enthält.

Die Chancen, die in Bereich 28 beschriebene Spur zu finden oder ihr zu folgen, sind hier dieselben. Die Fährte der vermissten Abenteurergruppe windet sich um die Fallen herum und führt zur westlichen Holztür.

Entwicklung. Diejenigen, die mehr als 3 Runden in der Kammer verbringen und sich dabei in normaler Lautstärke unterhalten oder anderweitig Lärm machen, ziehen die Aufmerksamkeit der Bewohner von Bereich 30 auf sich, die sich verstecken, um einen Hinterhalt vorzubereiten.

Fallengespickter Springbrunnen. Der trockene Springbrunnen an der nördlichen Wand sieht dem in Bereich 26 beschriebenen bemerkenswert ähnlich. Unter dem prüfenden Blick des Zaubers *Magie entdecken* strahlt der Springbrunnen eine schwache Aura von Hervorrufungsmagie aus. Ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 offenbart verdächtige metallische Rohre sowie einen kleinen, verrosteten Eisenkanister in dem gemeißelten Drachenmaul. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, bemerkt eine weitgehend verwitterte Inschrift auf Drakonisch an der Stirnseite des Beckens. Sie lautet: „Es werde Tod."

Jeder, der diesen Satz laut auf Drakonisch ausspricht, löst die Falle aus. Ein Giftnebel sprüht aus dem Drachenmaul heraus, füllt einen Würfel mit 6 m Kantenlänge und verbraucht die letzte Ladung des Kanisters. Alle Kreaturen in dem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 5 (1W10) Giftschaden und wird 10 Minuten lang vergiftet. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Giftschaden und wird 1 Minute lang vergiftet.

Westliche Tür. Ein Charakter, der sich der westlichen Tür nähert, kann den Gestank verwesenden Fleischs riechen, der von der anderen Seite kommt.

30. Rattenmama

Ein bedrückender Geruch erfüllt die Luft, der von angefressenen Kadavern von Höhlenratten, kleinerem Ungeziefer und ein paar humanoid aussehenden Kreaturen aufsteigt. Die Leichen liegen auf einem Untergrund aus Dreck, alten Knochen, Haaren und Fell, die sich zu einem besonders großen und ekelerregenden Nest zusammenfügen.

Untersuchung. Die humanoiden Leichname in der Kammer umfassen zwei Goblins, einen Kobold und einen menschlichen Mann – ein Mitglied der verschollenen Abenteurergruppe (Karakas, der Waldläufer).

Kreaturen. Drei **Riesenratten** bewohnen den Bereich, zusammen mit einer monströs aufgeblähten **Kranken Riesenratte** (mittelgroß [2 m lang], 16 Trefferpunkte, +5 zum Treffen, Herausforderungsgrad 1/4 [50 EP]), welche die Goblins Guthash (die Aufgeblähte) nennen. Alle Riesenratten, die in der Zitadelle in ewiger Nacht jagen, stammen von ihr ab. Die Kreaturen greifen alle Eindringlinge an und versuchen, sie zu fressen.

Schätze. Wird der Müll über einen Zeitraum von 10 Minuten durchstöbert, legt man 312 SM frei, 68 GM und 3 Edelsteine (jeweils 25 GM wert). An und um den Leichnam des Waldläufers herum befinden sich mehrere Gegenstände: eine beschlagene Lederrüstung, fünf Dolche, ein Langbogen, ein Rucksack (enthält einen Trinkschlauch, Rationen für einen Tag, einen Schlafsack, ein Zunderkästchen und drei Fackeln), einen Köcher mit sechs Pfeilen, einen *Heiltrank* und einen Beutel, der 17 GM enthält. In einen Goldring (10 GM wert) an Karakas' Finger ist in Gemeinsprache sein Name eingraviert.

31. Krähenfussgang

Die Tür, die in nördlicher Richtung in diesen Flur führt, ist verschlossen und mit einer Glocke ausgestattet, die klingelt, falls jemand die Tür öffnet, ohne dies äußerst langsam zu tun.

Mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann jemand, der die Tür vorsichtig öffnet, vielleicht die Glocke bemerken, die etwa 1 m über dem Boden an der Tür befestigt ist. Ein Charakter, der den Raum um die Tür herum unter die Lupe nimmt, bevor er sie öffnet, und dem eine Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, bemerkt den Schaden, den die Goblins an der Tür verursacht haben, als sie die Glocke daran befestigten.

Falls die Glocke läutet, alarmiert der Lärm die Goblins in Bereich 32. Sie ducken sich hinter die niedrige Mauer und erwarten Eindringlinge, die den Korridor betreten, um sie aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Der 3 m breite Gang ist großzügig mit spitzen Krähenfüßen bestreut. An der nördlichen Wand ist der Durchgang zum nächsten Raum teilweise von einer grob gemörtelten, 1 m hohen Mauer, komplett mit Zinnen, blockiert.

Krähenfüße. Der Boden in dem Flur ist mit Krähenfüßen übersät; siehe „Abenteuerausrüstung" in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*.

Kreaturen. Zwei **Goblins** in Bereich 32 spitzen über die Mauer, falls sie auf die Anwesenheit der Charaktere aufmerksam werden. Die Kreaturen benutzen Fernkampfangriffe, während die Charaktere sich durch den Gang bewegen.

Schätze. Etwa 200 Krähenfüße liegen auf dem Boden verstreut.

32. Goblintor

Der Dreck auf dem Boden, die Flecken an den Wänden, die schäbigen Felle und die Feuergrube zeugen von den Jahren der Benutzung, die dieser Raum durch Kreaturen über sich ergehen lassen musste, die mit Hygiene nichts am Hut haben. Auf der östlichen Seite der südlichen Wand befindet sich eine krude gemörtelte, halbhohe Mauer, komplett mit Zinnen.

Kreaturen. Zwei **Goblins** sind hinter der groben, 1 m hohen Mauer stationiert. Sie sind Eindringlingen gegenüber feindselig, aber nicht bereit, im Angesicht einer Übermacht zu sterben. Falls sie gefangen genommen werden, verfügen diese Goblins über dieselben Informationen wie Erky Holzer in Bereich 34.



Entwicklung. Falls einer der Goblins entkommt, warnt er die Goblins in Bereich 33. Die alarmierten Goblins legen in jenem Bereich einen Hinterhalt für Eindringlinge.

Untersuchung. Eine Durchsuchung des Raums liefert vergammeltes Dörrfleisch, essigartigen Wein in schlecht erhaltenen Trinkschläuchen und anderen wertlosen Krimskrams.

33. Schiessstand

Das Geräusch von mit Zielübungen beschäftigten Goblins könnte vor jeder der Türen zum Schießstand hörbar sein.

> Dutzende abgestumpfter und zerbrochener Pfeile liegen auf dem rissigen Kopfsteinboden, und ein paar ragen aus drei krude zusammengeflickten, menschengroßen Zielen heraus, die entlang der Mitte der Südwand aufgehängt sind. Das nördliche Drittel des Raums ist durch eine krude gemörtelte und mit Zinnen versehene halbhohe Mauer abgetrennt. Eine Art dauerhaftes Lager liegt nördlich der Mauer, komplett mit Feuerstelle und mehreren kleinen, eisernen Kochtöpfen.

Kreaturen. Die drei mit der Bewachung des Raums betrauten **Goblins** verbringen einen Teil ihrer Zeit damit, auf die mit Haaren und Fellen ausgestopften Sackleinenpuppen zu schießen, die vage wie Menschen und Elfen aussehen. Den Rest der Zeit trinken sie zu viel Goblinwein.

Wenn sie kämpfen, versuchen die Goblins, die 1 m hohe Wand als Deckung zu benutzen, während sie auf ihre Feinde schießen.

Schätze. Ein Goblin besitzt ein Silberfläschchen zwergischer Machart (50 GM wert), gefüllt mit widerlichem Goblinwein. Ein anderer Goblin hat einen Schlüssel, der die verschlossene Tür zu Bereich 34 öffnet.

Entwicklung. Falls die Dinge schlecht für die Goblins laufen, versucht einer von ihnen, die Goblinkrieger in Bereich 39 zu warnen.

34. Goblin-Gefangenenlager

Die Holztür ist geschlossen und abgesperrt. Sie kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt.

> In diesem Raum mit niedriger Decke herrscht ein erbärmlicher Zustand. Ein großer Eisenpflock wurde nahe der Tür in den Boden getrieben, und weiter hinten steht ein kleiner Eisenkäfig. Mehrere rostige Handfesseln hängen an den Wänden, und an manche sind immer noch zerfallende Skelette gebunden.

Kreaturen. Drei **Kobolde** sind mit groben Seilen an den Eisenpflock gefesselt. Ein böse zugerichteter Gnom liegt in dem Käfig, der beinahe zu klein für ihn ist. Es ist leicht, die Kobolde loszubinden. Den im Käfig eingesperrten Gnom zu befreien, erfordert entweder einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15, um die Gitterstäbe auseinanderzubiegen, oder einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug, um das Käfigschloss zu öffnen.

Die Kobolde sind sich bewusst, dass die Goblins versuchen könnten, bei den anderen Kobolden Lösegeld für sie zu ergattern. Da sie sich unsicher über ihre Chancen bei den Charakteren sind, sind die Kobolde wenig hilfsbereit und zögerlich, sich befreien zu lassen. Falls sie freigelassen werden und ihnen ein klarer Rückzugsweg gezeigt wird, fliehen die Kobolde. Sie wissen sehr wenig, reagieren aber positiv auf Miepos Anwesenheit oder auf die Versicherung der Charaktere, dass diese vorhaben, Calcryx zu befreien.

Der Gnom heißt Erky Holzer, ein **Tempeldiener** mit 17 (5W6) Trefferpunkten, der Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Goblinisch spricht. Er verfügt über das Klerikermerkmal Göttliche Macht fokussieren: Untote vertreiben, welches er einmal nach jeder kurzen oder langen Rast benutzen kann.

Falls er freigelassen wird, beantwortet er hilfsbereit Fragen. Er kennt die folgenden Informationen:

Warum bist du hier? „Vor Monaten war ich auf dem Weg, mein Glück zu suchen und habe die Alte Straße genommen. Mein Pech, dass die Goblinbanditen mich gefangen haben; seitdem bin ich hier. Die Segnungen meiner Gottheit haben mich gesund gehalten; ansonsten bin ich sicher, dass ich an Hunger und Misshandlungen gestorben wäre."

Was ist mit den Goblins/Belak? „Ich habe die Goblins über den Zwielichthain weiter in der Tiefe sprechen hören. Ein fieser alter Mensch namens Belak – ein Zauberwirker, vermute ich – pflegt einen verzauberten Garten und erntet Früchte von etwas, das die Goblins den Gulthias-Baum nennen, aber sie sprechen nur in verängstigten Flüstertönen davon. Die verzauberten Früchte wachsen am Gulthias-Baum.

Was hat es mit den Früchten auf sich? „Die Mittsommerfrucht stellt bei denen, die sie essen, Geist und Vitalität wieder her; die blasse Mittwinterfrucht stiehlt dieselben. Belak erlaubt den Goblins, die Früchte an der Oberfläche zu verkaufen, aber ich weiß nicht, wieso."

Was ist mit den Zweigplagen? „Zweigplagen leben auf der Ebene unter uns, beim Gulthias-Baum."

Was ist mit den verschollenen menschlichen Abenteurern?

„Die Goblins haben vor über einem Monat drei von ihnen geschnappt, und sie waren mit mir für eine Weile Gefangene hier. Sie sagten, ihre Namen wären Talgen, Sharwyn und Sir Braford. Die Goblins haben sie hier nur etwa eine Woche lang festgehalten, bevor sie sie weggebracht haben. Belak wollte sie haben, und das ist das Letzte, was ich davon gehört habe."

Entwicklung. Falls die Charaktere es nicht selbst vorschlagen, bittet Erky Holzer darum, sich der Gruppe als zeitweiliges Mitglied anschließen zu dürfen. Der Gnom dient ihnen als loyaler Freund. Gegenwärtig jedoch hat er keine Ausrüstung. Diejenigen, die Erky befreien, erhalten EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

Handschellen. Die verrosteten Eisenketten können eine kleine oder mittelgroße Kreatur fesseln. Falls die Charaktere gefangen genommen (siehe Bereich 36) und hier angebunden werden, erfordert das Entkommen aus den Handschellen einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20. Ein Paar Handschellen kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 gesprengt werden, oder ein mit Diebeswerkzeug geübter Charakter kann das Schloss an einem Paar Handschellen mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 knacken. Handschellen haben RK 15 und 15 Trefferpunkte.

35. Fallengespickter Korridor

Verborgene Grube. Die Karte zeigt die Position einer getarnten Falltür. Ein 60 cm breiter Laufsteg entlang der Mitte der Grube erlaubt das sichere Überqueren der Grube. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerkt ein Charakter den unvermörtelten Rand der Falltür. Daraufhin kann ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, die Lage des Laufstegs sowie die Funktionsweise der Grube herleiten.

Falls eine Kreatur auf die Grubenabdeckung tritt, klappt der Deckel auf und kippt die Kreatur 3 m tief in die Grube hinunter. Mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 kann eine Kreatur Diebeswerkzeug und ein Objekt wie beispielsweise einen Eisennagel verwenden, um den Deckel zuzuklemmen.

Entwicklung. Falls Charaktere in die Grube stürzen oder anderweitig übermäßigen Lärm machen, werden die Goblins im nördlich gelegenen Bereich 36 alarmiert. Alarmierte Goblins reagieren nach 2 Runden. Diese Goblins überprüfen auch die Falle und machen sie von Hand wieder scharf.

Schätze. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung), abgelegt während einer Durchsuchung der Grube, fördert einen lange verschollenen Goldring mit eingefasstem Saphir (25 GM wert) zu Tage.

36. Goblinbanditen

Drei Räume im nördlichen Teil der Festung dienen als Wohnquartiere für Goblinbanditen. Alle Räume haben dieselben Eigenschaften.

> Der Gestank, Abfall und das Aas hier sind Beweis für jahrelange Nutzung durch unappetitliche Mieter. Zerschlissene, über Rahmen gespannte Felle bilden sechs instabile Hängematten rund um eine vielbenutzte Feuergrube. Mitgenommene Kochgerätschaften sind unterschiedslos mit kaputten oder abgetragenen Waffen und Rüstungen vermischt.

Kreaturen. Drei **Goblins**, die sich selbst stolz Banditen nennen, halten sich in dem Raum auf, als die Charaktere eintreten. In besseren Zeiten würden zwei oder mehr Banditengruppen zusammen auf der Alten Straße jagen und sich an Reisenden gütlich tun. Jetzt sind die Banditen zufrieden mit einer gelegentlichen Jagd in der Wildnis des Underdark (siehe Bereich 43) und damit, bei den Kobolden Beute zu machen.

Entwicklung. Die Goblins könnten versuchen, die Charaktere bewusstlos zu schlagen und sie in Bereich 34 einzusperren. Opfer werden dabei in Handschellen gelegt. Beschlagnahmte Ausrüstungsstücke werden zum Goblinhäuptling in Bereich 41 gebracht. Die Banditen werden wahrscheinlich versuchen, bei jemandem in Eichenhain Lösegeld für die Gefangenen zu gewinnen. Kerowyn Hucrele ist bereit, ein Lösegeld zu zahlen, und zieht es von der in Aussicht stehenden Belohnung der Charaktere ab.

Falls die Dinge schlecht für die Goblins laufen, versucht einer von ihnen, die Goblinkrieger in Bereich 39 zu warnen.

Untersuchung. Eine Durchsuchung des Raums liefert vergammeltes Dörrfleisch, essigartigen Wein in schlecht erhaltenen Trinkschläuchen und anderen wertlosen Krimskrams.

37. Trophäenraum

Beide Holztüren, die Zugang zum Trophäenraum gewähren, sind verschlossen und abgesperrt. Beide Türen können von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt.

> Ausgestopfte Tierköpfe zieren die Wände. Die handwerkliche Ausführung ist schlampig, und die Auswahl an Köpfen umfasst Rindvieh, Ratten und andere nicht besonders beeindruckende Exemplare. Ein paar grausige Trophäen teilen die Wand mit den Tieren, unter anderem einige Koboldköpfen. Zerschmetterte und kaputte Schränke und kleine Tische liegen an den Rändern des Raums verstreut, stumme Zeugen irgendeines Tobsuchtsanfalls. Ein verrosteter Eisenpflock steht mit einer daran hängenden Kette in der Mitte des Raums. Dünne Frostflecken bedecken Teile der Wände, des Bodens und der Trümmer.

Kreatur. Calcryx, der **Weiße Drachennestling**, ist anfangs außer Sicht und ruht hinter einem kaputten Tisch. Die Goblins haben die Eisenkette benutzt, um die Jungdrachin anzubinden, doch sie brach aus, tobte durch den Raum und zerstörte die Auslagen am Boden. Balsag, der für das Einfangen der Drachin verantwortliche Grottenschrat, ist noch nicht zurückgekehrt, um sie unter Kontrolle zu bringen, und die anderen Goblins haben Angst davor, den Raum zu betreten.

Calcryx findet ihre derzeitige Situation besser als ihren Status als Haustier der Kobolde. Sie ist denen gegenüber feindselig, die diese Kammer betreten. Falls ein Kampf ausbricht und Miepo die Gruppe begleitet, greift die Drachin ihn zuerst an.

Schätze. Die Jungdrachin hat den Raum durchforstet und alle Gegenstände von Wert in einem Nest gesammelt, das sie hinter dem Tisch gebaut hat. Die Preziosen umfassen eine drachenförmige Jadestatuette (20 GM wert), einen Kristallkelch (5 GM) und 24 Teile feinen Silberbestecks (jeweils 1 GM).

Von besonderer Bedeutung ist ein versiegelter, aus Knochen geschnitzter Schriftrollenbehälter, der eine Inschrift trägt. Runen aus dem zwergischen Alphabet bilden das Wort „Khundrukar". Ein altes Pergament befindet sich in dem Behälter. Alter und Wasserschaden haben seinen größten Teil zerstört, doch eine kurze Botschaft auf Zwergisch verbleibt: „... die wenigen Verbleibenden. Auf Befehl von Durgeddin dem Schwarzen haben wir eine geheime Zwergenbastion geschaffen. Keiner wird uns finden; jedoch ..." Obwohl die Informationen selbst für die meisten Zwerge wenig Sinn ergeben, können der Behälter und das Pergament bei Verkauf in einer Zwergensiedlung bis zu 100 GM einbringen.



38. Goblin-Vorratskammer

Die Nord- und Südwände dieser Kammer sind bis halb unter die Decke mit schlecht gearbeiteten Fässern, Schachteln und Kisten vollgestapelt. Ein freier Weg erlaubt die leichte Bewegung zwischen West- und Osttür.

Die Goblins lagern Wasser, Wein und Essen, von denen nichts von guter Qualität ist, in einer durch zwei Türen zugänglichen Vorratskammer. Der Vorrat beinhaltet 2½ Liter Öl, zusammen mit ein paar kleinen Fässern, die auf Goblinisch mit „Elfenpastete" etikettiert sind.

39. Drachendunst

Mehrere in kruden Wandleuchtern montierte Fackeln flackern in dieser Kammer und erfüllen die Luft mit Dunst. Eine doppelte Reihe von Marmorsäulen, in welche miteinander verschlungene Drachen eingemeißelt sind, verläuft durch den ganzen Saal.

Solange die Fackeln brennen, ist der Saal beleuchtet, aber der Dunst macht den Bereich leicht verschleiert. Der Dunst wird dank natürlicher Belüftung niemals erstickend.

Jedes laute Geräusch in der Kammer zieht die Aufmerksamkeit von Goblins im südlich gelegenen Bereich 36 sowie in Bereich 40 auf sich. Die Goblins in Bereich 40 machen sich kampfbereit, verlassen aber ihre Posten nicht, während die in Bereich 36 innerhalb von 2 Runden hierherkommen, um nachzusehen.

40. Goblinville

Jeder, der innerhalb von 3 m vor einer Tür steht, die zum Hauptwohnbereich der Goblins führt, kann die Stimmen der Goblins darin hören, solange diese nicht auf Gefahr aufmerksam gemacht wurden.

Was einstmals eine Kathedrale gewesen sein mag, ist nun ein Goblinschlupfwinkel und strotzt vor dem Dreck von Jahren des Goblinlebens. Etliche an den Wänden und Böden befestigte Leuchter, gefüllt mit violett glühenden Pilzen, liefern Beleuchtung. Dutzende Goblins gehen ihren Tagesgeschäften nach, was viel Unhöflichkeit und Gewalt involviert. Entlang der südlichen Wand befindet sich ein riesiger Haufen verschiedenster Gegenstände, darunter Wagenräder, kaputte Rüstungen und verrostete Waffen, Truhen, kleine Statuen, antikes Mobiliar und Kunstwerke.

Kreaturen. Vierunddreißig Goblins sind zu Hause, wenn die Charaktere ankommen, aber nur 4 der **Goblins** sind Krieger. 10 der anderen Goblins sind **Gemeine**, aber mit jeweils 3 Trefferpunkten und einem Abzug von –1 auf Treffen und Schaden im Vergleich zu den Werten im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Die anderen 20 Kreaturen sind Nichtkämpfer, zu schwächlich oder ängstlich, um sich zur Wehr zu setzen; sie versuchen, durch den nördlichsten oder den östlichen Ausgang zu fliehen. Diese wilde Flucht sollte die ersten Momente der Schlacht dominieren, und sogar die kampffähigen Goblins weigern sich, dazubleiben, nur um ihre Leben zu verlieren. Nichtkämpfer sind keine EP wert.

Diese Goblinoiden verfügen über dieselben Informationen, wenn auch ungenauer, die Erky in Bereich 34 kennt.

Entwicklung. Ein Angriff auf die Goblins ruft Verstärkungen aus Bereich 36 auf den Plan und warnt den Goblinhäuptling in Bereich 41, dass irgendetwas nicht stimmt. Grenl,

die Goblinschamanin in Bereich 41, könnte erscheinen, um den Stamm zu beschützen.

Untersuchung. Die Goblins sammeln die phosphoreszierenden Pilze im tiefer gelegenen Hain. Sie benötigen deren Licht für Feinarbeiten wie etwa das Lesen; außerdem sind die Pilze essbar. Primitive Ausrüstung zum Kochen, Häuten, Gerben und andere Nutzgegenstände füllen den Bereich. Nahrung wird üblicherweise durch Bereich 43 aus dem Underdark geholt.

Schätze. In der Nähe der Liegestatt der Schamanin sind eine Heilerausrüstung und eine Giftmischerausrüstung zu finden.

Der Haufen an der südlichen Wand enthält die Beute des Stamms gemeinsam mit jeder Menge anderen Krams, den die Goblins ihren Opfern abnahmen. Die Charaktere können hier annähernd jeden profanen Ausrüstungsgegenstand finden, der nicht mehr wert ist als 5 GM. Zwei Gegenstände beträchtlichen Werts können jeweils anhand eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden: eine fein gearbeitete Statue der elfischen Gottheit Corellon Larethian aus Achat (Wert: 30 GM) sowie ein mittelgroßes Kettenhemd.

41. Saal des Goblinhäuptlings

Falls die goblinoiden Wachen im Saal des Häuptling alarmiert wurden, oder falls sie Kampfgeräusche aus Bereich 40 hören, bewachen sie 10 Minuten lang die Tür und untersuchen dann auf Anweisung ihres Anführers die Quelle der Störungen.

> Ein kreisförmiger Schacht durchsticht den Boden dieser Kammer mit Kuppeldecke von zwölf Meter Durchmesser. Schummriges violettes Licht scheint aus dem Schacht heraus und offenbart kränklich weiße und graue Ranken, welche die Wände des Schachts bedecken. Das Licht wird von vier entzündeten Wandfackeln ergänzt, die in gleichen Abständen um den Rand der Kammer herum angebracht sind. Ein primitiv gefertigter Steinthron steht an der nordwestlichen Wand. Eine große Eisentruhe dient als Fußschemel des Throns. Ein Schössling wächst in einem breiten Steintopf neben dem Thron.

Kreaturen. Der Häuptling des Durbuluk-Stamms ist Durnn, ein **Hobgoblin**. Er trägt einen Schienenpanzer (RK 19) und verfügt über 18 Trefferpunkte, einen Bonus von +4 zum Treffen, einen Bonus von +1 auf Schaden und Stärke 15 (+2). Diese Änderungen erhöhen seinen Herausforderungsgrad auf 1 (200 EP). Wenn er sich nicht im Kampf befindet, sitzt Durnn auf dem Thron, und 3 andere **Hobgoblins** stehen in der Nähe oder liegen faul auf Steinbänken herum.

Die Schamanin Grenl berät den Häuptling. Sie ist ein **Goblin** mit 10 (3W6) Trefferpunkten, einer Weisheit von 13 (+1) und dem folgenden Merkmal:

Zauberwirken. Grenl ist eine Zauberwirkerin der 1. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Klerikerzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Gift versprühen*, *Thaumaturgie*
1. Grad (2 Plätze): *Verderben*, *Wunden verursachen*

Eine **Zweigplage**, ein Geschenk von Belak dem Ausgestoßenen und ein Haustier von Durnn, befindet sich in dem Steintopf, und Goblins aus Bereich 40 betreten gelegentlich die Kammer, um sich um die Bedürfnisse der Elite des Stamms zu kümmern, welche hier vor herumgammelt.

Entwicklung. Durnn hat einen *Heiltrank* und zwei Phiolen Gegengift. Grenl hat eine *Zauberschriftrolle: Feenfeuer* und eine weitere mit *Rascher Rückzug*.

Die Goblins in Bereich 40 stürzen sich nicht in die Schlacht, falls sie Geräusche der Gewalt aus dem Norden hören. Falls das Schlachtenglück sich jedoch gegen den Häuptling wendet, könnte er die Tür zu Bereich 40 öffnen und nach Beistand rufen oder sich nach Bereich 40 zurückziehen, um den Kampf fortzusetzen.

Durnn kann sich aus Angst, sein Gesicht zu verlieren, nicht ergeben. Er wird nicht aufgeben, falls der Gegenseite Kobolde angehören. Ansonsten könnte er um Verhandlungen bitten, falls dies ihm erlaubt, den Tod zu vermeiden. Doch er muss auch während der Verhandlungen immer noch stark aussehen, ist also nicht gewillt, sich auf eine Vereinbarung einzulassen, die ihn schwach aussehen lässt.

Grenl hasst Durnn und seine Hobgoblins, da diese die Kontrolle über den Durbuluk-Stamm an sich gerissen haben. Grenl will außerdem ihren Stamm beschützen, also ist sie willens, einen Waffenstillstand auszuhandeln, falls Durnn fällt. Grenl hasst und beneidet auch Belak, und sie will ihn aus der Zitadelle haben, damit sie den Gulthias-Baum kontrollieren kann.

Falls sie gefangen genommen und verhört werden, wissen die anwesenden Goblinoiden, was Erky in Bereich 34 weiß, mit dem folgenden Zusatz: Belak wollte, dass alle menschlichen Gefangenen zu ihm heruntergeschickt werden, aber in einem Anfall von Zorn hat Durnn Talgen erschlagen. So hat Durnn nur Sharwyn und Sir Braford hinunter in den Zwielichthain geschickt.

Schacht. Um den Schacht steht eine 60 cm hohe Mauer, ähnlich dem oberen Ende eines Brunnens. Aufgrund der Mauer kann eine Kreatur, die gegen den Schacht geschubst wird, es vermeiden, über den Rand zu fallen, indem sie sich zu Boden wirft und ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingt. Dicke, bleiche Ranken kleiden den Schacht aus. Die Ranken sind für den Zweck des Kletterns so gut wie ein Knotenseil.

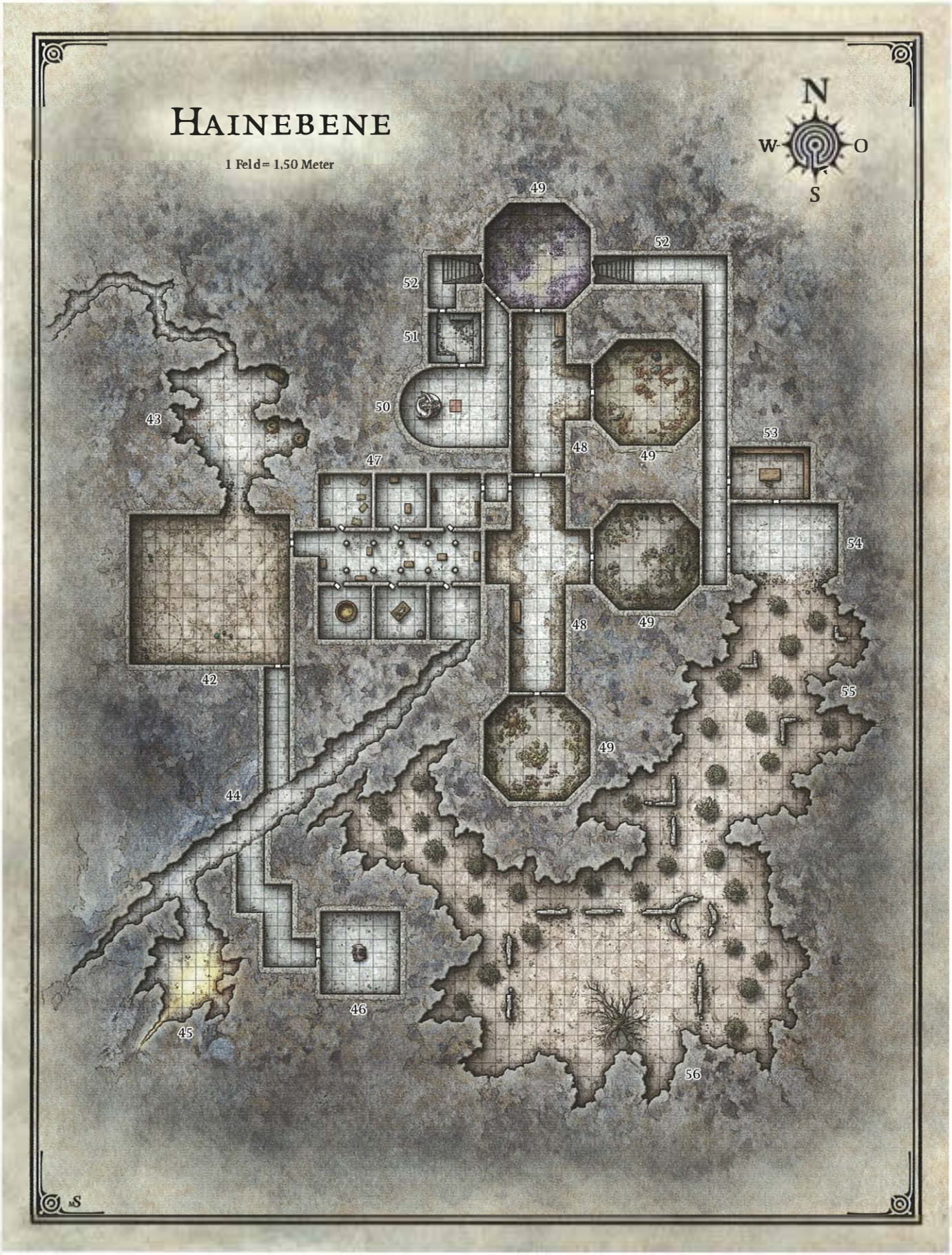
Eine Kreatur, die in den Schacht stürzt, kann einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um sich an den Ranken festzuhalten. Bei einem misslungenen Rettungswurf stürzt die Kreatur 24 m tief bis zum Boden von Bereich 42.

Fallenbewehrte Truhe. Durnns Eisentruhe ruht vor dem Thron. Sie ist abgeschlossen (Geschicklichkeits-SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug) und mit einer vergifteten Nadel als Falle versehen. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 gelingt, stellt anhand der am Schloss vorgenommenen Veränderungen die Anwesenheit der Falle fest. Ein Charakter kann dann die Nadel aus dem Schloss entfernen, indem ihm ein Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Bei einem misslungenen Geschicklichkeitswurf wird die Falle ausgelöst.

Wenn die Falle ausgelöst wird, schießt die Nadel in gerader Linie 7,5 cm weit aus dem Schloss hervor. Eine Kreatur innerhalb dieser Distanz erleidet 1 Stichschaden, und ihr muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie 3 (1W6) Giftschaden.

Schätze. Zusätzlich zu den Wertgegenständen, die im Abschnitt „Entwicklung" erwähnt sind, trägt Durnn Talgens goldenen Siegelring (20 GM wert) und seinen Schienenpanzer, welcher am in die Bruststücke eingearbeiteten Familienwappen der Hucreles identifizierbar ist. Der Häuptling hat außerdem den Schlüssel zu seiner Eisentruhe. Grenl hat Schlüssel zu den Bereichen 34 und 37. Einer der anderen Hobgoblins trägt mit Mondsteinen besetzte Silberohrringe (jeweils 20 GM), und ein anderer trägt eine dazu passende Halskette (50 GM).

In Durnns Eisentruhe sind 231 GM und zwei Onyxsteine (jeweils 30 GM).



Karte 1.2: Hainebene

Orte auf der Hainebene

Die Hainebene und die Festungsebene sind durch den Schacht verbunden, der von Bereich 41 nach 42 führt. Die folgenden Orte sind auf Karte 1.2 gekennzeichnet.

42. Zentraler Garten

Leuchtende Pilze, die ein violettes Licht abgeben, klammern sich an die Wände und Decken dieser breiten Kaverne. Die Luft ist feucht, klamm und riecht nach Lehm und Verfall. Eine Erdschicht, vermischt mit verrottender Vegetation und den Überresten von Höhlentieren, bedeckt den Boden. Mehrere Arten von Pilzen sowie ein paar Schösslinge wachsen auf dem Unrat.

Kreaturen. Zwei in Roben gekleidete **Skelette** (RK 12) dienen Belak, indem sie einen Pilzgarten pflegen. Dabei benutzen sie Schaufeln und eine verrostete Schubkarre, um den Boden umzugraben und Kompost auszubringen. Zusätzlich haben zwei ausgewachsene **Zweigplagen** im Garten Wurzeln geschlagen. Die Zweigplagen greifen Eindringlinge, die keine Goblinoiden sind, aus dem Hinterhalt an, und die Skelette greifen alles an (mit Schaufeln, 1W6 Wuchtschaden), was die Zweigplagen aufs Korn nehmen.

Entwicklung. Die Kreaturen in Bereich 43 untersuchen jede Störung im Garten nach 3 Runden.

43. Wohnsitz des Grossen Jägers

Der Boden dieser unebenen Kaverne ist fleckig und riecht nach Blut und Tierausdünstungen. Licht von leuchtenden Pilzen offenbart die östliche Nische, welche eine Pritsche aus verfilzten Fellen beinhaltet, ein breites Holzbrett, auf dem eine Auswahl von Waffen befestigt ist, und einen großen Mantel aus zusammengenähtem Fell, der auf einer schlanken Stange hängt. Am Rand der Nische befinden sich zwei große, aus Haaren, trockenen Pilzen und Müll gebaute Nester.

Kreatur. Balsag der **Grottenschrat** und seine zwei **Riesenratten**-„Jagdhunde" namens Griff und Reißzahn residieren in einer natürlichen Steinkammer, wenn sie nicht auf der Jagd sind (mit einer Chance von 25 Prozent abwesend, wenn die Charaktere eintreffen). Der Grottenschrat trägt eine Krone aus Geweihästen auf seinem Kopf, um seine furchterregende Erscheinung zu unterstreichen. Balsag sieht alle Kreaturen, die keine Durbuluk sind, als potenzielle Beute an, also greift er jeden an, den er trifft, und brüllt dabei auf Goblinisch: „Macht euch bereit, dem Kochtopf zu begegnen!"

Zugang zum Underdark. Im Dunkel des nördlichen Kavernenabschnitts führt ein kruder Tunnel weg. Er biegt nach Westen und nach unten ab. Der Tunnel entspricht jenem in Bereich 23.

Schätze. Zwei Speere, sechs Wurfspeere, ein Langschwert und ein Zweihandschwert sind an dem Waffenständer befestigt. Eine unter einem der Felle in Balsags Bettstatt versteckte Schachtel ist mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerkbar und enthält 241 SM und 54 GM.

44. Spalt

Ein Spalt öffnet sich hier; sein trümmerübersäter Boden befindet sich sechzig Zentimeter unter dem des Korridors. Keine phosphoreszierenden Pilze wachsen in dem Spalt. Der Korridor führt an dem Spalt vorbei, wobei die Entstehung des Spalts ihn drei Meter weit nach Westen wandern hat lassen. Einige Löcher mit sechzig Zentimetern Durchmesser durchsieben den Boden des Spalts. Der Geruch verbrannter Erde hängt in der Luft.

Die kleinen Löcher im Boden erstrecken sich so weit nach unten, wie irgendjemand fähig ist, zu ermessen.

45. Spaltknoten

Der Spalt erweitert sich und bildet eine kavernenartige Kammer. Kleine Löcher von sechzig Zentimetern Durchmesser durchsieben den Knotenpunkt. Ein schummriges, feuriges Glühen scheint aus einem dieser Löcher heraus.

Kreatur. In der leuchtenden Halle ruht eine **Feuerschlange**. Belak benutzte Magie, um die Kreatur herbeizurufen, und hofft, sie zu einem loyalen Diener abzurichten, bevor sie das Erwachsenenalter erreicht.

Schätze. Belak hat bereits mit einem kleinen Geschenk die Gier der Schlange angesprochen. In ihrem Nest finden die Abenteurer zwei Saphire (jeweils 50 GM wert).

46. Alter Schrein

Die Steintür am Ende des Korridors ist geschlossen und klemmt. Um sie aufzuziehen, muss ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 ablegen.

Verblasste Mosaikfliesen schmücken immer noch Teile der Wand, doch die meisten sind auf den staubbedeckten Boden gefallen und zerbrochen. In der Mitte der Kammer steht ein schlanker Sockel aus verrostetem Eisen in der Form eines aufrecht stehenden Drachen. Im Maul des Drachen ruht ein leeres Tablett.

Der Raum enthielt einst Gegenstände, die für den Drachenkult von Bedeutung waren. Was sich noch im Raum befindet ist staubbedeckt und wertlos.

47. Belaks Laboratorium

Zwei Reihen von Marmorsäulen mit eingemeißelten Drachen stehen entlang des Saals Spalier; die meisten sind vollständig von leuchtenden Pilzen bedeckt. Der gepflasterte Boden ist rissig und fleckig, und auf ihm stehen viele kleine Holztische. Auf den Tischen befinden sich unter anderem Mörser und Stößel, kleine Werkzeuge, mit zerdrückten Blättern gefüllte Schalen, kleingeschnittene Pilzstängel und andere Pflanzenproben. Die vielen Türen, die aus diesem Saal hinausführen, sind alle angelehnt.

Belak bereitet in seinem Laboratorium und den kleinen angrenzenden Kammern verschiedene experimentelle Gebräue zu. Dabei hat er die tollpatschige Hilfe von Goblins, die ihm dienen. Jedes Geräusch und jeder Aufruhr im Hauptbereich lockt alle Monster an, wobei die in der Nordwestkammer am langsamsten reagieren.



Untersuchung. Die Behälter auf den kleinen Tischen im Hauptbereich enthalten zerstoßene Blätter, Pilze, Borke und pulverisierte Wurzeln. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 10 ablegt, identifiziert viele verbreitete Arten von Bäumen, Sträuchern und Pilzen, wobei alle eine ausgesprochene Blässe an den Tag legen, als wäre ihnen die Sonne vorenthalten worden.

Schätze. Ein Haufen von Kräutern und Vorräten in der Hauptkammer enthält die Zutaten einer Heilerausrüstung. Eine Auswahl von Werkzeugen und Kräutern kann geborgen werden, um eine Kräuterkundeausrüstung und ein Alchemistenlabor zusammenzustellen.

Nordwestkammer. Schnarchlaute sind aus dem Raum im Nordwesten hörbar, welcher eine primitive Kaserne darstellt. Sechzehn schmale Pritschen aus verfilztem Fell bedecken den Boden. Zwei Pritschen beherbergen derzeit einen schlafenden **Goblin** und zwei Goblin-**Gemeine** (wie jene in Bereich 40).

Südwestkammer. Die Goblins benutzen eine krude Press-, Filtrier- und Abfüllanlage, um Goblinwein herzustellen, den sie und Belak recht gerne mögen. Zwei Goblin-**Gemeine** stehen derzeit barfuß im Maischebottich und trampeln Wurzeln und Pilze zu Matsch. Ein schmutziger Filtriereimer steht ebenso in der Nähe wie zehn 8-Liter-Fässer des Endprodukts.

Mittlere Nordkammer. Zwei Goblin-**Gemeine** reparieren zurzeit schmutzige Goblinrüstungen mit Kordeln, Eisennadeln, Lederflicken und anderen kruden Schneiderwerkzeugen.

Mittlere Südkammer. Ein **Goblin** und zwei Goblin-**Gemeine** überwachen die Gesundheit einer kranken Riesenratte, die mit ausgestreckten Gliedern auf eine Holzbank geschnallt ist. Die Ratte leidet an schrecklichen Geschwulsten, die wie holzige Früchte aussehen. Die Geschwulste stammen von einem Elixier, welches Belak gebraut hat, um Ratten mit Merkmalen von Zweigplagen auszustatten.

Auf einem Ständer in der Ecke steht eine kunstvolle Kristallphiole (5 GM wert), die das Elixier enthält. Das Elixier zu trinken setzt den Trinker derselben Krankheit aus, welche die kranke Ratte mit ihrem Biss übertragen könnte, außer dass der anfängliche Rettungswurf-SG bei 15 liegt.

Nordostkammer. Zusätzliche Waffenständer enthalten fünf mitgenommene Säbel, sechs Kurzbögen und vierzig Pfeile.

Südostkammer. Der Raum steht leer, und die eingestürzte Rückwand öffnet sich zu einem natürlichen Spalt in der Erde (siehe Bereich 44).

48. Gartengalerien

Die beiden Gartengalerien, die zu den Arboreten führen, haben die gleichen Merkmale. Die Türen zu allen angrenzenden Bereichen sind geschlossen.

> Knollen leuchtender Pilze hängen von der Decke und den Wänden und wachsen in Klumpen auf dem Steinfliesenboden. Das Licht beleuchtet Teile großer Basreliefs an den Steinwänden, die nicht von Pilzen bedeckt sind. Die Steinmetzarbeiten stellen Drachen dar, die Feuer auf verängstigte Leute herabregnen lassen. Pflanzenerde und Kompost bedecken die Hälfte des Bodens der Kammer, was einigen schwächlichen Pflanzen das Wachsen erlaubt. Eine Bank, auf der einfache Gartengeräte liegen, steht an der Westwand.

Belak benutzt die Galerien, um im Licht der leuchtenden Pilze oberirdische Vegetation zu ziehen.

Kreatur. Eine **Grottenschrat**-Gärtnerin pflegt für Belak das Gras auf beiden Galerien. Sie ist mit einer Glefe mit Sichelklinge bewaffnet; diese hat eine Reichweite von 3 m und verursacht 2W10 + 2 Hiebschaden.

Schätze. Die Grottenschratin trägt einen *Heiltrank* bei sich.

Entwicklung. Die angrenzenden Arboreten (Bereich 49) beherbergen weitere Monster. Die geschlossenen Türen und Steinwände verhindern, dass Geräusche in diese vier Bereiche dringen. Die Kreaturen darin greifen nach deinem Ermessen in einen hier stattfindenden Kampf ein.

49. Arboreten

Leuchtender Nebel lässt die Ränder dieser achteckigen Kammer verschwimmen. Knollen glühender Pilze hängen punktweise an Wänden und Decke, ebenso die Fruchtkörper von giftigen und ungiftigen anderen Pilzen, kleine Polypen, Bovisten und Flechten. Die feuchte Luft stinkt nach Verwesung.

Die Arboreten enthalten kleine Proben traditioneller Ökosysteme aus dem Underdark, die für Belak nicht schwer zu hegen sind. Die Steintüren zu diesen Räumen sind unverschlossen.

Südliches Arboretum. Ein **Goblin** und drei Goblin-**Gemeine** sammeln Pilze für den Gebrauch in Bereich 47.

Südwestliches Arboretum. Mehrere Gewächse in der Kammer sind verkohlt und tot. Pilze verdecken Löcher ähnlich jenen, die in Bereich 45 zu finden sind, und in einem davon lauert eine **Feuerschlange**. Sie kommt hervor, wenn jemand in den Löchern herumstochert oder sie genauer untersucht. Falls die Schlange herauskommt, kann ein Charakter, der in den Bau der Schlange hineinfasst, zwei Saphire (jeweils 50 GM wert) herausholen.

Nordöstliches Arboretum. Drei **Skelette** – RK 12, 3 (1W6) Wuchtschaden mit Schaufeln oder Rechen – sind bei der Arbeit und entfernen verkohlte Pflanzen. Eine **Zweigplage**, die den Abenteurern gegenüber feindselig ist, befindet sich bei ihnen. Die Skelette greifen alles an, was die Zweigplage angreift.

Pilze verdecken Löcher ähnlich denen in Bereich 45.

Nördliches Arboretum. Der nördliche Raum enthält nur Pflanzen.

50. Ashardalons Schrein

Granitblöcke, in Form von Drachen gemeißelt, säumen die Wände und die Decke dieser Kammer. Viele davon sind jedoch zerbröckelt und kaputt und haben steinigen Schutt auf dem Boden hinterlassen. Eine riesige Marmorstatue eines sich aufrichtenden roten Drachen steht in der Krümmung der westlichen Wand. Die Augenhöhlen des Drachen sind leer, doch ein rotes Glühen scheint darin und spendet in der ganzen Kammer rötliches Licht. Der Lichtschein wirft einen tintenschwarzen Schatten hinter die Flügel der Statue. Eine kreisförmige Fliese aus dunklem Stein mit eineinhalb Meter Durchmesser ist in den Boden vor der Drachenstatue eingelassen. Runen wurden um den inneren Rand der kreisförmigen Fliese eingemeißelt.

Untersuchung. Unter weißem Licht betrachtet ist die kreisförmige Fliese rot. *Magie entdecken* kann enthüllen, dass die Fliese und die Statue eine Aura der Verwandlungsmagie abgeben. Die Runenschrift auf dem inneren Rand der Fliese lautet auf Drakonisch: „Möge die Zauberkraft meinen Geist erleuchten." Falls irgendjemand diesen Satz laut ausspricht, während er auf der Fliese steht, hüllt ein Wölkchen harmloser, spektraler Flammen den Sprecher ein und gewährt dem Ziel für 24 Stunden einen Vorteil bei Charismawürfen. Sobald die Fliese aktiviert wurde, ruht sie für 24 Stunden.

Kreatur. Ein **Schatten** versteckt sich im Halbdunkel hinter der Drachenstatue. Er greift nur diejenigen an, die ihn bemerken oder versuchen, die kreisförmige Fliese zu untersuchen oder den Schatz an sich zu nehmen. Die Kreatur verfolgt keine Fliehenden.

Schätze. Ein loser Stein befindet sich in der Wand hinter der Statue. Um ihn zu finden, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 nötig. Dahinter liegen 34 GM und zwei Fläschchen mit Alchemistenfeuer.

51. Drachenbibliothek

Schiefe und umgefallene Bücherregale aus Stein füllen diese Kammer, doch ein freier Weg verbindet die Holztüren in einander gegenüberliegenden Wänden. Zerrissene und verbrannte Seiten, Einbände und Schriftrollen liegen in unordentlichen Haufen in den Ecken.

Schätze. Beim Durchwühlen der Trümmer fördern separate erfolgreiche Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 eine *Zauberschriftrolle: Sengender Strahl*, eine *Zauberschriftrolle: Melfs Säurepfeil* und einen in Drachenschuppen gebundenen und auf Drakonisch geschriebenen Folianten mit altem Drachenwissen (150 GM wert) zu Tage.

52. Unterführung

Dunkle und bröckelnde Stufen führen steil nach unten.

Die Stufen führen 4,50 m hinab. Ein 2,40 m hoher Steinkorridor verläuft etwa 2,10 m unter dem nördlichen Arboretum (Bereich 49) und verbindet die Treppen zu beiden Seiten.

53. Belaks Studierstube

Die Holztür, die zu Belaks Studierstube führt, ist geschlossen und abgesperrt. Das Schloss kann von jemandem geöffnet werden, der Diebeswerkzeug verwendet und dem ein Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 gelingt.

Eine Erdschicht bedeckt den Boden. Grobe Holzregale, angefüllt mit einer Ansammlung von Folianten und Schriftrollen, säumen die Nord- und Ostwände, und ein grob gearbeiteter Schreibtisch steht in der Mitte der Kammer. Pilze an der Decke spenden Licht, scheinbar in ausreichender Menge, um mehrere kleine Büsche und bleiche Schösslinge zu nähren, die in der Erde wachsen.

Untersuchung. In seiner Studierstube bewahrt Belak Aufzeichnungen von Wachstum, Niederschlag, Ernten und ähnlichen Notizen für das letzte Dutzend Jahre auf. Ein interessanter Foliant, betitelt (auf Drakonisch) *Schätze der Feuerfürsten*, trägt eine *Glyphe des Schutzes* mit dem Effekt Explosive Runen. Die Glyphe befindet sich auf der zweiten Seite und wird ausgelöst, wenn jemand das Buch auf dieser Seite aufschlägt. Ansonsten ist das Buch leer und unbeschrieben.

Falls die Glyphe ausgelöst wird, bricht in einer Kugel mit 6 m Radius, zentriert um das Buch, magische Energie aus ihr hervor. Die Kugel breitet sich auch um Ecken aus. Jede Kreatur in ihrem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Eine Kreatur erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (5W8) Kälteschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Die Kälte beschädigt die anderen Schriften nicht.

Entwicklung. Falls sich hier irgendeine offensichtliche Störung ereignet, legen die Goblins in Bereich 54 einen Hinterhalt für Eindringlinge. Sie warten mindestens 10 Minuten lang, bis sie zum Nachsehen herbeikommen.

Schätze. Separate gelungene Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 fördern eine *Zauberschriftrolle: Verstricken*, eine *Zauberschriftrolle: Schutz vor Gift* und einen Folianten über druidische Theorien vom Kreislauf von Leben und Tod (150 GM wert) zu Tage. Kleine Fächer im Schreibtisch enthalten 365 GM und vier Achatedelsteine (jeweils 20 GM).

54. Haintor

Zweige und Wurzeln sind auf dem Boden dieser durchsackenden Kammer aufgehäuft. Die eingestürzte südliche Wand öffnet sich in eine weitläufige Kaverne. Leuchtende Pilze auf den groben Wänden und der hohen Decke ragen über einen im Zwielicht gelegenen Hain von kränklichen Dornbüschen, Sträuchern, Schösslingen und anderen holzigen Pflanzen. Verfallene Mauern und hohle Türme ragen aus den Dornbüschen hervor.

Kreaturen. Vier **Goblins** klassifizieren die Pflanzen für Belak. Sie sind Eindringlingen gegenüber feindselig. Falls die Dinge schlecht für sie laufen, schreien sie auf Goblinisch: „Hilf uns, Beschützer des Zwielichthains!"

Entwicklung. Manchmal greifen die Zweigplagen in Bereich 55 die Goblins aus schierer Boshaftigkeit an. Daher führt ein Ruf der Goblins nicht dazu, dass alle Monster der Kaverne sich den Charakteren entgegenstellen. Aber falls die Goblins tatsächlich rufen, erscheinen vier **Zweigplagen** aus Bereich 55 und greifen an.

Untersuchung. Jeder Charakter, der in Bereich 55 hineinblickt und dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, bemerkt den geschwärzten Wipfel des Gulthias-Baums in der Ferne. Falls der Wurf um 3 oder mehr Punkte gelingt, bemerkt der Charakter auch die Zweigplagen, die in Bereich 55 herumschleichen.

55. Zwielichthain

Blasse, spindeldürre Dornbüsche rücken immer näher zusammen und werfen im violetten Licht verzerrte Schatten auf den Erdboden.

Dornbüsche. Die erfolgreichsten Pflanzen von über Tage, die Belak in den Zwielichthain verpflanzt hat, sind die Dornbüsche, obwohl sie kränklich und blass erscheinen und ihre Blätter vom Brand befallen sind. Andere gewöhnliche Pflanzen und Büsche sind ebenfalls vertreten, doch sie sind ebenso befallen.

Die Dornbüsche behindern kleine und kleinere Kreaturen nicht. Größere Kreaturen müssen entweder 2 m von ihrer Bewegungsrate für 1 m Bewegung aufbringen oder nach jeweils 3 m einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1 Stichschaden durch die Dornbüsche.

Ein 1,50 x1,50 m messender Bereich von Dornbüschen kann beseitigt werden, indem man ihm 20 Schaden jeglichen Typs außer psychisch zufügt.

Kreaturen. Zehn **Zweigplagen**, abzüglich jener, die in Bereich 54 erledigt wurden, sind über den Hain verteilt. Nachdem sie sich 15 m weit in die Kaverne hineinbewegt haben, begegnen die Charaktere 1W4 der feindseligen Kreaturen. Jeglicher signifikante Lärm, wie beispielsweise von Kämpfen oder dem Beseitigen der Dornbüsche, lockt 1W4 – 1 Zweigplagen (Minimum 0) pro Runde an.

Entwicklung. Falls die Charaktere nach Bereich 56 gelangen, bevor alle Zweigplagen angegriffen haben, hält sich der Rest der Monster mit seinen Angriffen zurück. Jeder Konflikt, der Geschrei in irgendeiner Sprache außer Goblinisch, die Benutzung greller magischer Effekte oder ähnlich auffällige Elemente umfasst, warnt Belak in Bereich 56, dass Eindringlinge sich nähern.

56. Der Gulthias-Baum

Eine ummauerte Lichtung befindet sich hier zwischen den Dornbüschen. Die Mauern sind etwa sechs Meter hoch, was weniger als die halbe Höhe der Kavernendecke ist. Mehrere Arten von Pflanzen wachsen um den Rand der Lichtung herum, einschließlich ein paar verdächtig aussehender Schösslinge, aber ihre Bedeutung verblasst vor dem, was in der Mitte des Innenhofs steht. Unter dem Pilzlicht wächst ein böser Baum. Seine geschwärzten, verdrehten Äste ragen in die Höhe wie eine skelettierte Hand, die sich ihren Weg aus der Erde kratzt. Davor stehen ein paar Zweigplagen; ein schwer gerüsteter, junger menschlicher Mann mit einem Schild und einem Schwert, eine blonde, junge menschliche Frau in einer eines Adeligen würdigen Robe und ein bärtiger menschlicher Mann mittleren Alters, der eine braune Kapuzenrobe trägt und mit einem Stab und einer Sichel bewaffnet ist. Die jüngeren Menschen haben schwarze Augen und graue Haut mit der Oberflächenstruktur von Borke.

Kreaturen. Belak der Ausgestoßene verbringt viel Zeit mit dem Studium des Gulthias-Baums. Ihm ist jedoch sehr bewusst, dass die Charaktere sich nähern. Er ist ein menschlicher **Druide**, und er hat die folgenden Zaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Druidenkunst*, *Gift versprühen*, *Shillelagh*
1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge*, *Feenfeuer*, *Verstricken*, *Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Flammenkugel*, *Rindenhaut*

Bei Belak stehen **Sir Braford** und **Sharwyn Hucrele** (beide beschrieben in Anhang B). Belaks **Riesenfrosch** Kulket lauert versteckt in den Ästen des Gulthias-Baums. Ein Charakter, der einen passiven Weisheitswert von 15 oder höher hat oder dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, bemerkt den Frosch. Falls ein Kampf ausbricht, springt der Frosch herunter und mischt sich ab der zweiten Runde in den Kampf ein. Drei **Zweigplagen** sind ebenfalls anwesend.

Interaktion. Wenn die Charaktere eintreffen, sagt Belak laut: „Haltet ein! Ihr wisst nicht, was ihr tut!" Falls die Charaktere ein Gespräch mit ihm anfangen, kann er die folgenden Informationen teilen:

Was machst du da? „Ich bin Belak, genannt der Ausgestoßene. Mein Zirkel hat mich hinausgeworfen, diese Narren. Warum? Weil ich es gewagt habe, die Reichweite der Natur auf eine Weise zu vergrößern, die sie nicht begreifen konnten. Ich habe im Gulthias-Baum gefunden, was ich gesucht habe."

Was ist der Gulthias-Baum? „Er ist wunderschön, nicht wahr? Er lebt, obwohl er tot aussieht. In einer längst vergangenen

Der Gulthias-Baum

Der Gulthias-Baum ist eine gigantische Pflanze und hat RK 10 und 35 Trefferpunkte. Er ist immun gegen Giftschaden, nekrotischen und psychischen Schaden und hat Resistenz gegen Stichschaden. Der Baum hat Empfindlichkeit gegen Feuerschaden.

Früchte. Zwei magische Früchte (Schule der Hervorrufung) reifen jedes Jahr am Baum. Jede Frucht ähnelt einem Apfel, wölbt sich aber langsam aus dem Baum heraus wie eine Zyste.

Bis eine Woche vor der Sommersonnwende wächst eine rubinrote Frucht. Jemand, der kein Konstrukt ist und ein Viertel oder mehr davon isst, erhält 70 Trefferpunkte zurück. Zusätzlich enden jegliche Blindheit, Taubheit und Krankheiten, die den Esser betreffen.

Bis eine Woche vor der Wintersonnwende wächst eine kränklich weiße Frucht. Jemand, der ein Viertel oder mehr davon isst, erleidet 70 nekrotischen Schaden. Jede Frucht enthält 1W4 Samen, die, wenn sie eingepflanzt werden, blattlose, holzige Sträucher hervorbringen, welche nach einem Jahr als Zweigplagen zum Leben erwachen.

Baumhörige. Falls ein Humanoider an den Stamm des Gulthias-Baums gefesselt wird, wird das Opfer im Lauf der nächsten 24 Stunden vollständig in den Baum hineingesaugt. Sobald das Opfer vollständig in den Baum absorbiert wurde, wird es zum Hörigen des Baums und im Verlauf einer Stunde hinausgedrückt. Der Gulthias-Baum kann immer nur vier Hörige gleichzeitig haben. Die Haut eines Opfers ist rau, grau und borkenartig. Ein Höriger wird vollkommen korrumpiert und wird neutral böse. Solch eine Kreatur existiert nur, um dem Gulthias-Baum und denen, die ihn pflegen (so wie Belak), zu dienen. Sie besitzt all ihre früheren Fähigkeiten und erhält die folgenden Merkmale:

Baumhöriger. Falls der Gulthias-Baum stirbt, stirbt der Hörige 24 Stunden später.

Rindenhaut. Die RK des Hörigen kann nicht niedriger als 16 sein.

Zeit pfählte jemand an genau dieser Stelle einen Vampir. Der Pflock schlug Wurzeln, und so wuchs der Gulthias-Baum. Er hallt für diejenigen, die sie anzapfen können, von ursprünglicher Macht wider."

Was ist mit den Stockmonstern? „Die Zweigplagen erwachsen aus den Samen der Früchte des Baums."

Was hat es mit den Früchten auf sich? „Ich gebe den Goblins die Früchte mit dem Befehl, ihre Samen an der Oberfläche zu verteilen. Die betrügerischen Wesen tauschen die Früchte ein, doch die Samen werden nichtsdestotrotz verteilt. Mein Plan zur Kolonisierung der Oberfläche mit den Kindern des Gulthias schreitet fort."

Was hast du mit den anderen Abenteurern gemacht? „Sie waren die ersten Bittsteller. Der Gulthias-Baum hat sie angenommen, und ich kann sie kontrollieren, genau wie die Zweigplagen. Ihr könnt sie nicht retten."

Warum redest du mit uns? „Obwohl eure Überreste den Kompost bereichern würden, werdet ihr meinen Bedürfnissen als Bittsteller besser dienen. Ihr werdet eure Leben behalten, auf eine gewisse Art. Ergebt euch und fügt euch friedlich, oder sterbt!"

Während diese Interaktion sich entfaltet, positionieren sich Sir Braford, die drei Zweigplagen und Belaks Frosch zwischen den Charakteren und Belak (Sharwyn steht neben Belak).

Kampf. Falls ein Kampf ausbricht (was passieren wird, sofern die Charaktere sich nicht tatsächlich Belak fügen), greifen die Zweigplagen, der Frosch und Sir Braford die Charaktere an. Sir Braford benutzt *Schmetterdorn* (siehe Anhang A), um die Waffen seines Feindes zu zerstören, so möglich.

Belak wirkt *Rindenhaut* auf sich selbst, möglicher weise bevor es zum Nahkampf kommt. Er bedient sich auch frühzeitig seines *Zauberstabs des Verstrickens* (siehe Anhang A) und versucht, die Missetäter an Ort und Stelle festzuhalten. Falls Braford aussieht, als bräuchte er Heilung, wirkt Belak Heilzauber auf ihn. Sharwyn benutzt ihr Zauberspruchrepertoire zu ihrem Vorteil und greift nur auf ihren Dolch zurück, wenn ihr keine anderen Möglichkeiten bleiben.

Entwicklung. Falls irgendwelche Zweigplagen in Bereich 55 übrig sind, betreten während des Kampfes 1W4 – 1 davon (Minimum 0) pro Runde diesen Bereich.

Den Baum zum Ziel machen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) oder Intelligenz (Arkane Kunde oder Naturkunde) gegen SG 15 lässt einen Charakter folgern, dass es einen Effekt auf Sir Braford, Sharwyn und die Zweigplagen haben könnte, wenn man den Baum zerstört. Falls irgendjemand den Gulthias-Baum angreift, versuchen Belak und die Zweigplagen, den Angreifer zu töten. Falls der Gulthias-Baum stirbt, verliert Belak seinen Einfluss auf die Zweigplagen, Sharwyn und Sir Braford. Diese Monster wenden sich gegen Belak, bevor sie sich wieder den Charakteren zu wenden.

Mauern. Die Mauern des Innenhofs sind 6 m hoch, die stalaktitenbehangene Decke der Kaverne ist 15 m hoch.

Schätze. Belak hat einen Schlüssel (zu Bereich 53), drei *Heiltränke*, zwei Anwendungen Gegengift und seinen *Zauberstab des Verstrickens*. Sharwyn trägt ihren goldenen Hucrele-Siegelring (20 GM wert).

Nachspiel

Falls die Charaktere den Gulthias-Baum töten, sterben Sharwyn und Braford 24 Stunden später (außer, du entscheidest, dass sie irgendwie gerettet werden können). Falls Belak überlebt, wenden sich seine ehemaligen Diener gegen ihn, und er versucht, zu entkommen. Falls er sich erfolgreich davonmacht, könnte er später wieder auftauchen, um den Charakteren Scherereien zu machen.

Falls die Charaktere den Dörflern in Eichenhain die Wahrheit über die Samen der Früchte enthüllen, fällen diese Leute alle wachsenden Schösslinge und verbrennen sie.

> Als die Dörfler die bösen Schösslinge in Brand stecken, wendet der Bürgermeister sich mit einem offenen Gesichtsausdruck zu euch. „Ihr wisst, dass unsere Taten mehrere dieser Abscheulichkeiten auf die Welt losgelassen haben. Wer weiß, was diese verderbten Pflanzen jetzt anstellen?"

Der Bürgermeister hat Recht. Zweigplagen, die bereits frei in der Welt herumlaufen, können sich immer noch durch Wurzelschösslinge reproduzieren, wie es auch Pappeln tun. Obwohl es wahrscheinlich eine hoffnungslose Aufgabe ist, können die Charaktere diese Zweigplagen aufstöbern und sie vernichten. Es liegt bei dir und deinen Spielern, zu entscheiden, was als nächstes passiert. Auf jeden Fall haben die Charaktere, falls sie die Einwohner von Eichenhain vor den Samen gewarnt haben, ihre ersten Schritte dahingehend gemacht, sich einen gewissen Ruhm zu erwerben und ein gutes Verhältnis zu den Ortsansässigen aufzubauen.

Zusätzlich erhalten die Charaktere, falls sie der Familienmatriarchin die Hucrele-Siegelringe zurückgeben, die versprochene Geldbelohnung. Falls sie die Überreste von Sharwyn und Sir Braford zurückbringen, beginnt die Matriarchin mit Vorbereitungen für die Beisetzung und lädt die Charaktere zu dieser ein. Falls sie die Einladung annehmen, können sie damit beginnen, eine langfristige Beziehung zur Familie Hucrele aufzubauen, was sich in späteren Abenteuern als nützlich erweisen kann.



Die Schmiede des Zorns

Es ist zwei Jahrhunderte her, seit der große Zwergenschmied Durgeddin der Schwarze und sein Clan von einer Horde wilder Orks und Trolle aus ihrer Heimat vertrieben wurden. Diese plünderten die angestammten Hallen der Zwerge und erschlugen jeden, den sie finden konnten. Durgeddin floh vor seinen Feinden und führte die kläglichen Überreste seines Klans auf die Suche nach einem neuen Zuhause. Nach Jahren des Wanderns fanden die Zwerge ein riesiges Höhlensystem unter dem Steinzahn: Einem zerklüfteten, bewaldeten Hügel, gekrönt von einer kahlen Felsspitze. Dort gründeten Durgeddin und seine Gefolgsleute die Festung Khundrukar.

Ungefähr vor einem Jahrhundert wurde ein Mitglied von Durgeddins Klan während eines Raubzugs von einem mächtigen Orkstamm gefangen genommen, wodurch die Orks von der versteckten Festung ihrer Feinde erfuhren. Die Orkhäuptlinge versammelte eine große Armee und marschierten gegen Khundrukar. Während einer monatelangen harten Belagerung gruben die Orks Tunnel an den zwergischen Verteidigungen vorbei. Als sie die Festung letztendlich stürmten, töteten sie jeden darin und machten sich mit Wägen voller Beute davon.

In den Jahren nach dieser Schlacht wurde die Festung von den verschiedensten Kreaturen bewohnt und als Basis für Raubzüge genutzt. Zuweilen standen die Höhlen auch leer, bis auf die blutdürstigen und geistlosen Ungeheuer, die solche Orte heimsuchen. Heutzutage tauchen in der Gegend um den Steinzahn von Zeit zu Zeit Legenden über Durgeddins Vergeltung (auch der Krieg des Schmieds genannt) und die außergewöhnlichen, von den Zwergen voll Zorn geschmiedeten Waffen auf.

Über das Abenteuer

Die Schmiede des Zorns spielt in der zerstörten Festung Khundrukar. Das Abenteuer eignet sich für vier Charaktere der 3. Stufe, welche durch gutes Spiel auf die 5. Stufe aufsteigen können.

Auf der Suche nach einem Versteck einiger von Durgeddins meisterhaften Waffen kommen die Charaktere zum Steinzahn. Allerdings treffen sie in der Feste zahlreiche gefährliche Monster an. Der Komplex besteht aus den folgenden fünf Teilen:

Das Bergtor. Das Bergtor ist die oberste Ebene des Höhlensystems. Momentan wohnt dort ein Stamm wilder Orks, angeführt von einem brutalen Oger der als der Große Ulf bekannt ist.

Das Glitzerheim. Das Glitzerheim ist die größte Ebene von Khundrukar. Sie erstreckt sich über wunderschöne natürliche Höhlen, die jetzt von Troglodyten und anderen monströsen Höhlenbewohnern heimgesucht werden.

Die Erdspalte. Die Wasserläufe im Glitzerheim münden in einen unterirdischen Fluss, der durch einen von den Bewohnern vergessenen Teil der Höhlen fließt.

Die Gießerei. Jenseits des Glitzerheims liegt ein System von Kammern und Gängen, das von Durgeddins Zwergen geschaffen wurde. Momentan ist Durgeddins Halle von einer kleinen Gruppe Duergar (Grauzwerge) besetzt, die daran arbeiten, der Gießerei ihre Geheimnisse zu entlocken. Ein tiefer Spalt führt zum schwarzen See.

Der Schwarze See. Der gefährlichste Bewohner der Höhlen unter dem Steinzahn verbirgt sich in den kalten, dunklen Wassern des Schwarzen Sees. Nachtschuppe, eine Junge Schwarze Drachin, fand einst einen Weg in den See durch einen unter Wasser liegenden Tunnel, der von dort in den Sumpf östlich des Hügels führt. Die Drachin hat den uralten Reichtum von Khundrukar zu ihrem Hort erklärt.

Aufhänger für die Charaktere

Du kannst den Steinzahn und seine Höhlen überall in deiner Kampagnenwelt platzieren. *Die Schmiede des Zorns* funktioniert gut in abgelegenen wilden Hügeln oder in einem Hochland, einige Tage von der nächsten Siedlung entfernt.

Die Stadt Blasingdell wird in diesem Abenteuer kurz beschrieben, falls du einen Ort brauchst, an dem die Charaktere letzte Vorbereitungen machen können.

Dein nächster Schritt ist, dich für eine Möglichkeit zu entscheiden, wie die Charaktere von Khundrukar erfahren haben könnten. Wähle eine der folgenden Optionen, die zu deiner Kampagne passt, oder denke dir eine Erklärung aus.

Immer der Karte nach

Die Gruppe ist in Besitz einer Karte gekommen, die den Standort einer geheimen zwergischen Festung namens Khundrukar preisgibt. Vielleicht haben die Charaktere die Karte und weiteres Wissen über die Festung während einem frühe-

Das Abenteuer verorten

Jede Kampagnenwelt, in der eine bergige Region existiert, besitzt damit auch einen idealen Ort für die Zwergenfestung in *Die Schmiede des Zorns*.

Drachenlanze. Auf Krynn kann Khundrukar irgendwo im Kharolis-Gebirge liegen, als unabhängige Festung ohne direkten Tunnel zu Thorbardin. Während des Zeitalters der Allmacht wurde es von Angreifern überrannt und später, während des Zeitalters der Verzweiflung, von Drachenfürst Verminaards Truppen eingenommen. Du könntest die Orks in diesem Abenteuer durch Hobgoblins und die Duergar durch Theiwar-Zwerge ersetzen.

Eberron. Khundrukar, einst ein Außenposten in den westlichen Festen von Mror, wurde während der Invasion des Königreichs Galifar belagert und seine Bewohner ausgelöscht. Nach ihrem Sieg ließen die Angreifer die Festung leerstehend zurück. Seitdem haben sich mehrere Gruppen von Monstern dieser bemächtigt.

Die Vergessenen Reiche. Khundrukar war einst eine Festung der Schildzwerge und liegt nordwestlich von Mirabar im Grat der Welt. Sie wurde von abtrünnigen, unzufriedenen Orks des Vielpfeil-Stamms überrannt, die den Bruch ihres Königreichs mit den alten Traditionen zu sehen glaubten.

Greyhawk. Khundrukar befindet sich im Pomarj, in den westlichen Drachensgrab-Hügeln. Die Festung fiel kurz nach den Hasserfüllten Kriegen, als eine Welle von Orks und anderen bösen humanoiden Invasoren über die Region hereinfiel.

ren Abenteuer entdeckt, oder sie ist in einer vergessenen Ecke einer Bibliothek aufgetaucht. Geschichten einer früheren, gescheiterten Expedition erzählen von einem Schatz aus wundersamen Waffen und Rüstungen.

Folgt der Spur der zerbrochenen Klinge

Baron Althon, ein einheimischer Adeliger, heuert die Gruppe an, um das legendäre Waffenlager von Durgeddin dem Schmied zu finden. Er zeigt den Charakteren eine zerbrochene Klinge, welche die Insignie des Schmiedes trägt und in der Nähe eines felsigen Hügels gefunden wurde, den man den Steinzahn nennt. Baron Althon gibt den Charakteren Wegbeschreibungen und verspricht, sie für jede Klinge Durgeddins, die sie finden können, reich zu belohnen. Er wird jedem der Charaktere 20 GM allein für Informationen über den zwergischen Komplex und zusätzliche 100 GM für detaillierte Karten zahlen.

Die Minenstadt Blasingdell

Blasingdell liegt ungefähr fünfundvierzig Kilometer südlich des Steinzahns, also drei Tagesreisen zu Fuß oder zwei zu Pferd, da das umliegende Gebiet felsig und dicht bewaldet ist. Blasingdell ist zu weit entfernt, als dass die Charaktere es als Nachtlager nutzen könnten, während sie Khundrukar erforschen. Allerdings ist es immer noch ein wichtiger Ort, um Ausrüstung zu kaufen, Vorräte aufzufüllen und zwischen den Expeditionen in den Höhlen zu trainieren.

Die etwa 2.000 Bewohner der Stadt sind recht vielfältig. Auch wenn Menschen den größten Teil ausmachen, kann man beinah jedes den Spielercharakteren zugängliche Volk hier finden.

Der Bürgermeister der Stadt heißt **Sir Miles Berrick** (menschlicher **Adeliger**).

Feldwebel Grendar Kuln (halb-orkischer **Veteran**) ist für die Stadtwache verantwortlich; **Wachtmeisterin Dara Weißwald** (menschliche **Veteranin**) ist der leitende Offizier. Die Stadtwache besteht zusätzlich aus zwei hauptberuflichen Wachmännern. In Notfällen können noch ungefähr einhundert Bürger als Miliz versammelt werden.

Kheldegan Tolm (zwergischer **Gemeiner**) führt Tolms Überlegene Ausstattung und Kurzwaren.

Sarel Bankdown (halb-elfische **Gemeine**) ist die Inhaberin des Gasthauses mit Taverne „Greifennest".

Schwester Alonsa (menschliche **Priesterin**) führt den kleinen Tempel der Stadt (dessen Hauptgottheit dir überlassen ist). Sie wird von zwei Tempeldienern unterstützt.

Vernichtet die orkischen Räuber

In der Minenstadt Blasingdell erfahren die Charaktere, dass orkische Räuber abgeschiedene Gehöfte und Lager in den Hügeln nördlich der Stadt plündern. Die örtliche Miliz hat einen Krieger der Orks, der sterbend von seinen Gefährten zurückgelassen worden war, gefangen genommen und verhört. Unter dem Einfluss von *Person bezaubern* gab der Ork das Versteck der Monster preis: einen einsamen Hügel namens Steinzahn. Der Bürgermeister entlohnt die Charaktere mit 25 GM pro Ork, tot oder lebendig, und der Dankbarkeit der Bürger an jene die diese Bedrohung dauerhaft beenden können.

Auf dem Weg nach Khundrukar

Zu Beginn des Abenteuers wandern die Charaktere durch die Wildnis und haben gerade den Stadtrand von Blasingdell (oder einer anderen Ortschaft) erreicht. Wenn du beginnen möchtest, lies:

> Durgeddin war ein Meisterschmied, der Klingen von überragender Beschaffenheit und Stärke formte. Vor Hunderten von Jahren wurde seine Heimat von Orks geplündert. Durgeddin führte die Überreste seines Clans in die Berge nördlich von Blasingdell und gründete dort irgendwo in der Wildnis eine kleine, geheime Zwergenfeste.
>
> Von seiner versteckten Bastion aus führte er über Dekaden hinweg einen Rachefeldzug gegen alle Orkvölker, bis seine Feinde seine Festung entdeckten und es nach einer langen Belagerung zum Kampf kam. Durgeddin und seine Gefolgsleute wurden vernichtet, und die siegreiche Horde trug großen Reichtum davon. Man erzählt sich jedoch, dass die tiefsten, gut verborgenen Schatz- und Waffenkammern der Plünderung entgingen. Einige der überragenden Waffen Durgeddins sollen noch immer in der Dunkelheit auf eine Hand warten, die mutig genug ist, sie für sich zu beanspruchen.
>
> Ihr seid nach Blasingdell gekommen, einer kleinen Minenstadt im nördlichen Grenzgebiet, um zu sehen, ob die Geschichten wahr sind. Eure Karte zeigt, dass die alte Zwergenfeste ungefähr drei Tagesmärsche in Richtung Norden liegt. Dunkle, dicht bewaldete Hügel erheben sich außerhalb des Stadtrandes.

Über das Original

The Forge of Fury von Richard Baker wurde ursprünglich im Jahr 2000 als Abenteuer für die dritte Edition von Dungeons & Dragons veröffentlicht.

Das Abenteuer erschien kurz nach *The Sunless Citadel* und war als dessen Nachfolger gedacht. Charaktere, die jene Mission vollbracht hatten und auf die 3. Stufe aufgestiegen waren, waren bereit für die Herausforderungen einer zwergischen Festungsruine.



Die Charaktere können ihre Zeit damit verbringen, mit den Bewohnern der Stadt zu reden, Ausrüstung und Proviant aufzutreiben und sich anderweitig vorzubereiten, bevor sie aufbrechen.

Der Steinzahn

Wenn die Charaktere sich auf den Weg machen, lies vor:

> Während ihr von der Minenstadt Blasingdell in Richtung Norden reist, durchquert ihr düstere Pinienwälder und tiefe Täler. Von eurer Position aus könnt ihr einen hohen, steilen Hügel erkennen, der in einer kahlen Felsspitze endet – der Steinzahn. Eine dünne Rauchsäule steigt von einem Punkt hoch oben an den Hängen des Hügels auf, den ihr jedoch nicht sehen könnt. Ihr könnt allerdings einen steilen, schmalen Feldweg oder Pfad erkennen, der sich an der Seite des Berges emporwindet.

Siehe Karte 2.1. Die Charaktere haben verschiedene Optionen: Sie können dem Pfad folgen, die Gegend erforschen oder abwarten und Ausschau halten.

Dem Pfad folgen

Vom Fuß des Steinzahns windet sich ein sorgfältig befestigter Pfad in ungeahnte Höhen hinauf. Durgeddins Clan hat ihn so gut wie möglich versteckt, aber Regen und Wind haben über die Jahre die Tarnung abgetragen. Der Pfad liegt offen und ist vom Tal aus sichtbar.

Der Pfad schlängelt sich hoch zum Bergtor, dem Ort, der auf der Karte mit A markiert ist. Diese Route wird von den Orks des Stamms des Großen Ulf benutzt, um das Lager zu betreten und zu verlassen.

Sollte jemand den Pfad nach Fußspuren untersuchen, offenbart ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10, dass irgendwann am Vortag vier Humanoide in Stiefeln den Pfad heruntergekommen und in den Wald gewandert sind. Die Fußspuren schließen sich im Wald älteren Spuren an, von denen sie nach 750 m nicht mehr zu unterscheiden sind. Diese Spuren gehören zu einer Orkgruppen auf der Suche nach Nahrung; siehe „Abwarten und Ausschau halten" auf Seite 36 für mehr Informationen.

Die Gegend erforschen

Ambitionierte Charaktere könnten den Pfad ignorieren und versuchen, die Hänge des Steinzahns zu erklimmen. Steile Abhänge und dichtes Gestrüpp machen dieses Unterfangen sehr schwer und reduzieren die Reisegeschwindigkeit der Charaktere auf etwa 30 m pro Minute. Die Hänge sorgfältig zu erforschen könnte Stunden dauern.

Da dichte Wälder den Blick nach oben versperren, ist es schwierig, die Quelle des Rauchs auszumachen (ein natürlicher Kamin). Lasse den Führer der Gruppe einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 ablegen, wenn die Gruppe zum ersten Mal die Hänge des Hügels erreicht. Bei einem Erfolg reisen die Charaktere in die ungefähre Richtung des Kamins. Bei einem Misserfolg verlaufen sie sich (siehe „Sich verlaufen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*).

(A) Das Bergtor. Das Bergtor ist der Vordereingang des Glitzerheims. Der alte zwergische Pfad führt hinauf zu einem kahlen Felsvorsprung, hinein in eine Felsspalte in den Hügeln. Sollten die Charaktere das Glitzerheim von hier aus betreten, beginnt die Expedition in Bereich 1 der Karte 2.2: Das Bergtor.

(B) Der Kamin. Wenn die Charaktere das Gebiet mit der Bezeichnung B auf der Karte 2.1 erreichen, können sie hier



Karte 2.1: Der Steinzahn

die Quelle des Rauchs finden. Ein natürlicher Felskamin führt hinab in die Höhlen unter den Hügeln. Heraus dringt eine dünne Rauchsäule, die sich verteilt und in dem felsigen Gebiet nicht leicht auszumachen ist.

Ein Charakter, der nach der Quelle des Rauchs Ausschau hält, findet den Felskamin mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10. Sollten die Charaktere nah daran vorbeigehen, ohne aktiv zu suchen, bemerkt jeder mit einer passiven Wahrnehmung von 15 oder höher den Spalt.

Sollten die Charaktere in den Kamin hinabsteigen, beginnen sie in Bereich 7 der Karte 2.2: Das Bergtor.

(C) Der Orktunnel. Auf der anderen Seite des Steinzahns, einige hundert Meter vom Bergtor entfernt, grub die Ork-Armee sich einst durch die Berghänge, um die zwergischen Verteidigungslinien zu umgehen. Der Tunnel ist immer noch passierbar, aber der Eingang ist versteckt hinter Schutt und Gebüsch. Sollten die Charaktere dieses Gebiet betreten, kann jemand mit einer passiven Wahrnehmung von 15 oder mehr den orkischen Tunnel entdecken. Die Charaktere finden

Begegnungen und Lagern in der Wildnis

Wenn du den Weg von Blasingdell zum Steinzahn interessanter gestalten möchtest, kannst du Zufallsbegegnungen mit plündernden Orkbanden (siehe „Abwarten und Ausschau halten" auf Seite 36) oder mit Kreaturen, die in Wäldern und Hügeln heimisch sind, einbauen. Siehe Anhang B des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für Monsterlisten nach Umgebung.

Die Charaktere müssen sich nach schwierigen Kämpfen vielleicht außerhalb der Festung erholen. Die Gruppe kann leicht gut zu verteidigende Lagerplätze im Wald in der Nähe des Steinzahns finden.

den Tunnel automatisch, wenn sie die Gegend durchsuchen. Er führt zu Bereich 21 der Karte 2.3: Das Glitzerheim.

Der Tunneleingang ist ungefähr 1,80 m hoch und 1,20 m breit. Jeder, der einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 schafft, kann die alten Fußspuren entdecken, die in den und aus dem Tunnel führen – Spuren einiger Reptilien (von den Troglodyten, die im Glitzerheim wohnen) und die eines riesigen Bären.

(D) Hügelspitze. Nach ein bis zwei Stunden anstrengenden Wanderns erreicht die Gruppe den Gipfel. Der Steinzahn ist ungefähr 450 m hoch und überragt die angrenzenden Hügel um 150 m und mehr. Die letzten 30 m gipfeln in einer Spitze aus blankem Fels. Es ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 nötig, um die Spitze zu erklimmen. Der Ausblick ist atemberaubend, aber die Hügelspitze ist ansonsten nicht weiter bemerkens wert. (Hier befindet sich kein Eingang in die Festung.)

(E) Der Dunkle Weiher. Die östlichen Hänge des Steinzahns senken sich in ein feuchtes Tal hinab, in dem sich aufgrund des umliegenden Terrains das Wasser sammelt. Ein dunkler Bergsee liegt dort an den Hängen des Hügels, umgeben von zahlreichen kleineren Seen. Ein versteckter Ablauf tief unter Wasser führt zu dem unterirdischen Schwarzen See und bietet einen Zugang zu Nachtschuppes Hort.

Die Öffnung liegt circa 12 m tief im Wasser und ungefähr 30 m entfernt vom westlichen Ufer des Sees. Spielercharaktere, die nur die Umgebung des Sees erkunden, können den Kanal nicht finden. Sie müssen gründliche Tauchgänge durchführen, um die Tiefen des Sees zu erforschen. Um unter Wasser zu schwimmen, müssen sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Falls Charaktere fähig sind, so tief zu tauchen, ohne zu ertrinken, und den See gründlich durchsuchen, können sie den Tunnel mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 finden. Wenn die Charaktere diesen Unterwasserdurchgang nehmen, kommen sie in Bereich 54 der Karte 2.6: Der Schwarze See heraus.

Abwarten und Ausschau halten

Die Charaktere könnten sich dafür entscheiden, den Pfad eine Zeit lang zu beobachten, bevor sie sich an den Steinzahn wagen. Als sie ankommen, sind zwei Gruppen vom Stamm des Großen Ulf auf Beutezug. Die erste Gruppe, bestehend aus vier **Orks**, kehrt zwei Tage nach Ankunft der Charaktere zurück, die zweite weitere drei Tage danach. Diese Orks schlafen bei Tag und reisen bei Nacht und sollten kurz vor Morgengrauen in die Nähe der Gruppe kommen.

Khundrukar: Allgemeine Merkmale

Die folgenden Merkmale von Khundrukar treffen zu, außer es gibt einen besonderen Hinweis in der Gebietsbeschreibung.

Türen. Die meisten Türen bestehen aus Stein oder Holz. Charaktere können verschiedene Dinge tun, bevor sie versuchen, eine Tür zu öffnen. Sie können etwa nach Geräuschen auf der anderen Seite horchen und nach Fallen Ausschau halten. Sollten Charaktere an einer Tür lauschen wollen, dann schau dir die Beschreibung des Raums an, um festzustellen, ob Kreaturen darin leben. Wenn nichts anderes beschrieben ist, kann ein Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegen, um Geräusche hinter der Tür zu hören. Erhöhe den SG auf 15, wenn es sich um leise Geräusche handelt.

Licht. Innerhalb von Khundrukar sind alle Gebiete dunkel, es sei denn, die Beschreibung eines Raums besagt etwas anderes.

Belüftung. Alle Gebiete haben eine ausreichende Luftzufuhr, durch Schächte, die an die Oberfläche führen. Diese Schächte sind zu eng für alle Kreaturen, die nicht winzig sind.

Hat die Gruppe ihr Lager mindestens 27 m vom Pfad entfernt aufgeschlagen und tut sie nichts, was Aufmerksamkeit auf sich ziehen könnte, marschieren die zurückkehrenden Orks an dem Lager vorbei, ohne es zu bemerken. Ansonsten werden die Orks auf das Camp aufmerksam, wenn sie innerhalb von 30 m zum Lager kommen (oder 60 m, sollte die Gruppe ein Lagerfeuer gemacht haben oder nicht versuchen, leise zu sein).

Eine Wache, die von ihrer Position den Pfad überblicken kann und eine passive Wahrnehmung von 10 oder höher hat, kann die Orks erspähen, wenn sie sich nähern. Die Orks bemerken einen versteckten Späher wahrscheinlich nicht. Vergleiche ihre passive Wahrnehmung mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) des Charakters.

> Vier vornüber gebeugte Humanoide in dreckiger Fellrüstung nähern sich dem Pfad. Sie knurren und brummen einander in einer kehligen Sprache an. Gelbe Hauer ragen aus ihren bestialischen Gesichtern.

Sollten die Orks das Lager entdecken, ohne bemerkt zu werden, versuchen sie, Wachposten auszuschalten oder ins Lager zu schleichen, um schlafende Charaktere anzugreifen.

Wenn eine der Orkgruppen kampflos an den Charakteren vorbeizieht oder sich durchkämpfen kann, dann verstärken die Überlebenden die Verteidigung im Komplex (siehe Bereiche 5 und 14).

Gefangene Orks können den allgemeinen Aufbau des Bergtors recht detailliert beschreiben. Sie wissen nichts über den Rest des Komplexes oder dass man ihn auch über den Kamin betreten kann. Die Orks, die das Bergtor verteidigen, weigern sich, über eine Freilassung der Gefangenen zu verhandeln.

Die Charaktere könnten sich mit der Ausrüstung der Gefangenen als Orks verkleiden. Wenn sie das tun, können sie versuchen, mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) verglichen mit dem Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) der Orks an Wachen im Gewölbe vorbeizukommen.

Schätze. Jeder Ork trägt einen Sack voller Alltagsgegenstände bei sich, die in der Umgebung erbeutet wurden, ebenso wie 4W6 SM und 1W4 GM.

Entwicklung. Zu dieser Zeit kommen keine weiteren Bewohner aus dem Gewölbe, und erst eine Woche, nachdem die zweite Patrouille zurückgekehrt ist, brechen wieder Orks auf.

Die Schmiede des Zorns

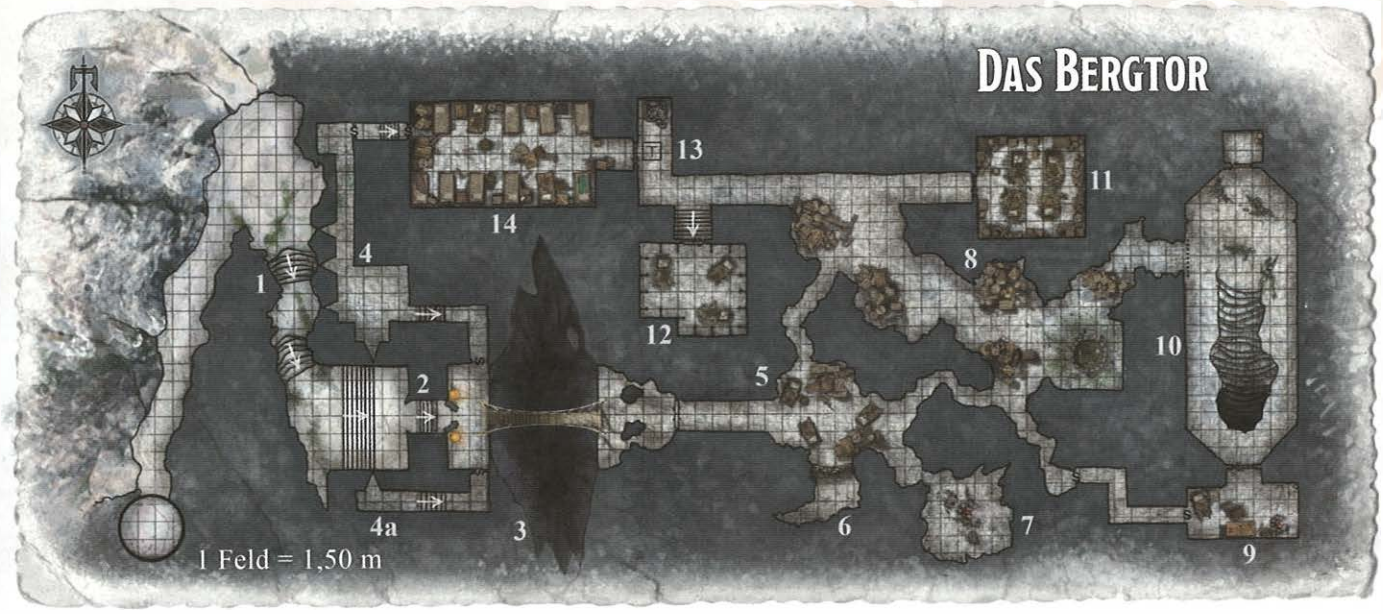
Sobald die Gruppe Khundrukar betritt, fang bei dem entsprechenden Bereich auf Karte 2.2: Das Bergtor oder Karte 2.3: Das Glitzerheim an.

Das Bergtor

Khundrukars oberste Ebene, das Bergtor genannt, ist eine natürliche Höhle, die von Durgeddins Zwergen ausgebaut und verbessert wurde. Sie schufen eine Reihe von Hallen und Wachstuben, die den Eingang zu ihrem Reich schützen. Der Ort ist immer noch gut befestigt, selbst nach all diesen Jahren.

Dieser ehemalige zwergische Stützpunkt ist jetzt von einer Gruppe orkischer Räuber besetzt, die von einem wilden Oger angeführt werden, der sich selbst der Große Ulf nennt. Sie gehen durch das Bergtor, um in der Umgebung zu jagen und zu plündern. Um das Lager zu sichern, haben die Orks den Zugang zu den unteren Ebenen von Khundrukar versperrt. Sie treffen nur selten auf andere Bewohner des Höhlensystems.

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.2 verzeichnet.



Karte 2.2 Das Bergtor

1. Ende des Pfades

Der alte Weg der Zwerge windet sich hinauf bis zu einem Felsspalt und endet an der Eingangstür Khundrukars.

> Der Pfad führt in einer letzten, steilen Windung hinauf zu einem kahlen Felsvorsprung. Der Hang des Hügels steigt zu eurer Rechten steil an und fällt zu eurer Linken ebenso steil ab. Über die letzten 100 Meter liegen Schutt und Abfall verteilt – weggeworfene Wasserschläuche, Teile verbrannter Knochen und zersplitterte Fässer in allen Größen. Weiter vorn weitet sich der Pfad zu einem Vorsprung, nur um daraufhin in einer scharfen Biegung kehrt zu machen und in den Berg hineinzuführen.
>
> Zwei bestialische Humanoide in Fellrüstung stehen auf dem Vorsprung Wache. Sie scheinen unaufmerksam und gelangweilt zu sein.

Kreaturen. Zwei **Orks** stehen am nördlichen Rand des Vorsprungs Wache, auch wenn sie ihren Pflichten nicht so sorgsam nachgehen, wie sie sollten. Die Charaktere (oder ihr vorgeschickter Späher) können sie bereits aus 18 m Entfernung erkennen. Die Wachen, Wark und Thark, grummeln auf Orkisch über jemanden namens Ulf. Ziehe von der passiven Wahrnehmung der Orks –2 ab.

Schießscharten. Wenn die Charaktere sich um die Ecke zum östlichen Teil des Vorsprungs bewegen, könnten sie eine Reihe versteckter Schießscharten ungefähr 4,50 m über dem Boden in der Felswand östlich von ihnen entdecken. Sollten sie die Wand untersuchen und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, bemerken sie die Scharten.

Entwicklungen. Sollten Wark und Thark angegriffen oder von mehr als einem Charakter konfrontiert werden, rufen sie eine Warnung, die von den Orks in Bereich 4 gehört wird. Daraufhin versuchen sie zu Bereich 3 zu fliehen. Siehe den Kasten „Die Verteidigung des Bergtors".

Wenn die Bogenschützten alarmiert wurden, schießen sie auf Eindringlinge auf dem Vorsprung und in Bereich 2. Siehe Bereich 4 für mehr Informationen.

2. Das Zwergentor

Der Pfad führt vom Vorsprung aus in Richtung Osten, steigt steil an und biegt nach Süden, durch einen breiten Spalt im Stein, auf einen großen Eingang zu.

> Flache Stufen führen hinauf in Richtung Süden, durch eine tiefe Kluft im Felsen, und biegen nach Osten tiefer in den Berg. Dort wurde ein breiter Eingang aus dem Stein gehauen. Eine Marmortreppe, über die Jahre rissig geworden und von grünem Moos durchzogen, führt hinauf zu einem aus Stein gemeißelten Flügeltor, das beinahe 3 Meter hoch und 2,50 Meter breit ist. Schießscharten hoch oben an der nördlichen und südlichen Wand überschauen das Gebiet.

Die Verteidigung des Bergtors

Die Orks sind auf Frontalangriffe auf das Bergtor gut vorbereitet. Sie folgen der Handlungssequenz, die unten beschrieben wird, so gut sie können, wenn sie nicht von den Spielercharakteren daran gehindert werden.

Runde 1. Nachdem sie Alarm geschlagen haben, fliehen die Wachen aus Bereich 1 (Wark und Thark) nach Süden zu Bereich 2.

Runde 2. Wurden die Orks in Bereich 4 von den Wachen alarmiert, schießen sie auf alle Charaktere, die sie in den Bereichen 1 und 2 sehen können. Wark und Thark fliehen durch das Tor zu Bereich 3.

Runde 3. Wark und Thark überqueren die Seilbrücke in Bereich 3. Die Orks in Bereich 4 feuern weiterhin auf die Charaktere in Bereich 1 und 2. Ein Ork aus Bereich 4 geht durch die geheime Tür, die zu Bereich 3 führt. Er hat vor, das Tor, das zu Bereich 2 führt, zu schließen und zu verbarrikadieren.

Runde 4. Wark und Thark entkommen zu Bereich 5 und alarmieren dort die Orks in den Bereichen 11 und 14.

Runde 5. Der Ork, der das Tor in Bereich 3 geschlossen hat, begibt sich zu Bereich 4 oder 4a, während die Bogenschützen weiterhin auf die Charaktere schießen. Die Orks im östlichen Teil von Bereich 3 zerschneiden die Seilbrücke und bereiten sich darauf vor, das Tor zu Bereich 5 zu verteidigen.

Runde 8. Die Orks aus Bereich 14 kommen in Bereich 5 an.

Runde 12. Der Große Ulf und die Orks aus Bereich 11 begeben sich zu Bereich 5 und bereiten sich auf einen Gegenangriff vor.



Haben die Charaktere sich leise, mit Hilfe von Heimlichkeit oder Verkleidungen, um die Orks in Bereich 1 gekümmert, ist das Tor offen. Ansonsten ist das Tor verschlossen, da die Orks gewarnt wurden, und wurde von der anderen Seite verbarrikadiert. Das Tor gewaltsam zu öffnen ist sehr schwierig; dafür ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 20 nötig.

Kreaturen. Falls die Orks alarmiert wurden, schießen jene in den Bereichen 4 und 4a auf die Charaktere, bis diese entweder fliehen oder es schaffen, durch das Tor zu gelangen.

Entwicklung. Sollten die Charaktere zurückgedrängt werden und erneut versuchen, die Festung auf diesem Weg zu betreten, werden sie auf Verstärkung treffen. Zwei Orks aus Bereich 11 halten am Tor an der Westseite von Bereich 3 Wache, während das Auge des Gruumsh aus Bereich 9 die Orks in Bereich 4 oder 4a unterstützt.

3. Die Grabenhalle

> Das große Tor öffnet sich zu einer weiten Halle. Ein schmaler Vorsprung ragt über einen tiefen, schwarzen Spalt, der den Raum entzwei teilt. Eine gefährlich aussehende Seilbrücke, die Seile ausgefranst und dünn, erstreckt sich über den Abgrund. Wasser rauscht und plätschert irgendwo in der Tiefe. Zwei kupferne Feuerschalen brennen hell auf jeder Seite des Tors und erleuchten den westlichen Teil des Raums. Auf der anderen Seite der riesigen Kluft kann man gerade so einen zweiten Vorsprung erkennen.

Die Halle hinter dem Tor und der große Spalt, der sie durchzieht, waren einst die letzte Verteidigungslinie der Zwerge Khundrukars.

Kreaturen. Zwei **Orks** bewachen den östlichen Teil der Halle. Sie setzen alles daran, die Charaktere daran zu hindern, die Brücke zu überqueren. Sollte ein Abenteurer Dunkelsicht besitzen oder eine Möglichkeit, den östlichen Teil zu erhellen, lies:

> Zwei grobschlächtige Humanoide halten auf der anderen Seite des Spalts Wache. Zähnefletschend fauchen sie euch eine Herausforderung entgegen und machen sich bereit, ihre Wurfspeere nach euch zu werfen!

Hängebrücke. Die Brücke ist trotz ihres Aussehens sicher. Sie unter Beschuss zu überqueren, ist schwierig, und die Charaktere müssen einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen. Bei einem Erfolg kann der Charakter sich mit halber Geschwindigkeit bewegen. Bei einem Misserfolg bleibt er auf der Stelle stehen. Wenn der Wurf um 5 oder mehr fehlschlägt, muss der Charakter einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 60 m hinab in den Fluss zu stürzen und weggespült zu werden. Die Charaktere können Stürze verhindern, wenn sie sich vor der Überquerung mit einem Seil an einer festen Stelle anbinden.

Geheimtüren. Zwei Geheimtüren, eine in der nördlichen, eine in der südlichen Wand, führen zu den Bereichen 4 und 4a. Die Türen sind gut versteckt, und um sie zu entdecken, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 nötig. Man kann eine Tür öffnen, indem man gleichzeitig auf zwei versteckte Steinplatten in der Wand 30 cm über der Tür drückt. Die Platte kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden.

Entwicklungen. Die Orks nutzen die Felsformationen auf ihrer Seite als Deckung vor Angriffen und haben dadurch Teildeckung. Sie werfen Wurfspeere auf Charaktere, die versuchen, die Brücke zu überqueren, oder auf jene, die hinten

bleiben, um zu zaubern oder mit Fernkampfwaffen angreifen. Ein Charakter auf der Brücke, der von einem Angriff getroffen wird, muss einen Rettungswurf ablegen, um nicht herunter zu fallen, so als ob sein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) um 5 oder mehr fehlgeschlagen wäre.

Wenn ein Eindringling es schafft, mindestens zwei Drittel der Brücke zu überqueren, bewegt sich einer der Orks aus der Deckung, um durch das Tor zu Bereich 5 zu laufen und Hilfe zu holen. Der andere Ork versucht die Charaktere aufzuhalten, indem er mit seiner Zweihandaxt auf die Halteseile der Brücke einschlägt. Jedes Seil hat 8 Trefferpunkte und eine RK von 11. Wenn eines der Seile zertrennt wird, erhöht sich der SG des Wurfs auf Geschicklichkeit (Akrobatik), um die Brücke zu überqueren, auf 12. Charaktere, die sich auf der Brücke befinden, müssen umgehend einen Rettungswurf ablegen, um nicht wie oben beschrieben herunterzufallen. Werden beide Seile zertrennt, fällt das östliche Ende der Brücke in die Schlucht und schlägt in die westliche Klippenwand. Jeder Charakter auf der Brücke nimmt 7 (2W6) Wuchtschaden vom Aufprall an der Wand und muss einen erfolgreichen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht abzustürzen, sollte er nicht anderweitig gesichert sein.

Entwicklung. Wenn die Orks die Brücke zerstören und die Eindringlinge auf diese Weise zurückschlagen, bauen die Gefolgsleute des Großen Ulf innerhalb von drei Tagen eine neue Brücke. Jeder Ork, der hier getötet wurde, wird durch einen Ork aus Bereich 11 ersetzt.

4 und 4a. Bogenschützen-Posten

Die Zwerge haben auf beiden Seiten des Eingangs Kammern in den Stein gehauen, sodass sie einen Pfeilhagel auf Angreifer loslassen konnten, die ihre Festung über das vordere Tor betreten wollten. Die Schießscharten befinden sich 4,50m oder mehr über dem Boden der Bereiche 1 und 2 und sind für alle Kreaturen, die größer als winzig sind, unpassierbar. Sie geben den Orks, die dahinter stationiert sind, Dreivierteldeckung.

Die Geheimtüren in Bereich 3 führen zu den Bereichen 4 und 4a.

> Die Tür öffnet sich und offenbart eine schmale Passage, die über eine Treppe nach unten in eine kleine Kammer führt. Licht von außen fällt durch eine Reihe schmaler Scharten in den Raum.
>
> Das Gebiet ist übersät von abgekauten Knochen, Spinnennetzen und Rattenkot. Schlecht behandelte Felle sind sorglos auf dem Boden verstreut.

Geheimtür. Am nördlichen Ende von Bereich 4 führt eine Geheimtür zu Bereich 14. Ein Charakter kann die Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 finden. Die Orks wissen nichts von der Passage und nutzen sie nicht.

Kreaturen. Vier **Orks**, drei in Bereich 4 und einer in Bereich 4a, halten an der Treppe Ausschau, die zu Bereich 2 führt. Diese Orks sind nicht unbedingt wachsam, aber sie eröffnen das Feuer, wenn die Wachen in Bereich 1 nach Unterstützung rufen. Die Orks sind mit Langbögen anstatt mit Wurfspeeren bewaffnet: +3 zum Treffen (Reichweite 45/180m); 5 (1W8 + 1) Stichschaden bei einem Treffer.

Wenn die Charaktere sich um die Ecke in Bereich 2 begeben, schließt sich der Bogenschütze aus Bereich 4a dem Angriff an, während sich ein Ork aus Bereich 4 durch die Geheimtür begibt, um das Tor zu Bereich 3 zu schließen (siehe „Die Verteidigung des Bergtors", Seite 37).

Sollten die Helden durch die Geheimtüren kommen, die in diese Bereiche führen, und angreifen, schießen die Bogenschützen auf Charaktere, welche die Treppe herunterkommen. Danach wechseln sie zu Zweihandäxten und bewegen sich hinauf, um die Treppe zu blockieren.

Entwicklung. Sollten die Charaktere die Wachen in Bereich 1 leise ausschalten, kann es sein, dass die Orks in Bereich 4 sie nicht bemerken. Charaktere können versuchen, an den Reihen von Schießscharten vorbei zu schleichen. Vergleiche ihre Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) mit der passiven Wahrnehmung der Orks. Wenn die Charaktere erfolgreich an den Wachen vorbeischleichen, erreichen sie Bereich 2, ohne die Bogenschützen zu alarmieren.

Sollten die Charaktere diese Orks besiegen, sich aber aus dem Gewölbe zurückziehen, ohne die restlichen Orks zu bezwingen, werden die Bogenschützen durch Orks aus Bereich 14 ersetzt und durch das Auge des Gruumsh aus Bereich 9 verstärkt.

5. Orkhöhle

> Die Wände und der Boden dieser natürlichen Höhle wurden sorgfältig geglättet. Ihr seht mindestens vier Wege, die von hier in die Dunkelheit führen. Rote Kohlen glühen in der südöstlichen Passage, und eine krude Gittertür aus Holz verschließt den südlichen Ausgang. Der Boden ist mit Fellen, Kisten, Säcken und Abfall übersät.

Die zweite plündernde Orkbande lagert normalerweise in dem offenen Bereich östlich der Tür. Diese Orks sind momentan nicht im Gewölbe, außer die Gruppe hat mehrere Tage damit verbracht, den Hügel zu beobachten (siehe „Abwarten und Ausschau halten", Seite 36), ehe sie die Feste betraten.

Gittertür. Die Gittertür im Süden führt zu Bereich 6, in dem zwei Gefangene langsam unter der gleichgültigen Fürsorge der Orks dahinschmachten. Wenn die Charaktere Bereich 5 betreten, springen die Gefangenen auf, rennen zum Tor und rufen um Hilfe.

Schätze. Die Kisten und Säcke in diesem Raum sind voll von alltäglichen Gegenständen, die aus der Umgebung erbeutet wurden – Mehl, Weizen, Nägel und mehr. Der Gesamtwert von circa 500 Pfund an Materialien ist ungefähr 20 GM. Sollten Charaktere in Bereich 6 festgehalten werden, wird ihre Ausrüstung hier gelagert.

Entwicklung. Wenn die zweite Orkgruppe zurückkehrt (fünf Tage, nachdem die Charaktere am Steinzahn angekommen sind), lässt sie sich hier nieder. Füge dem Raum in diesem Fall vier Orks hinzu.

6. Gefangenenlager

Die Orks nehmen ab und an Bergarbeiter, Siedler und Händler gefangen, die durch die Wälder nördlich von Blasingdell reisen. Sie halten ihre Gefangenen in einem kleinen Pferch, bis sie sie entweder töten oder gegen Lösegeld freilassen.

> Eine Reihe grob behauener, junger Baumstämme formt eine primitive, aber wirkungsvolle Barriere vor dem Eingang dieser kleinen Höhle. Eine Tür, mit einem eisernen Vorhängeschloss verschlossen, sichert den Raum. Innen seht ihr zwei dreckige Gefangene in zerfledderter Kleidung, die an die Tür drängen. „Gedankt sei Yondalla!", ruft einer der beiden. „Wir sind gerettet!"

Kreaturen. Die Gefangenen sind die zwei menschlichen **Gemeinen** Geradil und Courana. Sie kommen aus einer kleinen Siedlung einige Meilen von Blasingdell entfernt und werden von den Orks nun seit beinah einem Monat gefangen gehalten. Da keine ihrer Familien das Lösegeld aufbringen konnte, das ihre Geiselnehmer verlangten, er wartet beide ein furchtbarer Tod durch die Hand der Orks.

Um die Gittertür zu öffnen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit mit Diebeswerkzeug gegen SG 12, der Schlüssel aus der Tasche des Alten Yarrack (siehe Bereich 14) oder eine scharfe Axt und ein wenig Zeit nötig. (Das Vorhängeschloss hat eine RK von 19 und 5 Trefferpunkte.) Geradil und Courana sind für die Rettung unglaublich dankbar, aber werden die Charaktere nicht auf ihrer Queste begleiten – keiner von beiden kann kämpfen, und sie wollen einfach nur nach Hause.

Schätze. Die Charaktere können die Gefangenen befreien und sie zurück nach Hause bringen (ungefähr eine Tagesreise entfernt). Ihre Familien sind dankbar und geben den Abenteurern zwei *Heiltränke*. Wenn die Charaktere sich die Zeit nehmen, um Geradil und Courana in Sicherheit zu bringen, können die Orks sich auf den nächsten Angriff vorbereiten.

Entwicklung. Alle Charaktere, die von den Orks gefangen genommen wurden, werden letztendlich in dem Pferch landen, außer sie machen zu viel Ärger, als dass sie am Leben gelassen werden sollten. Ihre Ausrüstung wird mit den anderen Vorräten in Bereich 5 aufbewahrt. Neue Charaktere können hier als Gefangene in die Gruppe eingeführt werden.

7. Kochhöhle

In der unregelmäßigen Kammer südöstliche der Haupthöhle liegt das größte Kochfeuer des Stammes. Ein Spalt in der Decke führt durch einen natürlichen Kamin hinauf zur Hügelspitze (siehe „Der Steinzahn", Seite 35).

> Ein großes, rauchendes Feuer knistert in der Mitte des Raumes. Überall sind abgenutzte Töpfe und Kessel gestapelt. Dieser Ort dient ganz klar als primitive Küche. Ihr spürt einen deutlichen Zug, der den Rauch nach oben durch ein Loch in der Decke zieht.

Die Charaktere könnten versuchen, den Bereich durch den Kamin zu betreten. Der Schacht ist ungefähr 24 m lang; seine Wände sind unregelmäßig und rau, aber rutschig. Es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15, hier hinabzuklettern. Wenn oben ein Seil befestigt wird, wird der SG auf 5 reduziert. Jemand, der vorsichtig klettert, kann das Feuer auf seinem Weg nach unten leicht vermeiden.

Schlägt der Wurf eines Charakters um 5 oder mehr fehl, muss er einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht den Rest des Weges nach unten zu fallen. Zusätzlich zum Sturzschaden erleidet der Charakter 3 (1W6) Feuerschaden durch die heißen Kohlen und macht genug Lärm, um die Orks in Bereich 5 zu alarmieren.

8. Gemeinschaftslager der Orks

> Willkürlich gestapelte Kisten, Fässer, Säcke und Bündel sind in dieser langen Höhle angehäuft. Im Norden öffnen sich zwei künstliche Steinkorridore in Richtung Osten und Westen. Ein engerer Gang führt nach Süden. In der südöstlichen Ecke befindet sich ein alter Brunnen, voll von trübem Wasser.

Die Höhle ist voller Raubgut, welches die Orks auf ihren Raubzügen in den umliegenden Gegenden ergattert haben: Nahrungsmittel, Bier, Decken, Werkzeuge, Bauholz, Pech, Nägel, Wolle und ähnliche Güter.

Eisentor. Der Durchgang, der nach Osten führt, wird nach ungefähr 3 m von eng gestapelten Kisten und Säcken voll Mehl blockiert. Werden diese entfernt, räumt man dadurch die nächsten 6 m in Richtung Osten frei, bis der Tunnel an einem eisernen Gittertor endet, dessen Öffnungen mit Decken und Stroh verstopft wurden. Die Orks haben diese Barrikade erbaut, um die Blutmücken in Bereich 10 daran zu hindern, herauszukommen.

Das Schloss des Eisentors ist eingerostet. Es kann von einem Charakter mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 geknackt oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 aufgebrochen werden.

Geheimtüren. Der Weg nach Süden gabelt sich auf. Die südwestliche Abzweigung führt zu Bereich 5, wohingegen die südöstliche zu einer Geheimtür führt, die so gebaut wurde, dass sie sich in die natürlichen Stein wände der Höhle einfügt. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, entdeckt die Tür.

Auf der anderen Seite führt ein künstlicher Durchgang weiter zu einer unbearbeiteten Felswand, auf der Flüche und Verwünschungen auf Orkisch aufgemalt sind. Die Markierungen verhüllen eine weitere Geheimtür, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gefunden werden kann.

Schätze. Die alltäglichen Vorräte haben einen Gesamtwert von ungefähr 20 GM für je weils ungefähr 500 Pfund an Materialien.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 kann ein Charakter einen lockeren Stein finden. Dahinter ist eine kleine, verschlossene Schatulle versteckt, in der sich 180 GM und eine Flasche voll Weihwasser befinden. Dies ist der persönliche Schatz des Alten Yarrack (siehe Bereich 11).

9. Unterschlupf der Schamanin

> Diese Geheimtür schwenkt auf und zeigt einen Raum aus bearbeitetem Stein. Er ist mit grob gearbeiteten Möbeln vollgestellt, und die Luft ist dunstig vom Rauch eines kleinen Herdfeuers. Dutzende gelber Schädel hängen an ausgefransten Seilen von der Decke, die durch Löcher in den Schädelhöhlen gezogen wurden. Eine Orkin in zerlumpten, schwarzen Roben schaut von ihrer Arbeit hoch. Ihr Gesicht ist von Wut verzerrt.

Kreaturen. Burdug die Schamanin, ein **Ork – Auge des Gruumsh**, hat sich einen Raum als ihr Privatgemach ausgesucht. Sie lebt hier mit ihren zwei Anhängerinnen, weiblichen **Orks**, getrennt vom Rest des Stamms.

Die Tür zu Bereich 10 ist verschlossen, aber der Schlüssel steckt im Schlüsselloch auf dieser Seite der Tür. Burdug lässt die Tür normaler weise verschlossen, weil sie die Blutmücken auf der anderen Seite einsperren möchte. (Sie nennt die Blutmücken ihre „kleinen Sauger" und fängt ab und zu eine ein, um sie für ihre Tränke und Gebräue zu nutzen.)

Burdug befiehlt ihren zwei Anhängerinnen, Eindringlinge zu beschäftigen, während sie versucht, einen gefährlich aussehenden Angreifer mit dem Zauber *Befehl* zu neutralisieren. Daraufhin zaubert sie *Segnen* auf sich und die anderen, woraufhin sie noch *Waffe des Glaubens* spricht und sich in den Kampf begibt.

Verläuft der Kampf schlecht für sie, wirft Burdug Alchemistenfeuer (sie besitzt drei Flaschen) und öffnet die Tür zu Bereich 10, wodurch sie die Blutmücken befreit. Sie nutzt die Verwirrung, um mehr Alchemistenfeuer zu werfen und zu fliehen, um Hilfe zu suchen.

Schätze. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, findet zwei Lederbeutel zwischen dem Gerümpel, von denen jeder 160SM enthält. Wenn Burdug besiegt wird, können die Charaktere bis zu drei Falschen Alchemistenfeuer finden, die Burdug nicht geworfen hat.

Geheimer Ausgang. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 offenbart eine Geheimtür in der westlichen Wand. Sie führt durch einen Gang zu Bereich 8. Die andere Geheimtür am Ende dieses Gangs ist auf dieser Seite nicht getarnt.

10. Die Grosse Treppe

Die Decke dieses eindrucksvollen Raums erhebt sich in der Mitte auf neun Meter. In die Wände sind Bilder von Zwergen eingemeißelt, die an ihren Essen arbeiten. Zwei große Steintüren führen nach Norden und nach Süden. Mehrere alte Skelette liegen verstreut in der Nähe der nördlichen Tür. Ein schmiedeeisernes Gittertor ist in die westliche Wand eingelassen.

In der Mitte des Raums fällt eine natürliche Öffnung scharf nach unten ab. Dutzende steinerner Stufen führen hinab in die Dunkelheit. Ihr hört das Geräusch von fließendem Wasser und ein merkwürdiges Summen von tief unten.

Der östlichste Raum des Bergtorkomplexes diente früher als Haupteingang des Glitzerheims, welches in den großen natürlichen Höhlen tiefer im Hügel liegt.

Kreaturen. Falls die Charaktere nicht versuchen, leise zu sein, werden sie von vier hungrigen **Blutmücken** angegriffen.

Das Summen wird lauter, woraufhin vier Wesen, die wie insektoide Fledermäuse aussehen, aus dem Treppenschacht herauf und auf euch zugeflogen kommen!

Große Mengen Rauch wehren die Blutmücken ab, die sich einer Feuerquelle nicht näher als 1,50 m nähern (Charakteren, die von der weiter unten beschriebenen Falle angezündet wurden, eingeschlossen). Gesättigte Blutmücken fliegen davon, um in Bereich 15a des Glitzerheims in Ruhe ihre Mahlzeit zu verdauen.

Das Eisentor verhindert, dass man das Gebiet von Bereich 8 aus betreten kann (siehe dort für mehr Informationen). Die Treppe in der Grube führt hinab zum nordwestlichen Ende von Bereich 15 des Glitzerheims.

Die Tür im Süden führt zu Bereich 9 und ist von der anderen Seite verschlossen. Das Schloss kann von dieser Seite mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 mit Hilfe von Diebeswerkzeug geöffnet werden. Dadurch fällt jedoch der Schlüssel auf der anderen Seite hinaus und warnt Burdug, die Schamanin, dass sich jemand nähert.

Feuerfalle. In die Tür im Norden ist das Gesicht eines finster blickenden Zwerges eingemeißelt. Die Türangeln sind sichtbar. Auf jeder Seite der Tür sind acht kleine, schmale Düsen sorgfältig in den Stein gearbeitet, ungefähr 3 m über dem Boden.

Die Skelette bei der Tür gehören Orks, die vor langer Zeit von dieser Falle getötet wurden. Ihre Überreste zeigen Zeichen schwerer Verbrennungen. In der Nähe der Leichen liegen die verrosteten Köpfe einiger Äxte. Von den Heften der Waffen fehlt allerdings jede Spur.

Wird die Tür geöffnet, bevor die Falle entschärft wurde, fällt ein Gegengewicht herunter und pumpt eine flammbare Flüssigkeit, Alchemistenfeuer ähnlich, durch die Düsen. Jede Kreatur innerhalb von 4,50 m zur Tür erleidet 10 (4W4) Feuerschaden bei einem misslungenen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Zu Beginn jedes ihrer darauf folgenden Züge erleidet eine Kreatur 5 (2W4) Feuerschaden. Eine Kreatur kann sich gegen die Flammen wehren, indem sie ihre Aktion nutzt und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 ablegt. Ein erfolgreicher Wurf reduziert den Feuerschaden am Anfang jeden Zugs auf 2 (1W4). Ein weiterer erfolgreicher Wurf, ebenfalls mit einer Aktion, löscht die Flammen, welche die Kreatur umgeben.

Nachdem die Tür geöffnet worden ist, wird sie durch das Gegengewicht nach 2 Runden wieder verschlossen, und die Falle ist zurückgesetzt. Die Charaktere können das verhindern, indem sie die Tür blockieren. Sollte sich die Falle zurücksetzen, kann sie nur ein weiteres Mal aktiviert werden, bevor die entzündliche Substanz aufgebraucht ist.

Die Düsen in der Wand können mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden. Danach kann ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 darauf schließen, dass die Düsen Teil einer Falle sind. Die Falle kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 mit Diebeswerkzeug entschärft werden, oder indem die Düsen fest mit einem beständigen Material verschlossen werden. Jemand, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, während er die Tür untersucht, kann den Gegengewicht-Mechanismus erkennen, der die Falle aktiviert. Dieser kann dann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 deaktiviert werden.

Entwicklung. Der kleine Raum hinter der Tür offenbart den Gegengewicht-Mechanismus in seiner Gänze, ebenso wie das Rohrsystem, welche die Düsen mit zwei 75-Liter-Kupfertrommeln verbinden (in welchen sich die Substanz für die Feuerfalle befindet).

Ein Charakter, der im Umgang mit einem Alchemistenlabor geübt ist, könnte aus den Resten in den Behältern Alchemistenfeuer herstellen. Um das zu tun, muss er einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen SG 15 ablegen, nachdem er eine lange Rast beendet hat. Mit einem erfolgreichen Wurf kann der Charakter 1W4 Flaschen Alchemistenfeuer gewinnen. Bei einem misslungenen Wurf hat er die Reagenzien falsch gemischt und die Charge verdorben. Es kann kein weiterer Versuch mit diesen Reagenzien durchgeführt werden. Wenn der Wurf um 5 oder mehr misslingt, erleidet der Charakter dieselben Auswirkungen, als wäre er von Alchemistenfeuer getroffen worden.

11. Orkquartiere

Fässer, Kisten und Säcke sind an den Wänden dieses Raumes gestapelt. Zwischen dem Raubgut zeigen vier übergroße Strohbetten und andere einfache Möbel, dass dieser Raum nun als Lagerstätte dient. Vier bestialische Humanoide mit wilden Augen säubern ihre Waffen und reparieren ihre Ausrüstung. Sie springen auf und brüllen herausfordernd.

Kreaturen. Vier **Orks** leben in dem alten Wachraum. Sie kämpfen nicht fair und tun sich jeweils zu zweit gegen einen Charakter zusammen. Einer der Orks stößt den Charakter,

worauf der zweite angreift und auf ein am Boden liegendes Ziel hofft.

Schätze. Die Vorräte, die hier gelagert werden, sind die gleichen wie in den Bereichen 5 und 8: Handelsgüter und Lebensmittel, die von Reisenden und umliegenden Siedlungen erbeutet wurden.

Die Orks haben 210 GM in einem alten, eisernen Kessel unter von Ungeziefer infizierter Bettwäsche versteckt. Ein alter Beutel im Bettzeug eines anderen Orks enthält einen Topas im Wert von 200 GM und zwei Onyxe, die jeweils 50GM wert sind. Diese Beute ist nicht besonders gut versteckt, und jeder, der den Raum durchsucht, kann sie finden.

Entwicklung. Sollten die Charaktere den Komplex verlassen, bevor sie den Großen Ulf besiegt haben, verstärken zwei der hier anwesenden Orks Bereich 2 (und reduzieren die Zahl der Orks in diesem Raum auf zwei), bevor die Charaktere wiederkehren.

12. Der Grosse Ulf

> Eine kurze Treppe führt hinauf zu einer großen, eisenbeschlagenen Tür. Ein blutbeschmierter, menschlicher Schädel ist mit einem Eisenkeil an die Tür genagelt.

Die Tür ist nicht verschlossen, aber durch ihr großes Gewicht schwer zu bewegen. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 17 ist nötig, um sie zu öffnen.

> Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, in dem einige schlecht gearbeitete Tierfelle liegen. Die Kammer wird von brennenden Fackeln in bronzenen Wandhalterungen erleuchtet. Der Gestank ist unbeschreiblich. Eine monströse Kreatur, ungefähr drei Meter groß, tritt auf euch zu, eine wuchtige Axt in der einen Hand. Zwei riesige Wölfe zerren an Ketten, die sie fest in der anderen Hand hält. „Ihr denkt also, ihr könnt den Großen Ulf herausfordern?", donnert das Monster. „Vak! Thrag! Fass!"
>
> Die Kreatur lässt die Ketten los und jagt im selben Moment, in dem die Wölfe nach vorn springen, mit einem wuterfüllten Schrei auf euch zu.

Kreaturen. Der Große Ulf ist ein wilder **Oger**, der die Orks des Bergtors anführt. Den Raum, den er für sich beansprucht, gehörte einst dem Hauptmann der zwergischen Wache.

Sollten die Charaktere die Tür nicht beim ersten Versuch öffnen können, ist der Große Ulf vorgewarnt. Er lässt die zwei **Schreckenswölfe** Vak und Thrag los und nutzt die Vorbereiten-Aktion, um den ersten Feind anzugreifen, der den Raum betritt. Er ist mit einer Zweihandaxt statt mit einem Zweihandknüppel bewaffnet: +6 zum Treffen; 17 (2W12 + 4) Hiebschaden bei einem Treffer.

Weder bittet der Große Ulf um Gnade, noch gewährt er sie. Sollte der Oger allerdings sterben, versuchen die Wölfe zu fliehen.

Entwicklung. Wenn die Gruppe den Großen Ulf besiegt, aber andere Orks am Leben lässt, wird einer der überlebenden Orks der neue Anführer des Stamms. Falls neben dem Großen Ulf noch mindestens die Hälfte der Orks getötet worden sein, verlassen die Überlebenden das Gewölbe, nachdem die Gruppe abgereist ist. Sie bilden Banden umherstreifender Plünderer, um die sich die Abenteurer vielleicht später kümmern müssen.

Schätze. Der Große Ulf bewahrt seinen Hort in zwei großen Holztruhen, die an der südlichen Wand stehen: 440 GM, 1.600 SM, ein *Trank des Kletterns* und ein *Rapier +1.* (Der



Oger hätte sich nie dazu herabgelassen, diese zarte Klinge zu führen wie so ein tänzelnder Barde.)

13. Zwergenstatue

> Am Ende des Gangs steht die Statue eines grimmig aussehenden Zwergs in schwerer Kettenrüstung. Der steinerne Krieger hält ein Schwert in der einen und einen Schmiedehammer in der anderen Hand. Die Statue ist über zwei Meter hoch und steht auf einem großen Steinpodest.

Die Statue ist Teil einer weiteren Falle, die Eindringlinge in die Festung aufhalten soll. Alle Bewohner des Bergtors kennen diese Falle und vermeiden es, sie auszulösen.

Sollten die Charaktere sich der Statue auf 1,50 m nähern, ohne die Falle zu entschärfen, lies:

> Ihr hört plötzlich ein leichtes Klicken aus dem Boden unter euren Füßen. Das bärtige Gesicht der Statue öffnet sich, wie ein übergroßer Nussknacker, und grünliches Gas quillt daraus hervor.

Giftgasfalle. Eine Druckplatte ist circa 1,50 m vor der Statue in den Boden eingelassen. Wenn sich auf der Druckplatte mindestens 20 Pfund Gewicht befinden, senkt sie sich in den Boden, öffnet das Gesicht der Statue und leitet durch die sich dort befindliche Düse in einem 4,50 m langen Kegel Giftgas in den Raum. Jede betroffene Kreatur muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Ansonsten wird die Kreatur vergiftet, bis sie das nächste Mal eine kurze Rast abschließt.

Jemand, der die richtige Stelle untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, bemerkt die Druckplatte. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 mit Diebeswerkzeug entschärft die Falle. Die Druckplatte kann auch deaktiviert werden,

indem man sie mit etwas blockiert, sodass sie sich nicht bewegen kann.

Sollte die Falle nicht deaktiviert werden, setzt sie sich nach 1 Minute zurück.

14. Schlafraum

Ein großer Raum, der einst der Schlafraum der zwergischen Wachen war, die in diesem Teil des Gewölbes stationiert waren, wurde von den Orks des Großen Ulf übernommen. Bis zu elf dieser Kreaturen leben hier, aber momentan ist eine Gruppe von ihnen unterwegs, um in den umliegenden Gegenden zu plündern. Drei weitere halten in Bereich 4 Wache.

> Dieser Raum ist mit grob gearbeiteten Betten, Tischen und Stühlen gefüllt, und auf dem Boden liegen dreckige Pelze. Auf den ersten Blick scheint es, als würden circa ein Dutzend Humanoide dieses Gebiet als Unterkunft nutzen.

Kreaturen. Nur der Alte Yarrack (ein **Orog**) und vier **Orks** sind zu Hause, als die Charaktere den Raum betreten. Sobald sie die Eindringlinge bemerken, beginnen sie zu kämpfen.

Sollte der Kampf für die Orks schlecht verlaufen, befiehlt der Alte Yarrack einem der Orks, zu Bereich 9 zu laufen und Hilfe zu holen. Sollten sie in eine verzweifelte Lage geraten, ruft er die Orks in Bereich 11 zu Hilfe. Sollten die hier anwesenden Orks fallen, versucht Yarrack sich den Truppen des Großen Ulf in Bereich 12 anzuschließen. Der Orog trägt einen *Heiltrank* bei sich und trinkt diesen, sollten seine Trefferpunkte unter ein Viertel seiner maximalen Trefferpunkte fallen.

Geheimtür. Die Orks wissen nichts von der Geheimtür in der westlichen Wand. Ein Charakter, der die Stelle untersucht, kann die Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken.

Entwicklung. Zwei Tage nach der Ankunft der Charaktere kehrt die Plündergruppe zurück und verstärkt die Orks in diesem Raum um vier weitere. Die Gruppe könnte hier also insgesamt neun Kreaturen begegnen.

Jedwede Orks, die in Bereich 4 getötet werden, werden durch Orks aus diesem Raum ersetzt, sollten welche überleben.

Schätze. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit gegen SG 10 offenbart, dass ein Stein in der südlichen Wand locker ist, hinter dem ein Beutel mit 250 SM und 40 GM versteckt ist. Abgesehen von seinem *Heiltrank* lagert der Alte Yarrack seine persönlichen Schätze in Bereich 8.

Der Alte Yarrack trägt den Schlüssel für die Gittertür in Bereich 6 bei sich.

Das Glitzerheim

Unter dem Bergtor liegt das Glitzerheim, eine riesige Ansammlung natürlicher Höhlen im Herz des Steinzahns. Die Höhlen sind wunderschön: Die Edelsteine in den Wänden funkeln und schillern, und die jahrhundertelange Formung und Erosion durch das Wasser hat geriffelte Sinterüberzüge, zierliche Stalaktiten und majestätische Stalagmiten geschaffen. Wasser fließt durch die Höhlen hinab in einen unterirdischen Fluss weit in der Tiefe.

Das Glitzerheim ist zurzeit das Zuhause einer Gruppe Troglodyten, gefährlicher, wilder Reptiloiden, die unterirdische Gegenden heimsuchen. Die Troglodyten und der Stamm des Großen Ulf wahren einen brüchigen Frieden, auch wenn es gelegentlich zu Scharmützeln kommt. Die Troglodyten nutzen regelmäßig den alten Orktunnel (siehe Bereich 21), um auf der Oberfläche zu jagen, und lassen die Orks in Ruhe.



Im Gegenzug lassen sich die Anhänger des Großen Ulf nur selten im Gebiet der Troglodyten blicken.

Die folgenden Bereiche sind auf Karte 2.3 verzeichnet.

15. Der Kalte Strom

Sollten die Charaktere die Treppe hinab aus Bereich 10 nehmen, kommen sie in einem schmalen Tunnel heraus, durch den ein unterirdischer Fluss fließt.

> Die Treppe windet sich weit in die Tiefe. In den Boden wurden Hunderte flache Stufen geschlagen, aber die Wände und die Decke sind immer noch unbearbeiteter Stein. Nach ungefähr achtzehn Metern Abstieg ergießt sich ein fließender Strom aus einem schmalen Spalt im Süden. Er fließt quer über die Treppe und verschwindet in einem engen, sich windenden Tunnel im Norden. Der Bach ist nur sechzig bis neunzig Zentimeter breit.

Falls die Charaktere den Weg, den der Strom nimmt, erkunden, müssen sie hintereinander einzeln durch das Wasser waten. Das Bett des schnell fließenden Bachs neigt sich steil nach unten. Jeder Charakter muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 8 ablegen, um sicher hinabzusteigen. Sollte der Wurf um 5 oder mehr misslingen, purzelt der Charakter 6 m bergab und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden.

15a. Blutmückenkolonie

Kreaturen. Blutmücken haben sich ungefähr auf halbem Weg den Gang hinab ihr Nest gebaut, in einer kleinen Höhle mit Blick auf den Strom. Risse in der Rückseite

Sicht im Glitzerheim

Die Sichtweite der Charaktere ist wichtig bei der Erforschung dieser Ebene. Die meisten Lichtquellen leuchten nicht weiter als 18 m, und viele Kammern und Gänge im Glitzerheim sind weitaus größer. Die Dunkelheit versteckt viele Gefahren.



Karte 2.3 Das Glitzerheim

der Höhle führen 45 m hinauf zur Oberfläche, aber keine Kreatur größer als eine Blutmücke passt hindurch. Sechs **Blutmücken** schlafen in dem Nest, werden allerdings von jedem Geräusch oder Licht einer Gruppe, die das Flussbett hinabgeht, geweckt. Jede Runde, nachdem die Charaktere die Höhle betreten haben, wachen 1W4 Blutmücken auf und greifen an, bis alle aktiv sind.

Schätze. Auf dem Boden am hinteren Ende der Höhle liegt die ausgetrocknete Leiche eines zwergischen Forschers, der vor vielen Jahren hier gestorben ist – ein Teil der fehlgeschlagenen Expedition. An seinem Gürtel hängt eine Lederbörse, in der sich 35 GM befinden.

16. Hohe Kaverne

Der erste Raum des Glitzerheims wird durch den Bach in zwei Teile geteilt und hat einige Gänge, die davon wegführen.

> Der Gang weitet sich plötzlich in eine große Höhle, deren Decke mindestens zwölf Meter hoch ist. Die Treppe windet sich über einen Felsvorsprung, der an der nördlichen Wand des Raums entlangführt, weiter nach unten. Ein rasch fließender Strom, ungefähr ein Meter fünfzig breit, teilt den Boden der Höhle. Er kommt von Norden und verschwindet unter einem niedrigen Steinüberhang im Süden. Größere Gänge führen nach Südosten und Nordosten aus dem Raum.

Kreaturen. Vier **Blutmücken** hängen weit oben an den Wänden des Raums. Sie können jegliche Lichtquellen sehen, die in diesen Raum gebracht werden, allerdings sind sie selbst wegen der Höhe der Decke nur sehr schwer auszumachen. Die Blutmücken haben Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich dort oben zu verstecken, außer ein Charakter hält spezifisch über sich nach Gefahr Ausschau. Dadurch könnten sie die Gruppe überraschen.

Der Gang in der südlichen Wand, durch den der Strom die Höhle verlässt, ist nur 90 cm hoch und zur Hälfte mit Wasser gefüllt. Dieser Gang dient als ein Eingang zum Hort der Troglodyten (Bereich 17). Jeder, der das Ufer des Bachs untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 ablegt, findet die Fußabdrücke einiger mittelgroßer, reptilienartiger Kreaturen und die Spuren von Schwänzen.

Um Bereich 17 von dieser Höhle aus zu erreichen, muss sich ein mittelgroßer oder größerer Charakter ducken und entweder durch das Wasser waten oder kriechen. Es ist schwer, Fackeln oder Laternen am Brennen zu halten, da sich der niedrigste Punkt der Decke in diesem Gang nur 15 cm über der Wasseroberfläche befindet.

17. Troglodytenhöhle

Die Troglodyten, die das Glitzerheim befallen haben, haben sich eine der größten Höhlen angeeignet und nutzen diese nun als Gemeinschaftsraum und Nahrungslager. Sie verteidigen sie gegen alle Eindringlinge. Charaktere, die aus Bereich 16 kommen, können möglicher weise nicht sofort alles sehen.

> Haltlos durch den kalten, schnellen Strom watend, kommt ihr in eine große Höhle. Die Decke muss hier weit über neun Meter hoch sein, und das andere Ende der Höhle versinkt in Dunkelheit. Es drängt sich euch sofort ein furchtbarer Gestank auf. Die Überreste geschlachteter Tiere hängen von simplen hölzernen Pflöcken an der Höhlenwand, und ihr bemerkt zwei Ork-Leichen, denen ebenfalls diese Behandlung widerfahren ist.

Die grausigen Trophäen, die diesen Raum schmücken, entsprechen ungefähr zwei bis drei Wochen an Nahrung für den Stamm der Troglodyten. Die Troglodyten lassen Fleisch gern ein wenig reifen, bevor sie es essen, sodass die meisten Leichen hier ekelhaft verwest sind.

Kreaturen. Zwei **Troglodyten** verstecken sich am nördlichen Ende dieses Gebiets, einer auf jeder Seite des Flusses. Durch ihr Merkmal Chamäleonhaut haben sie Vorteil auf alle Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich zu verstecken. Sie greifen an, sobald zwei Charaktere das Gebiet betreten haben, wahrscheinlich mit Überraschung.

Lehm-Flechtwerk-Tür. Die Troglodyten haben den südwestlichen Gang, der zu dem Hauptteil des Baus (Bereich 18) führt, mit einem kruden Pfropf aus Lehm und Flecht werk versperrt. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ist nötig, um ihn zu öffnen. Sollten die Troglodyten vom Kampflärm vorgewarnt worden sein, verstärken jene auf der anderen Seite die Tür und erhöhen den SG dadurch auf 15.

Teich. Der Strom fließt durch die Mitte der Höhle und wird tiefer und breiter, bis er die südöstliche Ecke erreicht. Der Teich in diesem Teil ist ungefähr 6 m breit und in der Mitte 3 m tief.

Am östlichen Rand des Teichs wurde ein kurzer Gang, der zu Bereich 23 führt, mit einer 3 m breiten, groben Steinwand aus Schutt und Schlamm blockiert. Charaktere können diese Barriere mit ein wenig Anstrengung durchbrechen. Jedes 1,50-m-Segment hat RK 16 und 50 Trefferpunkte.

18. Troglodytenbau

Die meisten Troglodyten leben in drei düsteren Kavernen, die nach Nordwesten, Südwesten und Südosten vom Hauptteil des Baus abgehen.

> Der Gang öffnet sich in eine lange, niedrige Höhle, von der drei schmale, sich windende Gänge in die Dunkelheit führen. Zahlreiche Felssäulen stützen die steinerne Decke. Die Luft steht und ist durchdrungen von dem Gestank der Troglodyten. Der Boden ist übersät von Hinterlassenschaften der Monster und angenagten Knochen dubioser Herkunft.
>
> Irgendetwas kratzt und faucht in der Dunkelheit, und ihr hört das leise Auftreten schuppiger Füße auf dem Boden.

Charaktere, die schleichen, könnten die Troglodyten überraschen. Sollten die Charaktere Lichtquellen bei sich haben oder eine Menge Lärm machen, wenn sie die Höhle betreten, alarmieren sie die Troglodyten in den westlichen und südöstlichen Kammern. Sobald ein Kampf beginnt, versucht einer der Troglodyten nach Norden zu fliehen, in Richtung Bereich 19, um Häuptling Kaarghaz zu holen.

Nordwestliche Kammer. Zwei **Troglodyten** schlafen in dieser kleinen Höhle im Nordwesten, als die Charaktere Bereich 18 betreten.

Südwestliche Kammer. Weibliche Troglodyten kümmern sich um die Eier der Kolonie und ziehen die Schlüpflinge groß. Sechs **Troglodyten** verteidigen die Brutstätte. Sie kämpfen bis zum Tod, um ihre Jungen zu beschützen.

Im Raum befinden sich außerdem zwei Dutzend nichtkämpfender Schlüpflinge, die vor Eindringlingen davonlaufen. Charaktere bekommen keine EP dafür, sie zu töten.

Südöstliche Kammer. Drei **Troglodyten**, die erst kürzlich von der Jagd zurückgekehrt sind, entspannen sich in der südöstlichen Höhle. Wenn sie die Anwesenheit der Charaktere nicht bemerken, konzentrieren sie sich darauf, die Überreste eines kleinen Rehs zu fressen.

Taktik. Sollten die Charaktere die Troglodyten in der nordwestlichen oder südöstlichen Kammer angreifen, hören jene in den anderen Kammern die Kampfgeräusche und kommen ihnen zu Hilfe. Die Troglodyten in der südwestlichen Kammer bleiben dort, um die geschlüpften Jungtiere zu beschützen. Sollten die Charaktere die Brutstätte zuerst angreifen, kommen alle Troglodyten aus den anderen Kammern und schließen sich dem Kampf an.

19. Höhle des Häuptlings

Die Tür, die aus Bereich 18 nach Norden führt, ist eine im Gang verkeilte Barriere aus Lehm und Flechtwerk. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 10 ist nötig, um sie zur Seite zu ziehen.

> Glühende Kohlen brennen in einer Feuerstelle und erhellen die Höhle. Die Decke ist ungefähr viereinhalb Meter hoch, und der Boden ist mit Dreck und Häuten übersät. Eine Eidechse, so groß wie ein kleines Pferd, erhebt sich und schlängelt auf euch zu.

Kreaturen. Der Häuptling des Troglodytenstamms, Kaarghaz, lebt in dieser Höhle mit seinem Haustier, einer **Rieseneidechse**. Kaarghaz ist ein **Troglodyt** mit den folgenden Anpassungen, die seinen Herausforderungsgrad auf 2 anheben (450 EP):

- Seine RK ist 13 (natürliche Rüstung).
- Er hat 39 (6W8 + 12) Trefferpunkte.
- Sein Charisma ist 15 (+2).
- Er spricht Drakonisch und Troglodytisch.
- Er hat ein zusätzliches Merkmal:

Zauberwirken. Kaarghaz ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er beherrscht die folgenden Zaubererzauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Gift versprühen, Kältestrahl, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (6 Zauberplätze): *Brennende Hände, Schild, Schlaf*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*

Sollten die Charaktere viel Lärm machen oder ihre Anwesenheit auf andere Weise preisgeben, beginnt Kaarghaz die Begegnung unsichtbar (siehe unten). Andernfalls, lies:

> Hinter der Eidechse steht eine massige, schuppige Kreatur, die einen guten Kopf größer ist, als die anderen, die ihr bisher gesehen habt. Sie schaut euch finster an und faucht.

Sollte Kaarghaz vor der Anwesenheit der Abenteurer gewarnt sein, zaubert er *Unsichtbarkeit* auf sich, bevor diese seine Höhle betreten. Sollte er mindestens die Hälfte seiner Trefferpunkte verlieren, versucht er zu entkommen (und nutzt *Unsichtbarkeit*, wenn möglich). Ist seine Flucht erfolgreich, trommelt er einen Kriegstrupp aus überlebenden Troglodyten aus anderen Bereichen zusammen, um die Gruppe zu finden und aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Verhandlungen. Kaarghaz ist zu Beginn feindlich und wird den Charakteren gegenüber nicht freundlich. Allerdings kann ein Charakter, der Drakonisch spricht, möglicherweise einen Kampf verhindern, indem er mit dem Häuptling verhandelt. Die Charaktere könnten zum Beispiel einige der Schlüpflinge in der südwestlichen Kammer gefangen genommen haben, um sie den Troglodyten im Austausch gegen Schätze zurückzugeben. Selbst wenn Kaarghaz davon überzeugt wird, einige seiner Schätze aufzugeben, lässt er die Sache nicht ruhen. Er trommelt einen Kriegstrupp zusammen (wie oben beschrieben) und stellt den Charakteren nach.

Schätze. Die Höhle des Häuptlings ist übersät mit Trophäen, darunter Schädel, Knochen, Häute und Waffen besiegter Feinde. Zwischen dem ganzen Durcheinander ist unter einem schwarzen, kleinen Seidentuch ein Rubin versteckt, der 300 GM wert ist. Er kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gefunden werden. In einer alten, hölzernen Truhe mit Lederriemen finden sich 1.500 SM.

20. Schuppenhort

Der reißende Strom fließt über eine steile Steinplatte vor einem kurzen Gang. Die Höhle dahinter ist lang und hat eine unebene Decke, die ungefähr drei Meter hoch ist. Am südlichen Ende des Raums schnappt und springt eine riesige, weiße Echse herum, aber ihr seht, dass sie von einer stabilen Eisenkette am Hals zurückgehalten wird. Die aufgeregte Kreatur windet sich vor Frustration, während ihr Schwanz durch die Gegend peitscht.

Hinter der Echse stehen einige eiserne Kisten.

Kreatur. In dieser Höhle befindet sich die Geheimwaffe der Troglodyten – ein kürzlich gefangene **Riesenhöhlenechse** (siehe Anhang B). Auch wenn die Echse angekettet ist, greift sie jeden an, der sich in ihre Reichweite bewegt. Sie schlägt zuerst mit ihrem Schwanz zu, in der Hoffnung, das Ziel zu Boden zu bringen, und beißt dann mit ihrem kräftigen Maul zu, um es zu verschlingen.

Schätze. In den zwei Truhen befinden sich insgesamt 2.200 SM. In einer liegt ein *Trank des Kletterns*, in der anderen ein *Trank der Wasseratmung*.

21. Orktunnel

Einige Gänge zweigen aus dieser großen, hohen Höhle ab. Im Norden verrät ein behauener Gang mit quadratischer Öffnung, dass jemand in diesen Höhlen gearbeitet hat. Ein Tor aus grob behauenem Holz blockiert einen schmalen Gang im Nordosten. Drei weitere Tunnel schlängeln sich in Richtung Süden. Ein strenger Tiergeruch hängt in der Luft.

Vor einhundert Jahren gruben sich die Orks, die Khundrukar belagerten, in die zwergische Festung. Die Höhle, in der sie herauskamen, dient nun als Wachposten und Treffpunkt für die Troglodyten.

Der Tunnel am nördlichen Ende des Gebiets erstreckt sich über ungefähr 150 m und öffnet sich dann am Berghang (siehe den Unterabschnitt „Der Orktunnel" in „Die Gegend erforschen", Seite 36). Die Troglodyten nutzen diese Öffnung, um auf der Oberfläche zu plündern und zu jagen.

Kreaturen. Im nördlichen Teil der Höhle, in der Nähe der Gänge, die nach Osten und Westen führen, verstecken sich zwei **Troglodyten**. Durch ihr Merkmal Chamäleonhaut haben sie Vorteil auf alle Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich zu verstecken. Der Troglodyt auf der westlichen Seite wartet auf den richtigen Zeitpunkt, um Eindringlinge mit Überraschung anzugreifen. Der andere bewegt sich nach Osten zum Tor und öffnet dieses, um einen **Braunbären** freizulassen, der jeden Nicht-Troglodyten in der nächsten Runde angreift (wirf Initiative für den Bär, wenn er freigelassen wird).

Bärengehege. Ein stabiles, von außen verriegeltes Holztor verschließt eine kleinere Höhle im Osten. Der Bär greift jeden Nicht-Troglodyten an, der die Käfigtür öffnet, und versucht dann, durch den Tunnel zu entkommen.

Das Tier ist nicht abgerichtet, aber hat mit der Zeit gelernt, dass es Futter von den Troglodyten bekommt. Es ist Fremden gegenüber feindlich gesinnt, aber jemand, der in der Fähigkeit Mit Tieren umgehen geübt ist, kann es mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit gegen SG 15 beruhigen. Sollte der Wurf erfolgreich sein und es befinden sich keine anderen Troglodyten in der Nähe, können die Charaktere den Bären gefahrlos freilassen.

22. Pilzhöhle

Ein Rinnsal vom Berghang fließt in diese ungleichmäßige Höhle und nährt eine Fülle von Pilzen – merkwürdige Boviste, hohe Hutpilze und Beete haarigen Schimmels in jeder Farbe. Im südlichen Teil des Raums bedeckt ein goldbrauner Teppich aus Schimmel ein altes Skelett, das einen rostigen Kettenpanzer trägt, und ein schmaler Gang führt in einen weiteren kleinen Raum. Ein überraschend helles Schwert schimmert in der knochigen Hand des Skeletts.

Gefahr. Das Skelett, das die Charaktere zuerst sehen, ist das eines Zwergs. Von seiner Position kann man ein zweites Skelett (menschlich) am südlichen Ende der Höhle sehen. Beide Skelette sind von einem besonders giftigen Schimmel befallen. Ein Charakter kann die Gefahr mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 erkennen.

Sollte eines der Skelette berührt werden, versprüht der Schimmel eine Wolke aus Sporen, die einen Würfel mit 3 m Kantenlänge einnimmt und vom Skelett ausgeht. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie erleidet 10 (3W6) Giftschaden und ist für 1 Minute vergiftet. Wenn der Zustand Vergiftet am Ende dieser Zeit nicht anderweitig entfernt wurde, muss die Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Sie erleidet bei einem Misserfolg 17 (5W6) Giftschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Jeglicher Feuerschaden oder direktes Sonnenlicht zerstören den Schimmel.

Schätze. Das Zwergenskelett hält ein *Langschwert +1* in der Hand, auf dem Durgeddins Schmiedezeichen zu sehen ist. Das menschliche Skelett trägt einen Helm aus Stahl, der mit Silber ziseliert wurde und 110 GM wert ist.



23. Zwergische Grabkammern

Ihr blickt in eine riesige Höhle, die nur ein wenig durch natürliche Phosphoreszenz erhellt wird. Die Decke ist an einigen Stellen fünfzehn Meter hoch. Kristalle glühen sanft in dem unheimlichen Licht. Merkwürdige, schöne Verläufe und Strukturen zierlichen Steins schmücken diesen Raum. Der westliche Teil dieser großen Höhle wird durch eine steile Klippe vom Rest getrennt. Dort ist die Decke nur halb so hoch wie im Rest der Höhle.

An der Höhlenwand sind sich zwei Dutzend große Steingräber aufgereiht, jedes mit komplexen Reliefs und Zeichnungen verziert und mit zwergischen Runen gekennzeichnet.

Der obere Teil dieser riesigen Höhle sollte einst die letzte Ruhestätte von Durgeddins Klan sein.

Durgeddin und seine Anhänger fürchteten, dass ihr Krieg gegen die Orks sie alle verschlingen würde, also errichteten sie in der ersten Phase des Festungsbaus ihre eigenen Gräber. Ironischerweise wurden nur eine Handvoll Zwerge hier beigesetzt. Die anderen liegen dort, wo sie fielen, als die Orks Khundrukar stürmten.

Die Troglodyten haben eine abergläubische Angst vor den Gräbern und weigern sich, auch nur einen Fuß in diesen Teil des Glitzerheims zu setzen. Sie verfolgen Charaktere nicht weiter, die diesen Bereich betreten.

Sollten die Charaktere die Gräber näher untersuchen, lies:

Dreiundzwanzig Gräber stehen hier. Ihre Deckel sind als Abbild grimmiger Zwerge in Rüstung gearbeitet. Zwergische Runen an der Vorderseite jeder Grabstätte scheinen die Namen der Bestatteten (oder vorgesehenen Bestatteten) zu repräsentieren. In drei der steinernen Gräber sind zusätzliche Runen eingemeißelt.

Sollte einer der Abenteurer Zwergisch lesen können, werden die folgenden Details offenbart:

Die zusätzlichen Runen verzeichnen das Datum des Todes und erzählen von den großen Taten, die der Zwerg zu Lebzeiten vollbrachte. In jedes Grab ist weiterhin eine Warnung eingemeißelt, dass Verderben zu dem kommt, der es wagt, die ehrenhaften Toten zu schänden.

Die Namen, die auf den drei Gräbern stehen, sind Borgol der Alte, Gharin Orkverderben und Numik der Glücklose.

Schätze. Jedes Grab ist eine Marmorgruft, die 1,80 m lang, 1,20 m hoch und 90 cm breit ist, verschlossen mit einem schweren Steindeckel. Trotz der Warnungen, die auf den Gräbern eingemeißelt sind, herrscht hier keine Gefahr. Selbst wenn die Charaktere Borgol, Gharin oder Numik stören, finden sie nur alte Knochen, aber keine Untoten.

Die drei Zwerge wurden mit nur wenigen Grabbeigaben bestattet. Durgeddins Volk glaubte daran, seine Toten mit Stein zu ehren, nicht mit Reichtümern. Borgols Überreste enthalten einen Ring aus Gold, geformt wie ein Drache, der sich selbst in den Schwanz beißt (120 GM). Gharin wurde mit einem wunderbar gefertigten Kriegshammer begraben, in den ein Granat eingelassen ist (110 GM).

24. Das Glitzerheim

Diese große Höhle erscheint in einer leichten Phosphoreszenz. Die Decke ist beinah fünfzehn Meter hoch, und in der Distanz könnt ihr leuchtende Flecken und schimmernde Steinformationen ausmachen. Flecken merkwürdiger Pilze sprenkeln den Boden, darunter Pilze mit Hüten, die so groß sind wie Menschen, und glühende Boviste, die beinah einen Meter breit sind.

Hohe Felsvorsprünge erheben sich an der nördlichen, südlichen und westlichen Wand viereinhalb bis sechs Meter über dem Boden. Schmale Gänge führen in Richtung Norden und Süden. Eine in den Stein geschlagene Treppe führt vom westlichen Vorsprung nach unten auf einen Pfad, der sich durch die Mitte der Kammer auf eine kleine eiserne Tür in der östlichen Wand zuschlängelt. Durch die gesamte Höhle kann man das Seufzen einer sanften, kühlen Brise hören, die an die Oberfläche weit über euch emporsteigt.

Die Pilzwüchse sind harmlos. Tatsächlich kann man sowohl die Stängel als auch die Boviste essen, auch wenn sie nicht besonders gut schmecken. Die Gefahr liegt hier in dem Gricknest, das über dem Pfad liegt.

Kreaturen. Zwei **Gricks** lauern in dem 6 m hohen Felssturz, der sich aus Bereich 26 nach unten erstreckt, wo der Pfad, der nach Osten führt, sich dem Hang nähert. Sie verstecken sich in Hohlräumen zwischen den Felsen, 1,80 m bis 2,40 m über dem Höhlenboden. Ihr Merkmal Steintarnung gibt ihnen Vorteil auf alle Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich zu verstecken, sodass sie die Gruppe gegebenenfalls überraschen könnten.

Die Gricks greifen jeden an, der den Pfad neben dem Steinschlag beschreitet oder irgendwo an dem Hang entlangklettert, der zu Bereich 26 führt. Jeder Charakter, der versucht den Felssturz zu erklimmen, während er angegriffen wird, muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 8 ablegen, um voranzukommen. Sollten die Charaktere Bereich 26 auf andere Weise erreichen, bewegen die Gricks sich dorthin, um sie anzugreifen.

25. Lange Höhle

Das donnernde Getöse herabfallenden Wassers erfüllt diesen langen, niedrigen Raum, und Spritzwasser macht alles rutschig und nass. Ein reißender Strom fließt durch die Mitte der Höhle, der unter einem kruden Damm aus Schlamm und Fels in der westlichen Wand entspringt. Der Strom verschwindet in einem dunklen Schacht am östlichen Ende der Höhle. Ein holpriger, sich windender Pfad folgt dem Fluss nach Osten.

Diese Höhle führt vom Bau der Troglodyten zu einem natürlichen Schacht am östlichen Ende, der nach unten in die Erdspalte führt (siehe Bereich 28). Der Fluss ergießt sich in einem unterirdischen Wasserfall über den Rand des Schachts, und in der Nähe des Wasserfalls führt eine schmale, sich windende Treppe nach unten.

Rutschiger Abhang. Der glatte Höhlenboden neigt sich dem Fluss zu, und große Teile des Gebiets direkt nördlich des Flusses sind von einer dünnen Schicht Schleim bedeckt. Der Schleim macht den Boden sehr rutschig. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder (Überlebenskunst) gegen SG 15 kann er entdeckt werden.

Jede Kreatur, die den rutschigen Hang betritt oder ihre Bewegung dort beginnt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12 ablegen. Eine Kreatur, deren Wurf misslingt, fällt zu Boden und rutscht mit der Hälfte ihrer Schrittbewegungsrate nach Süden auf den Fluss zu. Der Strom fließt so schnell, dass jeder, der darin landet, einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ablegen muss oder den Wasserfall hinuntergespült wird.

Eine Kreatur, die den Wasserfall hinunterfällt, landet in einem Teich 18 m weiter unten (siehe Bereich 28) und erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden so wie eine Stufe Erschöpfung.

26. Grickbau

Ein Felsvorsprung thront in sechs Meter Höhe über einem steilen, unregelmäßigen Felssturz. Der Eingang einer Seitenhöhle führt in die Dunkelheit.

Kreaturen. Zwei **Gricks**, versteckt in dem Felssturz (siehe Bereich 24), haben ihren Bau am Ende des Gangs, der sich von dem Felsvorsprung nach Norden windet. Sie können hier angetroffen werden, wenn sie sich zurückgezogen haben, um Charaktere anzugreifen, die an ihnen vorbeigekommen sind.

Schätze. Die Gricks haben die ungenießbaren Teile ihrer Opfer am hinteren Ende der Höhle weggeworfen. Zwischen den grausigen Überresten können ein Schuppenpanzer und Münzen mit einem Gesamtwert von 200 KM, 180 SM und 60 GM gefunden werden.

27. Eisentür

Der Eingang zu Durgeddins Hallen und Schmieden liegt hinter dieser stabilen, verschlossenen Tür.

In die Höhlenwand ist eine kleine, aber stabil aussehende Tür aus Eisenplatten eingelassen, die ungefähr anderthalb Meter hoch und einen Meter zwanzig breit ist. Schwere Nieten verzieren ihre Oberfläche, und eine angelaufene, silberne Rune – Durgeddins Schmiedezeichen – prangt auf dem angerosteten Antlitz der Tür.

Die Tür besteht aus zwei Eisenblechen, die an einen stabilen Rahmen genietet wurden. Ein Scharnier wurde in der Mitte der Tür angebracht; sie hat keine Angeln. Sie kann mit dem Schlüssel des Zwergenskeletts im Gefängnis (siehe Bereich 34) geöffnet werden. Ein Charakter in Besitz von Diebeswerkzeug kann das Schloss mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 18 knacken. Die Tür aufzubrechen ist sehr schwierig und setzt einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 25 voraus.

Auf der anderen Seite der Tür ist eine steile Treppe, die nach oben zu Bereich 35 der Gießerei, führt.

Die Erdspalte

Der Strom, der durch das Glitzerheim fließt, sinkt durch den Spalt in Bereich 25 in eine noch tiefere Ebene der Höhlen – die Erdspalte. Dort vereint er sich mit einem unterirdischen Fluss, der dunkle Höhlen und vergessene Lagerräume durchquert, bevor er schließlich im Schwarzen See mündet.

Keines der Monster, das den Komplex bewohnt, besucht diesen Ort regelmäßig. Die Schwarze Drachin Nachtschuppe schwimmt manchmal durch die überfluteten Bereiche und nutzt den Fluss als Hintereingang zu ihrem Hort.

Eine schmale Treppe windet sich an den Wänden des Schachts nach unten bis zum Boden, wo sich der Zugang zu Bereich 28 befindet.

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.4 verzeichnet.

28. Wasserfallhöhle

Ein tosender Wasserfall ergießt sich über die nordwestliche Wand dieser Höhle in ein tiefes Becken. Die felsigen Wände glänzen durch das Spritzwasser, und eine merkwürdige Ansammlung an farbigen Mineralen und bizarren Flechten schenken diesem Ort eine übernatürliche Schönheit. Ein reißender Strom fließt aus dem Becken am Fuß des Wasserfalls nach Süden, und ein natürlicher Gang in der Nähe führt in dieselbe Richtung. Eine schmale, in den Felsen geschlagene Treppe windet sich im Norden in die Höhe, und zwei alte, hölzerne Türen sind in die bearbeitete Felswand im Osten eingelassen.

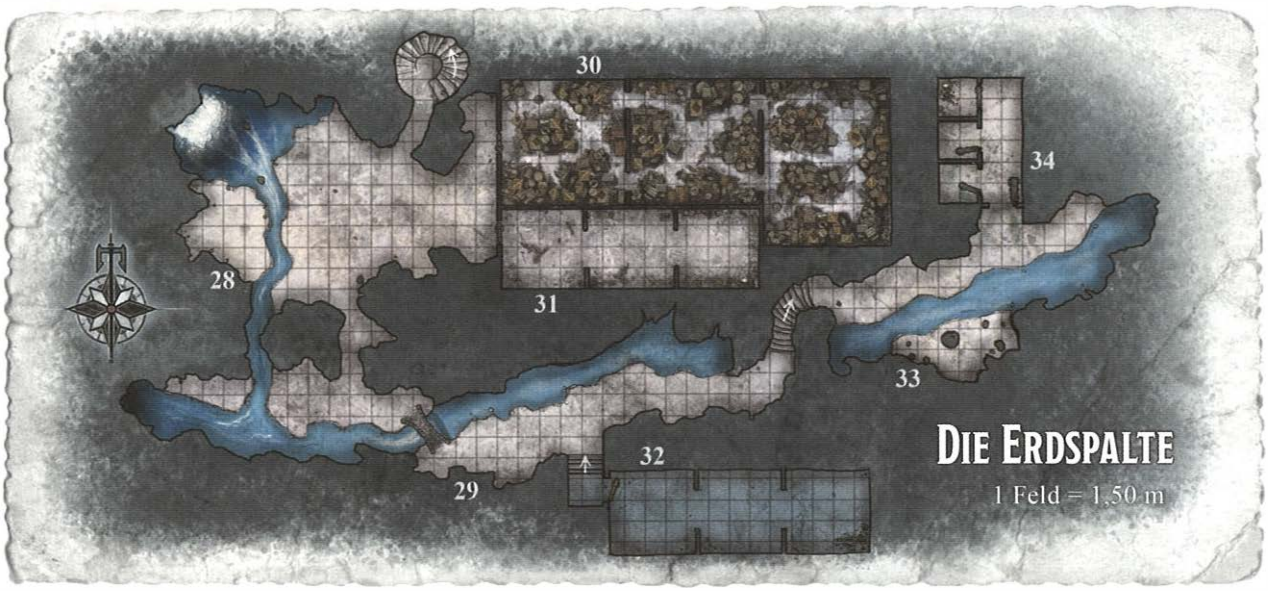
Der Strom fließt aus Bereich 25 im Glitzerheim in diese Höhle herunter.

Das Becken wird von ein paar harmlosen, blinden Fischen und weißen Schalentieren bewohnt, aber beinhaltet keine Gefahr. Der daraus entspringende Strom mündet im Fluss in Bereich 29. Alle Charaktere, die in das Becken gefallen sind, werden von der Strömung mit 6 m pro Runde zum Abfluss getragen. Ein Charakter, der im Fluss endet, wird möglicherweise weggespült. Siehe „Reißende Gewässer", Seite 51.

29. Flusshöhle

Diese lange, schmale Höhle ist zur Hälfte von einem unterirdischen Fluss gefüllt, der mit reißender Geschwindigkeit dahinfließt. Am Nordufer des Flusses gibt es einen schmalen Felsvorsprung. Eine Brücke aus Stein erstreckt sich über den Fluss zu einem größeren Vorsprung auf der südlichen Seite, der dem Pfad des Flusses nach Osten folgt.

Der unterirdische Fluss fließt schnell von Osten nach Westen. Die Brücke ist stabil und intakt. Es besteht keine Gefahr darin, sie zu überqueren.



Karte 2.4: Die Erdspalte

Nasse Gefahr. Am westlichen Ende der Höhle neigt sich die Decke nach unten und trifft die Oberfläche des Flusses. Jede Kreatur, die von der Strömung an diesem Punkt vorbeigespült wird, wird in einem langen, luftlosen, unterirdischen Kanal gefangen und ertrinkt vermutlich (siehe „Ersticken" in Kapitel 8 des *Player's Handbook [Spielerhandbuch]*). Außerdem muss die Kreatur jede Runde einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht von Felsen getroffen zu werden. Ansonsten erleidet sie 1W6 Wuchtschaden. Selbst Kreaturen, die unter Wasser atmen können, werden hier wahrscheinlich nicht lange überleben.

Der Strom fließt für ungefähr 7,50 km unterirdisch weiter, ehe er aus dem westlichen Hang des Steinzahns austritt.

30. Alte Vorratskammer

Die nördliche Tür in Bereich 28 ist durch die Feuchtigkeit angeschwollen und blockiert den Zugang. Es ist ein erfolgreicher Stärke wurf gegen SG 10 nötig, um sie aufzubrechen. Durgeddins Volk nutzte diesen Raum früher als Vorratskammer.

> Die Tür gibt nur widerwillig nach und offenbart eine niedrige Kammer aus behauenem Stein. Die Kammer ist mit verdorbenen Lebensmitteln gefüllt – Fässer voll verdorbenem Pökelfleisch, Mehl- und Weizensäcke, bedeckt von rostbraunem Schimmel, Apfelwein, der zu Essig geworden ist.
>
> Zwei offene Türen in der östlichen Wand führen zu einem ähnlichen Raum, und dahinter sind zwei weitere Türöffnungen gerade so sichtbar. Der Boden hinter der ersten Tür glänzt nass.

Kreaturen. Die Vorräte sind nicht nutzbar. Während die Charaktere suchen, könnten sie in einen **Grauschlick** stolpern, der in der mittleren der drei Kammern lebt.

Wenn er sich nicht bewegt, ist der Schlick nicht von einer nassen Stelle zu unterscheiden. Er ist gewarnt, wenn die Charaktere die Tür aufbrechen, und er schlägt mit Überraschung nach dem ersten Charakter, der die mittlere Kammer betritt.

> Was zuerst wie ein nasser Fleck am Boden erschien, springt plötzlich nach oben wie eine Schlange und stürzt auf dich zu!

31. Leere Vorratskammer

Die südliche Tür in Bereich 28 ist angeschwollen und blockiert. Es ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 10 nötig, um sie aufzubrechen. Die Kammer dahinter ähnelt Bereich 30, ist allerdings leer. Die Orks haben sie aufgebrochen und das meiste ihres Inhalts während des Falls von Khundrukar gestohlen.

32. Geflutete Vorratskammer

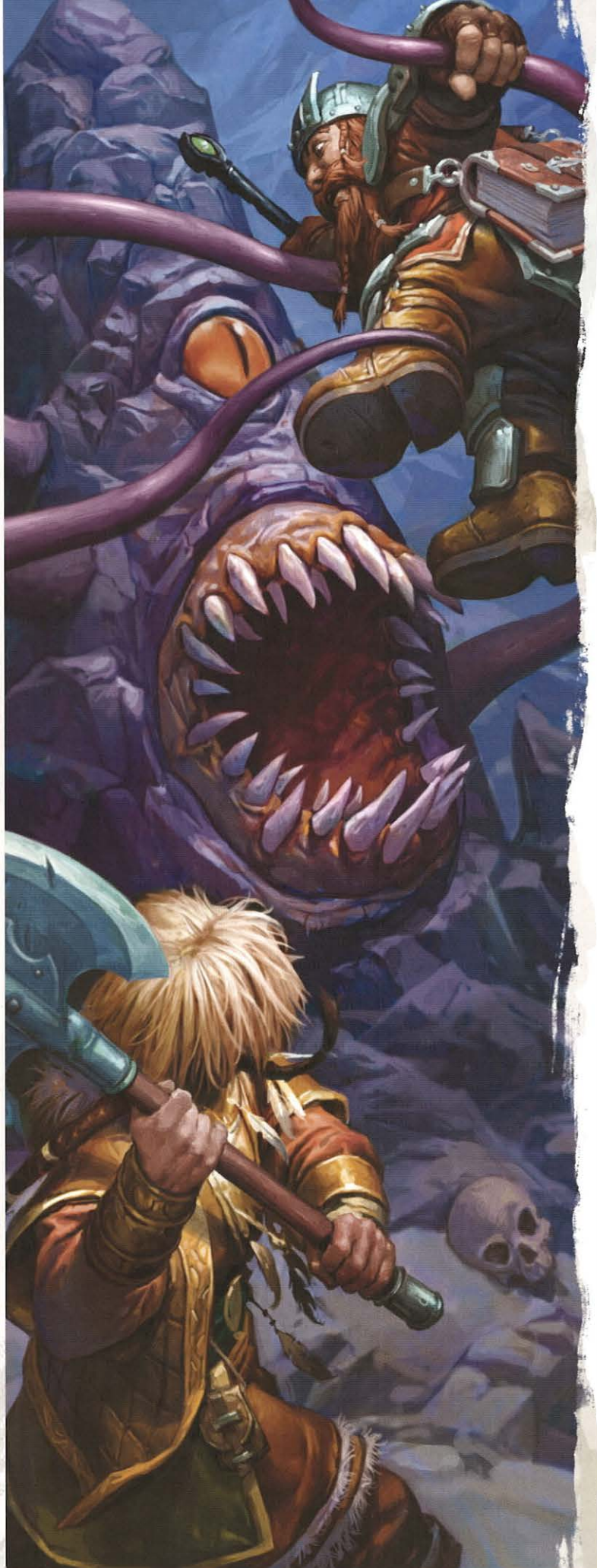
Ungefähr vor einem Jahr haben heftige Regenfälle an der Oberfläche den Wasserstand des unterirdischen Flusses gehoben und dadurch eine kleine Überflutung ausgelöst. Wasser steht noch immer am Fuß der Treppe.

> Eine kurze Steintreppe führt nach unten zu einer Holztür, die halb geöffnet ist. Dunkles, Wasser hat sich an dem kleinen Absatz am Fuß der Treppe, in der Tür und wahrscheinlich auch in dem Raum dahinter gesammelt. Der Ort riecht nach Verwesung.

Verseuchtes Wasserbecken. Das Wasser ist ungefähr 1,50 m tief und voller Krankheiten. Jeder, der das Wasser trinkt oder ungeschützt hineinwatet, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht infiziert zu werden. Symptome treten innerhalb des nächsten Tages nach der Infektion auf und beinhalten hohes Fieber, Muskelkrämpfe und letztendlich Lähmung.

Eine infizierte Kreatur erleidet eine Stufe Erschöpfung, wenn sie die erste lange Rast beendet, nachdem sie dem Wasser ausgesetzt war. Nach jeder weiteren langen Rast muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur eine weitere Stufe Erschöpfung. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Erschöpfung um eine Stufe reduziert. Sollte die Erschöpfung die 5. Stufe erreichen, wird die infizierte Kreatur gelähmt, bis die Krankheit geheilt oder der Effekt durch einen Zauber wie *Schwache Genesung* beendet wird. Sollte ein erfolgreicher Rettungswurf die Stufe der Erschöpfung auf 0 reduzieren, erholt die Kreatur sich von der Krankheit.

Schätze. In der Ecke des östlichen Raums befindet sich das Skelett eines Orks unter Wasser, der vor einem Jahrhundert getötet wurde. Das Skelett liegt auf einem verrotteten Lederbeutel, in dem sich ein *Trank der Wasseratmung* und ein *Trank der Unsichtbarkeit* befinden.



33. Höhle des Seilers

Die Steintreppe windet sich steil nach oben, biegt nach Norden und führt dann hinunter nach Osten in eine Höhle, die der, die ihr gerade hinter euch gelassen habt, sehr ähnlich sieht, aber etwas kleiner ist. Ein Vorsprung führt am Fluss entlang in Richtung Osten zu einer Tür an der nördlichen Wand. Der reißende Strom trennt euch von einem zweiten Vorsprung auf der südlichen Seite.

Ein großer, merkwürdig aussehender Stalagmit steht in der Mitte des südlichen Vorsprungs. Ein Höhlenfisch platscht hilflos am Ufer des Flusses herum.

Kreatur. Der südliche Vorsprung ist das Zuhause eines gefräßigen **Seilers**, der sich von den Fischen aus dem Fluss ernährt. Er ist unzufrieden mit seinem Speiseplan und freut sich über größere Beute.

Selbst Charaktere, die sich den Seiler sorgfältig ansehen, können nicht erkennen, dass es sich um irgendetwas anderes als einen Stalagmiten handelt, solange die Kreatur sich nicht bewegt. An den Seiler kann man sich nur schwer heranschleichen. Sollte ein Charakter sich ihm nähern, ohne dass der Seiler ihn bemerkt, lies:

Ein Strang kommt aus dem Stalagmit heraus, der den sich windenden Höhlenfisch hält. Er zieht den Fisch zu der Steinformation – plötzlich öffnet sich im Stalagmit ein Maul voll scharfer Zähne, und der Fisch ist mit einem Bissen verschwunden.

Der Seiler greift jeden Charakter an, der sich mindestens 6m weit in die Höhle bewegt und tut dies mit Überraschung, sollte seine Präsenz nicht bemerkt worden sein. Er kann bis zu vier Charaktere mit seinen Tentakeln angreifen, und die, die er gepackt hat, zieht er möglicherweise in den reißenden Fluss. Charaktere im Wasser haben wegen der Stärke der Strömung Vorteil auf Würfe, um dem Haltegriff zu entkommen. Der Fluss selbst ist jedoch ebenfalls sehr gefährlich; siehe „Reißende Gewässer", Seite 51.

Entwicklung. Der Seiler ist zufrieden, sobald er eine mindestens kleine Kreatur verschlungen hat, und beendet daraufhin seinen Angriff. Er kann nicht sprechen und versteht auch keine Sprache, aber er hat eine tierähnliche Intelligenz. Er könnte möglicherweise dazu überredet werden, anderes Fleisch als Ersatz zu akzeptieren. Solange das Essen am Leben ist, ist der Seiler nicht wählerisch.

Schätze. Wird der steinige Magen des Seilers aufgeschnitten, offenbart er einen *Ring des Zauberspeichers* und sechs Edelsteine: ein Rubin im Wert von 1.000 GM, zwei Smaragde, jeweils 400 GM wert, und drei Serpentine, jeweils 60 GM wert.

34. Gefängnis

Sollten die Charaktere es an dem Seiler in Bereich 33 vorbeischaffen, können sie einen Bereich untersuchen, der zu Durgeddins Zeiten als Gefängnis genutzt wurde.

In der nördlichen Höhlenwand ist eine stabile Eisentür geöffnet. Dahinter seht ihr einen kurzen Gang, in dessen westliche Wand drei kleine Eisentüren eingesetzt sind. Die ersten zwei sind geöffnet, aber die Tür am Ende des Gangs ist geschlossen.

Die Tür der nördlichen Zelle ist verschlossen. Untersucht jemand den schmierigen Boden und legt einen erfolgreichen

Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ab, entdeckt er den alten Schlüssel eines Wärters, der zu dem Schloss passt. Ansonsten kann das Schloss mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 geknackt werden.

Die ersten zwei Zellen sind leer. In der verschlossenen Zelle befinden sich die Überreste einer Zwergin in rostiger Ritterrüstung. Diese war ein Oberleutnant Durgeddins. Die Orks nahmen sie während der letzten Schlacht gefangen und warfen sie in diese Zelle, um sie später zu befragen. Danach wurde die glücklose Kriegerin vergessen und verhungerte hier.

Schätze. Die Ritterrüstung ist zu verrostet, um noch irgend wie nützlich zu sein, aber eine kurze Untersuchung der Leiche offenbart einen kleinen, seidene Geldbeutel, in dem sich 8 PM und ein Schlüssel befinden, der die Eisentür in Bereich 27 öffnet.

Die Giesserei

Durgeddins Gefolgsleute lebten und arbeiteten in einer Reihe von Höhlen und Kammern jenseits des Glitzerheims. Der Großteil dieses Teils des Komplexes wurde sorgfältig geplündert, als die zwergische Zitadelle fiel.

Anders als das Bergtor oder das Glitzerheim, die Ausgänge zur Oberfläche bieten, ist die Gießerei nicht einfach zu erreichen. Das Gebiet ist allerdings nicht verlassen. Untote Schrecken warten in dunklen Ecken, und von den Zwergen geschaffene Fallen funktionieren immer noch perfekt, trotz ihres hohen Alters. Darüber hinaus ist eine kleine Gruppe Duergar hierhergekommen, um Durgeddins alten Schmieden wieder Leben einzuhauchen und den Arbeiten des Meisterschmiedes ihre Geheimnisse zu entlocken.

Sollten die Charaktere diesen Teil der Anlage von dem Schwarzen See aus erreichen (siehe den Unterabschnitt „Der Dunkle Weiher" in „Die Gegend erforschen", Seite 35, beginnen sie in Bereich 38.

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.5 verzeichnet.

35. Raum der Statuen

In dem Korridor hinter der Eisentür in Bereich 27 steigt eine Steintreppe 9 m nach Norden empor.

> Die Treppe endet am Eingang zu einem achteckigen Raum. In den Boden sind gesprungene, blaue Fliesen eingelassen, und die Wände sind mit geschliffenem Marmor verkleidet. Große eisenbeschlagene Eichentüren führen nach Nordwesten und Nordosten.
>
> Drei gegossene Bronzestatuen, beinah drei Meter hoch, stehen an der westlichen, nördlichen und östlichen Wand. Jede stellt einen bewaffneten Zwerg dar. Die östliche und westliche Statue führen jeweils Axt und Schild, wohingegen die zentrale Statue mit zwei Äxten bewaffnet ist. Die Decke erhebt sich in einer Kuppel beinah neun Meter über den Boden.
>
> Irgendwo in der Ferne hört ihr schwach die Schläge eines Hammers auf einen Amboss.

Das Geräusch des Hammers kommt von jenseits der östlichen Wand, was mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 erkannt werden kann. Jeder, der sich den Boden ansieht, bemerkt, dass der Staub aufgewirbelt wurde. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 13 offenbart einen unregelmäßig genutzten Pfad, der vom Eingang zu der Steinwand hinter der östlichen Statue führt.



Statuenfalle. Die offensichtlichen Ausgänge nach Nordosten und Nordwesten sind falsche Türen, hinter denen sich nur Stein befindet. An einer der beiden Türen zu ziehen, öffnet einen Verschluss, der dafür sorgt, dass die Äxte der zwei nächsten Statuen nach unten fallen. Jede Kreatur, die sich in 1,50 m Entfernung zur Tür befindet, wenn sie geöffnet wird, ist Ziel zweier Nahkampfangriffe: +5 zum Treffen, 9 (2W8) Hiebschaden bei einem Treffer.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann ein Charakter zwei kleine Ritzen auf dem Boden entdecken, die von früheren Hieben stammen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen

Reissende Gewässer

Der unterirdische Fluss, der durch diese Ebene des Gewölbes fließt, birgt eine ernsthafte Bedrohung. Diejenigen, die hineinfallen, laufen Gefahr, dass die Strömung sie davontreibt.

Eine Kreatur, die in den Fluss fällt und sich innerhalb von 1,50 m vom Ufer befindet, muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ablegen, um sich an dem felsigen Ufer festzuhalten. Bei einem misslungenen Wurf, oder wenn die Kreatur zu weit vom Ufer entfernt ist, wird sie in die Hauptströmung gezogen.

Eine Kreatur in der Hauptströmung, die keine andere Aktion ausführt, wird jede Runde 18 m flussabwärts getrieben (nach Süden oder nach Westen, je nach Position). Sollte sie ihre Aktion nutzen, um einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 abzulegen, und der Wurf ist erfolgreich, kann sie die Geschwindigkeit um ihre Bewegungsrate reduzieren und sich in Richtung Ufer bewegen.

Bei einem misslungenen Wurf muss die Kreatur einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, ansonsten erleidet sie eine Stufe Erschöpfung. Kreaturen, die eine Schwimmbewegungsrate besitzen, können die Spurt-Aktion nutzen und ihre volle Schwimmbewegungsrate nutzen, ohne einen Wurf auf Stärke ablegen zu müssen. Eine Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m zum Ufer befindet, kann sich als Teil ihrer Bewegung aus dem Fluss ziehen.



KARTE 2.5: DIE GIEßEREI

SG 15 lässt einen Charakter die Schlussfolgerung ziehen, dass die Türen nicht das sind, was sie zu sein scheinen, da sie anscheinend nicht benutzt werden. Derselbe Wurf konzentriert auf eine Statue offenbart eine kleine Linie am Arm, welcher die Axt hält, die darauf deutet, dass der Arm sich bewegen kann.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 10 ablegt, kann den Arm einer Statue blockieren, sodass die Axt nicht herabsch wingen kann. Eine Statue zu zerstören (RK 18, 60 Trefferpunkte, Immunität gegen nekrotischen, Gift und psychischen Schaden), verhindert ebenfalls den Angriff.

Sobald eine Statue angegriffen hat, muss die Falle manuell zurückgesetzt werden. Sollten Duergar überleben und hierbleiben, werden sie die Falle innerhalb eines Tages nach ihrer Aktivierung zurücksetzen.

Geheime Treppe. Die Geheimtür hinter der östlichen Statue ist gut versteckt, und es ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 nötig, um sie zu entdecken. Haben die Charaktere den schlecht sichtbaren Pfad entdeckt, der hierherführt, offenbart ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 die Tür. Dahinter führt eine steinerne Treppe nach oben.

Die Treppe wurde mit einem magischen Alarm geschützt. Wenn eine Kreatur die Hälfte der Treppe hinaufgestiegen ist, ruft ein *Magischer Mund*-Zauber auf Zwergisch: „Alarm! Alarm! Eindringlinge nähern sich!" Dies warnt die Duergarwachen in Bereich 36.

36. DIE GROSSE HALLE

Am oberen Ende der Treppe, die aus Bereich 35 hierherführt, befindet sich eine steinerne Tür, in die das finster blickende Gesicht eines Zwerges eingemeißelt ist. Sie lässt sich leicht öffnen.

> Diese riesige Halle ist von zehn großen Säulen geschmückt, welche in Form von Drachen und Riesen gemeißelt wurden und die hohen Gewölbedecken stützen. Flackernde, orange leuchtende Fackeln, die in Halterungen an der Wand befestigt sind, erhellen den Raum. Am anderen Ende steht ein mächtiger Thron auf einem Podest. Die Wände waren einst von Mosaiken geschmückt, aber diese wurden zerstört und sind nun mit Schmierereien befleckt. Kleine Fragmente von Mosaiksteinen liegen auf dem Boden. Ihr seht fünf weitere Ausgänge.
>
> Ein kleines Feuer glimmt auf dem Boden vor dem Podest, wo fünf leere Pritschen liegen, umringt von Ausrüstung und Vorräten. Die Schläge von Hämmern auf Eisen kommen von jenseits der südlichen Türen.
>
> Plötzlich ruft eine barsche Stimme aus den Schatten hinter den Pfeilern: „Geht dahin zurück, wo ihr herkamt! Das ist eure letzte Warnung!"

Die Höhle war einst Durgeddins Thronsaal, Banketthalle und das Zentrum seiner Macht. Die Decke hier ist 9 m hoch, und die Fackelhalterungen befinden sich 3 m über dem Boden. Der Thron ist wenig bemerkenswert: eine kurze Steinbank, die in der Vergangenheit vielleicht mal dekoriert war. Die Schmierereien zeigen vulgäre, orkische Schimpfworte, die Zwerge und ihre Herkunft beleidigen.

Kreaturen. Zwei **Duergar**-Wachen und Ghared, eine **Duergar-Spionin** (siehe Anhang B), halten hier Wache. Die Duergar sind unsichtbar, außer die Gruppe hat es geschafft, die Treppe aus dem Bereich 35 zu erklimmen, ohne den *Magischen Mund* auszulösen.

Verhandlung. Die Duergar sind der Gruppe feindlich gesinnt, aber warten erst ab, ob die Charaktere angreifen. Ghared ruft ihnen eine Warnung zu und spricht für die Duergar. Sie ist argwöhnisch, gierig und arrogant, aber nicht dumm.

Sie ist bereit, der Gruppe Informationen zu geben, wenn ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 ablegt. Die Charaktere können ihre Einstellung mit einer angemessenen Bestechung (mindestens 100 GM) zu gleichgültig ändern und so den SG des Wurfs auf 10 reduzieren.

Ghared kann die folgenden Informationen teilen, sollten die Abenteurer sie dazu bringen, mit ihnen zu sprechen:

- Die Türen im Norden führen zu Hallen, die von Untoten und verfluchter Magie befallen sind.
- Die Tür nach Südwesten führt zu den alten Küchen, die von mehr verfluchter Magie geschützt werden.
- Ein Drache lebt in einem großen Höhlensee weit in der Tiefe.
- Der unterirdische Fluss fließt aus dem See durch andere Teile des Komplexes unter dem Glitzerheim. Er wird von einem See auf der Oberfläche gespeist.

Sollten die Verhandlungen erfolgreich sein, sind die Duergar bereit, die Gruppe die Räume im Norden betreten zu lassen. Die Charaktere können die Duergar mit einem angemessen hohen Wurf auf Charisma (Überzeugen) und bei einer gleichgültigen Einstellung von Ghared dazu bringen, sie zum Eingang des Territoriums des Drachen zu eskortieren (der Spalt in Bereich 38). Die Duergar erlauben der Gruppe nicht, die Klingenwerke (Bereich 37) ohne Eskorte zu betreten, und sie verbieten den Zutritt zu Bereich 39.

Wenn die Charaktere nicht verhandeln oder die Verhandlungen schlecht laufen, kommt es zum Kampf.

Taktik. Sollte es zum Kampf kommen, greifen die Duergar-Wachen zuerst mit ihren Wurfspeeren an. In der nächsten Runde nutzen sie ihre Fähigkeit Vergrößern, wobei sie hinter zwei der Säulen in Deckung gehen. Dann begeben sie sich in den Nahkampf.

Währenddessen bleibt Ghared unsichtbar und begibt sich in Position, um einen hinterhältigen Angriff auszuführen, und vergrößert sich dann, nachdem sie sichtbar geworden ist. Sie hat einen *Heiltrank*, den sie nutzt, sollten ihre Trefferpunkte unter die Hälfte ihres Maximums sinken.

Sobald zwei Duergar im Kampf fallen, versucht der Überlebende sich zu Bereich 37 oder 39 zurückzuziehen.

37. Die Klingenwerke

Dort, wo früher Durgeddins Schmiede und Werkstätte war, arbeiten die Duergar gerade an einem Geheimprojekt, in der Hoffnung, dass sie einen Funken der rachsüchtigen Magie des Meisters einfangen können.

> Eine Flügeltür aus Stein führt in ein Tonnengewölbe, in dem sich mehrere Schmelzöfen befinden. Das östliche Ende dieses Raums führt weiter in eine große, finstere Höhle, aus der ein kalter Wind heult. Ein Fluss durchläuft die Mitte des Raumes von West nach Ost, überspannt von zwei Steinbrücken. Auf der anderen Seite des Gewässers arbeiten drei kahlköpfige, graue Zwerge an einer donnernden Schmiede und schlagen eine weißglühende Klinge auf einem alten Amboss in Form.

Kreaturen. Zwei **Duergar**-Schmiede fertigen gerade am mittleren Amboss der südlichen Wand eine Klinge an. Ihre Arbeit wird von Snurrevin über wacht, einem **Duergar** mit den folgenden Anpassungen, die seinen Herausforderungsgrad auf 2 heben (450 EP):

- Er hat 45 (7W8 + 14) Trefferpunkte.
- Seine Intelligenz ist 14 (+2).
- Er hat ein zusätzliches Merkmal:

Zauberwirken. Snurrevin ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Feuerpfeil*, *Magierhand*, *Schockgriff*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Lautloses Trugbild*, *Schild*, *Sprühende Farben*
2. Grad (2 Zauberplätze): *Person festhalten*, *Zerbersten*

Snurrevin hat einen Vertrauten, eine **Ratte** namens Braunnag, die sich in der Nähe der nicht befeuerten Esse im Osten in den Schatten versteckt. Die Duergar sind mit ihrer Aufgabe beschäftigt und bemerken das Eintreten der Gruppe nicht, außer die Charaktere machen sich aktiv bemerkbar. Sie reagieren gewaltsam auf Eindringlinge, die nicht von Duergar eskortiert werden.

Sollte sich die Gruppe als Bedrohung erweisen, greifen die beiden Schmiede nach ihren Waffen, nutzen Vergrößern und bewegen sich zu den zwei Brücken, um diese zu bewachen. Wenn der Kampf nicht zu ihren Gunsten verläuft, werden sie unsichtbar und versuchen zu Bereich 36 zu entkommen, um sich den Duergar in Bereich 39 anzuschließen.

Im Kampf könnte Snurrevin *Schockgriff* durch seinen versteckten Vertrauten zaubern, und er könnte *Lautloses Trugbild* nutzen, um seine Feinde mit real erscheinenden Gefahren zu verwirren.

Schätze. In der kalten Esse in der nordwestlichen Ecke des Raums hat Snurrevin 320 GM, 1.100 SM, eine goldene Kette mit Rubinen, die 900 GM wert ist, und einen *Trank der Hügelriesenstärke* versteckt.

38. Der Spalt

> Der Fluss der durch die alten, zwergischen Klingenwerke fließt, mäandert durch eine natürliche Höhle, bevor er einen riesigen Spalt hinunterstürzt. Ihr seht dort unten nichts als Dunkelheit, wobei das Platschen von Wasser tief unten über das Brüllen des Wasserfalls gerade so hörbar ist.
>
> Nördlich der Spalte ist ein kleiner Vorsprung teilweise durch eine Felsnase versteckt.

Der Spalt ist 36 m tief. Jeder, der hier hinunterfällt, erleidet 42 (12W6) Wuchtschaden und befindet sich in Bereich 50 der Ebene des Schwarzen Sees. Um die rutschige Felswand neben dem Wasserfall hinunterzuklettern, sind mehrere erfolgreiche Würfe auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 nötig, oder gegen SG 5 für einen Charakter, der ein Seil benutzt.

38a. Kettenleiter

Die Felsnase am nördlichen Rand verbirgt eine alte Kettenleiter, die nach unten zu Bereich 51 des Schwarzen Sees führt. Die Leiter ist von der südlichen Klippe aus nicht sofort sichtbar, aber ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, kann sie entdecken.

39. Ratskammer

Die Duergar haben in der ehemaligen Ratskammer Khundrukars einen Wachposten eingerichtet.

> Die Tür hinter dem Thron führt in ein kleines Audienzzimmer. Ein großer Tisch, aus einer einzigen Steinplatte geschaffen, dominiert die Mitte des Raums, und alte Wandteppiche hängen an der Wand. Eine Steintür an der gegen-

Arundils Belebte Gegenstände

Vor einem Jahrhundert belebte der zwergische Magier Arundil eine Reihe von Gegenständen, um die Schmiede vor nicht-zwergischen Eindringlingen zu schützen. Viele seiner Kreationen funktionieren noch bis heute (in den Bereichen 41, 47 und 48).

Diese belebten Gegenstände greifen keinen Zwerg oder Duergar an. Ein Zwerg (Duergar eingeschlossen) kann einem Gegenstand sogar befehlen, seine Angriffe einzustellen. Wenn so ein Befehl ausgesprochen wird, wird der Gegenstand für 10 Minuten, oder bis derjenige, der ihn befehligt, das Gebiet verlässt, bewegungslos.

überliegenden Wand ist mit dem Gesicht eines Zwergs verziert, das ihr schon einmal anderswo gesehen habt.

Ein grauhäutiger Zwerg in Schuppenpanzer und Schild hält an dieser Tür Wache. Er ruft und hebt seinen Wurfspeer.

Kreaturen. Sollte die Gruppe nicht unter Ghareds Schutz stehen (siehe Bereich 36), kämpft der einzelne **Duergar** bis zum Tod, um seinen Anführer in Bereich 40 zu beschützen.

Sollten die Charaktere mit der Duergar-Wache kämpfen, hört die Anführerin Nimira die Kampfgeräusche. Sie ist eine **Duergar** mit den folgenden Anpassungen, die ihren Herausforderungsgrad auf 3 heben (700 EP):

- Ihre RK ist 17 (Schienenpanzer).
- Sie hat 52 (8W8 + 16) Trefferpunkte.
- Sie hat zusätzliche Merkmale:

Mehrfachangriff. Nimira führt zwei Angriffe mit ihrem Zweihandschwert aus.

Zweihandschwert. *Nahkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Hiebschaden oder 16 (4W6 + 2) Hiebschaden, wenn vergrößert.

Nimira nutzt Vergrößern und kommt in der nächsten Runde nach heraus, um sich dem Kampf anzuschließen. Wenn ihre Wache fällt oder sie gegen mindestens drei Feinde kämpfen muss – und Verhandlungen keine Option sind – wird sie unsichtbar. Sie versucht daraufhin, entweder zu Bereich 36 oder durch die Geheimtür, die nach Osten führt, zu Bereich 40 zu entkommen.

Verhandlung. Nimira ist eine exzellente Kämpferin, aber sie ist pragmatisch und unter den richtigen Umständen durchaus bereit, zu verhandeln. Sie kennt die gleichen Informationen, wie die Duergar in Bereich 36 und könnte davon überzeugt werden, die Gruppe zum Spalt zu führen, der zum Hort des Drachen führt (Bereich 38).

40. Durgeddins Gemächer

Durgeddin führte ein eher spartanisches Leben und scheute prächtige Dekorationen und Reichtümer in seinen Gemächern. Nimira hat sich den Raum für ihre eigenen Zwecke angeeignet.

Dieser Raum scheint ein Schlafzimmer zu sein. In der südlichen Ecke steht ein großes, hölzernes Bett, das allerdings teilweise verbrannt und durch Axthiebe schwer zersplittert ist. Ein Tisch, eine Bank und ein Schreibtisch haben eine ähnliche Behandlung erlitten. In der Mitte an der südlichen Wand wurde ein wenig Platz für eine simple Bettstatt und zwei große Umhängetaschen gemacht. Zwei Türen führen aus dem Raum nach Norden.

Wenn die Abenteurer diesen Raum durch die Geheimtür im Wandschrank betreten (siehe unten) oder die Wache in dem Bereich 39 umgangen oder leise ausgeschaltet, ist Nimira hier und ruht sich auf der Pritsche aus. In den Umhängetaschen befinden sich alltägliche Vorräte: Kleidung, Essen, Lampenöl und ähnliche Gegenstände.

Die Tür in der nordwestlichen Ecke führt zu einem Baderaum, in dem zwei kleine Tonbehälter stehen, in denen sich Wasser zum Waschen befindet. Die Tür im Nordosten führt zu einem Wandschrank, in dem die mottenzerfressenen Überreste mehrerer Mäntel hängen.

Geheimtür. In der östlichen Wand des Wandschranks befindet sich eine Geheimtür. Die Tür ist nicht gut versteckt: Es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10, sie zu finden. Nimira kennt diesen Geheimweg und nutzt ihn zur Flucht, sollte sie sich dazu gezwungen sehen.

41. Küchen

Die Treppe, die von der Säulenhalle nach Süden führt, endet an einer hölzernen Tür. Dahinter befindet sich ein Korridor, der zu einem großen Raum voller Kochstellen führt. Dieser Raum muss einst als Küche gedient haben: Töpfe, Pfannen und Kessel liegen verstreut auf dem Boden und mehreren Tischen. Eine Tür im Westen führt in eine Vorratskammer, die mit verrotteten Lebensmitteln gefüllt ist. Plötzlich hört ihr ein schabendes Geräusch, und ein großer Holztisch erzittert bewegt sich in eure Richtung!

Kreatur. Ein **Belebter Tisch** (siehe Anhang B) aktiviert sich, wenn jemand den Hauptteil dieses Raums betritt. Er kämpft, bis er zerstört wird, wird aber keinen Zwerg angreifen. Siehe den Kasten „Arundils Belebte Gegenstände".

Der Raum ist voll mit alten, rostigen Eisentöpfen, Pfannen, Besteck und Kochutensilien, von denen nichts besonders wertvoll ist.

42. Entweihter Schrein

Durgeddins letztes Gefecht trug sich in Khundrukars Schrein zu, wo er zahlreiche Feinde tötete, bis die Orks ihn letztendlich überrannten. Ork-Schamanen sprachen grausige Flüche über seine sterblichen Überreste aus, um sicherzugehen, dass dieser fürchterliche Feind niemals wiederkommen würde. Daraufhin kerkerten sie einen wilden Ork-Krieger hier ein und machten ihn untot, auf dass er den Schrein für immer verteidige.

Die Tür, die aus Bereich 36 herausführt, trägt den orkischen Schriftzug: „Hinter dieser Tür ist der Schaffer des Todes gebunden. Möge sein Hass an ihm nagen, bis die Sonne stirbt und alle Dinge enden."

Dieser Raum war einst ein Schrein der zwergischen Götter. In die Wände sind ihre grimmigen Gesichter eingemeißelt, und am westlichen Ende des Raums steht ein niedriger Steinaltar. Steinbänke wurden zerstört und herumgeworfen, und die Ikonen der Götter wurden entstellt.

Auf dem Altar liegt die sehr alte Leiche eines zwergischen Kriegers in Ritterrüstung, die Arme über der Brust verschränkt. Knochen liegen in Haufen um den Altar, und an seinem Fuß kauert der ausgetrocknete Körper eines Orks in beschlagenem Leder.



Kreaturen. Der orkische Recke ist nun ein **Gruftschrecken**, ein untotes Monster, das es nach der Essenz des Lebens dürstet. Zwei der Knochenhaufen sind Oger-Skelette (nutze die Spielwerte des **Ogers**; gib ihm den Typ Untoter, Anfälligkeit für Wuchtschaden, Immunität gegen Giftschaden und Immunität gegen Erschöpfung und den Zustand Vergiftet; nimm ihm die Fähigkeit zu sprechen). Die Oger wurden im letzten Kampf getötet und später belebt, um dem Ork-Krieger in seiner Wache beizustehen.

Der Gruftschrecken und die Skelette liegen unbewegt, bis jemand den Raum betritt. Sie können die Charaktere nicht jenseits des Raums verfolgen.

> Einige der Knochen am Fuß des Altars bewegen sich und bilden zwei riesige Skelette, die Zweihandknüppel führen. Der tote Ork-Krieger schaut hinauf zu euch und grinst böse, als er sich erhebt, grünes Feuer in seinen hasserfüllten Augen.

Schätze. Die Orks haben den Schrein nach dem Fall Khundrukars geplündert, aber zwei Mitglieder der ersten Expedition sind zusammen mit ihren wertvollen Besitztümern durch die untoten Wachen gefallen. Unter einigen Knochen in der Nähe des Altars ist ein Sack zu finden, der 280 GM sowie ein Rohr aus Knochen mit einer *Zauberschriftrolle des Spinnennetzes* und einer *Zauberschriftrolle des Spinnenkletterns* enthält.

43. Eingang zu den Zwergenhallen

Die Zwerge Khundrukars lebten einst in privaten Gemächern nördlich der großen Halle. Als die Orks hier hindurchkamen, töteten sie alle Zwerge, die sie fanden, und nahmen diesem Ort jegliche Reichtümer.

> Die Tür öffnet sich zu einem großen Raum mit einem dunklen Becken in der Mitte. Auf dem Boden liegen Teile zerstörter Möbel und andere Trümmer. Gänge führen nach Osten und Westen.
>
> Das Gebiet wird von merkwürdigem Stöhnen erfüllt, das nach und nach als zwergische Flüche erkennbar wird. Das Geräusch wird zu einem wütenden Geschrei und kommt näher. Kurz darauf kommt die durchsichtige Gestalt eines gerüsteten Zwerges durch die Wand und greift euch an!

Kreatur. Die Bereiche 43, 46 und alle Räume, die mit 44 markiert sind, sind mittlerweile die Domäne des Zwergenmagiers Arundil, der hier als wahnsinniger **Geist** verweilt.

Der Geist greift jeden auf unbarmherzige Weise an, der sich in sein Territorium begibt (wahrscheinlich entweder in Bereich 43 oder 46), aber kann Charaktere, die sich aus seiner Domäne herausbewegen, nicht verfolgen. Sollte der Geist vertrieben werden, flieht er in einen der leeren Räume, die als Bereich 44 markiert sind.

Entwicklung. Arundils Geist wird von Scham und Trauer darüber geplagt, dass er den Rest seines Volkes zum Sterben zurückließ (siehe Bereich 47). Er könnte von Charakteren besänftigt werden, die ihn davon überzeugen, dass sie Khundrukar bereinigt haben.

44. Geplünderte Räume

Mehrere Räume in der Schmiede waren einst Wohnräume, Salons, Kasernen, Waffenkammern, Vorratskammern und so fort. Jetzt finden sich darin allerdings nur noch zerstörte Möbel und Trümmer des letzten Kampfes, Schmierereien in der Sprache der Orks und skelettierte Überreste einiger Zwerge und Orks.

Schätze. Hier und da können noch einige Wertsachen zwischen dem Unrat gefunden werden. Wirf einen W10, wenn ein Charakter das erste Mal einen Raum untersucht. Bei einer 10 entdeckt der Charakter einen Edelstein (siehe die Ta-

belle „10 GM Edelsteine" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*).

45. Skelettraum

Einer der kleineren Räume wurde früher als Kaserne genutzt. Ein halbes Dutzend Zwerge ist hier gestorben, und sie wurden von Arundil später als Untote belebt (siehe Bereich 47). Er befahl ihnen, ihren Posten gegen alle Eindringlinge zu verteidigen.

> Dieser Raum war möglicherweise einst eine Kaserne. An der Wand stehen die Überreste sechs hölzerner Betten, verbrannt und zerschlagen von den Plünderern. Ein halbes Dutzend Zwergenskelette liegt hier und dort auf dem Boden verteilt. Die Skelette erheben sich mit Knacken und Knirschen und bewegen sich auf euch zu.

Kreaturen. Die sechs **Skelette** greifen jede nicht-untote Kreatur an, allerdings verfolgen sie niemanden, der den Raum verlässt.

Schätze. Die Schurkin der gescheiterten Expedition liegt in diesem Raum. Ihre vertrocknete Leiche ist halb unter zerstörten Möbeln vergraben. In der Geldbörse an ihrem Gürtel befinden sich 670 SM.

46. Gemeinschaftsraum

Dieser offene Hof im Osten der Wohngegend war der Schauplatz einer offenen Schlacht zwischen den Zwergen und den Orks.

> Der Gang führt zu einem großen, offenen Raum. Drei Türen führen hinein, und dunkles Wasser füllt ein großes, niedriges Steinbecken in der Mitte. Der Raum ist von den Überresten alter Krieger übersäht. Sieben Zwergenleichen liegen noch dort, wo sie vor einhundert Jahren fielen, umringt von den Überresten von mindestens einem Dutzend orkischer Krieger. Den Toten wurden ihre Waffen und Rüstungen geraubt. Nur eine Handvoll zerbrochener Klingen und gespaltener Schilde sind noch übrig.

Kreaturen. Sollten die Charaktere sich diesem Gebiet von der Geheimtür im Süden nähern, bevor sie Bereich 43 betreten, konfrontiert der **Geist** Arundil sie hier. Siehe dazu die Begegnung in Bereich 43. Andernfalls gibt es hier keine Gefahr oder Wertsachen.

47. Arundils Gemächer

Arundil, der erste Magier Khundrukars und Durgeddins zuverlässiger Berater, lebte in diesen geräumigen Gemächern in der Nähe der großen Halle. Während dem letzten Ansturm der Orks nutzte Arundil seine Magie, um dem Gemetzel zu entkommen. Er kehrte dorthin zurück und fand all seine Verwandten tot vor. Vor Trauer wahnsinnig geworden, versuchte er die Verteidigungsmaßnahmen des Komplexes zu reparieren, ließ tote Krieger als Untote auferstehen und belebte Gegenstände, um jegliche Eindringlinge zu töten. In seiner Tollheit beschwor er sogar einen Unhold (siehe Bereich 49) und starb kurze Zeit später durch eben diesen.

> Dieser Raum muss einst das Privatgemach eines wichtigen Zwergs gewesen sein. Er ist mit Wandteppichen geschmückt und gemütlich eingerichtet, auch wenn sich die Zeichen der Zeit nicht ignorieren lassen. Der Raum wurde anscheinend nicht geplündert. Ein wunderschöner Teppich liegt in der Mitte des Raums, und ein einfaches Bett und ein Schreibtisch stehen in der südwestlichen Ecke.

Kreatur. Der Teppich, ein Quadrat mit 6 m Kantenlänge, ist in Wirklichkeit ein gigantischer **Teppich des Erstickens**, der aktiviert wird, wenn ein Nicht-Zwerg auf ihn tritt. Er kämpft, bis er zerstört wird, aber greift keine Zwerge an. Siehe „Arundils Belebte Gegenstände", Seite 54.

Schätze. Unter dem Bett befindet sich eine kleine, hölzerne Truhe, die 1.200 SM, 3.000 KM und ein Seidentuch enthält, in dem sich ein Sternensaphir im Wert von 55 GM und ein paar zusammenpassende, blaue Topase im Wert von jeweils 90 GM befinden.

48. Geplünderte Waffenkammer

Khundrukars Waffenkammer wurde schon vor langer Zeit geplündert. Ihre Tür ist aus Eisen, aber das Schloss wurde während der Raubzüge aufgebrochen. Die Tür kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 aufgedrückt werden.

> Reihen leerer Waffenständer und ein Dutzend oder mehr ebenfalls leerer Rüstungsständer deuten darauf hin, dass dieser Raum einst eine Waffenkammer war. Einiges an Schutt ist über den Boden verteilt, aber es fällt euch nichts Wertvolles ins Auge.

Kreatur. Einer der Rüstungsständer ist ein belebter Gegenstand (nutze die Spielwerte einer **Belebten Rüstung**), der aktiviert wird, wenn ein Nicht-Zwerg den Raum betritt. Er kämpft, bis er zerstört wird. Siehe „Arundils Belebte Gegenstände", Seite 54.

49. Idallas Versteck

Der verrückte Zwerg Arundil nutzte alle ihm zur Verfügung stehenden magischen Fähigkeiten, um den Komplex zu schützen. Er belebte nicht nur Gegenstände und die Knochen der Toten, sondern wendete sich im Zuge seines vergeblichen Versuchs, diesen Ort sicher zu machen, auch gefährlicherer Magie zu. In den ehemaligen Gemächern eines zwergischen Gelehrten am östlichen Ende Khundrukars fand er eine Zauberschriftrolle, die er nutzte, um sich einen Unhold untertan zu machen.

> Dieser Raum war einst eine Bibliothek oder ein Arbeitszimmer. Bücherregale stehen an den Wänden, und Bücherstapel liegen auf dem Tisch in der Mitte des Raums. Die Luft stinkt nach schimmligem Papier. Türen führen nach Norden, Osten und Süden.
>
> Eine wunderschöne, schlanke Frau mit langen, schwarzen Haaren sitzt auf einem Stuhl am Tisch und sieht sehr traurig aus. Ihre zerschlissene Kleidung mindert ihre Schönheit nicht.

Kreatur. Arundil beschwor eine **Sukkubus** und befahl ihr, den Bereich zu bewachen, der jetzt die Domäne von Arundils Geist ist (siehe Bereich 43). Die Sukkubus konnte Arundils Willen allerdings leicht überwältigen und spielte auf grausame Weise mit ihm, bis sie ihm letztendlich die Lebenskraft aussaugte.

Die Sukkubus, die sich selbst Idalla nennt, beanspruchte die Bibliothek des Gelehrten für sich und verbringt die meiste Zeit hier und liest sich das gesammelte Wissen an. Sie erfuhr aus den Aufzeichnungen des Gelehrten von Khundrukars Geschichte und realisierte, dass die Legenden über wundersame Schätze gierige Seelen hierherlocken würden. Sie fraß

Idallas Geschichte

Idalla liebt es, die Charaktere in die Irre zu führen. Sie kann die folgenden Informationen weitergeben:

- Der Magier lebt unter diesem Bereich. Er will Idalla für seine Studien über verlängertes Leben nutzen. (Falsch.)
- Der Magier erzählte Idalla ein wenig von der Geschichte Khundrukars und Durgeddins Schicksal, was sie weitergeben kann. (Die Informationen sind wahr, aber die Sukkubus lernte die Geschichte aus den Büchern, nicht von dem Magier.)
- Ein Doppelgänger haust im Glitzerheim. (Falsch.)
- Ein toter Zwerg sucht diese Hallen heim, allerdings ist er nicht mehr als ein verrückter, Kauderwelsch redender Geist. (Wahr; sie meint den Geist Arundils.)
- Ein Uralter Drache lebt unter der Gießerei. (Teilweise wahr; Nachtschuppe ist ein Junger Drache.)

den Magier der früheren Expedition, der hier Zuflucht gesucht hatte, nachdem seine Gefährten getötet worden waren. Seitdem verbreitete die Sukkubus Gerüchte, um mehr Abenteuer zu ihrem Hort zu locken.

Idalla hat die Gestalt einer jungen, menschlichen Frau angenommen. Wenn die Charaktere den Raum betreten, springt die Sukkubus auf und fleht sie an, sie aus ihrer Gefangenschaft zu befreien. Idalla erzählt den Charakteren, dass sie eine Gefangene des Magiers sei, der hier unter diesem Bereich lebt. Die Sukkubus hat die Rolle perfektioniert und zittert und weint, während sie ihre Leidensgeschichte spinnt. Sie versucht die Gruppe zu trennen, indem sie einen Charakter dazu überredet hierzubleiben (sie nutzt ihre Fähigkeit Bezaubern, wenn nötig), während die anderen sich um den Magier kümmern. Sollten die Charaktere jemanden mit Idalla alleinlassen, versucht die Sukkubus ihren Kuss zu nutzen und die unglückliche Seele auszusaugen. Sie ist eine gute Lügnerin und mischt gerade so viel Wahrheit in die Geschichte, dass sie überzeugend klingt. Siehe hierzu den Kasten „Idallas Geschichte".

Sollten die Charaktere Idalla angreifen, versucht sie den gefährlichsten Charakter zu bezaubern und ihn gegen die Gruppe zu wenden, während die Sukkubus sich auf die Ätherebene begibt.

49a (Schlafzimmer). Der angrenzende Raum war einst das Schlafgemach des zwergischen Gelehrten. Es ist schimmlig und stickig. Jeder, der sich in diesem Raum umsieht, findet mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ein geheimes Fach in der Wand.

Schätze. Der zwergische Gelehrte besaß eine kleine Menge Schätze, die er in dem Geheimfach aufbewahrte: 110 GM und ein Katzenauge-Schmuckstein im Wert von 70 GM. In der Bibliothek können die Charaktere, zusätzlich zu der großen Sammlung zwergischen Wissens, vier *Zauberschriftrollen* (*Alarm, Selbstverkleidung, Vergrößern/Verkleinern* und *Schild*) finden. In den Regalen könnten sich nach deinem Ermessen weitere Schriftrollen, nützliche Informationen bezüglich des Abenteuers, für einen Sammler wertvolle Gegenstände oder mehr interessantes Wissen finden.

Der Schwarze See

Der Schwarze See, die dunkelste und abgelegenste Ecke des Glitzerheims, ist eine große, sich windende Höhle, gefüllt mit Wasser aus dem Dunklen Weiher, das durch einen Unterwassertunnel hierhergelangt. Aus dem See strömt der unterirdische Fluss nach Westen durch die Erdspalte, über den Grund des Spalts in Bereich 3 des Bergtors und etwa 7,5 km weiter, bis er an der Oberfläche austritt.

Die Zwerge Khundrukars haben diese Höhlen nie besiedelt, allerdings haben Durgeddin und seine Anhänger mit dem Bau eines Fluchtwegs durch die Tiefen begonnen.

Der Schwarze See ist jetzt die Domäne Nachtschuppes, einer Jungen Schwarzen Drachin. Sie hat hier ihren Hort errichtet, indem sie nach und nach die letzten Schätze Khundrukars hier ansammelte. Nachtschuppe kann aus dem See zur Erdspalte schwimmen, hinauf zum Glitzerheim klettern oder durch den Spalt hinauf zur Gießerei fliegen. Die Troglodyten fürchten und verehren die Drachin. Die Duergar haben einen unsicheren Waffenstillstand mit Nachtschuppe ausgehandelt und zahlen ihr einen bescheidenen Tribut, damit sie sie in Ruhe lässt.

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.6 verzeichnet.

50. Die Kaskade

Der Fluss in Bereich 38 fließt über den Rand des Spalts und ergießt sich nach unten in ein aufgewühltes Becken.

> Das Donnern des spritzenden Wassers erfüllt diesen Raum. Es sammelt sich und fließt weiter nach Norden, wo es in einen großen Fluss mündet. Die Luft ist schwül, und das Tosen des Wasserfalls ist ohrenbetäubend. Ein breiter Felsvorsprung erstreckt sich nach Norden zum Fluss und windet sich dann aus eurer Sicht. Das schlammige Ufer des Wasserbeckens ist von Spuren aufgewühlt.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 ablegt, kann die Spuren als die eines großen Reptils mit vier Füßen und einem langen Schwanz identifizieren. Die Spur führt weg von dem harten Stein des Felsvorsprungs im Norden (wo sie nicht gesehen werden kann) ins Wasser.

51. Zwergische Brücken

Durgeddins Anhänger bauten einst zwei steinerne Brücken, als sie die Arbeit an dem Fluchtweg durch diese Ebene aufnahmen. Die Kettenleiter, die von dem Felsvorsprung in Bereich 38 hinabhängt, endet über dem Boden in dem Bereich südlich der östlichen Brücke.

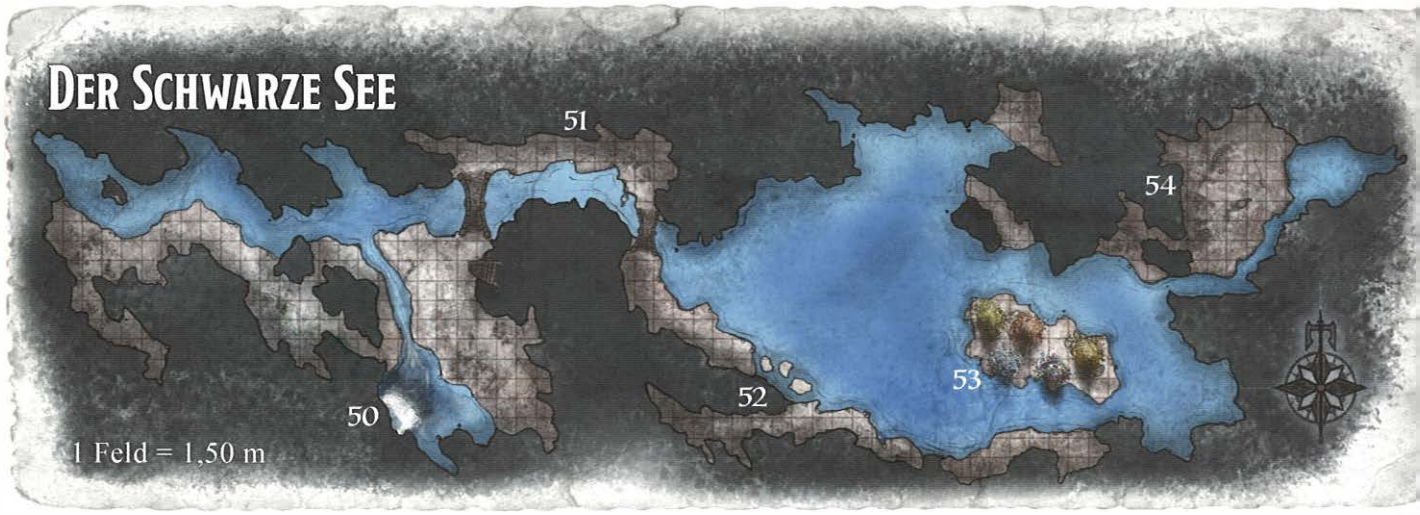
Sollten die Charaktere dieses Gebiet erreicht haben, indem sie über die Leiter oder auf andere Weise die Schlucht hinabgestiegen sind, dann lies oder paraphrasiere den folgenden Text. Passe die Informationen den gegebenen Umständen an, wenn sie auf anderem Weg hierhergekommen sind.

> Ein reißender, unterirdischer Fluss tost von Osten nach Westen unter einer Steinbrücke hindurch. Das Ende der Kettenleiter befindet sich in der Nähe des südlichen Flussufers. Am nördlichen Ende der Brücke führt ein Vorsprung weiter nach Osten.

Sollten die Charaktere nach Norden gehen und die Brücke überqueren, lies:

> Nach einer kurzen Weile biegt der Vorsprung, der nach Osten führt, nach Süden ab, und eine zweite Brücke führt über den Fluss.

Die westliche Brücke ist sicher, aber die Brücke im Osten nicht. Sie ist deutlich abgesackt, und einige ihrer Quadersteine lehnen sich unsicher zur Seite. Außerdem sieht der Stein merkwürdig vernarbt aus (was durch Nachtschuppes Säureodem verursacht wurde). Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen



Karte 2.6: Der Schwarze See

SG 10 ablegt, kann erkennen, dass der Stein durch Säure verätzt wurde. Die Quelle der Säure bleibt jedoch unklar.

Gefahr. Die marode Brücke hält nicht viel Gewicht aus, bis sie kollabiert. Sollte mehr als eine kleine oder größere Kreatur auf einmal auf der Brücke sein, oder sollte ein Charakter in schwerer Rüstung die Brücke betreten, bricht der Bogen zusammen. Jede Kreatur auf der Brücke muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um sich auf den Vorsprung zu retten. Bei einem misslungenen Wurf stürzt die Kreatur und erleidet durch das fallende Holz und den Stein 7 (2W6) Wuchtschaden. Sie wird außerdem in der Strömung des Flusses gefangen (siehe „Reißende Gewässer", Seite 51).

52. Nachtschuppes Unterschlupf

Wenn die Charaktere sich zum ersten Mal dem südöstlichen Ufer des Sees nähern, macht Nachtschuppe auf ihrem Hort auf der Insel ein Nickerchen (Bereich 53). Die Drachin bemerkt ihre Anwesenheit sofort, sollten die Charaktere laute Geräusche machen, Lichtquellen bei sich tragen oder die Brücke zum Einsturz bringen. Ansonsten ziehen die Charaktere Nachtschuppes Aufmerksamkeit nicht auf sich, außer sie gehen den ganzen Weg zu dem Felsvorsprung südlich von Bereich 53.

> Die baufällige Brücke führt zu einem weiteren Vorsprung, der sich in südöstlicher Richtung an einem sehr großen See entlangwindet, welcher allem Anschein nach die Quelle des unterirdischen Flusses ist. Die Höhle scheint recht groß zu sein. Das gegenüberliegende Ufer des Sees wird von der Dunkelheit verschluckt, und die Echos des Wassers deuten auf die beträchtliche Dimension der Höhle hin.

Kreatur. Wenn Nachtschuppe die Eindringlinge bemerkt, gleitet die **Junge Schwarze Drachin** ins Wasser und schwimmt leise in die Nähe der drei Trittsteine, die auf der Karte zu sehen sind. Jeder Charakter, der den See beobachtet, kann einen vergleichenden Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen den Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) der Drachin ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf kann der Charakter einen Blick auf eine schlangenhafte Form erhaschen, die sich in der Dunkelheit bewegt.

Nachtschuppe nutzt ihre aquatische Umgebung voll aus und gibt für ihre Feinde kein einfaches Ziel ab. Sie beginnt den Kampf in einer Entfernung von 6 bis 9 m, wobei sie nur ihren Kopf und einen Teil ihres Halses aus dem Wasser herausstreckt (was ihr Dreivierteldeckung gibt), und speit Säure. Danach taucht sie hinab und wartet, bis sich ihre Odemwaffe wieder auflädt. Nachtschuppe begibt sich nicht in den Nahkampf, außer sie wird unter Wasser konfrontiert. Sollte die Drachin auf 40 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, versucht sie, durch den Tunnel zu Bereich 54 zu entkommen.

Verhandlungen. Nachtschuppe ist Verhandlungen abgeneigt, außer die Charaktere ergeben sich, geben ihr all ihre Schätze und werfen ihre Waffen und Rüstungen in den See. Sollten die Charaktere sie schwer verletzen, könnte Nachtschuppe zu verhandeln versuchen, um Zeit zu schinden, damit sie ihren Hort später verlagern kann. Sie gibt diesen nur auf, wenn sie fast tot ist.

53. Nachtschuppes Hort

Wenn die Charaktere die Insel das erste Mal sehen, lies:

> Nicht weit entfernt vom Ufer liegt eine kleine Insel von ungefähr zehn Meter Durchmesser. Stalagmiten erheben sich in Richtung Decke, und die dunklen Wasser des Sees umspielen leise das Ufer. Selbst in der Finsternis glänzen einige Stellen der Inseloberfläche und deuten auf mögliche Schätze hin.

Nachtschatten lagert ihre Schätze auf dieser kleinen Insel in der Mitte des Sees, und sie verbringt den Großteil ihrer Zeit damit, sich hier auszuruhen. Sollten die Charaktere ihre Aufmerksamkeit bis jetzt nicht auf sich gezogen haben, können sie versuchen, sich der Insel leise zu nähern. Dies gelingt, wenn der Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) eines jeden Charakters der passiven Wahrnehmung des Drachen ebenbürtig ist oder diese übersteigt.

Schätze. Nachtschuppe hat durch die Plünderung Khundrukars beträchtlichen Reichtum angesammelt. In ihrem Hort befinden sich 6.200 SM, 1.430 GM, zwei Granate von jeweils 20 GM Wert, eine schwarze Perle, 50 GM wert, ein *Zauberstab der magischen Geschosse*, eine *Zweihandaxt +2*, auf der sich Durgeddins Schmiedezeichen befindet, ein *Schild +1*, ein *Heiltrank* und ein *Trank des Fliegens*.

54. Der Drachentunnel

Unter der Oberfläche eines kleinen Wasserbeckens befindet sich ein Unterwassertunnel, der den Schwarzen See mit dem Dunklen Weiher östlich des Steinzahns verbindet. Der gänzlich unter Wasser liegende Tunnel ist etwa 210 m lang.



Nachspiel

Die Charaktere haben Khundrukars gefährliche Bewohner überwunden und den Drachenhort geplündert. Was passiert jetzt?

Die Aufhänger der Charaktere auflösen

Sollten die Charaktere nach Blasingdell zurückkehren, wird sich der Ruhm der Abenteurer schnell verbreiten. Die Bewohner der Stadt grüßen sie auf der Straße, und einige könnten sie um Hilfe bei Problemen bitten, die zu weiteren Abenteuern führen könnten. Die Charaktere können die Stadt weiterhin als ihren Stützpunkt nutzen. Die weiteren Entwicklungen hängen davon ab, wie sie hierherkamen und wie sie abreisen werden.

Immer der Karte nach

Während die Charaktere die Festung untersuchten, könnten sie eine weitere Karte gefunden haben, vielleicht an einem der Abenteurer der gescheiterten Expedition oder in der Bibliothek in Bereich 49. Die Karte könnte sie zu einem Gewölbe, in eine Stadt in einem fernen Land oder zu einem noch unbekannten Ort führen, an dem es Gerüchten zufolge mehr fantastische Schätze geben soll.

Folgt der Spur der zerbrochenen Klinge

Sollten die Charaktere losgeschickt worden sein, um Waffen für Baron Althon zu beschaffen, können sie ihm das *Langschwert +1* aus Bereich 22, die *Zweihandaxt +2* aus Bereich 53, das Beil aus Bereich 14 und den Kriegshammer aus Bereich 23 bringen. All diese Waffen tragen Durgeddins Schmiedezeichen. Baron Althon zahlt 500 GM über Marktpreis für jede mondäne Waffe, 1.000 GM mehr für das *Langschwert +1* und 6.000 GM mehr für die *Zweihandaxt +2*, sollten die Charakter bereit sein, diese zu verkaufen.

Vernichtet die orkischen Räuber

Die Charaktere können jederzeit nach Blasingdell zurückkehren, um das Kopfgeld für getötete oder gefangene Orks zu kassieren. Sollten die Charaktere alle Orks in der Festung getötet haben, wird der Bürgermeister sie mit einem Fest ehren, das die angesehensten Bürger der Stadt besuchen werden. Die Charaktere haben wertvolle Kontakte geknüpft, die ihnen später helfen könnten.

Weitere Abenteuer

Du kannst eine gesamte Kampagne um die Duergar bauen, welche die Schmiede besetzen. Vielleicht kamen sie aus einer versteckten Stadt, die in noch tieferen Höhlen als jene der Erdspalte und des Schwarzen Sees liegt. Deine Antworten auf die folgenden Fragen können die Grundlage für weitere Abenteuer bilden:

- Wie kamen die Duergar in den Komplex?
- Was ist das mysteriöse Projekt, an dem sie arbeiten?
- Wusste Durgeddin um die Existenz der Duergar?
- Haben die Duergar einige Gegenstände Durgeddins? Wenn ja, bewachen sie diese oder nutzen sie sie?

Du kannst dieses Abenteuer auch nutzen, um bereits die Saat für das nächste Abenteuer zu säen. Vielleicht stoßen die Abenteurer auf die Legende eines magischen Schatzes aus der Zeit von Khundrukars Fall, der im Grab eines bösen Ritters begraben ist. Möglicherweise terrorisiert der Ogerklan des Großen Ulf ein Gebiet in der Nähe, oder ein Ork-Kriegshäuptling führt eine legendäre Waffe, die von Durgeddin erschaffen wurde.

Welche Gestalt sie auch annehmen, die Auswirkungen des Abstiegs der Charaktere nach Khundrukar könnten ihre Leben für Jahre beeinflussen.


S MURPHY

Der Verborgene Schrein von Tamoachan

Die uralte Ruinenstadt Tamoachan ist nur einer Handvoll Gelehrter und Glücksritter bekannt, und selbst diese wissen nur von ihrer Existenz, aber nicht von ihrem genauen Standort. Irgendwo unter den Ruinen liegt der noch obskurere Schrein Zotzilahas, des Vampirgottes der Unterwelt. Abenteurer, die von diesem Ort erfahren, finden die Verlockung, ihn zu erforschen, vermutlich unwiderstehlich.

Sobald die Abenteuer die Ruinenstadt gefunden haben, werden sie vermutlich ein Lager in der Nähe aufschlagen. Nachdem sie ein paar Stunden die Gegend abgesucht haben, finden sie eine gut zu verteidigende Lichtung mit einer Frischwasserquelle.

Der Großteil der Gebäude der Stadt ist eingestürzt, und was noch betretbar ist, befindet sich fast ausschließlich unterirdisch. Die Eindringlinge werden feststellen, dass die uralten Straßen nun eine Art von überwucherten „Tälern" zwischen den uralten Gebäuden darstellen. Die größten derartigen Täler führen zu einer zentralen Lichtung, wo sich eine große Pyramide befindet.

Im Süden dieser Lichtung liegt ein Bereich, der vor Kurzem eingestürzt ist. Hier wurde ein gezacktes Loch offengelegt, in dem eine mit Schutt übersäte Rutsche in die Dunkelheit führt.

Das Abenteuer leiten

Das Abenteuer ist für eine Gruppe von vier bis fünf Charakteren der 5. Stufe ausgelegt. Es beginnt am Morgen, nachdem die Charaktere ihr Lager aufgeschlagen haben. Sobald alle Abenteurer aufgestanden und für die Tagesreise bereit sind, lies folgenden Text vor:

> Auf eurem Weg zum Pyramidentempel geht ihr über geborstene und überwucherte Steinplatten. Immer wieder müsst ihr über umgefallene, teilweise zerstörte Säulen treten und Ranken und Gehölz zur Seite schieben.
>
> Als ihr den Tempel beinahe erreicht habt, könnt ihr hören, wie irgendwelche Kreaturen hinter euch durch das Unterholz brechen. Ihr wendet euch um und seht Leute, die sich ebenfalls auf die Pyramide zubewegen.
>
> Dann plötzlich erzittert die Erde unter euch, und ihr stürzt im Krachen von berstendem Mauerwerk in die Tiefe. Staub ist überall, das Sonnenlicht verschwindet und die Dunkelheit verschlingt euch ...

Die Gruppe ist in Bereich 1 des Gewölbes gefallen. Hier beginnt das Spiel

Die Ruinen des Schreins

Karte 3.1 zeigt den Aufbau des Schreins. Später folgt die Beschreibung der einzelnen Bereiche des Abenteuers.

Die Ruinen: Allgemeine Merkmale

Die Mauern in den Ruinen bestehen aus unbehauenen Steinblöcken, die mit Stuck bedeckt sind. Die Decken bestehen aus demselben Material und werden von Kragbögen gestützt.

Decken. Die meisten Gänge haben 6 m hohe Decken. Manche Räume sind 6 bis 12 m hoch.

Türen. Türen bestehen aus gehämmerter Bronze oder Steinplatten. Sie sind zwar ziemlich schwer, lassen sich aber ohne Wurf öffnen, außer in der Beschreibung steht etwas Gegenteiliges.

Unsicheres Mauerwerk. In manchen Bereichen sind die Steine, die das Deckengewölbe stützen, nicht mehr stabil. Deswegen kann der Einsatz mancher Zauber katastrophale Resultate haben. Zauber wie *Feuerball* (eine Explosion) oder *Donnerwoge* (Schallschaden in einem Wirkungsbereich) haben eine Chance von 25 Prozent, die Decke im Wirkungsbereich zum Einsturz zu bringen. Dies richtet 16 (3W10) Wuchtschaden bei allen Kreaturen im Bereich an und kann den Zugang zu Gegenständen oder Ausgängen erschweren oder sie gänzlich begraben.

Giftgas. Die unteren Ebenen der Ruinen, darunter die Räume und Gänge der Bereiche 1 bis 38, sind mit bernsteinfarbenem Giftgas gefüllt. All diese Bereiche zählen als leicht verschleiert. Jeder kann feststellen, dass das Gas

Das Abenteuer verorten

Im ursprünglichen Abenteuer, das auf der Welt Greyhawk spielt, ist der Verborgene Schrein ein Teil der uralten Ruinenstadt Tamoachan, bei der es sich einst um die nördlichste Hauptstadt des Imperiums von Olman handelte. Die Zivilisation der Olmaner erstreckte sich über einen Großteil des südlichen Kontinents, bevor die aktuelle Geschichte Greyhawks begann. Tamoachan liegt in den wilden Ländern südlich der Olman-Inseln und südwestlich des Reichs der Seefürsten. Das Klima ist subtropisch und sehr feucht. Es regnet beinahe jeden Nachmittag.

Auf anderen Welten gibt es ähnliche gut geeignete Gegenden.

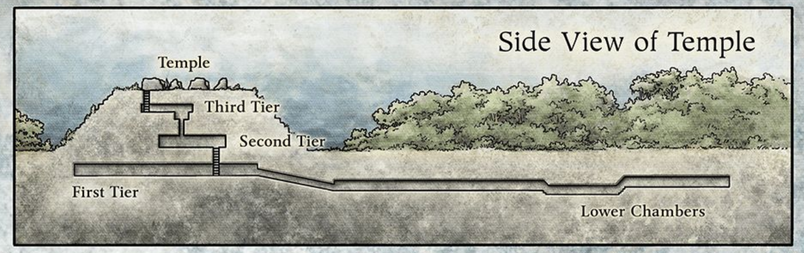
Drachenlanze. Der Verborgene Schrein ist vielleicht nicht Teil einer uralten Stadt Krynns, sondern der isoliert gelegene Tempel eines merkwürdigen Totenkultes, der den Gott Chemosh anbetet. Er könnte im Zeitalter der Träume errichtet worden sein und liegt vermutlich auf einer Insel oder in einem abgelegenen Gebiet nahe des Blutmeers von Istar.

Eberron. Auf Eberron könnte es sich um eine uralte, elfische Kultstädte handeln, die vermutlich mit der Linie Vols in Verbindung steht. Doch Tamoachan könnte auch ein wahrlich urzeitlicher Schauplatz in Q'barra sein, und die olmanischen Götter sind in Wahrheit Unholde aus dem Zeitalter der Dämonen.

Vergessene Reiche. Da die Völker Mazticas den Olmanern sehr stark entsprechen, würde sich die Gegend gut eignen, um die Ruinenstadt und den Schrein dort irgendwo zu platzieren. Tamoachan könnte auch eine verlorene Stadt in den Dschungeln von Chult sein.

The Hidden Shrine of Tamoachan

1 Square = 5 feet



Door
Double Door
Secret Door
False Door
Trap Door in Ceiling
Trap
Trigger Mechanism
Open Pit
Covered Pit
Fountain
Well
Pillar
Stairs
Statue
Stuffed Animal
Bas-Relief, Wall Sculpture
Divan
Curtain
Water
Underwater Ledge
Smokehole or Chute
Iron Bars
Rubble
Vertical Shaft

Temple

Third Tier

Second Tier

First Tier

Lower Chambers

lästig ist, aber man muss einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 ablegen, um festzustellen, dass es giftig ist. Flammen im Wirkungsbereich des Gases leuchten rot und flackern. Wenn man versucht, hier mit natürlichen Mitteln ein Feuer zu entzünden, so ist dies nur in 50 Prozent aller Fälle erfolgreich. Feuer als Lichtquelle leuchtet nur halb so weit wie normal.

Eine Kreatur erleidet 3 (1W6) Giftschaden je Stunde. Das Gas ist leicht und sammelt sich in größerer Menge an der Decke. Die Bewohner des Gewölbes haben eine natürliche Immunität gegen das Gas entwickelt.

Wenn man die Türen zu Bereich 39 öffnet, werden die Ruinen langsam entlüftet. Es dauert einen Monat bis die unteren Ebenen frei von Gas sind. Schließt man die Türen wieder, füllen sie sich innerhalb von zwei Wochen erneut mit Gas.

Eingetrocknete Tränke. An manchen Stellen stoßen die Charaktere auf den eingetrockneten Überrest eines Tranks am Boden eines Behälters. Man kann das Pulver mit Wein oder Wasser mischen, um den Trank wiederherzustellen. Wein erzeugt einen normalen Trank, aber Wasser reduziert die Wirkungsdauer auf die Hälfte (wenn der Effekt eine Wirkungsdauer hat). Wenn man das Pulver einfach so hinunterschluckt, hat es in 1 von 8 Fällen die Auswirkungen eines *Trank des Gifts*. In allen anderen Fällen hat es keine Auswirkungen.

Druckplatten. In mehreren Bereichen gibt es Fallen, die durch Druckplatten ausgelöst werden. Diese Druckplatten werden eingedrückt, wenn mindestens ein bestimmtes Gewicht darauf zum Tragen kommt.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt, kann eine Druckplatte rechtzeitig bemerken. Man kann sie verkeilen, wodurch sie nicht ausgelöst werden kann. Dazu sind 5 Minuten Arbeit erforderlich und ein Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug. Wenn der Charakter um 4 oder weniger scheitert, weiß er, dass er einen Fehler gemacht hat. Bei einem Fehlschlag um 5 oder mehr ist der Charakter der Ansicht, dass alles in Ordnung ist, obgleich die Druckplatte ganz normal ausgelöst werden kann.

Zufallsbegegnungen

Wirf einmal pro Stunde, die sich die Gruppe in der Ruine aufhält, einen W12. Bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung, die mit 1W10 auf nachfolgender Tabelle bestimmt wird.

W10	Begegnung
1	1W3 **Schwärme von Ratten** (krank, wie Riesenratten)
2	1W3 **Schwärme von Fledermäusen**
3	2W4 **Riesenfeuerkäfer**
4	1W6 **Zombies**
5	1 **Irrlicht**
6	2W4 **Paviane**
7	1 **Schwarm von Giftschlangen**
8	1W4 **Riesenfrösche**
9	1W2 **Panther**
10	1W3 **Riesenwolfsspinnen**

Diese herumstreifenden Monster zählen zusätzlich zu den Monstern, die bei den einzelnen Bereichen beschrieben sind. Wenn ein wanderndes Monster für die Gegend, in der sich die Charaktere aufhalten, nicht passend erscheint, kannst du einfach nochmal würfeln oder dir ein anderes Ergebnis aussuchen.

Bereiche in den unteren Kammern

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 3.1 verzeichnet.

1. Das Gewölbe Chicomoztoc

(Tschie-koh-MOSS-tock, der Ort der sieben Höhlen)

Der Bereich ist mit Giftgas gefüllt, wodurch Atmung und Feuer beeinflusst werden.

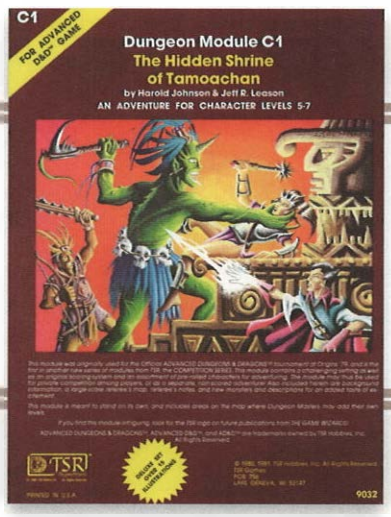
Enthülle die nachfolgenden Informationen, wenn die Charaktere den entsprechenden Teil des Bereichs erforschen.

> Ihr seid in einer langen Kammer, die von Osten nach Westen verläuft. Im Zentrum befindet sich ein kuppelförmiger Gegenstand auf dem Boden. In der Ostwand ist eine schmucklose Steintür. Das westliche Ende wird von Schutt blockiert. In die zwei Seitenwände wurden anscheinend mehrere Nischen geschnitten.
>
> Das Objekt in der Mitte ist ein kleiner Alkoven, der von einer halben Kuppel geschützt wird, deren offenes Ende zur Tür in der Ostwand zeigt. Der Alkoven befindet sich in einem eingesenkten, gefliesten Brunnen, der ungefähr

Über das Original

The Hidden Shrine of Tamoachan von Harold Johnson und Jeff R. Leason wurde im Jahr 1980 als Abenteuer für die erste Edition von D&D veröffentlicht.

Der Aufbau des Tempels orientiert sich stark an der Mythologie und Gesellschaft der Mayas und Azteken, bzw. Tolteken. Der SL wurde ermutigt, sich über den realen Hintergrund dieser Kulturen zu informieren, um das Abenteuer realistischer und atmosphärischer präsentieren zu können.



dreißig Zentimeter tief ist und einen Durchmesser von drei Metern hat. Der Alkoven selbst ist ein Meter zwanzig hoch. In der Vertiefung befindet sich eine Darstellung.

Dabei scheint es sich um das Diorama einer Gruppe olmanischer Krieger zu handeln, die in Gewänder aus Federn und Hirschfell gehüllt sind. Sie sind in einer Gebirgsgegend unterwegs. Einige von ihnen haben mit der Hilfe eines Hundes einen Hirsch niedergerungen. Die andere Gruppe ist gerade dabei, einen erlegten Hirsch auszunehmen, und wieder andere haben mit ihren Speeren einen Panther in die Enge getrieben. Ein Kundschafter beobachtet den Panther von einem erhöhten Felsvorsprung. Er trägt einen Metallstecken mit einem gebogenen Ende, ähnlich dem Stab eines Hirten.

Die jeweils drei Nischen an der Nord- und Südwand sind eineinhalb Meter breit und befinden sich in einer Höhe von neunzig Zentimetern.

Jede der Nischen enthält ein Diorama, das einen Aspekt des Stammeslebens darstellt. Die fünfzehn Zentimeter großen Figuren in den Nischen scheinen aus Stuck gefertigt zu sein. Sie sind in hellen Farben lebensecht bemalt. Die Szenen stellen Fischerei, Ackerbau, Religion, Kriegsführung, Handwerk und die Schöpfungsgeschichte dar.

Ein Felssturz blockiert den westlichen Teil der Kammer. Immer wieder kullert noch etwas Erdreich und Gestein in den Raum herunter. Mehrere große Steine haben sich scheinbar verkeilt und verhindern so einen weiteren, großen Einsturz.



Die kleinen Figuren von Leuten und Tieren in den Dioramen sind nicht befestigt. Man kann sie aufheben und manipulieren. Wenn man sie aus einem Diorama herausnimmt und auf den Boden stellt, dann wachsen die meisten von ihnen zu voller Größe heran, werden von den Geistern der Ahnen beseelt und greifen an. Es handelt sich um Konstrukte, die aber die normalen Werte einer bestimmten Kreaturen haben. Um welche es sich handelt, wird nachfolgend beschrieben.

Zentrales Diorama. Das Diorama im Alkoven enthält zwölf **Stammeskrieger**, einen **Kundschafter**, eine **Dogge** und einen **Panther**. Der Hirsch wird nicht belebt.

Nische A. In dieser Flussszene sammeln ein Dutzend **Gemeine** Schilf, fischen mit Netzen und schnitzen einen Einbaum.

Nische B. Zwölf **Gemeine** arbeiten auf dem Feld; sie pflanzen Mais und ernten Getreide. Fünf **Stammeskrieger** stehen Wache, und ein **Kultfanatiker** (Priester) in einem Vogelkostüm segnet die Felder.

Nische C. Hier sieht man einen Tempel, der auf einer Stufenpyramide steht. Sieben **Gemeine** bringen kleine Opfergaben aus Gold und Jade. Vor dem Tempel steht ein **Kultfanatiker** mit einer **Würgeschlange**. Rund um ihn stehen drei **Stammeskrieger**. Einer ist wie eine geflügelte Schlange gekleidet und trägt einen Speer, einer ist wie ein Bär gekleidet und mit Krallen bewaffnet und der Dritte stellt einen Kojoten mit einer Fackel dar. Es sind auch Steinstatuen von Göttern zu sehen. Die insgesamt fünfzehn Gold- und Jadestückchen sind jeweils 5 GM wert.

Nische D. Diese Szene, die einen Krieg zwischen zwei Stämmen darzustellen scheint, zeigt zwanzig **Stammeskrieger**, die gegeneinander kämpfen. Zehn Krieger der einen Seite sind schwarz gekleidet, die zehn anderen rot. Krieger, die belebt werden, kämpfen zuerst gegen feindliche Krieger, doch wenn es keine feindlichen Krieger gibt, wenden sie sich gegen die Charaktere.

Nische E. Diese Nische zeigt die Erschaffung der Welt. Alle Figuren sind sehr stark stilisiert dargestellte Nicht-Menschen. Man kann sie zwar entfernen, doch sie werden nicht belebt. Ein Gott, der mit grünen Quetzalfedern geschmückt ist, mischt Blut und Asche und formt aus ihnen Mann und Frau. Vier große Gestalten, die rot, schwarz, blau und weiß dargestellt sind, stehen um ein Feuer und begehen Selbstmord mit ihren Dolchen. Zwei kleinere Gestalten stehen zwischen ihnen: der bescheidene „Picklige" wird vom Feuer verzehrt, während sich der angeberische „Fürst der Schnecken" vor Furcht duckt.

Nische F. In dieser Szene werden verschiedene Arten des Handwerks dargestellt. Zwölf **Gemeine** weben Teppiche, flechten Körbe, schnitzen Totems, machen Töpfe, behauen Steine für die Herstellung von Waffen und fertigen Kleidung an.

Schätze. Der Stab in der Hand der Kundschafterfigur ist ein Schlüssel. Man kann ihn der Figur abnehmen, ohne dass diese belebt wird. Der Schlüssel ist 2 GM wert und öffnet die Tür zu diesem Raum.

Felssturz. Wenn man versucht, im Bereich des Felssturzes nach oben zu graben, führt das nur dazu, dass noch mehr Schutt nachkommt.

Jeder weitere Einsturz verursacht 2 (1W4) Wuchtschaden bei allen Grabenden. Jeder Grabende muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wer scheitert, wird verschüttet und erleidet zusätzlich 7 (3W4) Wuchtschaden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitert, wird er vollständig verschüttet und kann nicht atmen, bis man ihn freigelegt hat. Um aus eigener Macht wieder aus dieser Lage herauszukommen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 und 1 Minute Zeitaufwand erforderlich.

Tür. Wenn die Charaktere die Tür untersuchen, die aus der Kammer führt, lies folgendes vor:

In die Tür ist ein Sonnensymbol gemeißelt, und sie öffnet sich wohl nach innen, da die Scharniere hier im Raum sind und sich zudem Kratzspuren auf dem Boden befinden. Weder ein Griff noch ein Schloss ist sichtbar, allerdings ist an der Oberseite der Tür ein sichtbarer Spalt. Acht Löcher wurden in die Tür gebohrt. Sie haben jeweils einen Durchmesser von zwei Zentimeter, aber darin ist nichts zu sehen. Die Tür scheint sehr stark zu sein. Der Türrahmen ist gebogen, mit einem Scheitelstein ganz oben.

Die Tür kann auf verschiedene Art und Weise geöffnet werden.

Hinter dem Scheitelstein ist ein Schlüsselloch verborgen. Man kann es mit dem Hirtenstab aus dem Diorama öffnen. Das Schlüsselloch kann mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gefunden werden.

Man könnte Keile oder ähnliche Werkzeuge in die Tür schlagen, um sie damit aufzuziehen. Das erfordert 1 Minute Zeitaufwand und einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 10. Mit diesen Griffen kann man dann die Tür öffnen, indem man kräftig zieht. Dazu ist nicht einmal ein Wurf erforderlich. (Es bringt nichts, etwas in die bereits gebohrten Löcher zu stecken, da es dort nicht fest genug hält, um damit die Tür zu öffnen.)

Die beiden Türangeln können zerbrochen werden (je RK 12, 20 Trefferpunkte), doch die Tür fällt dann in den Raum. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 kann man die Tür festhalten und langsam zu Boden sinken lassen. Scheitert man bei dem Wurf, verliert man den Griff, und die Tür kippt nach innen. Jeder, der sich in einer Entfernung von bis zu 1,50 m von der Tür aufhält, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, und wer dabei scheitert, erleidet 7 (2W6) Wuchtschaden.

2. Der Gang der Dreschhölzer

Die Steinwände des Ganges sind so behauen, dass sie an einen Stapel dicker Bambusstangen erinnern. Der Gang führt vom Eingang im Westen, der wie ein stilisierter Höhleneingang aussieht, leicht abwärts. Am Ende des Ganges im Norden befindet sich eine Doppeltür aus gehämmerter Bronze, die an einen Wald aus Seetang erinnert.

Druckplatte. In der Mitte des Ganges befindet sich eine Druckplatte, die ausgelöst wird, wenn das Gewicht von drei oder vier Humanoiden auf ihr ruht. (Im Abschnitt „Die Ruinen: Allgemeine Merkmale" werden Druckplatten beschrieben.)

Wenn die Falle ausgelöst wird, schwingen mehrere steinerne Bambusstangen aus der Mauer und treffen die Abenteurer. Jene im Bereich der Druckplatte erleiden 7 (2W6) Wuchtschaden und werden 1,50 m in Richtung des Doppelportals gestoßen. Die Steinstangen schwingen anschließend nicht mehr zurück, wodurch sie effektiv den Gang blockieren. Sie reichen vom Boden bis zur Decke, und es bleibt nur 15 cm Platz zwischen zwei davon.

3. Der Bau der Krebse

Der Raum besteht aus großen Steinblöcken. In den Ecken stehen Stützpfeiler. Die Wände sind nass und schleimig, und der Großteil des Bodens ist von einer dünnen Schlammschicht bedeckt. Im Osten und Westen sind Steintüren sichtbar, die ein Stück weit in die Wände eingelassen sind, und im Norden führt eine Treppe nach unten.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer, polierter Felsbrocken, der von kleineren, rundlichen Steinen umgeben ist. Der Brocken ist 1,50 m hoch und von brauner Farbe mit dunklen Adern und Flecken. Dagegen ist etwas gelehnt, das wie ein Bambusstecken aussieht.

Im Schlamm rund um das Fundament des Felsbrockens bewegt sich etwas, das an einen Flusskrebs erinnert. Die Kreatur scheint zu wissen, dass ihr hier seid.

Schlüpfriger Schlamm. Der Boden der Kammer ist sehr glitschig und gilt daher als schwieriges Gelände. Alle plötzlichen Bewegungen, auch jene, die in einem Kampf erforderlich sind, können dazu führen, dass der betreffende Charakter in den Matsch fällt. Ein Charakter, der hier die Aktion Spurt verwendet oder versucht zu kämpfen, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, oder er fällt zu Boden. Der Rettungswurf sollte vor Angriffswürfen erfolgen. Den Kreaturen, die in diesem Raum heimisch sind, macht der Schlamm nichts aus.

Wächter. Die Kreatur am Fuße des Felsbrockens ist ein **Riesenkrebs** (siehe Anhang B). Wenn man näher kommt, tritt er bedrohlich mit seinen Scheren winkend vor und spricht. Wenn ein Charakter Olmanisch verstehen kann, eine uralte Sprache, hört er: „Wer seid ihr? Wer wagt es, die Kammer des Wächters zu betreten? Ihr solltet besser verschwinden, oder ich sehe mich gezwungen, meiner heiligen Pflicht nachzukommen! Verschwindet, bevor ich die Geduld verliere!"

Wenn sich die Gruppe zurückzieht, verfolgt sie der Flusskrebs nicht. Er marschiert allerdings vor dem Felsbrocken auf und ab, und bedroht die Abenteurer weiter, wenn sie sich ihm erneut nähern. Wenn der Krebs angegriffen wird, ruft er sofort seinen Begleiter herbei.

Kreatur. Der Felsbrocken ist in Wahrheit eine große Schale, in der **Kalka-Kylla** (siehe Anhang B) haust, ein riesiger Einsiedlerkrebs. Der Bambusstecken ist in Wahrheit eines seiner Beine. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 kann man dies erkennen, bevor Kalka-Kylla sich bewegt.

Wenn die Charaktere den Raum betreten, schläft Kalka-Kylla und wacht nur auf, wenn der Riesenflusskrebs angegriffen wird. Sobald er erwacht, greift er, abhängig von den Umständen, an oder verhandelt mit der Gruppe. Er spricht ebenfalls Olmanisch.

Man kann sich mit dem Krebs durchaus vernünftig unterhalten, wenn man ihn nicht zuerst angreift. Der Einsiedlerkrebs behauptet, nichts über diesen Ort zu wissen, da er sehr jung war, als man ihn hierherbrachte. Wenn man ihn nach der Richtung fragt, schickt er die Gruppe zuerst zu der verschütteten Treppe im Osten. Fragt man ihn dann erneut, schickt er die Gruppe nach Westen.

4. Schlammgefüllter Durchgang

Von Süden. Wenn sich die Charaktere von Süden nähern, lies ihnen folgenden Text vor:

> Der Absatz am Fuß dieser kurzen Treppe ist mit Schlamm und Schlick verschüttet, die die Tür in Richtung Norden zum Teil blockieren. Die Tür öffnet sich nach innen. Die Scharniere befinden sich auf dieser Seite, und es gibt einen großen Griff, an dem man ziehen kann.

Die Tür lässt sich erst öffnen, wenn man die Verstopfung beseitigt. Wenn man im Schlick herumstochert, stellt man fest, dass er ungefähr 45 bis 60 cm tief ist und die Konsistenz von Treibsand hat. Man kann ihn aus dem Treppenschacht herausschaufeln, doch da er halb flüssig ist, fließt er rasch wieder zurück. Wenn man eine größere Menge Wasser die Treppe hinunterschüttet, wird der Schlick unter dem Türspalt hindurchgespült, wodurch die Blockade beseitigt wird.

Von Norden. Wenn sich die Charaktere von Norden nähern, lies ihnen folgenden Text vor:

> Das dünne, schlammige Rinnsal, das den Gang hinunterfließt, kommt offenbar unter der Tür heraus, die vor euch liegt.

Man kann die Tür nur einen kleinen Spalt weit aufdrücken, und sieht dann, dass sie von der anderen Seite durch einen großen Haufen Schlick blockiert wird.

5. Gruftstein und Kalk

> Die Wände des Ganges sind nass und schleimig. Der Stuck der Wände hat sich mit Wasser vollgezogen und hat im südlichen Bereich bereits begonnen, herab zu fließen. Dadurch sieht man nun die Fugen eines der großen Steinblöcke, aus denen diese Anlage offensichtlich errichtet wurde.

Der dicht eingefügte Stein versiegelt eine Gruft. Der Block besteht aus Kalkstein, und seine Vorderseite ist mit nassem, ätzendem Kalk überzogen.

Ätzender Kalk. Wenn entblößte Haut mit dem nassen Kalk in Berührung kommt, erleidet man 1 Säureschaden je Runde. Um diesen Schaden zu stoppen, muss man den Kalk vollständig abwaschen oder wegwischen.

Wenn man Stoff oder weiches Leder zum Schutz verwendet, sickert der Kalk in 2 Runden hindurch. Nicht-magische Lederrüstung saugt den Kalk nicht auf, doch für jede Stunde, die sie mit ihm in Kontakt ist, reduziert sich ihre RK um 1. Sobald sie RK 10 erreicht, ist sie nutzlos. Der Kalk kann nicht vom Stein selbst entfernt werden, da der ganze Steinblock daraus besteht.

Den Steinblock bewegen. Nachdem der Stuck aus den Ritzen gekratzt worden ist, können bis zu vier Charaktere, die gemeinsam wenigstens eine Stärke von 48 aufbringen müssen, den Steinblock nach innen drücken. Der Block ist 1,80 m hoch, 90 cm breit und 90 cm tief. Es dauert 1 Minute, um ihn 3 m weit nach innen zu drücken. Danach kann man um ihn herumgehen.



6. Schuttgefüllte Treppe

> Die Treppe führt nur einige Stufen weit nach oben. Der Rest ist mit Schutt aus Ton und Stein verbarrikadiert.

Einer oder mehrere Charaktere können versuchen, die Treppe freizugraben. Dies führt allerdings nur zu einem weiteren Einsturz. Ein weiterer Einsturz verursacht 2 (1W4) Wuchtschaden bei allen Grabenden. Jeder Grabende muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wer scheitert, wird verschüttet und erleidet zusätzlich (3W4 Wuchtschaden). Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitert, wird man vollständig verschüttet und kann nicht atmen, bis man ausgegraben wird. Um aus eigener Kraft wieder aus dieser Lage herauszukommen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 und 1 Minute Zeitaufwand erforderlich.

Die Treppe ist vollständig blockiert, und alle Grabungsversuche sind letztlich sinnlos.

7. Das Grab des Tloques-Popolocas

(Tloh-kes Poh-poh-LOH-kahs, Meister der Außenseiter)

Sobald der Steinblock (Bereich 5) aus dem Weg geschoben wurde, haben die Charaktere genug Platz, um daran vorbei zu kommen.

> Jenseits des Steinblocks ist ein kleiner Eingangsbereich, an dessen Ost- und Westseite sich jeweils drei versiegelte Urnen befinden. Im Süden seht ihr ein bronzene Doppeltür mit Glyphen auf der Oberfläche.

Die Glyphen sind in uraltem Olmanisch geschrieben. Wenn jemand sie lesen kann oder die Gruppe über andere Möglichkeiten verfügt, sie zu verstehen, so lässt die In-

schrift sich übersetzen als: „Hier liegt Tloques-Popolocas, Meister der Anderen, der wie ein Wind in der Nacht ist."

Türen mit Fallen. Die Türen sind versperrt und mit einer Falle gesichert. Um sie zu öffnen, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ablegen und Diebeswerkzeug einsetzen. Man kann sie auch mit Gewalt aufdrücken, indem man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegt, aber dadurch zerbricht eine Glaskugel auf der anderen Seite. Die Kugel ist direkt hinter dem Schloss montiert, und wenn das Schloss öffnet, so wird sie dadurch zur Seite geschoben und ist sicher.

Untersucht ein Charakter das Tor sorgfältig mit einer Lichtquelle und legt einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ab, entdeckt er die Glassphäre durch den Türspalt. Auch wenn das Schloss noch versperrt ist, kann ein Charakter, der Diebeswerkzeug einsetzt, die Kugel mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 zur Seite schieben. Dieser aufwendige Vorgang erfordert 5 Minuten, und wenn er um 5 oder mehr Punkte scheitert, zerbricht die Kugel am Ende des Versuchs.

Schlafgas. Wenn die Kugel zerbricht, setzt sie ein Gewaber grünen Schlafgases im ganzen Bereich frei. Jedes Mal, wenn eine Kreatur ihren Zug in der Kammer beendet, muss sie einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, oder sie wird für 5.000 Jahre vergiftet. Eine so vergiftete Kreatur verfällt in eine Art Totenstarre, in der sie keine Auswirkungen durch das Verstreichen der Zeit oder andere Gifte erleidet. Wenn man den Zustand Vergiftet mit Magie heilt, wird das Opfer für 1 Stunde immun gegen das Gift. Man kann den Effekt mittels *Magie bannen* in einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades beenden. Die Dämpfe bleiben einen Monat lang in der Kammer, oder bis sie von einem starken Wind fortgeweht werden.

Schätze. Das Siegel der Urnen besteht aus Bienenwachs und kann leicht gebrochen werden. In jeder der Urnen befindet sich die Entsprechung von 20 Flaschen Öl. Eine gefüllte Urne wiegt 25 Pfund.

Hinter den Toren ist eine Kammer, die aus dem Felsgestein geschnitten wurde. Die Wände sind von Kalzit und von Stalaktiten verdeckt. In den Ecken stehen braune Stützpfeiler mit schwarzen Einlagerungen, die die hohe Decke stützen. In der Mitte der Kammer befindet sich ein riesiges Monument, das an den Tisch eines Riesen erinnert. Es ist auf allen Seiten mit aufwendigen Bildhauereien und Glyphen überzogen. Im Boden vor dem Eingang ist ein Siegel mit noch mehr Glyphen eingraviert. Gegenüber dem Eingang befindet sich eine Streitaxt, die einen Meter achtzig über dem Boden in der Wand eingelassen ist.

Die Glyphen im Boden sind altes Olmanisch und lauten: „Ah, Grabschänder! Nun werdet Ihr euch mir in meiner ewigen Ruhe anschließen!"

Das Monument besteht aus mehreren Teilen. Eine große Steintafel, 6 m lang und 3 m breit, ruht auf einem 1,20 m dicken Monolithen mit ähnlichen Abmessungen. Dieser wird von sechs Blöcken aus Dolomitstein getragen. Alle Teile wurden mit Bildhauereien und Glyphen verziert. Die Oberseite der Steintafel zeigt einen dunkelhäutigen Mann, der gegen eine mächtige, verknotete Schlange kämpft.

Neben dieser Illustration finden sich Glyphen wie jene an der Tür. Darunter befindet sich eine Reihe von vier Zifferglyphen in einer Reihe. Am Fuß der Tafel ist eine Reihe von elf derartigen Symbolen, die sich alle voneinander unterscheiden.

In diesem Monument ruht Tloques-Popolocas, ein Diener des schattenliebenden Zotzilaha. Die Glyphen auf dem Block nennen seinen Namen, und das Datum seines Todes, 54-3-9, ist in den Zifferglyphen niedergelegt. Eine davon ist eine *Glyphe des Schutzes* (Rettungswurf-SG 17), die einen Fluch auf alle im Raum wirkt, wenn die Gruft von jenen geöffnet wird, die nicht Zotzilaha dienen. Der Fluch hält an, bis er gebannt wird. 4W10 Tage, nachdem das Grab geöffnet wurde, wird jeder verfluchte Grabschänder von Tloques oder einem anderen Diener Zotzilahas besucht, der auf Rache aus ist.

Die elf Glyphen am Fuß des Monuments stellen die Zahlen von 0 bis 10 dar. Man kann die Gruft öffnen, indem man die Glyphen in jener Reihenfolge drückt, die durch das Sterbedatum vorgegeben wird. Wenn die 9er-Glyphe gedrückt wird, ist ein knirschendes Geräusch zu hören und die Steintafel wird ein Stück weit zur Seite geschoben. Sie kann dann von einem oder zwei Charakteren endgültig zur Seite gehoben werden, die eine gemeinsame Stärke von 20 oder mehr aufbringen.

Der Steinblock unter der Steintafel ist hohl, und darin liegt ein zusammengefallenes Skelett in prächtigen Gewändern. Es scheint ein sehr großer Mann gewesen zu sein, der offensichtlich sehr wichtig war. Edelsteine und andere kleine, offenbar wertvolle Schmuckstücke liegen um die Leiche verstreut. Der Schädel ist hinter einer Jademaske verborgen, mit Augen aus Kaurimuscheln und Pupillen aus Obsidian. Um den Hals trägt die Gestalt ein Jadeamulett, das wie das Gesicht einer menschenähnlichen Fledermaus geformt ist.

Kreatur. Bei der Leiche handelt es sich um Tloques-Popolocas, eine **Vampirbrut** mit ungewöhnlichen Merkmalen (siehe unten).

Der Inhalt des Grabmals ist im Abschnitt „Schätze" beschrieben. Man kann alle Gegenstände problemlos aus der Gruft nehmen. Doch wenn man sowohl die Maske als auch das Amulett entfernt, dann beginnt Tloques zu erwachen. Staub beginnt sich rund um die Knochen zu sammeln, während diese wieder miteinander verschmelzen. Seine ausgezehrte Gestalt setzt sich auf und blickt sich um. Der Regenerationsvorgang nimmt 2 Runden in Anspruch, und während dieser Zeitspanne hat die Leiche RK 12 und 27 Trefferpunkte. (Wenn sie nicht von den Charakteren gestohlen wurden, profitiert die Leiche von den Auswirkungen der *Armschienen der Verteidigung* und des *Rings des Schutzes*, die sie trägt; siehe „Schätze".) Wenn man Tloques während dieser zwei Runden entweder wieder die Maske aufsetzt oder das Amulett anlegt, kehrt er in seinen toten Zustand zurück. Andernfalls beginnt sein Fleisch zu wachsen, und er wird offensichtlich von mehr Lebensenergie erfüllt. Er erhält weitere 27 Trefferpunkte in der ersten Runde und 28 Trefferpunkte in der zweiten Runde. Er hat jetzt seine normale RK 17, ist aber noch am Boden liegend. Er kann Mehrfachangriffe mit seinen zwei Klauen ausführen, allerdings mit Nachteil. Wenn man ihm während dieser Phase sowohl die Maske als auch das Amulett anlegt, kann man ihn wieder in den Tod zurückzwingen, was er allerdings mit einem Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 verhindern kann. Sobald er vollständig wiederhergestellt ist, greift er an.

Tloques hat seine Kräfte durch seine Loyalität zu Zotzilaha erhalten. Er ist kein typischer Vampir und setzt keine

Bissangriffe ein. Er hat das Merkmal Gestaltwandler eines echten Vampirs, kann allerdings nicht zu Nebel werden. Er kann die Aktion Kinder der Nacht einsetzen, kann allerdings nur Fledermäuse herbeirufen. Er kann *Person festhalten* mittels angeborenem Zauber wirken einsetzen. Er benötigt dazu keine Komponenten, muss das Ziel aber sehen können. Wenn er eine Gelegenheit dazu hat, holt er sich seine Axt von der Wand und führt seine zwei Angriffe pro Runde dann mit der Axt aus.

Tloques ist ein Bluttrinker und versucht, Opfer zu überwältigen, wenn er nicht klar unterlegen ist, um seine Versorgung mit Blut zu sichern. Um Blut zu trinken, muss er es dem Opfer erst abzapfen, in ein Gefäß gießen und trinken. Dies reduziert die maximalen Trefferpunkte des Opfers genauso wie der Biss einer normalen Vampirbrut .

Falls die Abenteurer fliehen, verfolgt Tloques sie nicht gleich, sondern verbringt erst ein paar Tage damit, sich wieder in der Welt der Lebenden zu orientieren. Er kann verfluchte Diebe jederzeit aufspüren, und er kann die Macht Zotzilahas anrufen, um alle Schätze zu orten, die von diesem Ort gestohlen wurden. In der verbleibenden Zeit gewinnt er vielleicht Teile seiner alten Macht zurück.

Streitaxt. Die Streitaxt hat eine Klinge aus Bronze und der Schaft ist mit Schlangenhaut umwickelt. Die Waffe ist magisch. Sie wirft einen bedrohlichen Schatten, der wie ein verwitterter Arm aussieht. Jene in ihrer Nähe spüren eisige Schauer den Rücken hinunterjagen, und man kann die Axt nicht von der Wand lösen.

Die Waffe ist eine *Berserkeraxt* mit einem Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Die Axt kann nicht von anderen aufgehoben werden, solange ihr aktueller Besitzer Tloques am Leben ist. Unter der Schlangenhaut ist ein Stück Pergament verborgen, auf dem sich die Zauber *Brennende Hände*, *Wände passieren* und *Windstoß* befinden. Wenn der Besitzer der Waffe die korrekten Worte der Macht spricht, die auf Olmanisch in die Klinge graviert sind, dann kann er einen dieser Zauber wirken.

Die Axt hat 12 Ladungen und erhält täglich bei Morgengrauen 1W6 + 4 Ladungen zurück. Einen der Zauber zu wirken, erfordert eine Anzahl von Ladungen, die dem Grad des Zaubers entspricht (5. Grad für *Wände passieren*, 2. Grad für *Windstoß* und 1. Grad oder höher für *Brennende Hände*, Rettungswurf-SG 15). Wenn man das Pergament vom Griff entfernt, dann verliert die Axt ihre Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, für immer.

Schätze. Die Maske ist 200 GM, das Amulett 50 GM wert. Beschreibe die anderen Schätze, wenn die Charaktere bestimmte Teile der Leiche näher untersuchen.

- Unter der Maske liegen Knochenfragmente, als wäre der Schädel zerschmettert worden. In den Splittern des Kiefers liegt ein kugelrunder weißer Onyx (15 GM).
- Am Schädel sind noch Haarfragmente, die von schwarzen Obsidian- und roten Pfeifensteinröhren umhüllt werden (Gesamtwert: 50 GM).
- Über der Maske an der Stirn des Leichnams befindet sich ein Diadem aus schwarzem Opal und Jadescheiben (200 GM).
- Zu beiden Seiten der Maske befindet sich ein Ohrstöpsel aus Jade, die wie Blumen geformt sind (30 GM für das Paar).
- Über dem Brustkorb liegt eine Brustplatte aus ringförmigen Jadestücken, durchsetzt mit Knochenstücken (schützt wie ein beschlagene Lederrüstung, 200 GM).
- Rund um das Genick und im Brustkorb sind 156 Jadeperlen verstreut (je 1 GM), die wie Kugeln, Zylinder, Perlen, Knospen, offene Blüten, Kürbisse, Melonen ein Schlangenkopf geformt sind.
- An den Handgelenken trägt das Skelett Armbänder mit Jadeperlen (*Armschienen der Verteidigung*).
- Auf dem Mittelfinger jeder Hand steckt ein Jadering. Einer hat die Form eines Mannes, der den Mond hält (*Ring des Widerstands* [Feuer]) und einer die eines Panthers, der zum Zuschlagen bereit ist (*Ring des Tierumgangs*).
- In der rechten Hand hält das Skelett einen Jadewürfel (150 GM) und in der linken Hand einen kugelförmigen Achat (50 GM).
- Zu Füßen des Skeletts liegen zwei kleine Behälter aus glasiertem Ton. Einer hat an beiden Enden Stöpsel in Form von Blüten (und enthält die eingetrockneten Überreste eines *Tranks der Unsichtbarkeit*), und der andere enthält ein 2,5 cm großes Stück Perlmutt (5 GM).
- Zwischen den Hüftknochen liegt die 15 cm lange Statuette eines gesichtslosen Mannes mit großen, spitzen Ohren. Sie hat einen Verschluss im Sockel und enthält ein *Elixier der Gesundheit*).

8. Halle der Götter

Der Raum ist nass und die Wände sind mit einer weißen, schleimigen Substanz bedeckt. Am Boden befindet sich eine ungefähr vier Zentimeter tiefe Schicht aus Schlamm und Wasser. Zahlreiche umgestürzte Podeste und die Überreste von Statuen liegen am Boden und sind teilweise vom Schlamm bedeckt. Gegenüber des Eingangs befindet sich eine weitere Tür.

Nur ein Podest in der nordwestlichen Ecke ist noch intakt. Darauf befindet sich eine kleine, metallische, dreiseitige Pyramide. An der im Schatten liegenden Decke befinden sich farbenprächtige Mosaikfliesen, die einen Sternenhimmel zeigen, der über den Podesten seltsame Muster bildet.

Eine dunkle, feuchte Masse klammert sich über der Westtür an die Wand. Betrachtet man sie genauer, hat man den Eindruck, dass sie grün ist. Es handelt sich um eine große Algenkolonie, die allerdings zuerst wie grüner Schleim aussieht. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 erkennt man den Unterschied. Feuer hat kaum einen Effekt gegen die Algen. Sie sind triefend nass, und zudem brennen Feuer hier unten dank des überall vorhandenen, giftigen Gases nicht sehr gut. Wenn man versucht, den „Schleim" irgend wie von der Wand zu holen, fallen einzelne triefnasse Algenbrocken auf die Charaktere herab.

Ätzender Kalk. Die Wände des Raums sind mit ätzendem Kalk überzogen. Wenn entblößte Haut mit dem nassen Kalk in Berührung kommt, erleidet man 1 Säureschaden je Runde. Um diesen Schaden zu stoppen, muss man den Kalk vollständig abwaschen oder weg wischen.

Schätze. Die kleine Pyramide ist aus Silber gefertigt (5 GM) und ist eine Repräsentation des Apocatequil (A-po-ka-TEH-kil) dar, des Gotts des Mondes und der Blitze. Die teilweise zerstörten Statuen bestanden aus Stuck und bildeten weitere olmanische Götter ab. Zu ihnen zählen ein Kojote, eine Gestalt mit Krabbenkopf, ein Gott mit dem Schädel eines Alligators, ein gefiederter Krieger und ein Jaguar.



9. Steinstatue

Die Wände und die Decke des Ganges sind mit Schleim bedeckt, und am Boden befindet sich eine zähe Schlammschicht. Durch den Schlamm fließt ein Rinnsal nach Norden. Der Stuck an den Wänden blättert ab, und es gibt silbern leuchtende Spuren im Schleim, die sich im Zickzack über Wände und Decken ziehen.

An der östlichen Wand steht eine drei Meter sechzig hohe Statue, die einen Mann in prächtigen Gewändern darstellt. Er trägt ein steinernes Tablett auf seinen erhobenen Armen. Seine Augen scheinen aus schwarzen Edelsteinen zu bestehen. Das rechte Auge ist ein Stück aus dem Sockel gerutscht und liegt in prekärem Gleichgewicht auf der Wange der Statue. Hinter der linken Schulter steht das Heft einer Waffe hervor, bei der es sich vermutlich um ein Schwert handelt. Das Steintablett, die Stirn und die Nase sind gesprungen und zerkratzt.

Die einfachste Möglichkeit, die Edelsteine und die Waffe zu erreichen, besteht darin, an der Statue hochzuklettern und sich auf das Tablett zu stellen. Wer einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 ablegt, dem fällt auf, dass der Schwerpunkt der Statue sehr weit oben sein muss. Übung mit Maurerwerkzeugen und das Steingespür eines Zwergs kommen bei diesem Wurf zur Anwendung. Wenn das Tablett mit mehr als 100 Pfund belastet wird oder wenn jemand oberhalb des Tabletts die Statue stößt und einen Wurf auf Stärke gegen SG 10 besteht, kippt sie nach vorne. Jeder, der sich auf oder unter der Statue befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, oder er erleidet 7 (2W6) Wuchtschaden durch die umfallende Statue. Hinter der umgestürzten Statue befindet sich auf einer Höhe von 1,20 m ein schmaler Gang (siehe Bereich 10).

Schätze. Die Augen der Statue bestehen aus poliertem Obsidian und sind je 10 GM wert. Das Schwert ist ein *Langschwert +1*. Es befindet sich in einem guten Zustand und besteht aus Brettschichtholz mit gezackten Obsidiansplittern entlang der Klinge. Es richtet 2W6 Zusatzschaden gegen Kreaturen des Typs Pflanze an. Das Schwert lässt sich leicht hinter dem Rücken der Statue hervorziehen.

10. Geheimgang

Wassertropfen sammeln sich an der Decke und den Wänden dieses engen Ganges, und der Boden ist feucht und klamm. Die Decke erreicht nur eine Höhe von anderthalb Metern, was zum Gefühl der Beklemmung beiträgt.

Der nördliche Eingang zu diesem Gang ist ein Steinblock, der auf einem drehbaren Gelenk in seiner Mitte sitzt. Er wird durch angesammelten Schutt teilweise offen gehalten.

Der südliche Eingang erweckt zuerst den Eindruck, nichts als glatte Wand zu sein. Das Portal kann von innen geöffnet werden, indem man einen verdeckten Riegel öffnet, der sich zwischen Decke und Wand befindet. Um ihn zu finden, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erforderlich.

11. Der Hof des Cemanahuac

(Se-man-AH-wok, Ort, der von Wasser umgeben ist)

Beschreibe die einzelnen Elemente des Raumes, wenn sie von den Charakteren entdeckt werden. Der Text geht davon aus, dass sich die Charaktere von Süden nähern.

> Die Türen, die in den Raum führen, sind aus Bronze gefertigt, die durch Oxidation blau geworden ist. Direkt dahinter befinden sich zwei kleine Alkoven zu den Seiten. In jedem befindet sich ein alter, teilweise gesprungener Brunnen, der von Kalk verkrustet ist. Rund um den Brunnen im Osten ist Schutt angehäuft. Im Brunnen im Westen steht ein wenig grünliches, schleimiges Wasser, in dem sich etwas bewegt.
>
> Ein kurzer Gang, der in einer nach unten führenden Treppe endet, führt in den Hauptraum, der überflutet ist. Der ganze Boden ist mit brackigem, stinkenden Wasser bedeckt. Diese zentrale Halle wird durch zwei Reihen von massiven Steinsäulen dominiert. Entlang der mit Schleim bedeckten Wände verlaufen leuchtende, silberne Linien. Dort, wo ihr die Wände richtig sehen könnt, scheinen die verbauten Steine grobschlächtig verarbeitet zu sein.
>
> Zwei korrodierte, bronzene Kohlebecken stehen im Wasser. In der Mitte des Raumes stehen zwei geborstene Urnen, die einst ungefähr einhundertzwanzig Zentimeter hoch waren, leicht aus dem Wasser empor. Die Westwand liegt im Dunkeln, ist aber mit einem grünen Bewuchs überzogen, der ebenso silbern leuchtet wie die Spuren an den Wänden.

Das Wasser im zentralen Bereich ist 60 cm tief, und der Boden ist sehr glitschig. Er zählt als schwieriges Gelände, und für jeden Meter, den man sich darauf bewegt, muss man 3 m der Bewegungsrate aufwenden. Alle plötzlichen Bewegungen, auch jene, die in einem Kampf erforderlich sind, können dazu führen, dass der betreffende Charakter ins Wasser fällt. Ein Charakter, der hier die Aktion Spurt verwendet oder kämpfen will, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 bestehen, oder er fällt zu Boden.

Graben. Der 3 m breite Bereich, der entlang der östlichen, westlichen und nördlichen Seite des Raumes verläuft, ist um 3 m tiefer gelegen als im restlichen Raum, weshalb das Wasser hier 3,60 m tief ist. Charaktere, die sich nicht langsam vortasten, bemerken dies nicht rechtzeitig.

Kalk. Die Wände sind mit feuchtem Kalk überzogen, der auch das Wasser verschmutzt. Wenn sich ein Charakter länger als 30 Minuten im Wasser aufhält, beginnen die durchnässten Teile seiner Kleidung zu verrotten.

Kreatur. Das Leuchten auf der Ostwand ist eine Riesenschnecke, die den Namen **Tecuziztecatl** trägt (siehe Anhang B; gesprochen Te-KU-sies-te-KATT-el). Sie ist der Fürst der Schnecken, hoch intelligent und ein ziemlicher Angeber. In uralten Legenden war sie mit dem Mond verwandt, und darauf ist sie noch immer sehr stolz. Während des Kampfes beschreibt die Schnecke auf Olmanisch, welch schlimme Dinge sie den Charakteren antun wird und dass ihre Lage hoffnungslos ist.

Wenn Tecuziztecatl den Kampf zu verlieren droht, ergibt sie sich entweder und stimmt zu, die Gruppe zu unterstützen, oder sie flieht und versucht sich im Graben zu verstecken. Wenn die Gruppe die Hilfe der Schnecke annimmt, dann schwimmt diese zur Nordseite des Grabens und bildet dort mit ihrem Körper eine Brücke. Jene, die auf die Schnecke treten und nicht vorsichtig sind, stürzen in den Graben.

Die Schnecke führt die Gruppe zur Gruft des Hurakan (Bereich 12) und fordert sie auf, die Tür zu öffnen. Sobald die Tür geöffnet wurde, flieht sie vor den Abenteurern und versteckt sich am Grund des Grabens.

Östlicher Alkoven. Am Boden des Brunnens befindet sich etwas gesättigte Kalklösung, welche Schaden verursacht, wie es bei Bereich 5 beschrieben ist. Die Lösung sieht aus wie trübes Wasser. Ein kleines Amulett ist unter dem Kalk zu finden. Es ist aus Bronze und Chrysopras gefertigt und 65 GM wert. Es trägt die Inschrift „Fürst der Schnecken". Man kann es als Verhandlungsmittel mit der Schnecke benutzen, die bereit ist, das Amulett als Geschenk zu akzeptieren und die Gruppe dafür zur Gruft des Hurakan durchzulassen.

In der südöstlichen Ecke des Alkoven haust ein **Schwarm von Ratten** im Schutt. Er besteht aus kranken Riesenratten.

Westlicher Alkoven. Der Brunnen ist mit Algen gefüllt, und ein paar Ochsenfrösche ziehen im Wasser ihre Kaulquappen auf.

12. Die Gruft des Hurakan

(Hu-RA-kann, Gott der Flut)

Wenn sich die Charaktere durch den mit 12A markierten Gang nähern, lies folgenden Text vor:

> Der Gang ist mit Schleim bedeckt, und unter der Tür fließt ein kleines Rinnsal hindurch. Wände, Decke und Türen sind mit Kondenswasser überzogen, das auch auf euch herabtropft. Ihr könnt das Geräusch von fließendem Wasser hören. Die Tür ist fest geschlossen und scheint sich nach außen verzogen zu haben, sodass sie im Rahmen feststeckt. Die Angeln befinden sich auf dieser Seite der Tür.

Um die Tür zu öffnen, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegen. Die Schwierigkeit rührt daher, dass der Raum dahinter mit Wasser gefüllt ist. Dadurch hat sich auch die Tür verzogen und im Rahmen verkeilt. Wenn man an der Tür lauscht, kann man eventuell ein leises Gurgeln hören.

Öffnet man die Tür, ergießt sich das Wasser in den Gang. Wer davon getroffen wird, erleidet 2 (1W4) Wuchtschaden und muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wer scheitert, wird von den Füßen gerissen und zuerst nach Norden, dann nach Westen gespült. Sobald die Flutwelle Gebiet 11 erreicht, stößt sie die Tür auf, falls diese nicht ohnehin offen ist. Charaktere, die von der Flut mitgerissen wurden, landen im Graben.

Charaktere, die von der Flut weggespült werden, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, um irgendetwas in der Hand zu behalten. Schwere Gegenstände sinken im Gang auf den Boden, leichte Gegenstände werden bis in den Graben gespült.

12B. Gruft, Südeingang

Wenn die Charaktere von Osten nach Westen durch den Gang kommen, lies folgenden Text vor:

> Der Gang ist mit Schlamm und angespültem Schutt bedeckt. Wasser sammelt sich in der Mitte des Gangs und fließt nach Westen, wo sich ein Steinblock in der Südwand verschoben hat. Der Gang biegt nach Norden ab und der Wasserstrom folgt ihm. Das Wasser verschwindet dann unter einer Tür aus bronzebeschlagenem Holz. Die Tür hat einen Handgriff und ein Schlüsselloch.

Wenn man die Tür öffnet, sieht man eine Treppe, die in einen kleinen Raum hinabführt. Der gesamte Raum steht unter Wasser. Auf der gegenüberlegenden Seite befindet sich auch eine Tür, doch diese ist tiefer gelegen und nur die oberen 7,5 cm stehen aus dem Wasser hervor.

13. Kind des Zotzilaha

> Ein schwacher, melodischer Klang kommt von vorne. Es ist schwer zu sagen, ob da jemand singt, oder ob es sich nur um das Tropfen von Wasser in einer großen Höhle handelt.

Wenn die Charaktere plötzlich in den Raum hineinstürzen, dann hören sie einen überraschten Schrei und ein Platschen.

> Der Raum wird von einem weichen Licht erhellt, in dem ein Felsstrand erkennbar wird. Dahinter befindet sich eine Ansammlung leuchtenden Wassers, das ungefähr den halben Raum einnimmt und von einer Kristallhöhle umgeben ist. Das Licht scheint von überall zu kommen, und das Wasser und der ganze Raum glänzen wie weiches Mondlicht. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums befindet sich eine Doppeltür, in die ein Sonnensymbol gemeißelt ist.

Wenn sich die Charaktere leise nähern, können sie einen Blick auf die Sängerin erhaschen.

> Vor dem Becken mit dem kristallklaren Wasser sitzt eine junge, schlanke Frau mit bleicher Haut und langem, goldenen Haar. Sie hat ein Tuch um sich geschlungen, das weiß wie der Schaum der Wellen ist, und strahlt ein weiches, silbriges Licht aus. Sie singt eine seltsame Melodie in einer unbekannten Sprache. Nachdem sie ihr Lied beendet hat, springt sie elegant in das Wasser.

Mehr als die Hälfte der Höhle ist mit Wasser bedeckt. Der Boden fällt steil ab, wodurch das Wasser eine Tiefe von 3,60 m erreicht. Ein Unterwassersims verläuft an der Südwand zu einer Doppeltür, die nach Osten führt. Über dem Sims ist das Wasser nur 60 cm tief, zählt aber als schwieriges Gelände.

In den Türen sind Schlüssellöcher, allerdings sind sie nicht versperrt.

Kreaturen. Die junge Frau ist eine **Nereide** (siehe Anhang B) namens Dasa Zotz. Unabhängig davon, ob die Gruppe sie zuvor aufgeschreckt hat oder nicht, taucht sie irgend wann aus dem Wasser auf, und ein silberhelles Lachen erfüllt die Höhle. Sie ist eine Dienerin von Zotzilaha, chaotisch böse und spricht Olmanisch statt der Gemeinsprache. Sie ist ein tückisches Wesen, doch verbirgt sie dies gut hinter ihrer scheinbaren Naivität und fremdartiger Schönheit. Sie scheut den Nahkampf und zieht sich im Notfall unter die Wasseroberfläche zurück.

Die Nereide hat ein Haustier: einen **Riesenzitteraal** (siehe Anhang B) namens Chac. Wenn sie Chac zur Hilfe ruft, tut sie dies, wenn sie in ihrem Zug *Wasserpeitsche* einsetzt. Das Wasser beginnt zu toben und zu kochen, und die Wassergestalt eines Menschen mit einem Elefantenkopf, der einen aufwendigen Kopfschmuck trägt und einen Dreizack führt, erhebt sich. Der Aal nähert sich der Oberfläche von unten und greift an, wenn der „Wassergott", mit seinem Dreizack auf einen Charakter zeigt.

Schätze. Wird die Nereide ernsthaft bedroht, enthüllt sie vielleicht den Aufbewahrungsort ihres Schatzes. Ganz unten im Becken befindet sich eine Grotte, die hinter Seetang versteckt ist. In der Grotte liegen sechs Goldstatuetten (je 50 GM) und eine goldene Maske (250 GM). Außerdem befindet man zwei Schriftrollenbehälter aus Kristall (je 25 GM). Die Rollen, die darin aufbewahrt wurden, sind durch das Wasser zerstört worden. Schlussendlich findet man noch ein silbernes Götzenbild (15 GM), bei dem es sich in Wahrheit um ein Trankfläschchen mit einem *Trank des Hellsehens* handelt, sowie *Handschuhe des Geschossfangens*.

14. Überfluteter Gang

Die Hälfte des L-förmigen Ganges ist überflutet. Das Wasser ist 90 cm tief und sehr kalt, und der Boden ist sehr schlüpfrig. Er zählt als schwieriges Gelände, und für jeden Meter, den man sich darüber bewegt, muss man 3 m der Bewegungsrate aufwenden. Alle plötzlichen Bewegungen, auch jene, die in einem Kampf erforderlich sind, können dazu führen, dass der betreffende Charakter ins Wasser fällt. Ein Charakter, der hier die Aktion Spurt verwendet oder kämpfen will, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, oder er fällt zu Boden.

Das Wasser wird nach Osten hin flacher. Nach der Biegung des Ganges nach Norden erhebt sich eine Treppe aus dem Wasser, und der Weg endet an einer bronzenen Doppeltür. Die Türen haben Schlüssellöcher, sind aber nicht versperrt.

15. Der grosse Korridor

> Der Gang ist sechs Meter breit, und überall gibt es Haufen von Schutt. Die Wände sind mit Fresken bemalt. An der Südwand ist eine Szene dargestellt, die einen Kampf zwischen Eingeborenen und Invasoren zeigt.
>
> An der Nordwand sieht man Leute, die nach einem neuen Land suchen. Zu ihren Reiseerfahrungen gehören die Überquerung von gefährlichen Gebirgen, das Segeln über tobendes Meer und die Führung der Götter, um ihr Heimatland vor Invasionen zu bewahren. In der Mitte der Wand prangt das Gemälde einer Pyramide mit einem Tempel darauf, mit der über dem Land scheinenden Sonne.
>
> Eine Doppeltür aus Bronze befindet sich am Ostende der Südwand. Am westlichen Ende des Korridors ist ein Torbogen, der mit verschlungenen Schlangen geschmückt ist. Jenseits davon führt der Gang weiter in den Schatten.

Der Gang führt hinter dem Torbogen nur noch 1,50 m weiter. Die Westwand ist auf geschickte Weise so bemalt, dass eine real anmutende Illusion von Tiefe entsteht, und das Giftgas in der Luft verschleiert die Sicht zusätzlich. Wenn

die Charaktere in diese Richtung gehen wollen, laufen sie direkt in die Mauer, außer jemand legt einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ab. Im Bereich jenseits des Torbogens tauchen Kreaturen auf, die vom südlichen Ende von Bereich 32 teleportiert werden.

Zu beiden Seiten des Bogens befindet sich je eine 1,50 m tiefe Nische. Ein Charakter, der eine der Nischen betritt, löst eine Druckplatte aus. (Im Abschnitt „Die Ruinen: Allgemeine Merkmale" werden Druckplatten beschrieben.) Dadurch schießen horizontale Stangen aus der Mauer und sperren den Eindringling in der Nische ein.

Der Charakter kann versuchen, die Druckplatte vom Boden zu entfernen. Dazu sind 10 Minuten erforderlich und der gleiche Wurf, als würde er versuchen, die Platte zu verkeilen. Wenn der Wurf scheitert, kann man ihn nach weiteren 10 Minuten Zeitaufwand erneut versuchen.

Sonnengemälde. Das Gemälde, das die Pyramide und die Sonne zeigt, verbirgt eine Geheimtür. Man kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erkennen, dass man die Sonne hineindrücken kann. Wenn man dies tut, öffnet sich eine Geheimtür in der Mauer. Der Fußboden des Gangs dahinter liegt 2,40 m höher als der Fußboden des großen Korridors. Wenn man die Geheimtür öffnet, fahren eventuell ausgelöste Eisenstangen in den Nischen in die Mauer zurück, und die Druckplatten sind erneut scharf.

16. Geheimtür

Die Beschreibung geht davon aus, dass die Charaktere sich von Norden nähern. Die Südseite der Geheimtür ist in Bereich 15 beschrieben.

> An der Wand am Ende des Ganges befindet sich das Basrelief eines Kriegers mit Speer und Schild. Der Schild ruht mit der Unterkante auf dem Boden und erinnert an eine Sonnenuhr mit hervorstehendem Zeiger. Auf dem Schild ist eine Inschrift in olmanischen Runen.

Die Botschaft auf dem Schild lautet: „Kehrt um!"

Der Schild ist nicht fest mit dem restlichen Basrelief verbunden, sondern hat eine Fuge, die ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken kann. Man kann erkennen, dass der Schild schwenkbar ist. Wenn man weiter herumexperimentiert, stellt man fest, dass sich der Zeiger der Sonnenuhr drehen lässt. Momentan zeigt er nach rechts, wodurch die Geheimtür geschlossen ist. Wenn man ihn nach links dreht, schwenkt der Schild herum und die Geheimtür öffnet sich.

Der Boden des Gebiets hinter der Tür (Bereich 15) liegt um 2,40 m tiefer als der Gang hier.

17. Korridor der Grossen Geister

> Der Gang hat eine hohe Decke und ist mit Skulpturen geschmückt, die an den Wänden angebracht sind. Zwei Gänge zweigen vom Hauptkorridor ab, ein schmaler nach Osten und ein weiterer nach Westen. Die Skulpturen an den Wänden stellen die Köpfe von Tieren dar. Jeder hängt ein Meter achtzig über dem Boden und hat einen Durchmesser von sechzig bis neunzig Zentimeter. Gegenüber des Gangs, der nach Osten führt, hängt der stilisierte Kopf eines Kojoten, und gegenüber des Gangs nach Westen der Kopf eines grinsenden Bären. Nahe dem südlichen Ende des Ganges ist ein Bisonkopf an der Ostwand angebracht.



> Im Norden des Bereichs hängt der Kopf eines Adlers an der Westwand. Sein Schnabel ist offen, und etwas glitzert darin.

Im Rachen des Adlers ist ein aufwendiger, goldener Armreif eingeklemmt. Man kann entweder in den Schnabel greifen oder versuchen, den Armreif mit einem anderen Gegenstand aus dem Schnabel zu schieben.

Schnappfalle. Wenn man den Armreif irgendwie bewegt, schnappt der Schnabel sofort zu. Was in den Schnabel gesteckt wurde wird dadurch festgeklemmt, und der Mechanismus rührt sich nicht mehr.

Man kann den Mechanismus ölen, wodurch der Schnabel sich leicht öffnen lässt, oder den Schnabel mit Wuchtschaden zerstören (RK 16, 25 Trefferpunkte). Wenn die Hand oder der Arm eines Charakters im Schnabel steckt, erleidet der Charakter allerdings ein Viertel des angerichteten Schadens und der Schnabel den Rest.

Schätze. Bei dem goldenen Schmuckstück handelt es sich um ein *Armband der Felsmagie* (siehe **Anhang A**), das früher einem Steinriesen als Schmuckstück diente (vermutlich als Ring oder Ohrring).

18. Gang der Ahnen

> Zu beiden Seiten des Ganges scheinen humanoide Gestalten, die tief in den Schatten liegen, über dem Boden zu schweben. Doch als ihr näherkommt erkennt ihr, dass es sich in Wahrheit um ausgetrocknete Leichen handelt, die auf einem ungefähr sechzig Zentimeter hohen Sims stehen.

Kreaturen. Sobald der erste Charakter die Mitte des von Osten nach Westen verlaufenden Gangabschnitts erreicht, erwachen fünfzehn **Zombies** zum Leben und greifen an. Vor diesem Zeitpunkt kann man auch nicht mit *Gutes und Böses erkennen* bemerken, dass etwas mit den Leichen nicht stimmt.

Krankheit. Nach dem Kampf muss jeder Charakter, der Schaden erlitten hat, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Wer scheitert, hat sich mit Kanalpest angesteckt (siehe „Beispielkrankheiten" im *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*, Kapitel 8). Im Gegensatz zur normalen Form der Krankheit treten die ersten Symptome nach einer Stunde statt 1W4 Tagen auf.

19. Silberkoffer

Am Ende des Ganges enthält ein kleiner Alkoven ein neunzig Zentimeter hohes Steinpodest, auf dem ein kleiner Silberkoffer steht. Viereinhalb Meter vor dem Alkoven ist eine einzelne, kleine Stufe im Gangboden. Im Bereich des Alkovens liegt der Gangboden noch einmal sechzig Zentimeter höher als der restliche Gang.

Boden mit Scharnier. Wenn man den Rand des erhöhten Bereichs untersucht, kann man mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erkennen, dass auf der gesamten Breite des Bodens ein metallisch glitzerndes Scharnier verläuft. Man kann das Scharnier mit Diebeswerkzeug demontieren, wenn man sich 5 Minuten Zeit nimmt und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ablegt. Bei einem erfolgreichen Wurf kann die nachfolgend beschriebene Falle nicht ausgelöst werden. Scheitert der Wurf, hat der Charakter das Scharnier nicht demontiert, kann es aber erneut probieren.

Steinplattenfalle. Wenn das Scharnier nicht demontiert wird und mehr Gewicht auf dem Boden des Alkoven ruht als direkt vor der Stufe, wird eine Falle ausgelöst. Der Boden des Alkoven sinkt um 3 m ab. Zeitgleich wird das 4,50 m breite Stück Boden nördlich des Alkoven angehoben und kippt entlang der südlichen Kante. Dadurch versiegelt die nördliche Steinplatte den Gang nach Norden und die südliche Seite neigt sich zum Alkoven. Alle, die sich auf der Steinplatte befinden, wenn sie kippt, fallen zu Boden und rollen auf den Boden des Alkoven hinunter, der 3,90 m unter dem Koffer liegt. Dadurch erleiden sie 3 (1W6) Wuchtschaden.

Sobald sich die Steinplatte fertig bewegt hat, arretiert sie an Ort und Stelle, wodurch der Boden weiter schräg bleibt und der Weg nach Norden blockiert wird. Der Verschlussmechanismus wird durch die nördliche (erhöhte) Kante des Bodens verborgen und befindet sich in einem sehr engen Bereich. Der Stein rundherum kann weggeschlagen werden, allerdings dauert es mehrere Stunden anstrengender Arbeit, bis der Steinboden nicht mehr arretiert ist. Man kann auch den Zauber *Klopfen* einsetzen, um den Verschlussmechanismus zu öffnen.

Schätze. Der Silberkoffer ist nicht verschlossen, verfügt aber über eine Schließe, sodass man zu ihm hinkommen und ihn öffnen muss, wenn man an seinen Inhalt kommen will.

Im Silberkoffer befindet sich eine seltsame Kupferstatuette. Sie ist schlank, hat Flossen und erinnert ein wenig an einen Fisch. Auf der Seite stehen seltsame Runen. Am schmaleren Ende befindet sich eine Art kleines Fach.

Die Runen sind in einer Schrift geschrieben, die an Elfisch erinnert, und lauten *Ilnedraw*. Geschickte Finger können das Fach ohne Weiteres öffnen. Dabei kommt ein Hohlraum zum Vorschein, der eine Wand aus farbigen Kügelchen enthält.

Berührt man eines der Kügelchen, schließt sich die Öffnung wieder. Wenige Sekunden später erhebt die Statuette sich in die Luft und fliegt im Alkoven umher. Während sie dies tut, weicht sie allen Versuchen sie zu ergreifen und auch Geschosswaffen aus. Sobald sie eine Öffnung zwischen den Charakteren erkennt, zischt sie zwischen ihnen hindurch und fliegt dann auf zufälligen Pfaden durch die Ruinen. Bei Türen hält sie inne und schwebt ungefähr eine Minute vor der Tür umher, bevor sie zufällig weiterfliegt. Die Statuette erfüllt effektiv keinen Zweck und ist nichts anderes als eine falsche Fährte, um die Spieler zu verwirren.

Der Silberkoffer wiegt 15 Pfund und ist aufgrund seiner hochwertigen Verarbeitung 150 GM wert. Die Statuette wiegt 5 Pfund und ist 50 GM wert.

20. Geisterwächter von Ayocuan
(A-JO-kwan)

Eine massives Bronzetür führt in diesen prächtigen Saal. Überall liegt Schutt herum, und eine Menge teilweise zerbrochene Statuen schmücken die Kammer. In Reih und Glied steht hier eine wahre Armee von Tonsoldaten, die einst vermutlich sehr prächtig gewirkt haben dürfte. Jetzt ist die Hälfte davon zu Boden gestürzt und zerstört. In der Nähe der Tür stehen ungefähr zwanzig Speerträger, die nur noch Teile von Lederrüstungen tragen. Zu ihren Füßen liegen verrottete Holzstecken und Speerspitzen aus Obsidian. Hinter ihnen befinden sich Bogenschützen in lockerer Formation. Nur noch wenige davon stehen aufrecht. Sie tragen verleimte und von Würmern zerfressene Bögen. Ihre Pfeile sind wohl schon vollständig verrottet.

Tiefer im Raum sind Krieger mit Kriegskeulen und Handbeilen. Sie tragen die Überreste von lackierten Lederrüstungen, Kappen und Sandalen. Im Norden des Raumes befindet sich eine Gruppe von Statuen, die euch wie eine Ehrengarde vorkommen. Sie tragen gefiederte Roben und Kopfschmuck und sind mit schartigen Bronzespeeren ausgerüstet. Jeder dieser Krieger trägt eine Brustplatte aus Muscheln. Sie stehen in der Nähe einer kuppelförmigen Struktur, die mit Stuck überzogen ist und keinen Eingang hat.

An der Ostwand befinden sich zwei Steinsäulen, die die Überreste einer Sänfte flankieren. Statuen, die wohl Diener darstellen sollen, stehen in der Nähe.

Schätze. Bei der Stuckkuppel handelt es sich um ein Grab. Man kann es mit Wuchtwaffen oder entsprechendem Werkzeug in einer Minute aufbrechen. Dabei können sogar mehrere Charaktere arbeiten und die erforderliche Zeit so noch weiter verkürzen. Im Grab liegen sechs wertlose Knochenhaufen und sechs Pektorale aus Jadeperlen, die jeweils 50 GM wert sind. In einer Ecke befindet sich ein Anhänger aus Silber und Türkis, bei dem es sich um ein *Amulett des Schutzes vor Vertreibung* (siehe Anhang A) handelt. Inmitten des Grabbodens ist eine Lampe aus Chrysopras und Bronze in den Stuck eingelassen. Sie ist 15 GM wert.

Kreatur. Wenn man die Lampe anzuheben versucht, hebt man damit gleich eine Geheimtür im Boden an. Darunter ist ein **Gruftschrecken** namens Ayocuan gefangen, der ein weiteres *Amulett des Schutzes vor Vertreibung* trägt.

Sänfte. Zieht man die Vorhänge der Sänfte zur Seite, findet man ein menschliches Skelett, dessen Arme an eine Armlehne der Sänfte gekettet sind. In seinem Brustkorb können drei Pfeilspitzen gefunden werden. Zwischen den tönernen Bruchstücken in der unmittelbaren Umgebung befinden sich insgesamt 5.000 Korallen- und Muschelsteinchen, die jeweils 1 KM wert sind.

20A. Hinter den Säulen an der östlichen Wand ist eine Tür, die mit einer schartigen Bronzestange verriegelt ist. Von innerhalb des Raumes kann man sie einfach zur Seite legen und die Tür öffnen. Es ist allerdings nicht möglich, die Tür von der anderen Seite zu öffnen.

21. Steinblock

Ein großer Steinblock blockiert den Gang. Er scheint nicht zur ursprünglichen Konstruktion zu gehören, da er aus einem anderen Gestein besteht als die Steine, aus denen die Wände dieser Ruinen gemauert sind. Außerdem gibt es zwischen den Wänden und dem Steinblock sowie zwischen Block und Decke jeweils ein paar Zentimeter Spiel.

Der Block wurde von den ursprünglichen Architekten hier platziert, um Grabräuber daran zu hindern, die unteren Kammern zu erreichen.

Um ihn in seine aktuelle Position zu bringen, wurde er den sanft geneigten Gang im Norden hinabgeschoben. In dem Gang befinden sich mehrere Rollen im Boden, damit der Stein leichter bewegt werden konnte. Durch die gemeinsame Anstrengung von bis zu vier Charakteren, die eine gemeinsame Stärke von 45 oder mehr aufbieten, kann der Block über die Rollen zurück nach oben geschoben werden. Bis zu vier Charaktere, die eine Stärke von 50 aufbringen, können ihn auch über den nackten Boden aus dem Weg schieben. Der Stein kann dabei mit der halben Schrittbewegungsrate der langsamsten Person in der Gruppe bewegt werden.

Wenn man den Stein entlang der Rollen nach oben schiebt, rollt er eine Runde später wieder nach unten zurück, außer man verkeilt ihn mit einem großen Gegenstand.

22. Kammer der Nacehual
(Nah-SEH-hwal, die Erleuchteten)

Alle Türen, die in diesen sechseckigen Raum führen, bestehen aus schwerer Bronze. Farbenprächtige Glyphen befinden sich an der Westwand. An den östlichen Wänden stehen zwei Anrichtetische.

In der Mitte der Kammer befinden sich zwei Steinsofas, und auf jedem davon liegt eine menschliche Gestalt. Dazwischen steht ein niedriger Steintisch mit einer Flasche und zwei Kelchen aus Kristall. Am Boden der Kristallflasche ist noch ein wenig silbriges Pulver.

Die beiden Gestalten sind ein Mann und eine Frau. Sie sind mittleren Alters und wirken perfekt konserviert. Sie sind reglos, mit Staub bedeckt und anscheinend tot. Die Frau trägt ein silbernes Armband und etwas, das wie ein Zauberstab aus Elfenbein aussieht. Der Mann trägt ein Elektrumamulett auf der Brust, in dem ein großer roter Stein prangt.

Die olmanischen Glyphen besagen: „Hütet Euch ... der vieläugige Gott wird Euch einen feurigen Tod bereiten."



Giftstaub. Wenn man das Silberpulver in der Flasche mit Flüssigkeit vermischt, entsteht dadurch ein spezieller Trank. Wer ihn trinkt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, oder wird für 5.000 Jahre vergiftet. Eine so vergiftete Kreatur verfällt in eine Art Totenstarre, in der sie keine Auswirkungen durch das Verstreichen der Zeit oder andere Gifte erleidet. Wenn man den Zustand Vergiftet mit Magie heilt, wird das Opfer für 1 Stunde immun gegen das Gift. Man kann den Effekt mittels *Magie bannen* in einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades beenden.

Kreaturen. Die beiden schlafenden Gestalten sind **Adepten der Kampfkunst** (siehe Anhang B). Der Mann heißt Cipactonal (Si-PAK-ton-al) und die Frau Oxomoco (Oks-OH-mo-koh). Sie haben den Trank verwendet, um ihren Tod vorzutäuschen. Wenn einer der beiden Körper irgendwie gestört wird, wachen beide sofort auf und springen auf die Beine. Oxomoco spricht die Gruppe zuerst auf Olmanisch und dann in einer uralten Form der Gemeinsprache an: „Ihr habt unseren glorreichen Schlaf gestört, und dafür müsst ihr büßen."

Sie nehmen Kampfstellung ein, und wenn man sie irgend wie bedroht, greifen sie an. Wenn man mit ihnen verhandelt, verlangen sie eine Zahlung von 500 GM oder einen ungewöhnlichen oder seltenen magischen Gegenstand. Werden sie nicht bezahlt, greifen sie an.

Wenn man die beiden Mönche über die Ruinen befragt, meinen sie nur, dass sie nichts Näheres über sie wissen. Sie können allerdings die Inschrift auf der Westwand übersetzen. Sie weigern sich, den Raum zu verlassen.

Schätze. Oxomocos „Zauberstab" ist in Wahrheit ein zusammengefalteter Elfenbeinfächer mit einem Wert von 50 GM. Ihr Armreif ist aus Platin und 250 GM wert. Cipactonals Amulett ist aus Elektrum, und der Stein ist ein großer Granat. Es ist 100 GM wert.

23. Licht am Ende des Tunnels?

> In dem Gang vor euch wird ein schwaches Licht sichtbar. Das Licht beginnt, sich von euch zu entfernen. Sein flackernder Schein bleibt stets am Rand eures Wahrnehmungsbereichs.

Bei dem Licht handelt es sich natürlich um ein **Irrlicht**. Es versucht die Gruppe in eine Falle zu locken und dann Leben verzehren bei einem Opfer einzusetzen. Die Kreatur führt Gruppen, die aus dem Westen kommen in den Korridor, der von Norden nach Süden verläuft. Charaktere, die aus dem Norden kommen und dem Irrlicht vielleicht schon begegnet sind (siehe Bereich 24), werden im Zickzack zu Bereich 19 geführt.

23A. Dreieckiger Stein

Wenn sich die Charaktere aus dem Süden nähern, lies folgenden Text vor:

> Ihr stoßt auf eine drei Meter breite Grube, die sich über den Gang erstreckt. Hinter ihr ist ein keilförmige Säule, der den weiteren Weg versperrt. Das Licht, dem ihr gefolgt seid, ist nirgendwo zu sehen, so als wäre es einfach durch den Stein hindurchgegangen.

Die Grube ist 3 m tief und enthält mehrere humanoide Skelette.

Die Spitze der dreieckigen Säule zeigt auf die Grube. Zu beiden Seiten sind Kratzspuren an Wand und Decke zu sehen, die kurze Bögen beschreiben. Wenn man die Säule näher untersucht, stellt man fest, dass man sie in beide Richtungen drehen kann, wodurch sich ein 60 cm breiter Durchgang öffnet, der weiter nach Norden führt. Wenn die Charaktere durch diese Öffnung gehen, sehen sie erneut das Licht des Irrlichts in der Ferne.

Wenn die Charaktere sich aus dem Norden nähern, lies folgenden Text vor:

> Der Gang endet hier abrupt an einer Steinwand.

Hämmert man gegen die Mauer, klingt sie stabil. Untersucht man allerdings den Boden oder die Decke, findet man Kratzspuren, die einen Bogen von einer Ecke zur anderen beschreiben. Drückt man gegen eine der beiden Seiten der scheinbaren Sackgasse, dreht sich die Säule wie oben beschrieben. Wenn die Charaktere sich durch die Öffnung bewegen, entdecken sie die Grube. Begeben sie sich nach Süden, geht es bei Bereich 23 weiter.

24. Sandkiste

Die zwei verstärkten Linien auf der Karte stellen die Ränder einer Falle dar. Ein Charakter, der die 6 m hohe Decke untersucht, während die Gruppe den Rand des markierten Bereichs überschreitet, und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, stellt fest, dass sich dort von Wand zu Wand ein schmales Kupferband erstreckt. Dass das Kupfer nicht direkt an die Wand anschließt, ist ein Hinweis darauf, dass es Teil einer Tür oder eines Fallgatters ist. Man kann das Objekt daran hindern, herabzufallen, indem man es auf ähnliche Weise verkeilt wie eine Druckplatte.

Druckplatte. Auf der Karte ist ein 3 x 3 m großer Bereich markiert, bei dem es sich um eine Druckplatte handelt. (Im Abschnitt „Die Ruinen: Allgemeine Merkmale" werden Druckplatten beschrieben.) Wenn die Druckplatte mit dem Gewicht von drei bis vier Humanoiden belastet wird, wird die nachfolgend beschriebene Falle ausgelöst.

Falltür. Falls die Charaktere die Druckplatte auslösen, hören sie ein lautes Krachen, und zu beiden Seiten des gekennzeichneten Bereichs fallen Türen aus schwerem, mit Kupfer beschlagenem Holz herab. Jede dieser Barrieren ist 30 cm dick und hat RK 15 und 100 Trefferpunkte. Um eine Tür anzuheben, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 erforderlich, der mit Nachteil ausgeführt wird, da die Tür schwer zu greifen ist. Wenn ein anderer Charakter hilft, indem er die Tür zuerst mit einer Brechstange oder dergleichen ein Stück weit aufhebelt, wofür ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 nötig ist, dann kann der Wurf zum Anheben selbst ohne Nachteil ausgeführt werden.

Nach 5 Runden, in denen Charaktere in der Falle eingesperrt sind, ist das knirschende Geräusch von Stein auf Stein zu hören. Vier kleine Löcher, die ungefähr handgroß sind, öffnen sich in beiden Wänden nahe an der Decke. Aus den Löchern rieselt Staub. Nach weiteren 5 Runden schießt goldener Sand rasch aus den Löchern. Der Boden ist bald bedeckt, und die Höhe des Sandes steigt um 60 cm je Minute. Es dauert also 10 Minuten, bis der Sand den Gang vollständig füllt.

Das Gebiet zählt nach 1 Minute als schwieriges Gelände. Nach 3 Minuten kann man sich nur noch durch den Sand bewegen, wenn man einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf oder Stärkerettungswurf gegen SG 10 besteht. Wer dabei scheitert, gilt als festgesetzt. (Eine kriechende Kreatur muss keinen Rettungswurf ablegen, und Kreaturen, die mehr als zwei Beine haben, haben einen Vorteil auf den Rettungswurf.)

Man kann den Zustand Festgesetzt selbst beenden, indem man eine Aktion auf wendet und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit oder Stärke gegen SG 10 ablegt. Nach 5 Minuten erhöhen sich der SG des Rettungswurfs auf 15. Sobald der Sand fließt, muss er von einer verschlossenen Tür weggeschaufelt werden, wenn jemand diese Tür anheben will. Der Sand fließt durch offene Türen hindurch.

Der Staub in der Luft dringt auch in die Lungen. Jede Kreatur, die atmen muss, muss zu Beginn ihres Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf muss die Kreatur in dieser Runde husten, kann sich nur mit halber Bewegungsrate bewegen und erleidet einen Nachteil auf Versuche, sich vom Zustand Festgesetzt zu befreien.

Kreatur. Sobald der Sand zu fließen beginnt, schwebt das **Irrlicht**, das diesen Teil der Ruinen heimsucht (siehe Gebiet 23), durch eines der Gitter in den Bereich. Es belästigt jene, deren Versuche, der Falle zu entkommen, am erfolgreichsten sind. (Dies gilt natürlich nur, wenn die Abenteurer das Irrlicht nicht bereits getötet haben.)

25. Das Kriegernest

> Ein bitterer Gestank steigt euch in die Nasen, als ihr den Raum vor euch mustert. In dem Raum liegen Schutt, Dreck und Unrat, und schwache, geisterhaft erscheinende Lichter huschen am Boden herum.
>
> Ihr blickt genauer hin und stellt fest, dass das Licht von riesigen Käfern ausgestrahlt wird. Es scheint etwa ein Dutzend dieser ungefähr ein Meter langen Kreaturen im Raum zu sein. Sie haben euch anscheinend noch nicht bemerkt. In dem größten Müllhaufen, wo sich auch die meisten Käfer aufhalten, glitzert etwas.

Kreaturen. In dem Raum befinden sich 13 **Riesenfeuerkäfer**. Sie verfügen nicht über die zwei Licht erzeugenden Drüsen hinter ihren Augen, die bei derartigen Kreaturen normaler weise vorhanden sind. Sie strahlen ein schwaches Licht von ihrem Hinterleib aus, das aber nicht für nennenswerte Beleuchtung sorgt. Die Käfer werden nur aggressiv, wenn ihr Nest bedroht wird. Laute Geräusche sorgen dafür, dass sich ein oder zwei Käfer die Sache ansehen. Sie tasten unbekannte Gegenstände mit ihren Fühlern ab, und wenn sie zu der Ansicht gelangen, dass es sich dabei um et was Essbares handelt, dann beißen sie zu. Sollte es zu einem Kampf kommen, dann bewegen andere Käfer sich auf die Geräusche zu, die ihre kämpfenden Artgenossen verursachen.

Schätze. Die leuchtenden Gegenstände im Käfernest sind Metallstücke, polierte Steine, zerbrochener Kristall und drei große Türkisbrocken (je 20 GM wert), sowie ein *Dolch +1*, der wie Metallschrott aussieht. Wenn man ihn ver wendet, dann brechen kleine Stücke aus der Klinge und der Griff sondert Rost ab. Wirft man beim Einsatz des Dolchs eine natürliche l bei einem Angriffswurf, dann zerbricht der Dolch und wird nicht-magisch.

Bereiche auf der ersten Ebene

Einer der verschiedenen Wege, die aus den unteren Kammern heraufführen, bringt die Charaktere auf die erste Ebene des eigentlichen Tempels. Die folgenden Bereiche sind auf Karte 3.1 verzeichnet.

26. Rampe

Wenn die Charaktere sich aus dem Norden nähern, lies folgenden Text vor.

> Eine sanft geneigte Rampe führt abwärts von Norden nach Süden. In Abständen von sechzig Zentimetern befinden sich Steinzylinder im Boden, die offenbar als Rollen dienen.

Wenn sich die Charaktere aus dem Süden nähern, lies folgenden Text vor.

> Eine sanft geneigte Rampe führt aufwärts von Süden nach Norden. In Abständen von sechzig Zentimetern befinden sich Steinzylinder im Boden, die offenbar als Rollen dienen.

27. Treppen

Der Gang steigt von Süden nach Norden über eine Reihe von sanft geneigten Treppen.

Druckplatte. Auf der Karte ist ein 3 x 3 m großer Bereich markiert. Hier befindet sich eine Druckplatte. (Im Abschnitt „Die Ruinen: Allgemeine Merkmale" werden Druckplatten beschrieben.) Wenn die Platte mit mehr als 30 Pfund belastet wird, wird die im Folgenden beschriebene Falle ausgelöst.

Wenn die Charaktere diese Druckplatte entdecken, können sie versuchen, diese vom Boden zu entfernen. Dazu sind 10 Minuten erforderlich und der gleiche Wurf, als würde man versuchen, die Platte zu verkeilen. Wenn der Wurf scheitert, kann man ihn nach weiteren 10 Minuten Zeitaufwand erneut versuchen.

Rollende Steinfalle. In der Wand am oberen Ende der Treppen ist hinter einer Schicht Stuck ein Mühlstein verborgen. Man kann ihn nur durch den Einsatz magischer Methoden entdecken. Wenn die Falle ausgelöst wird, wird der Stein von einem Mechanismus durch den Stuck geschoben und rollt die Treppe hinunter. Jeder mit einer passiven Wahrnehmung von 14 oder weniger ist überrascht. Jeder wirft seine Initiative, auch der Stein, der einen Bonus von +10 auf den Wurf hat. Wenn der Stein am Zug ist, bewegt er sich 18 m vorwärts. Jeder in seinem Weg muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wer scheitert, erleidet 27 (5W10 Wuchtschaden) und lässt mit 50 Prozent Chance alles fallen, was er in der Hand hält. Ein Charakter, dessen Rettungswurf um 5 oder mehr scheitert, erleidet automatisch Maximalschaden, wird zu Boden geworfen und lässt alles fallen, was er in der Hand trägt. Fallengelassene Gegenstände werden ebenfalls vom Stein überrollt und erleiden entsprechenden Schaden. Sie enden irgendwo auf den Treppen.

Der Stein kracht schließlich in die Tür zu Bereich 25 und zerstört sie dabei. Wenn es noch Käfer in dem Raum gibt, strömen sie aufgescheucht in den Treppengang und greifen alles und jeden an.

28. Der Bogen des Nanahuatcin

(Nana-HWA-tzinn, der Pickelige)

> Diese weiträumige Halle hat eine Gewölbedecke, und die Unbilden der Zeit haben ihr stark zugesetzt. Die Wände sind verschlissen und verkohlt. Auf dem Boden liegen mehrere Statuen von pavianartigen Kreaturen. Sie sind umgeworfen, und Teile von ihnen sind abgebrochen. Die Überreste einiger einst lebendiger Paviane sind ebenfalls hier zu finden. Sie wurden teilweise gefressen, und die Überreste sind mit Pilzen überzogen.

Wenn man weiter in das Gebiet vordringt, kommt man zu dem Schluss, dass dies einst eine Art Anbetungshalle gewesen sein muss. Der einzige konkrete Hin weis ist die silberne Sonne mit einem Auge, die inmitten des Bodens prangt. Die Kreatur, die hier lauert, greift erst an, sobald die Charaktere sie entdecken.

> Vor euch schwebt etwas Kugelförmiges in Brusthöhe. Die Kugel hat ein zentrales Auge, und ein Dutzend Tentakel wachsen aus ihrem Kopf. Jedes Tentakel hat eine weiße Sphäre mit einer schwarzen Pupille an der Spitze.

Kreatur. Die Kreatur ist eine **Gasspore**, die Nanahuatcin, „Sonne", repräsentiert.

Schätze. In der Mitte der Südwand ist ein Sack aus Fischhaut. Darin sind sieben Silberkugeln, die an Schleudersteine erinnern und jeweils einen Wert von 1 GM haben.

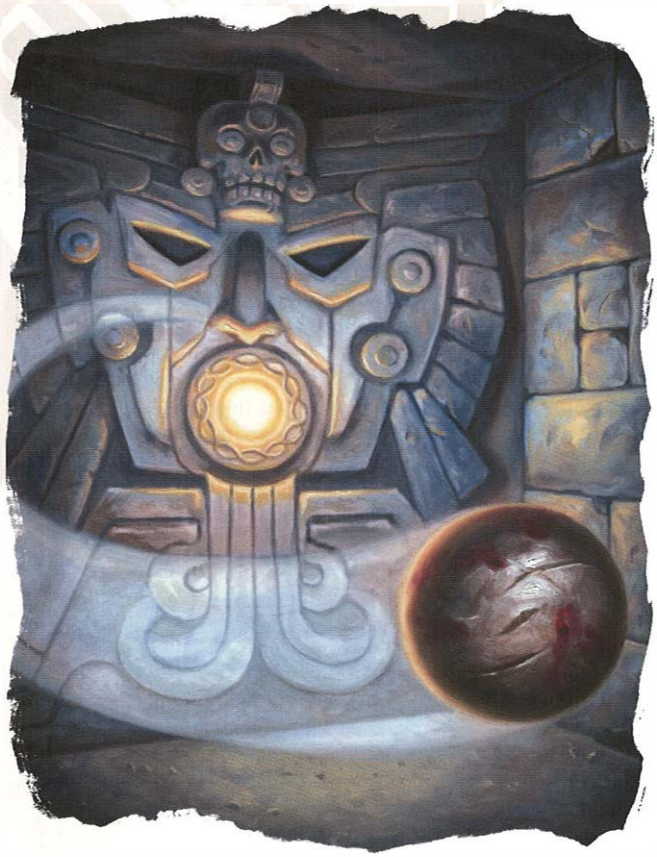
29. Eine Runde Pelota gefällig?

> Als ihr euch einer Biegung im Gang nähert, seht ihr eine Reihe von verblassten Malereien an der Wand. Sie zeigen Personen, die ein Spiel mit einem Ball spielen. Es gibt zu beiden Enden des Spielfelds offenbar so etwas wie Tore.

In der Biegung des Ganges ist ein Deckstein, der offenbar ein Loch im Boden verdeckt. Darin sind einige von Staub verdeckte Glyphen geschnitten. Sie besagen auf Olmanisch: „Öffnet diese Grube nur, wenn ihr euch der Herausforderung des Pelota stellen wollt."

In der Südwand, 1,50 m über dem Deckstein, befindet sich eine halbkugelförmige Vertiefung von 30 cm Durchmesser.

Um den Deckstein anzuheben, müssen bis zu zwei Charaktere eine gemeinsame Stärke von 25 oder mehr



aufbringen. Darunter ist eine Grube mit den skelettierten Überresten der Verlierer einer vergangenen Partie. Auf den Knochen liegen mehrere Statuetten und eine Tafel aus Jade, sowie ein glitzernder, schwarzer Ball mit einem Durchmesser von 30 cm.

Verfluchter Schatz. Wenn man einen Gegenstand aus der Grube entfernt, wird dessen Träger nach einer Stunde von einem Fluch betroffen. Das Opfer muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder es erleidet einen Nachteil auf Würfe auf Stärke und Geschicklichkeit sowie auf Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe, bis der Fluch gebannt wird.

Die Jadetafel zeigt zwei Männer mit Schutzpolstern an Armen und Hüften, die mit einem großen Ball spielen. Die Statuetten sind Bildnisse eines Sonnengottes mit gefiederter Robe . Es gibt insgesamt sieben Jadegegenstände, die jeweils 1 Pfund wiegen und 30 GM wert sind.

Unter den Skeletten begraben liegt ein Pokal aus Blattgold, der von sechs Amethysten geschmückt wird, 1 Pfund wiegt und 150 GM wert ist.

Pelotaball. Der Ball besteht aus Gummi und hat einen Balsaholzkern. Er hat die gleiche Größe wie die Vertiefung in der Wand, bei der es sich um eines der Ziele auf dem Feld handelt. Der Ball fühlt sich kühl an. Wenn man ihn aufhebt, reißt er sich aus dem Griff des Halters, fliegt 9 m nach Norden und schwebt dort. Er wird animiert, um die Grabschänder zu einem Spiel herauszufordern.

Der Ball kann bis zu 9 m fliegen, wenn er am Zug ist, und er kann schweben. Er führt Nahkampfwaffenangriffe mit +5 aus und richtet 1 (1W4 – 1) Wuchtschaden an. Er hat RK 13 und 50 Trefferpunkte. Er ist gegen jede Art von Schaden immun, außer gegen magische Effekte, die Säure-, Feuer-, Energie-, Stich- oder Hiebschaden verursachen. Er ist gegen die meisten Zustände immun, kann aber mit Effekten, die auf Objekte wirken, gepackt und festgesetzt werden. Er legt Attributwürfe, um sich davon zu befreien, mit einem Bonus von +5 ab.

Spielbeginn. Alle werfen Initiative. Der Ball nutzt seine ersten Aktionen, um von den Wänden abzuprallen und Charaktere anzugreifen, um sie dazu zu bringen, ihn ihrerseits anzugreifen. Wenn ein Charakter den Ball trifft, prallt dieser von der Südwand ab, und die Vertiefung in der Wand leuchtet kurz orange auf. Nachdem dies zum zweiten Mal passiert ist, bricht der Ball seine Angriffe ab. Ein Geräusch wie von einer Trompete zeigt an, dass das Spiel nun beginnt. Das Ziel über der Grube und ein weiteres Ziel im Norden in einer Entfernung von 42 m werden orange markiert. Wenn ein Charakter den Ball trifft, fliegt er nach Süden, und das Ziel im Süden leuchtet kurz auf. Wenn sich der Ball bewegt, fliegt er nach Norden, und das nördliche Ziel leuchtet kurz auf.

Wie man siegreich ist. Das Ziel besteht darin, den Ball in das Ziel über der Grube zu lenken, und gleichzeitig zu verhindern, dass er das nördliche Ende des Gangs erreicht. Wenn 1 Runde lang kein Charakter den Ball trifft, dann ertönt eine düstere Trommel.

Trifft ein Charakter den Ball, so wird dieser bis 4,50 m weit nach Süden getrieben. Um ihn in das Ziel zu schießen, muss der Ball sich in einer Entfernung von maximal 4,50 m vom Ziel befinden, und ein Charakter muss ihn treffen, der zuvor angekündigt hat, dass er ihn ins Ziel schießen will. Wenn der Charakter die RK des Balls dann um mindestens 4 Punkte übertrifft, fliegt der Ball ins Ziel.

Wenn sich der Ball der Nordwand auf 1,50 m nähert, lenkt er sich selbst ins Ziel. Dazu muss der Ball einen erfolgreichen Angriffswurf gegen RK 15 ablegen.

Sobald der Ball in einem Ziel ist, verbleibt er dort für 1 Runde und kann nicht entfernt werden, ohne dass man ihn zerstört. Während der Ball im nördlichen Ziel ist, verschießt das Ziel so viele *Magische Geschosse*, wie sich Charaktere, die bei Bewusstsein sind, im Gang aufhalten. Jedes Geschoss trifft einen Charakter und richtet 3 (1W4+1) Energieschaden an.

Sobald der Ball aus dem Ziel herausspringt, fliegt er direkt zur Mitte des Ganges. Dort schwebt er in der Luft und wartet darauf, dass die nächste Runde beginnt. Das Spiel endet, wenn die Charaktere sterben oder wenn sie einen Punkt machen, der ihnen zwei Punkte Vorsprung vor dem Ball gibt.

Der Lohn der Sieger. Wenn die Charaktere gewinnen, fällt der Ball bewegungslos zu Boden. Es ertönt ein kurzer, triumphaler Trommelwirbel. Das Ziel im Süden wird schwarz, aber das Ziel im Norden leuchtet weiter orange. In der Vertiefung hat sich ein kleines Fach geöffnet. Darin befindet sich ein Beutel aus Fischhaut, in dem zehn rosa Perlen (je 20 GM), ein Halsband aus Topaz und Muscheln (50 GM) sowie eine Trillerpfeife aus einem Adlerknochen, die mit einer Feder geschmückt ist (eine *Adlerpfeife*, siehe Anhang A).

30. Die Wachbestie

Der seltsam geformte Raum ist mit Katzenmotiven geschmückt. Die Mitte der südöstlichen Wand trägt die große Skulptur eines fauchenden Tigers mit ausgehöhlten Augen. In der Mitte des Raumes steht ein ausgestopfter Tiger, der so wirkt, als wäre er auf der Pirsch. Das linke Ohr des Tigers ist abgerissen, sodass er eine gezackte Narbe am Kopf hat. Ebenfalls nahe der Raummitte steht die steinerne Statue eines tigerköpfigen Mannes, der einen Speer führt.



An mehreren anderen Stellen befinden sich ausgestopfte Hauskatzen in verschiedenen Posen am Boden – sitzend, pirschend, springend oder bettelnd. Eine der Katzen wurde umgeworfen und angekaut, und ein Teil ihrer Füllung quillt heraus.

An den Wänden hängen Löwen- und Leopardenfelle, die Köpfe von Tigern und eine neunschwänzige Katze. Am Nordwestrand des Raumes ist ein großer Kalenderstein an einer Mauer über einem Steintisch oder Altar montiert.

Die Katzenmann-Statue stellt einen großen, menschlichen Mann mit zwei zusätzlichen Paaren von Brustwarzen dar. Er scheint eine Tigermaske zu tragen und ist ansonsten nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Eine gezackte Narbe verläuft über seine linke Brust über dem Herzen, und der Brustkorb ist eingesunken und knochig. Der Speer ist aus Stein, aber die Speerspitze ist aus Silber.

Alle „Gegenstände", die an den Wänden hängen, sind in Wahrheit realistisch bemalte Skulpturen aus Stuck. Wenn die Charaktere den Kalenderstein untersuchen, verwende die Beschreibung bei Bereich 31.

Kreatur. Die Statue ist ein versteinerter Werjaguar (verwende die Werte eines **Wertigers**). Wenn der Altar gestört wird oder irgendwelche Gegenstände im Raum misshandelt werden, erlangt der Werjaguar Bewusstsein und greift bei erster Gelegenheit mit Überraschung an. Er kann sich mit seiner Bonusaktion in Fleisch und dann mit einer Aktion in seine Katzengestalt verwandeln, wodurch er den Speer fallenlässt. (Die Magie, die auf der Kreatur liegt, sorgt dafür, dass sie in Bezug auf den Fluch des *Armbands der Felsmagie* eine starke Affinität zu Erde und Stein hat; siehe Anhang A). Der Werjaguar greift immer zuerst das schwächste Gruppenmitglied an, wenn er kann. Wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, nimmt er zuerst menschliche Gestalt an und versteinert dann erneut.

Das Herz des Werjaguars wurde mit einer magischen Operation entfernt und im Kopf des ausgestopften Tigers versteckt (die Narben auf beiden Kreaturen lassen darauf schließen). Deswegen kann der Katzenmann verletzt werden oder sogar sterben, doch solange sein Herz nicht zerstört wird, wird er bei voller Kraft wiedergeboren, nachdem ein Tag verstrichen ist. Wenn das Herz des Lykanthropen zerstört wird (RK 10, 2 Trefferpunkte), stirbt er augenblicklich und verwandelt sich zu Staub.

Schätze. Im Bauch des ausgestopften Tigers sind 500 GM.

Auge des Tigers. Eine Geheimtür befindet sich im Mund der Tigerskulptur an der Wand. Man öffnet sie mit einem Hebel im rechten Auge. Die Tür und der Hebel können jeweils mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gefunden werden.

31. Kalenderstein

Der Kalender hat die Form eines Steinrads aus Kalkstein. Im Zentrum ist das Symbol der Sonne umgeben von diversen Siegeln, welche die Jahreszeiten darstellen. Der Stein hat einen Durchmesser von drei Metern und ist eineinhalb Meter über dem Altar montiert. Auf dem Altar ruhen ein Zeremoniendolch aus Feuerstein und die Jadestatue einer Katze. Am Fuße des Altars steht eine ausgestopfte Katze, die anscheinend bettelt oder versucht, etwas aus der Luft zu fangen.

Geheimgang. Der Kalenderstein verdeckt einen Geheimgang zu einer Gruft. Wenn man ihn untersucht und dabei einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, stellt man fest, dass er von einem kleineren Steinzylinder mit der Wand verbunden wird. Die Distanz zwischen Stein und Wand beträgt mehrere Zentimeter. Wenn man daher aus einem bestimmten Winkel schaut, könnte einem die ungewöhnliche Anbringung auch ohne Wurf auffallen. Um die Tür zu öffnen, muss man die Sonne in die Wand drücken. Dann schwingen Kalenderstein und die Wand dahinter auf Scharnieren zur Seite.

Schätze. Das Opfermesser ist ein *Dolch +1*. Die Jadestatue ist 200 GM wert und wiegt 9 Pfund. Im Schwanz der ausgestopften Katze steckt eine *Schriftrolle des Schutzes* (gegen Katzenkreaturen und Katzenlykanthropen).

32. Portal zum Tod

Hinter der Geheimtür liegt ein enger Tunnel, der abwärts geneigt ist. Der Durchgang ist nicht einmal anderthalb Meter breit, und die Wände sind mit einer Fülle von uralten, seltsamen Glyphen überzogen. Der Boden ist mit einer geschmolzenen, glatten Glasur überzogen.

Die Glyphen sind nicht-magisch und von zweierlei Art. Bei einem Teil handelt es sich um olmanische Flüche, welche Eindringlinge warnen und verfluchen. Andere stellen uralte Symbole der Schule der Bannmagie dar, was jedem Charakter auffällt, der über Übung in Arkane Kunde verfügt.

Der Tunnel endet sechzig Zentimeter über dem Boden eines Ganges, der von Norden nach Süden verläuft. Es gibt Ausgänge an beiden Enden des Ganges und eine Doppeltür mitten in der Westwand.

Die Tür im Norden ist mit einem Balken verriegelt und hat keinen Griff. In die Tür ist die Darstellung eines Bären geschnitzt, der eine Obsidianscheibe hält. Der Türstock hat die Form von ineinander verschlungenen Schlangen.

Die südliche Tür ist mit Bronze überzogen. Sie trägt ein Symbol in Form zweier einander berührender Kreise. Der Weg zur Tür ist etwas abgeschliffen, so als ob hier schon zahllose Füße entlanggegangen wären.

Der Boden vor der zentralen Doppeltür ist eingesunken und glasiert. Quer über der Tür ist ein goldenes Siegel von dreißig Zentimeter Durchmesser angebracht, in welches alte Glyphen graviert sind. Um die Tür zu öffnen, muss man das goldene Siegel anscheinend brechen. Zu beiden Seiten des Türstocks befinden sich kaum sichtbare Kratzspuren, und braune Flecken bedecken Wand und Boden.

Nordtür. Auch wenn man den Balken entfernt, lässt sich diese falsche Tür nicht öffnen. Sie scheint sich nach außen zu öffnen, doch wenn ein Charakter dagegen drückt, tauchen drei Arme aus dem Türstock auf und umgreifen den Charakter. Um die Arme zwischen den Schlangen im Türstock zu bemerken, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegen. Die Arme werden wie Druckplatten behandelt, wenn ein Charakter versucht, sie zu verkeilen, damit sie sich nicht mehr bewegen können. (Im Abschnitt „Die Ruinen: Allgemeine Merkmale" werden Druckplatten beschrieben.)

Aus der Falle kann man sich befreien, indem man sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 20 freiwindet. Andere Charaktere können auch versuchen, dem gefangenen Charakter zur Hilfe zu eilen. Zwei Charaktere mit einer kombinierten Stärke von 30 oder mehr können einen Arm pro Runde zur Seite biegen.

Sobald ein Opfer 5 Runden lang gefangen war, beginnt eine 1,50 x 1,50 m große Grube, sich zu öffnen. Die Grube ist voller großer Dornen. Die Abdeckung ist nach 2 Runden komplett geöffnet, woraufhin die Arme abrupt in den Türstock zurückschnellen. Das Opfer fällt 4,50 m in die Tiefe und erleidet 11 (2W10) Wuchtschaden. Die Dornen bestehen aus Balsaholz, das mit Hartgummi umwickelt ist, und dienen zur Dekoration.

Südtür. Das Bild auf der südlichen Tür ist das Unendlichkeits-Symbol, welches den dualen Gott, den obersten Gott der Schöpfung, repräsentiert. Die Tür ist nicht verschlossen, aber verklemmt. Mit *Magie entdecken* kann man feststellen, dass eine Aura der Beschwörungsmagie von jenseits der Tür ausgeht. Um die Tür einzuschlagen, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegen. Wenn man dies tut, gibt die Tür plötzlich nach und man taumelt in den engen Raum dahinter. Jede Kreatur, die diesen Raum betritt, wird ans westliche Ende von Bereich 15 teleportiert, gerade außerhalb des Wandgemäldes.

Doppeltür. Die olmanische Nachricht auf dem Siegel lautet: „Hütet euch! Hinter diesem Tor wartet der Tod!" Sobald das Siegel gebrochen wurde, kann es die Türflügel nicht erneut versiegeln. Das Gold im Siegel ist 250 GM wert.

Die Tür ist mit einer Falle gesichert, doch diese ist im Türrahmen und unter dem Stuck der Decke komplett verborgen. Wenn man sie aufdrückt, schießen fünf schwere Armbrüste, die in der Decke des dahinterliegenden Raums eingelassen sind, auf die Tür. Je zwei zielen auf jeden Türflügel und eine in die Mitte zwischen den beiden Flügeln. Die Armbrüste haben einen Bonus von +6 zum Treffen und richten 5 (1W10) Stichschaden an.

33. Die Gruft von Tlacaelel
(Tlah-kah-EL-el)

Hinter dem Tor ist eine mit Säulen geschmückte Terrasse, von der man in einen Raum blicken kann, der das Modell einer Stadt enthält. Auf der Terrasse stehen mehrere Tonstatuen, die Wächter darstellen und Speere mit Bronzespitzen tragen. Alle Statuen haben unterschiedliche Gesichter. Neben jeder Statue steht ein kleiner, glasierter Tontopf. Die Wände sind mit farbenprächtigen Fresken verziert, die einen königlichen Hofstaat in zeremoniellen Gewändern sowie einen König mit seinen Armeen darstellen.

Der große Raum ist kühl. In der Mitte des Raumes befindet sich ein gewaltiges Floß aus trübem Kupfer, modelliert in der Form eines Drachen, auf dem ein Kupfersarg ruht. Das Floß schwimmt auf einem See aus silbrigem, fließenden Metall. Dieser See wird durch mehrere Rinnsale gespeist, die über den Boden fließen. Das flüssige Metall scheint kühl zu sein.

Zwischen diesen Metallflüssen erheben sich Stufenpyramiden-Tempel zu Ehren der Götter des uralten Olman. Bei drei der Pyramiden kann man scheinbar die Oberseite abnehmen. Im Rest des Bereichs erstreckt sich ein Palastkomplex über grüne Felder; Höfe und kreisförmige Marktplätze übersäen die Miniaturlandschaft. Mehrere Modelle wurden jedoch zertrümmert oder eingeschmolzen.

Feuerfalle. Auf dem Fußboden direkt hinter dem Eingangstor ist eine *Glyphe des Schutzes* (Rettungswurf-SG 17). Der erste Charakter, der auf sie tritt, löst den Zauber *Feuerwand* in der Türöffnung aus. Die Seite, die Schaden anrichtet, zeigt von dem Charakter weg, der sie ausgelöst hat. Die Feuerwand verbleibt für 1 Minute.

Kreatur. Im Kupfersarg liegt ein **Doppelgänger**. Sobald die Glyphe ausgelöst wird, kommt er durch ein Loch, das in der von der Tür abgewandten Seite des Sarges ist. Er nimmt die Gestalt des Charakters an, der allein im Raum gefangen ist, und versucht mit Überraschung anzugreifen. Wenn er den Charakter töten kann, bevor die *Feuerwand* verschwindet, verbirgt er dessen Leiche im Sarg.

Der Doppelgänger ist mit den restlichen Ruinen nicht vertraut, doch er versucht, sich als jener Charakter auszugeben, den er getötet hat. Wenn er auffliegt und gegen die Gruppe kämpfen muss, nimmt er das Aussehen einer Kreatur aus geschmolzenem Metall an, die von Flammen umhüllt ist. Das Feuer ist eine Illusion und richtet keinen Schaden an.

Flüssiges Feuer. Wenn eine Kreatur oder ein Gegenstand das flüssige Metall betritt, berührt oder seinen Zug darin beginnt, erleidet die Kreatur oder der Gegenstand 3 (1W6) Feuerschaden. Wenn man eine beliebige Menge der Flüssigkeit aus dem Raum bringt, verdunstet sie in 1 Minute. Die Schiffe und der Sarg, die auf der Flüssigkeit schwimmen, richten auf die gleiche Art und Weise Schaden an.

Schatzkisten. Drei der Pyramidentempel, welche fest am Boden verankert sind, enthalten Schätze. Die Spitzen dieser Tempel haben jeweils ein Scharnier, durch das man den Tempel wie eine Truhe öffnen kann. Die Schließe wird geöffnet, indem man auf den Altar auf der Oberseite drückt. In jeder Kiste befinden sich mehrere Halsketten aus Münzen. Jede davon besteht aus 360 aufgefädelten Silbermünzen. Außerdem sind weitere Wertgegenstände in den Schatzkisten.

Kiste 1. Der Deckel der ersten Kiste, an welcher die Charaktere sich versuchen, klemmt. Man muss ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 öffnen. In der Kiste sind 10 Münzketten, sechs Paar Jadeohrstöpsel (je Paar 50 GM), eine Alabasterstatuette (50 GM) und ein Achatring (5 GM).

Kiste 2. Die zweite Kiste ist mit einer Falle gesichert. Wenn man in sie hineingreift, werden alle Gliedmaßen in der Kiste von einer Art mechanischem Schraubstock gepackt. Der Charakter muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er wird gepackt (SG 15 zum Entkommen). Ein Kreatur zählt dabei auch als festgesetzt. Wirf Initiative. Sechs mechanische Nadeln schießen bei Initiative 0 aus den Seiten der Kiste. Die Nadeln können angegriffen werden (RK 12, 5 Trefferpunkte). Jede Nadel richtet 1 Stichschaden an.

Eine Kreatur, die von einer oder mehr Nadeln getroffen wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 21 (6W6) Giftschaden, oder bei einem Erfolg die Hälfte. In beiden Fällen gilt die Kreatur als vergiftet. Die vergiftete Kreatur muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen und erleidet bei einem Fehlschlag 3 (1W6) Giftschaden. Die Vergiftung endet, sobald man fünf erfolgreiche Rettungswürfe dagegen abgelegt hat. Solange das Gift wirkt, kann man die Trefferpunkte, die man durch es erlitten hat, nicht zurückerhalten. Die vergiftete Kreatur fiebert und muss manchmal zittern oder sich übergeben.

In der Kiste sind neun Münzketten, acht Armreifen aus Schmuckperlen (je 5 GM), vier kleine Statuetten aus Jade und Koralle (je 25 GM) und drei Ringe aus Jade und Alabaster (je 10 GM).

Kiste 3. Um die Schließe der dritten Kiste zu öffnen, muss man definitiv mehr Druck anwenden als bei den anderen beiden. Sobald sie niedergedrückt wurde, versprüht die Kiste parfümiertes Öl, das alle in einem Radius von 1,50 m um die Kiste trifft. Man kann die Düsen im Vorfeld erkennen, wenn man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Die einzige Möglichkeit, diese „Falle" zu entschärfen, besteht darin, den Deckel abzumontieren, ohne die Schließe zu drücken. Dies erfordert mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug einen Zeitaufwand von 10 Minuten.

Wenn man die Schließe drückt, wird ein Hebel im Deckel gelöst, welcher den Abschuss kleiner Pfeile auslöst. Die Röhren, in denen sich die Pfeile befinden, sind mit einer Schicht Stuck verdeckt, und man kann sie praktisch nicht entdecken, ohne die Kiste zu beschädigen. Wenn man die Kiste sehr vorsichtig öffnet, kann man den Druck des Hebels spüren und ihn erkennen, wenn man in die Kiste späht. Wenn man den Hebel festhält, während man die Kiste öffnet, wird diese Falle nicht ausgelöst. Den Hebel festzuhalten erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 12. Der Wurf muss in jeder Runde wiederholt werden, in der man den Hebel festhält. Wenn die Falle ausgelöst wird, schießen je weils vier Pfeile aus der Vorder- und der Rückseite der Truhe. Jeder Pfeil fliegt bis zu 18 m weit, hat einen Bonus von +6 auf den Angriffswurf und richtet bei einem Treffer 5 (2W4) Stichschaden an.

Die dritte Kiste enthält elf Münzketten, fünfzehn Armreifen aus Obsidian, Bronze und Muscheln (je 10 GM) so wie zwei Haufen Edelsteine (Turmaline, Spinelle, Topase; insgesamt 60 Steine von je 5 GM Wert). Die Edelsteine liegen auf zwei silbernen Tabletts (je 15 GM).

Weitere Schätze. Die Tontöpfe auf der Terrasse sind mit Wachs versiegelt und enthalten Duftöle und Parfums. Es gibt fünfundz wanzig derartige Behälter; jeder wiegt 10 Pfund und sein Inhalt hat einen Wert von 15 GM.

Mehrere Orte, die königliche Kornkammern darstellen, sind in Wahrheit Steinbehälter, in denen Dufthölzer und Gewürze (Zimt, Muskat, Vanille, Quitte, Fieberrinde, Sandelholz und Pfeffer) gelagert ist. Die ganze Beute wiegt 10 Pfund und ist 250 GM wert.

Im Sarg ruhen die Knochen des Tlacaelel. Sein Fleisch wurde von dem Doppelgänger gefressen. Im Inneren findet man noch immer den Schmuck, den die Leiche einst getragen hat. Dabei handelt es sich um eine Steinschatulle, zwei Jadearmreifen (je 20 GM) und eine Alabasterstatuette von Coatlicue (Koh-WA-tlie-k we) der Schlangenfrau, Mutter der Götter (25 GM). Die Steinschatulle (75 GM) enthält fünf kleine Figuren aus Koralle (je 25 GM), einen großen Daumenring aus Jade (10 GM) und acht winzige Keramikfläschchen mit Parfüm (je 10 GM).

Im Ellbogen des rechten Arms ruht ein Stab aus Granit. Es handelt sich um einen Schriftrollenbehälter mit einem geschickt gefertigten Verschluss. Darin ist eine *Zauberschriftrolle des Stein formen*, die mit olmanischen Astrologiesymbolen geschrieben wurde.

Auf dem Schädel ruht eine Frettchenmaske, die mit Federn geschmückt ist und wie ein *Hut der Verkleidung* funktioniert.

33A. Opfergabe an die Sonne

Wenn die Charaktere das nördliche Ende der Kammer sehen können, lies folgenden Text vor:

> In einem Alkoven, der von Säulen gesäumt wird, befindet sich eine Steinbank, auf der eine verschrumpelte Leiche kauert. Rund um sie liegen verschiedene Schätze.

Die Gestalt ist ein mumifizierter Jugendlicher, dessen Herz herausgeschnitten wurde. Er war ein *Guesa*, ein Junge, der bereits in seiner Kindheit auser wählt worden war, der Sonne zum Opfer dargebracht zu werden, sobald er volljährig wurde.

Schätze. Die Schätze rund um die Leiche sind ein Achat in der Form eines Herzens (15 GM), bei dem es sich in Wahrheit um einen *Stein des Unglücks* (siehe Anhang A) handelt, eine goldene Lama-Miniatur (50 GM), ein Ring aus poliertem, rosafarbenen Granit (10 GM) und eine Silbertafel mit dem Angesicht der Sonne (15 GM).

34. Wächter verwehren den Weg

Der Gang führt zu einer bronzenen Doppeltür, auf der das Gesicht des Jaguargottes prangt. Beide Wände des Korridors sind so gemeißelt, dass sie eine Reihe von Kriegern bilden. Die Krieger sind im Profil abgebildet, tragen Stangenwaffen mit Axtköpfen und blicken zur westlichen Tür. Sie sind mit leuchtenden Farben bemalt: rot, schwarz, weiß, grün und gelb.

Druckplatte. Nahe der Mitte des Ganges befindet sich eine 3 x 3 m große Druckplatte, die ausgelöst wird, wenn sie mit 30 Pfund oder mehr belastet wird. (Im Abschnitt „Die Ruinen: Allgemeine Merkmale" werden Druckplatten beschrieben.)

Schockende Klingen. Wenn die Druckplatte ausgelöst wird, drehen sich zwei der Steinkrieger vor der Gruppe aus der Wand und senken ihre Metallhellebarden, um den Weg zur Nordtür zu versperren. Die Klingen summen und sprühen Funken, wenn sie aufeinander treffen. Berührt man eine der beiden Klingen, erleidet man 5 (2W4) Blitzschaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder man ist gelähmt, während man die Klinge berührt. Eine gelähmte Kreatur erleidet den Schaden jeweils zu Beginn ihres Zuges erneut.

Es besteht genug Platz für eine mittelgroße Kreatur, um unter den Stangenwaffen hindurchzukriechen. Um dabei nicht die Klingen zu berühren, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 ablegen.

35. Xipes Audienzsaal

(Ksie PE)

Als ihr die Tür öffnet, strömt euch warme, stickige Luft entgegen. Der Raum ist mit einem blutroten Schein erleuchtet. An die Wand gegenüber des Eingangs hat jemand mehrere Menschenhäute genagelt. Daneben hängt eine Neunschwänzige Katze.

Im Westen verbreitert sich der Raum und bietet einer Statue Platz, die beinahe bis zur Decke reicht. Die Statue stellt eine ogerartige Kreatur dar, in abgezogene Häute gekleidet und mit Schädeln geschmückt. Ihr klaffendes Maul ist groß genug, um ein ganzes Pferd zu schlucken. Sie sitzt über einem großen Becken mit rotglühenden Kohlen, das mehr als drei Meter Durchmesser hat.

Rund um die Statue liegen zersplitterte Knochen, eingeschlagene Schädel und zerbrochene Waffen. Davor duckt sich ein Panther, völlig unbewegt, der von der Statue wegblickt.

Im Osten sind die Wände poliert. Sie umschließen einen aufwendig gefertigten Brunnen, der von innen heraus zu leuchten scheint. Hinter dem Brunnen ist ein schwarzer Spiegel mit einem reichhaltig geschmückten Rahmen an der Wand montiert. Direkt über dem Brunnen in der siebeneinhalb Meter hohen Decke ist eine Öffnung mit einem Durchmesser von anderthalb Metern zu sehen.

Die Statue stellt Xipe, den „Fürst der Häutung", dar. Der Raum dient als Foyer zu seiner Lagerstätte, die sich jenseits des Loches in der Decke befindet.

Statuenwächter. Wenn sich die Charaktere der Statue nähern, richtet der **Panther** sich auf und kommt bedrohlich auf sie zu – nur um dann einfach an ihnen vorbei zu schleichen. Der Panther leidet unter einer geistigen Blockade, welche verhindert, dass er Menschen wahrnehmen kann. Dies gilt anfänglich auch für andere Humanoide. Er ignoriert Vertraute, wird aber Tiergefährten oder andere Nicht-Humanoide, die bei der Gruppe sind, angreifen.

Wenn der Panther nicht angegriffen wird und auch kein Ziel erkennen kann, beginnt er unruhig vor der Eingangstür auf- und abzugehen. Wenn die Gruppe ihn angreift, versagt seine Blockade bezüglich anderer Humanoider, und er greift alle derartigen Ziele an. Sobald er keine Ziele mehr sehen kann, beginnt er erneut verwirrt auf- und abzugehen.

Schätze. Die Waffen rund um die Statue sind praktisch alle wertlos, man kann jedoch den Kopf eines *Streitkolbens +1* finden, der auf einem zerstörten Heft sitzt.

Brunnen des Lichts. Die Beleuchtung im Brunnen kommt von flüssigem Licht, das wie ein zähflüssiges, leuchtendes Öl ist. Es bleibt an allen Oberflächen kleben, die es berührt, und in Gegenwart anderen Lichts breitet es sich über die gesamte berührte Oberfläche aus.

Wenn eine Kreatur in den Brunnen fällt und dann wieder herausgezogen wird, bleibt das Licht an einem kleinen Teil ihres Körpers kleben und breitet sich dann pro Runde auf weitere 5 Prozent des Körpers aus. Sobald das Licht Augen, Nase und Mund bedeckt, kann die Kreatur nicht mehr atmen, bis man das Licht abwäscht, indem man es in Wasser taucht. Wenn keine Lichtquelle anwesend ist, breitet sich das flüssige Licht nicht weiter aus, und mittels des Zaubers *Dunkelheit* kann man es für eine Stunde unbeweglich machen.

Wenn man etwas in den Brunnen wirft, blitzt ein helles Licht nach oben, und eine tosende Stimme erfüllt den Raum. Die Stimme gehört Xipe, der auf Riesisch verlangt zu wissen, wer ihn hier aus welchem Grund stört. Nichts weiter passiert, denn es ist Xipe zu aufwendig, seine Lagerstätte zu verlassen und der Sache nachzugehen.

Tunnel in der Decke. Der Tunnel in der Decke führt zur Lagerstätte Xipes. Wenn die Charaktere versuchen, nach oben zu klettern, stellen sie fest, dass die Wände zu schlüpfrig dafür sind.

Man kann einen Kletterhaken an einen Pfeil binden und dann nach oben durchs Loch schießen. Der Haken findet auf jeden Fall Halt, da Xipe das Seil ergreift, sobald es durch seine Tür geschossen wird. Sobald ein Kletterer den halben Weg nach oben zurückgelegt hat, zieht Xipe ihn nach oben.

Ein Charakter kann sich in diesem Fall in den Brunnen fallenlassen und erleidet keinen Fallschaden (er landet aber im Brunnen und wird von dem flüssigen Licht bedeckt), oder er kann sich nach außen schwingen und dann loslassen, wodurch er Fallschaden erleidet. Wenn er sich nicht wehrt, zieht Xipe ihn in 1 Runde in seine Lagerstätte.

Kreatur. Die Kammer jenseits des Lochs hat eine Ausdehnung von 9 m in allen Richtungen. Es handelt sich um die Lagerstätte des **Onis** Xipe. Xipe kann nicht *Kältekegel* wirken, allerdings kann er jeweils einmal täglich *Schneesturm* und *Furcht* wirken. Wenn er *Furcht* einsetzt, brüllt er so laut auf, dass der ganze Raum erzittert.

Schätze. Xipes Schatz enthält einen hölzernen Zylinder, in dem eine *Zauberschriftrolle: Magie entdecken* steckt. Außerdem hat er stapelweise Katzenfelle, von denen acht Stück je 5 GM wert sind. In zwei Ledertaschen, die unter den Fellen versteckt sind, befinden sich je 1.000 SM.

Schlussendlich besitzt Xipe noch einen aufwendig geschnitzten Elfenbeinwürfel mit einer Kantenlänge von 30 cm, der auf einem verzierten Tisch ruht. Der Würfel ist 100 GM wert und eine Rätselkiste. Um sie zu öffnen, muss man zwei Knöpfe auf jeder Seite hineindrücken. Dann fährt die Mitte des Würfels aus dem Rahmen heraus, der von den vier ande-

ren Seiten gebildet wird. In der Box liegen eine Halskette aus Silber und Aquamarin (125 GM) und ein Pergamentpäckchen mit drei Prisen *Staub des Verschwindens*.

36. Staub der Zeitalter

Der Boden des Raums ist mit einer feinen, grauen Staub- und Ascheschicht bedeckt, die ungefähr acht Zentimeter dick ist. Gegenüber des Eingangs, durch den ihr gekommen seid, ist eine weitere Doppeltür. Im Norden und Süden befinden sich zwei leere Alkoven. Auf kleinen Simsen in jeder Ecke des Raumes liegen Überreste zerbrochener Töpferwaren.

Als ihr den Raum betretet, wirbeln eure Schritte den Staub auf, wodurch Wolken entstehen, die sich zu seltsamen Gestalten formen.

Zuerst erhebt sich ein staubiges Phantom, bei dem es sich um eine Frau zu handeln scheint. Ihr Gesicht ist verzweifelt und von Tränen überströmt. Sie hebt verzweifelt die Hände, läuft in einen der Alkoven und verschwindet dort.

Direkt danach erheben sich zwei Phantome, die mächtige Krieger mit gezackten Schwertern und wildem Gesichtsausdruck darstellen. Sie blockieren den Durchgang gegenüber.

Wenn die Charaktere sich den Phantomwächtern nähern, heben diese drohend die Schwerter. Sie können allerdings keinen Schaden anrichten, da sie nur Abbilder einer längst vergessenen Vergangenheit sind. Während die Charaktere sich in diesem Raum aufhalten, bilden sich immer wieder Phantome anderer Gestalten, tun irgendetwas und verschwinden dann wieder. So sieht man Priester, Gelehrte und klagende, junge Frauen. Wenn man sich durch ein Phantom hindurchbewegt, stürzt es sofort in sich zusammen.

37. Bett des Xilonen
(Ksiel-OHN-en)

In der Mitte des Raumes steht ein verwitterter Baum, der wie eine blattlose Weide aussieht. Er ist in einer gestuften Mulde verwurzelt. Die Vertiefung ist mit öligem Wasser gefüllt, das ein paar Handbreit tief ist. Jenseits des toten Baums ist eine weitere Tür, die aus dem Raum führt. An den Seiten des Raumes befindet sich ein anderthalb Meter breites Sims rund um den Baum. An den Wänden hat sich Kondenswasser gesammelt.

Das Wasser in der Vertiefung macht den Boden der Mulde zu schwierigem Gelände.

Kreatur. Der „Baum" ist Xilonen, ein halbintelligenter Riesenpolyp (INT 2), der an eine Meeresanemone erinnert und einst als die haarige Mutter des Getreides verehrt wurde. Die Kreatur ist sehr hungrig und wird behandelt wie ein **Seiler**. Ihr Maul ist von peitschenden Tentakeln umringt und durch scharfe Dornen geschützt.

Schätze. Im Bauch der Kreatur findet man zwölf Stücke blauen Jaspis (je 10 GM) und ein silbriger Stab, der in Wahrheit aus einer Kupfernickellegierung besteht. Er funktioniert wie ein *Zauberstab der Blitzschläge*.



38. Stangengrube

Die Wände des Ganges erstrahlen in einem unheimlichen Violett. Nach viereinhalb Metern geht der Gang in eine Grube über. Die Grube hat eine Tiefe von siebeneinhalb Metern. Am Boden wachsen acht große, spinnenartige Büsche mit dornigen Stämmen, weißen Blättern und enormen gelben Blüten.

Anderthalb Meter vom nächsten Grubenrand überbrückt eine Bronzestange die Grube. Die Stange ist an beiden Seiten der Grube befestigt. Weitere Stangen wie diese sind im Abstand von anderthalb Metern voneinander über der Grube angebracht. Am Boden der Grube liegen zerbrochene, verfaulte Holzplanken.

Stangenbrücke. Man kann versuchen, die Grube zu überqueren, indem man von Stange zu Stange springt. Insgesamt gibt es 8 Stangen über 13,50 m Grube. Die Bewegung über dieses Hindernis entspricht der Bewegung über schwieriges Gelände: Es kostet 3 m Bewegungsrate, um sich 1,50 m weit auf eine Stange oder von Stange zu Stange zu bewegen. Wenn sich eine Kreatur, die am Zug ist, mit mehr als ihrer halben Bewegungsrate bewegen möchte, muss sie einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf, kann sie sich weiterbewegen. Bei einem gescheiterten Wurf muss sie stehen bleiben, um ihr Gleichgewicht zu

finden, und kann sich in diesem Zug nicht weiter bewegen. Wenn der Wurf um 5 oder mehr misslingt, fällt die Kreatur in die Grube.

Die dritte und die sechste Stange sind brüchig. Wirf einen W20, wenn sich ein Charakter auf eine dieser Stangen bewegt. Bei einem mittelgroßen Charakter zerbricht die Stange bei einem Wurf von 5 oder weniger, bei einem kleinen Charakter bei einem Wurf von 2 oder weniger. Wenn das Wurfergebnis 10 oder niedriger ist, aber nicht so niedrig, dass die Stange bricht, dann wird die strukturelle Schwäche erkennbar, beispielsweise indem ein Stück aus der Stange herausbricht oder die Stange sich verbiegt.

Gefahr. Die Büsche in der Grube sind fleischfressende **Dornenschleuderer** (siehe Anhang B). Jede Pflanze befindet sich direkt unter einer der Stangen und feuert ihre Geschosse nach oben, wenn jemand versucht, die Grube über die Stangen zu überqueren. Eine Kreatur, die von den Dornen getroffen wird, während sie auf einer Stange balanciert, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 6 + erlittenen Schaden ablegen. Wenn der Wurf um 4 oder weniger scheitert, stürzt die Kreatur, kann sich aber an die Stange klammern. (Um sich danach wieder auf die Stange zu stellen, muss ein Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit ablegen, so als ob er sich über die Stangen bewegen würde.) Scheitert der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte, fällt der Charakter in die Grube.

Fällt man in die Grube, stürzt man immer auf einen der Büsche, wodurch der Aufprall gedämpft wird. Der Sturz richtet nur 3 (1W6) Wuchtschaden an, doch der Charakter landet auf den klebrigen Blüten der Pflanze.

39. Halle der zweiten Sonne

Diese gigantische Halle hat eine Deckenhöhe von neun Metern, wobei die Decke gewölbt ist und von mächtigen Pfeilern abgestürzt wird. Teile der Decke und der Wände sind eingestürzt, und durch ein klaffendes Loch in der Ostwand hat sich Erde ergossen. Unter einem herabgestürzten Steinblock in der Mitte des Raumes liegen die sterblichen Überreste von Humanoiden. Kreuz und quer im Raum liegen die abgenagten Kadaver von Pavianen. Im Osten kommt Tageslicht und frische Luft durch ein Loch in der Decke. Dort oben kann man vier Paviane sehen. Sie springen aufgebracht herum und kreischen wie wild. Dabei rutscht Erde nach unten, und einige Steine in den Wänden bewegen sich leicht.

Hier und in allen weiteren Räumen (Bereich 40 und höher) gibt es kein Giftgas mehr, weil es durch das Loch nach außen strömt. Der Boden zählt als schwieriges Gelände. Die größeren Schutthaufen sind zwischen 30 cm und 1,20 m groß. Jedes laute Geräusch (wie eine Explosion, Geschrei oder ein Kampf) führt zu einem kleineren Einsturz. Jede Kreatur im Bereich wird zu Beginn ihres nächsten Zuges nach dem Geräusch von herabstürzenden Felsbrocken und Erde „angegriffen" (+5 zum Treffen, 3 (1W6) Wuchtschaden bei einem Treffer).

Kreaturen. In einem Schutthaufen in der Mitte des Raumes verbirgt sich eine Amphisbaena – eine riesige, zweiköpfige Schlange. Sie kämpft wie eine **Riesenwürgeschlange**, die zwei Nahkampfangriffe je Zug machen kann, wobei allerdings nur einer der Angriffe Umschlingen sein kann. Dadurch erhöht sich ihr Herausforderungsgrad auf 3 (700 EP).

Wenn die Schlange getötet wird, springen die vier **Paviane** durch das Loch in der Decke nach unten. (Sie haben sich aus Angst vor der Würgeschlange nicht in den Raum getraut.)

Schätze. Die Knochen unter dem großen Steinblock sind die zweier Menschen. Bis zu drei Charaktere mit einer kombinierten Stärke von mindestens 30 können ihn bewegen. Eine der Leichen hat einen Beutel mit 40 EM an der Hüfte. Eine andere trägt eine Brosche aus Bronze und grünem Quarz in Form einer Echse (25 GM). Ein Silberring mit einem Beryll-Smaragd (50 GM) steckt auf einem knöchernen Finger. Im linken Stiefel eines Menschen ist ein silbriger Dolch verborgen, der in Wahrheit aus einer Kupfernickellegierung gefertigt und 10 GM wert ist. In einem Schriftrollenbehälter befindet sich eine Karte von der Umgebung der Ruinen. Eine gesprungene Kristallkugel ist in den Schatten eines nahen Schutthaufen gerollt. Sie besteht aus poliertem Quarz, hat einen Durchmesser von 7,5 cm und ist noch 45 GM wert.

Verfallender Ausgang. Wenn die Charaktere versuchen, über den Schutt zum Loch hinaufzuklettern, so stellen sie fest, dass der Schutt nur 50 Pfund trägt. Wenn man mehr Gewicht auf ein beliebiges Feld des Schutthangs legt, führt dies zu weiteren Einstürzen. Jeder Kletterer muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wer scheitert, erleidet 7 (3W4) Wuchtschaden durch herabstürzendes Geröll. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitert, wird der Charakter vollständig verschüttet und kann nicht atmen, bis man ihn freilegt. Um aus eigener Kraft aus dieser Lage herauszukommen ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 und 1 Minute Zeitaufwand erforderlich.

Schlangentüren. Der südöstliche Ausgang besteht aus einer Doppeltür aus Bronze am Ende eines kurzen Ganges. Über der Tür befindet sich eine Tafel mit Jadeeinlegearbeiten (25 GM). Die Tafel zeigt eine zweiköpfige Schlange, wobei der zweite Kopf dort ist, wo sich normalerweise der Schwanz befindet.

Bereiche auf der zweiten Ebene

Die Treppe in Bereich 40 führt auf die zweite Ebene des Tempels. Die folgenden Bereiche sind auf Karte 3.1 verzeichnet.

40. Drachenodem

Wenn die Gruppe den Fuß der Treppe erreicht, lies vor:

Eine Treppe führt hinauf in die Dunkelheit. Offenbar habt ihr den Zugang zu einer weiteren Ebene der Tempelanlage gefunden.

Das zweite 3 x 3 m große Feld der Treppe ist durch Magie geschützt, die ähnlich funktioniert wie eine *Glyphe des Schutzes* (Rettungswurf SG 17). Wenn die Glyphe ausgelöst wird, geschieht nichts, bis eine Kreatur die obersten 1,50 m der Treppe erreicht. Dann taucht die Steinstatue eines Drachen auf, die in dem Geheimraum oben an der Treppe verborgen ist (siehe die zweite Ebene auf der Karte) und rollt bis zum Treppenansatz nach vorne. Die Statue hat die Werte, Verteidigungen und Merkmale eines **Steingolems**, aber keine Angriffsoptionen. Sobald sie stehen bleibt, speit sie heißen Dampf auf 9 m Länge und 3 m Breite. Alle im Wirkungsbereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wer scheitert, erleidet 7 (2W4+2) Feuerschaden, bei einem Erfolg nur die Hälfte.

Die nächsten drei Male, wenn jemand den geschützten Bereich betritt oder sich durch ihn bewegt, speit die Statue erneut ihren Odem. Nachdem die Statue viermal ihren Odem gespien hat, rollt sie wieder in ihren Geheimraum, dessen Tür sich schließt. (Dort steht sie mit einer heißen Wasserquelle in Verbindung, die ihren Odem wieder auflädt.)

Schlüpfrige Treppe. Nachdem die Statue das erste Mal ihren Odem eingesetzt hat, wird die Treppe durch das Kondenswasser schlüpfrig. Sie zählt dann als schwieriges Gelände, und ein Charakter, der sich auf ihr bewegt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 bestehen, oder er fällt zu Boden.

Geheimtür. Wenn die Charaktere bis nach oben gelangen, ohne die Glyphe auszulösen, kann man die Geheimtür erkennen, indem man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt. Die Tür kann von außen jedoch nicht geöffnet werden.

41. Goldhaufen

> Am westlichen Ende des Ganges ist ein Haufen Gold auf dem Boden aufgeschüttet. Auf dem Goldhaufen ruht ein Schädel, dem der Unterkiefer fehlt. Im rechten Augenloch haust eine schwarze Spinne. Mehrere Knochen stecken in dem Goldhaufen, ebenso wie ein abgebrochenes Schwert.

Der scheinbare Goldhaufen ist von blassgelbem Staub bedeckt. In Wahrheit handelt es sich um Gelben Schimmel (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuchs]*), der von einem permanenten *Mächtigen Trugbild* (Rettungswurf-SG 15) getarnt ist. Die Knochen, die Spinne und der Schwertgriff sind hingegen real.

Osttür. Durch genauere Untersuchung stellt man fest, dass der Stein in der Mitte des Gangs glatter ist als die restliche Wand. Mit Hilfe dieses Hinweises kann man die Geheimtür finden, indem man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Wenn man auf den leicht erhöhten Pflasterstein direkt vor der Tür tritt, öffnet sie sich. Die Tür besteht aus zwei Hälften und öffnet sich nach innen.

Westtür. Vor dieser Geheimtür ist ein dunkler Fleck, wodurch man sie ebenso leicht finden kann wie die Osttür. Diese hier dreht sich auf einer Verankerung in der Mitte. Wenn man entweder oben oder unten dagegen drückt, öffnet sich die gegenüberliegende Seite nach außen. Es entsteht genügend Freiraum, um in den Geheimgang dahinter zu kriechen.

42. Die Kapelle Kukulkans

(Kuh-KUHL-kahn, die gefiederte Schlange)

> Hinter der Geheimtür biegt der Gang nach links. Am Ende des schmalen Gangs hängt ein aufwendig verzierter Spiegel, und daneben ist eine Tür in der östlichen Wand.

Magischer Spiegel. Die erste Kreatur, die sich dem Spiegel auf 3 m nähert, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf glaubt das Opfer, es würde in einen tödlichen Kampf gegen einen gefiederten Krieger verstrickt, der aus dem Spiegel heraustritt. Dies funktioniert ähnlich wie der Zauber *Macht der Vorstellungskraft*, wobei der Krieger einen Bonus von +6 zum Treffen hat und 3 (1 W6) psychischen Schaden anrichtet. Um den imaginären Krieger zu besiegen, muss die betroffene Kreatur ihm so viel Schaden zufügen, wie es selbst maximale Trefferpunkte hat.



Während eine Kreatur von der Magie betroffen ist, ist es in Wirklichkeit gelähmt. Andere haben den Eindruck, das Opfer stünde einfach nur da und starre in den Spiegel. Wenn man die betroffene Kreatur irgendwie stört, kann sie den Rettungswurf wiederholen und beendet bei einem Erfolg den Effekt.

Die Tür. Sobald sich jemand der Tür nähert, lies folgenden Text vor:

> Die Tür scheint sehr schwer zu sein, und sie ist von zahlreichen Glyphen überzogen. In der Mitte sieht man die Darstellung eines Adlers, der eine Schlange tötet. Zwei Steinkrieger, die in Lendenschurze gekleidet sind und Panthermasken tragen, stellen die Türpfosten dar.

Die Glyphen erzählen auf Olmanisch die Geschichte einer Reise, um die Wahrheit und das Licht zu finden. Die Reise schlug fehl und endete mit Gefangenschaft im Reich der Toten.

Die Tür öffnet sich nach außen. Lies folgenden Text vor, sobald die Charaktere sie durchschreiten:

> Hinter der Tür ist ein breiter Vorraum, der in einen kreisförmigen Raum führt. An der Südwand des Vorraums ist eine Totenmaske aus Jade in Brusthöhe montiert.
>
> In der Mitte des kreisförmigen Raumes steht ein kreuzförmiges Podest. An allen vier Enden des Kreuzes führen Stufen auf das Podest. In der Mitte erhebt sich eine zylinderförmige Struktur, die anscheinend aus durchsichtigen Kristallwänden besteht, welche eine seltsam geformte Steinsäule einschließen.
>
> In die Stufen gegenüber des Eingangs zeigen die Köpfe zahlreicher Götter. Die Stufen auf der Nordseite sind blutverschmiert, und an ihrem oberen Ende steht eine Kriegerstatue. Die Stufen im Osten werden teilweise durch Schatten verhüllt. Die Stufen im Süden leuchten und scheinen dabei ihre Farben zu wechseln.
>
> In den Ecken, wo sich die Arme des Kreuzes treffen, befindet sich jeweils ein niedriges Regal, auf dem kleine Opfergaben präsentiert werden, wie Silberarmreife, Ohrringe, Halskrausen, Fußringe, Häufchen von Schmucksteinen aus Koralle sowie Statuetten aus Silber und Jade.

Maske mit Falle. Die Maske (25 GM) löst eine Falle aus. Wenn man sie von der Mauer nimmt, schnellt der Hebel, an dem sie aufgehängt war, hinauf, und drei Eisengitter fallen im Feld vor ihr herab. Jeder, der sich in diesem Feld aufhält, ist im Käfig gefangen. Die Gitterstangen sind alt und können leicht verbogen oder hochgehoben werden, indem man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegt.

Mit Fallen gesicherte Schätze. Wenn man irgendeinen Gegenstand auf den Regalen berührt (Gesamtwert 450 GM), dann wird die Ausgangstür mit einem Effekt versiegelt, der an ein *Arkanes Schloss* erinnert und nur durch den Einsatz von Magie oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 gebrochen werden kann.

Kreatur. Um die Säule windet sich ein **Couatl**. Er ist durch die magischen Wände des Kristallzylinders gefangen. Dank seiner besonders ausgeprägten Eigenschaft Abgeschirmter Geist ist er effektiv unsichtbar.

Wenn die Charaktere die Opfergaben auf den Regalen manipulieren, spricht der Couatl sie in Gemeinsprache an. Seine Stimme scheint von überallher zu kommen.

> „Eindringlinge, ihr wagt euch in meine heilige Kapelle? Doch meine Rache hat bereits begonnen, da ihr nun giftiges Gas atmet, das euch bald töten wird. Es ist möglich, dass ihr aus Neugierde gehandelt habt und nicht aus Gier oder Böswilligkeit. Deswegen findet ihr das Heilmittel auf dem Stein in der Mitte des Podests, wenn ihr das Rätsel lösen könnt, um es zu erreichen. Wählt euren Pfad weise, aber handelt rasch."

Es gibt kein Giftgas. Du kannst jedoch beschreiben, wie die Charaktere scheinbar schwächer und schwächer werden, während sie sich in dem Raum aufhalten. Sie sollten das Gefühl haben, dass ihnen die Zeit davonläuft.

Aura. Mittels *Magie entdecken* kann man eine Aura der Hervorrufungsmagie erkennen, die aus dem Inneren des Kristallzylinders hervortritt.

Der richtige Weg. Um das „Heilmittel" zu finden, müssen die Charaktere sich zuerst der Herausforderung der nördlichen Stufen stellen, wo der Krieger steht. Der Krieger ist ein **Helmschrecken**, der zum Leben erwacht und angreift, sobald man sich ihm nähert. Sobald das Konstrukt besiegt wurde, kann man die Mitte des Podests erreichen.

Wenn man versucht, auf anderem Weg in die Mitte vorzudringen, hat man keinen Erfolg:

- Wer über die Regale klettert, erleidet 2 (1W4) Energieschaden und wird 3 m zurückgestoßen.
- Wenn man auf die Köpfe in den westlichen Stufen tritt, beginnen diese zu brabbeln. Der Charakter fühlt sich zu schwach, um weiterzugehen, und setzt sich erschöpft auf den Boden, bis man ihm hilft, von den Stufen fortzugehen.
- Die östlichen Stufen sind in ein dämmriges Licht gehüllt, das man auf keine Weise heller machen kann. Jeder Charakter, der auf die Stufen tritt, fällt hin, rollt herab und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden.
- Die südlichen Stufen ändern beständig ihre Farbe. Man macht keinen Fortschritt, wenn man nach oben gelangen will, aber man kann hier problemlos nach unten gehen.

Sobald die Charaktere den Kristallzylinder erreichen, spricht der immer noch verborgene Couatl sie erneut an:

> „Ihr habt also tatsächlich die erste Prüfung bestanden. Vielleicht seid ihr ja doch nicht die Narren, für die ich euch gehalten habe. Doch man benötigt das beste Werkzeug in Händen der klügsten Person, um diese Kristallwände zu überwinden. Eure Zeit läuft ab ..."

Die Oberfläche des Kristallzylinders ist kühl, gegen alle Schläge immun und hat keine sichtbaren Lücken.

Wenn jemand, der im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, die Oberfläche mit der Absicht berührt, ein Schloss oder dergleichen zu finden, tut sich eine Lücke in der Wand auf. Die Spieler können auch andere Lösungen finden. Die kluge Person könnte ein Magier sein, der die Wand mit einem Zauberstab als Werkzeug berührt. Du entscheidest, welche Lösungen funktionieren.

Heilmittel in Reichweite. Die Charaktere fühlen sich sehr schwach, sobald sie das Innere der Kristallsäule erreichen. Auf der Säule vor ihnen steht eine Flasche mit einem Trank, doch eine unsichtbare Barriere hindert sie daran, diese zu ergreifen. Darunter ist eine Glyphe in die Säule geritzt. Der Couatl spricht erneut, und diesmal scheint seine Stimme aus dem Stein zu kommen.

> „Ihr habt also meinen Altar erreicht, doch eure Zeit ist beinahe abgelaufen und das Heilmittel ist außerhalb eurer Reichweite. Vertraut euren Seelen den Göttern an, närrische Sterbliche."

Die Oberseite der Säule ist durch eine Energiewand geschützt, die durchbrochen werden muss, um die Flasche zu erreichen. Die Wand kann mit dem Zauber *Auflösung* vernichtet werden, oder indem man die Glyphe darunter beschädigt. Wenn jemand Weihwasser auf die Glyphe gießt, sie mit einem heiligen Symbol berührt oder einen Zauber

göttlicher Magie auf sie wirkt, wird die *Energiewand* ebenfalls aufgelöst.

Nachspiel. Wenn die Charaktere endlich den Trank ergreifen, wird der Couatl sichtbar und fliegt in den Raum hinaus. Wird er sofort von den Charakteren angegriffen, beschimpft er sie als Narren und wehrt sich.

Andernfalls bedankt sich der Couatl dafür, dass die Charaktere ihn aus seiner langen Gefangenschaft befreit haben.

Schätze. In der Flasche ist ein *Heiltrank*. Die Totenmaske wiegt 30 Pfund und ist 25 GM wert. Die diversen Gegenstände auf den Regalen haben einen Gesamtwert von 450 GM.

Besondere Schätze. Wenn die Begegnung mit dem Couatl friedlich endet, überreicht der Couatl den Charakteren einen *Anhänger der Wundheilung*, eine *Waage der Harmonie* (siehe Anhang A) mit den Edelsteinen, die für ihre Verwendung nötig sind, sowie einen *Spiegel der Vergangenheit* (siehe Anhang A).

Wenn die Abenteurer ihn darum bitten, ist der Couatl vielleicht auch dazu bereit, sie mit seinen Zaubern zu unterstützen. Er ist schon lange hier eingesperrt und weiß nichts über die Ruinen. Es kehrt anschließend auf die himmlischen Ebenen zurück.

43. Rauchende Spiegel

Der Raum steht größtenteils leer, und ein bernsteinfarbener Dunst liegt in der Luft. Seltsam gefärbte und geformte Spiegel hängen an den Wänden, und ein längliches Becken steht in der Mitte des Raums. Es ist ungefähr drei Meter lang, anderthalb Meter breit und einen Meter hoch. Das Becken ist mit einer dampfenden, goldenen Flüssigkeit gefüllt.

Der rote Spiegel an der Ostwand scheint aus feuerrotem Glas zu bestehen und hat einen Bronzerahmen. Der Spiegel bricht das Licht in etliche Flammen, und in seinen Tiefen scheinen geisterhafte Schemen zu flackern.

An der Nordwand befinden sich zwei Spiegel. Einer ist pechschwarz und wohl aus Obsidian gefertigt; er hat einen Rahmen aus lackiertem Holz. Der andere ist strahlend weiß mit einem Rahmen aus Schmiedeeisen. Der schwarze Spiegel sondert einen Geruch wie von nasser Erde ab und ist so schwarz wie eine unterirdische Kaverne. Er scheint primitiv gefertigt und spiegelt Dinge nur dann wider, wenn sie sehr nahe sind. Der weiße Spiegel riecht stechend nach Muskat und anderen Gewürzen, und seine Tiefen sind rauchig und eiskalt.

An der Westwand hängt ein blauer Spiegel in einem Steinrahmen. Spiegelungen darin schlagen Wellen, so als ob man in ein Wasserbecken blicken würde.

Roter Spiegel. Wenn eine Kreatur in den roten Spiegel blickt, sieht sie neben ihrem Spiegelbild eine geisterhafte, weiße Gestalt. Der Spiegel macht eine falsche Vorhersage über den Tod des Betrachters. Die weiße Gestalt nimmt die Form einer Kreatur oder Falle aus diesem Abenteuer an. Dann greift sie das Spiegelbild des Betrachters an und tötet es. Der Spiegel funktioniert nur einmal je Charakter, und nachdem ein Charakter diese Vision hatte, funktioniert er für diesen Charakter wie ein herkömmlicher Spiegel.

Eine Kreatur erleidet 2 (1W4) Feuerschaden beim ersten Mal in ihrem Zug, dass sie den roten Spiegel berührt.

Schwarzer Spiegel. Eine Kreatur, die in den schwarzen Spiegel blickt, sieht ihr Spiegelbild verschwimmen und in uralte Gewänder gekleidet wieder auftauchen, wie eine Darstellung einer früheren Inkarnation. Das Spiegelbild sagt auf Olmanisch: „Befehle mir zu antworten, und ich werde es tun."

Das Abbild eines uralten Olmaners überlagert das Spiegelbild des Charakters. Man kann den Geist mit dem Zauber *Befehl* dazu bringen, drei Ja-oder-Nein-Fragen zu beantworten (das Befehlswort ist: „Antworte!"). Der Geist antwortet nur, wenn man ihn auf Olmanisch anspricht, und nickt zur Antwort mit dem Kopf oder schüttelt ihn.

Eine Kreatur, die den schwarzen Spiegel berührt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 13 bestehen, oder all ihre wertvolle Metalle und Edelsteine verwandeln sich in Blei und Glas.

Weißer Spiegel. Alle Spiegelbilder im weißen Spiegel werden scheinbar von einem Nebel verzerrt. Eine Kreatur, die vor den Spiegel tritt und in ihn hineinsieht, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wenn sie scheitert, ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges betäubt. Wenn der Rettungswurf scheitert, fließt der Spiegel, der in Wahrheit eine Ockergallerte von ungewöhnlicher Farbe ist, aus dem Rahmen und fällt auf den Charakter. Hinter dem falschen Spiegel ist eine Tür, die man öffnen kann, sobald man die Gallerte beseitigt hat.

Blauer Spiegel. Der Spiegel an der Westwand ist in Wirklichkeit ein Fenster aus magischem Glas, durch das man in ein Wasserbecken blickt. Ein Charakter, der das Glas berührt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 13 bestehen, oder er wird durch das Glas gezogen und ist im Wasser gefangen. Man kann das Glas mit Waffen einschlagen (RK 12, 20 Trefferpunkte). Sobald man das getan hat, ergießt es sich mit allen darin Gefangenen im Raum.

Goldene Flüssigkeit. Jeder nicht-magische Gegenstand, den man in die Flüssigkeit taucht, wird für 1 Stunde zu Gold. Wenn man die goldene Flüssigkeit aus dem Becken entfernt, wird sie zu normalen, gefärbten Wasser.

44. Sonne in Bewegung

In der Mitte dieses rautenförmigen Raumes befindet sich ein Podest mit einem Altar von seltsamer Form. Der Altar sieht aus wie eine oktopusartige Kreatur mit Schnabel und zahlreichen Armen, die einen großen, purpurroten Stein in der Stirn hat. Der Altar und der Boden sind mit Staub bedeckt. Die Wände sind mit Gemälden überzogen, die die Sonne und den Mond in ständiger Bewegung zeigen. Andere Bilder zeigen Personen, die an einem Tempel stehen und Opfergaben aus Fleisch und Blut darbringen, während ein Priester das Herz seines neuesten Opfers über seinen Kopf hält.

Altar mit Falle. Der Altar strahlt eine Aura der Verwandlungsmagie aus, wenn man *Magie entdecken* darauf wirkt. Berührt man die Oktopusskulptur, bleibt man daran kleben und zählt als gepackt (SG zum Entkommen: 15). Sobald eine Kreatur festklebt, beginnt der Altar sich zu drehen und zieht die gefangene Kreatur mit sich. Nach einer Runde ist die Geschwindigkeit so groß, dass das Opfer nicht mehr auf den Beinen bleiben kann und gegen alle möglichen Gegenstände geschlagen wird. Dadurch erleidet es am Ende jedes seiner Züge 3 (1W6) Wucht

schaden. Eine Kreatur, die sich befreit, während sie herumgewirbelt wird, purzelt durch den Raum und erleidet 2 (1W4) Wuchtschaden.

Der Edelstein in der Mitte des Altars hat RK 17 und 15 Trefferpunkte. Wenn man ihn zerstört, hört der Altar auf, sich zu bewegen, und der gefangene Charakter kommt frei. Der Edelstein ist verflucht, scheint aber wertvoll zu sein. Man kann ihn aus dem Altar herausbrechen. Wenn der Stein in Hautkontakt mit einer Kreatur kommt, dann muss diese einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen oder wird vom Zauber *Ottos unwiderstehlicher Tanz* betroffen. Die Kreatur tanzt so lange durch den Raum, wie sie den Stein hält. Um den Stein willentlich loszulassen, muss die Kreatur Ziel von Magie werden, die einen Fluch bricht oder eine Verzauberung aufhebt.

Wenn die Kreatur eine Anzahl von Minuten in Höhe ihres Konstitutionswert tanzt, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 bestehen, oder sie erleidet eine Stufe Erschöpfung. Die Kreatur muss diesen Rettungswurf jedes Mal wiederholen, wenn die entsprechende Zeitspanne erneut verstreicht, und jedes Mal, wenn sie dabei scheitert, erleidet sie eine weitere Erschöpfungsstufe.

45. Mictlan

(Mik-TLAN, das Land der Toten)

In dem Raum befindet sich ein bizarres Diorama, welches das Land der Toten darstellt. Kleine, farbenprächtig bemalte Tonstatuen, die überall im Raum stehen, sollen die Bewohner jenes Reichs sowie die Unglücklichen, welche in ihrem Gewahrsam sind, darstellen.

In der Mitte des Raums erhebt sich der Boden zu einem kleinen Hügel. Eine Gruppe kleiner Figuren versucht anscheinend, einen Steinbrocken auf den Hügel zu rollen, während sie von einem Teufel angetrieben werden. Über dem Hügel ist eine leuchtende Stelle in der Decke, welche die ganze Kammer in ein unheimliches Silberlicht taucht.

Ein Pflastersteinweg führt von der westlichen Tür zum Fuß des Hügels. Ein ähnlicher Pfad verläuft nach Osten und biegt dann nach Süden ab. Verschiedene Teile des Dioramas stellen unterschiedliche Umgebungen im Land der Toten dar.

Am Westende des Raums ist eine brennend heiße Sandwüste. Dort foltern Teufel all jene, die ihnen in die Hände gefallen sind.

Im Süden ist eine Grasebene, wo Leute herumtollen und Antilopen und Rehe jagen.

Nördlich der Ebene und südlich des Hügels ist eine Schlucht in den Boden modelliert. Ein Lavafluss strömt durch die Schlucht, und Flammen lecken an ihren Wänden.

Östlich des Hügels, in einem Seitenbereich des Raums, ist das Gegenstück zu der feurigen Schlucht: ein eisiges Ödland.

Im Norden des Hügels ist stinkender, blubbernder Sumpf, wo kleine Figuren verzweifelt versuchen, ihre Köpfe über Wasser zu halten.

Aus dem Sumpf entspringt ein schwarzer, träger Fluss, der sich am Norden des Hügels vorbei windet und nach Westen fließt, um sich in der nordwestlichen Ecke des Raums in eine dampfende Schlucht zu ergießen. In dieser dunklen Kluft verfolgen Würmer nackte Gestalten.

In der südlichen Ecke des Raumes ist eine verbarrikadierte Tür in der Ostwand.

Das Licht an der Decke kommt aus einem Schacht, dessen Wände in der Dunkelheit leuchten. Dieser Kamin kann erreicht werden, indem ein Charakter auf die Schultern eines anderen Charakters steigt, doch um darin nach oben zu kommen, muss der Charakter den Rücken an die eine Wand und die Beine an die gegenüberliegende Wand drücken. Der steile Durchgang jenseits des Schachts ist voll von Spinnweben und führt zu Bereich 48.

Jeder Abschnitt des Dioramas hat einen magischen Aspekt, der Kreaturen betrifft, die diese Region betreten. Wenn der Effekt nicht augenblicklich ist und keinen bestimmten Zauber darstellt, dann kann man ihn mittels *Magie bannen* auf dem 5. Grad aufheben (oder auf jenem Grad, der bei dem Effekt angeführt wird). Eine Kreatur, bei der der Effekt einer Region auf diese Weise aufgehoben wurde, ist für 1 Minute gegen den Effekt immun.

Die beiden Pfade sind frei von magischen Effekten. Wenn sich die Charaktere von ihnen entfernen, entweder unbeabsichtigt oder weil sie eine bestimmte Region untersuchen wollen, dann kommen die im Folgenden beschriebenen Effekte zur Anwendung. Wenn bei einer Beschreibung nichts Gegenteiliges steht, kann man eine Region jederzeit wieder verlassen, indem man auf den Weg zurückkehrt oder eine angrenzende Region betritt.

Hügel. Eine magische Kraft stößt alle, die den Hügel erklimmen, in eine zufällige Richtung davon. Eine Kreatur, die ihren Zug auf dem Gipfel des Hügels beendet, muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie wird 1,50 m weit weggestoßen und stürzt zu Boden. Wenn das geschieht, würfle mit 1W4, um zu ermitteln, in welcher Richtung der Charakter vom Hügel herunterrollt.

Brennender Sand. Jede Kreatur, die ihren Zug in dieser Region beendet, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie beginnt stark aus der Nase zu bluten. Dadurch verliert sie in jedem darauffolgenden Zug am Ende ihres Zuges 1 Trefferpunkt. Wenn ein Charakter den Bereich verlässt, hört die Blutung nach einem weiteren Zug auf.

Grasebene. Eine Kreatur, die diesen Bereich betritt, muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie weigert sich, ihn wieder zu verlassen. Sie darf alle 24 Stunden einen weiteren Charismarettungswurf ablegen, um festzustellen, ob der Effekt der Magie weiter bestehen bleibt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf auch wiederholen, wenn sie Schaden erleidet. Wenn Gefährten außerhalb des Bereichs der „gefangenen" Kreatur gut zureden, kannst du ebenfalls entscheiden, ihr einen weiteren Rettungswurf zuzustehen. Jedes Mal, wenn der Rettungswurf wiederholt wird, erhöht sich der SG um +1.

Flammen. Charaktere, die diesen Bereich betreten, werden wie von *Metall erhitzen*, als Zauber des 3. Grades gewirkt, betroffen (Rettungswurf-SG 15).

Eis. Charaktere, die diesen Bereich betreten, werden wie von *Metall erhitzen*, als Zauber des 3. Grades gewirkt, betroffen (Rettungswurf-SG 15), allerdings richtet der Zauber statt Feuerschaden Kälteschaden an und betroffene Charaktere haben keine Gelegenheit, kalte Gegenstände fallenzulassen.

Sumpf. Eine Kreatur, die diesen Bereich betritt, bekommt nach 3 Runden Atemnot und beginnt nach weiteren 3 Runden zu ersticken.

Fluss. Jemand, der den Fluss erstmals während eines Zuges betritt, muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 bestehen, oder er vergisst, wie und warum er hierhergekommen ist. Ein Magieanwender vergisst zusätzlich für jeden Punkt, um den der Rettungswurf gescheitert

ist, wie man Zauber eines Grades wirkt, beginnend mit den Zaubern des höchsten Grades, den der Charakter beherrscht. Vergessene Zauber können erneut vorbereitet werden. *Magie bannen* ist gegen den Effekt wirkungslos, aber *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* sind wirksam.

Grube der Würmer. Ein Charakter, der diesen Bereich betritt, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er wird so betroffen, als ob der Zauber *Furcht* auf ihn gewirkt wurde.

46. Tlazoteotl

(Tlaz-ohl-TEH-oh-tel, Muttergöttin der Erde)

Mitten auf dem Boden des nicht sehr großen Raums befindet sich ein klumpiger Haufen erdähnlicher Substanz. In der südöstlichen Ecke steht eine glasierte Flasche auf einem kleinen Regal. In den Ecken im Nordwesten und Nordosten sind zwei weitere Regale mit einer kleinen Urne beziehungsweise einem dünnen Steinzylinder.

Wenn ein Charakter seinen Zug in dem Raum beginnt, öffnet der Erdhaufen, der in Wahrheit ein **Plapperndes Hundertmaul** ist, ein Auge, dann noch ein Auge und noch ein Auge und so weiter, bis zahlreiche Augen verschiedener Größe und Form die Abenteurer anstarren. Zwischen den Augen sind sabbernde Mäuler voller Fangzähne und beginnen zu plappern. Die Kreatur greift an, bis sie zerstört wird, verlässt aber den Raum nicht.

Schätze. In der Flasche ist ein eingetrockneter *Trank der Hügelriesenstärke*, und der Zylinder ist ein *Zepter des Paktbewahrers +1*.

Die Urne enthält das getrocknete Herz eines mächtigen Yuan-ti, welches Verwandlungsmagie ausstrahlt, wenn man *Magie entdecken* darauf wirkt. Ein Charakter, der das ganze Herz verspeist, erhält permanent die Fähigkeit, die Sprache von Schlangen und Yuan-ti zu verstehen.

47. Verborgene Spinne

Kreatur. In einer spinnwebenbedeckten Öffnung in der Wand des steilen Schachts, 9 m über der Schachtöffnung in der Decke von Bereich 45, lauert eine **Riesenspinne**. Die Spinne lebt in einer Lagerstätte, die 3 m lang, 1,20 m breit und 1,20 m hoch ist. Um die Öffnung oder ihre Bewohnerin zu bemerken, bevor diese angreift, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 ablegen. Wenn die Spinne ihre Beute lähmt, versucht sie sich mit ihr in ihre Lagerstätte zurückzuziehen, um sie dort zu fressen.

Im Schacht. Kämpft man in dem beengten Schacht, erleidet man Nachteil auf Waffenangriffswürfe.

Eine Kreatur, die im Schacht von der Spinne getroffen wird, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf oder Stärkerettungswurf gegen SG 11 (nach Wahl des Spielers) ablegen, oder sie rutscht je Punkt, um den der Rettungswurf gescheitert ist, 1,50 m weit im Schacht ab. Wenn die Kreatur dabei um 9 m oder mehr abrutscht, fällt sie aus dem Schacht und erleidet entsprechenden Sturzschaden. Sie rollt in Bereich 45 in eine zufällige Richtung (mit W4 ermitteln) und fällt zu Boden. Die Spinne verfolgt Beute im Schacht, doch sie traut sich vermutlich nicht ins Freie.

Oberes Ende. Das obere Ende des Ganges ist von einem Zinndeckel verschlossen, den man mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 zur Seite wuchten kann.



Bereiche auf der dritten Ebene

Der Tunnel, der von Gebiet 45 heraufführt, endet auf der dritten Ebene des Tempels. Die folgenden Bereiche sind auf Karte 3.1 verzeichnet.

48. Wasserschrecken

Die Beschreibung geht davon aus, dass die Charaktere durch den Schacht von Gebiet 45 heraufgeklettert sind und den Zinndeckel zur Seite geschoben haben. Der Tunnel stößt durch den Boden eines Steinrings, der vom Raum aus gesehen wie ein Brunnen aussieht. (Wenn die Gruppe von Westen gekommen ist, ist der Zinndeckel noch immer an Ort und Stelle.)

Der Raum ist recht klein und schmucklos. An der Nord- und Südseite sind Brunnen aus Marmor mit Einlegearbeiten aus Bronze. Der Brunnen im Süden hat einen Sprung und enthält nur noch eingetrocknete Kalkrückstände. Im Brunnen im Norden steht ungefähr sechzig Zentimeter tiefes, dunkles Wasser, das von einem Rinnsal gespeist wird, das von der Spitze des Brunnens herabfließt. Im Wasser liegt die durchscheinend weiße Gestalt eines Krebses auf einem Bett aus Kalkkruste.

Im Westen führt eine Treppe aus dem Raum. Zu beiden Seiten der Treppe sind schmale, mit Staub bedeckte Simse an der Westwand.

Kreatur. In dem verdreckten Wasser im Brunnen haust ein neutral böser **Wassergeist**. Er greift die Charaktere an, wenn sie das Wasser aufstören.

Schätze. Der „Krebs" ist nichts weiter als die abgeworfene Schale eines ehemaligen Bewohners des Brunnens. Unter ihr liegt ein Platinschlüssel an einer Kette (20 GM). Der Schlüssel öffnet das Fallgatter, das den Ausgang von Bereich 53 blockiert.

49. Geheiligter Chitza-Atlan

(SCHIET-zah AH-tlan)

In der Mitte des Raumes ist die vertrocknete, mumifizierte Gestalt eines Zentauren auf einem Marmorblock aufgestellt. Der Zentaur ist grünlich gefärbt, trägt eine lackierte Lederrüstung, Federn sowie Schmuck aus Kupferdrähten und blickt zum westlichen Eingang der Kammer. Der Zentaur hält eine Pike aus Bronze mit einer Speerspitze, die wie eine große, blau-graue Flamme aussieht.

Im Raum sind Edelsteine und kleine Schmuckstücke verstreut, die aus gehämmertem Kupfer, geschnittenem und geschliffenem Obsidian, Quarz und Koralle bestehen. Ein Großteil der Schätze liegt zu Füßen des Zentauren. Zwei Urnen, die wie Weidenkörbe geformt sind, stehen an der Nordwand. Sie sind mit Flusssteinen gefüllt.

Kreatur. Der Zentaur stellt die mumifizierten Überreste eines geheiligten Sprösslings von Chitza-Atlan, dem Wächter des Weges in die Unterwelt, dar. Der Wächter hat zwei Funktionen: Er soll alle, die nicht tot sind, daran hindern, die Ruinen zu betreten, und er soll die Kreaturen in den Ruinen darin festhalten. Wenn ein Charakter also versucht, diesen Raum durch eine andere Tür zu verlassen als durch jene, durch die er ihn betreten hat, greift die **Zentaurenmumie** (siehe Anhang B) die Charaktere an. Die Mumie verteidigt sich auch, wenn sie angegriffen wird. Ein Wort oder ein Passierschein von Zotzilaha gewährt freien Durchgang.

Schätze. Wenn man all den billigen Schmuck einsammelt (achthundert Stücke), kommt man auf einen Gesamtwert von 80 GM. Der wahre Schatz ist am Boden der beiden Urnen verborgen. Unter den Steinen sind zwei eingedrückte Silbermasken verborgen (je 25 GM), ein Schlangenarmreif aus Elektrum (50 GM), eine zerstörte Marmorstatue, die einen Affen darstellt (50 GM), und fünf mit Jade besetzte Silberhaarnadeln (je 5 GM).

50. Jademauer

Eine Mauer aus grünem, geschliffenem Stein versperrt euch den Weg.

Die Mauer ist 2,10 m breit und 2,10 m hoch und stellt eine Falle für alle dar, die in die Ruinen vordringen möchten. Wenn man sie auf irgendeine Weise manipuliert, fällt sie nach Westen in den Vorraum. Wenn sie dabei auf eine Kreatur fällt, muss diese einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 9 (2W8) Wuchtschaden, fällt zu Boden und ist unter der Mauer festgesetzt. Um die Mauer von einem gefangenen Opfer zu hieven, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich.

51. Windtunnel

Der Gang hat einen Durchmesser von anderthalb Metern. Er ist trocken und staubig und wurde vermutlich schon seit Ewigkeiten nicht mehr benutzt. Oben an den Wänden des gesamten Gangs, etwa einen Meter unter der Decke, verlaufen Mauerstürze. Der Gang verbreitert sich dann zu einem würfelförmigen Raum mit einer Kantenlänge von viereinhalb Metern und einem geriffelten Boden. In der Decke dieses Bereichs befindet sich eine kreisförmige Bronzefalltür. Sie ist mit einem Riegel verschlossen.

In den vier Ecken stehen Metallgitter, die nach wie eine Leiter nach oben und dann die Decke entlang bis zur Falltür führen. Die Sprossen sind an mehrere Stellen gebrochen, sodass rostige Spitzen hervorstehen. Zu beiden Seiten dieses Bereichs geht der Gang weiter.

Gefährliche Falltür. Wenn man die Falltür öffnet, wird ein Wirbelsturm entfesselt. Der Charakter, der nach oben geklettert ist, um an den Riegel zu kommen, wird zu Boden geschleudert und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden. Der Wind erfüllt die ganze Kammer. Es kostet dann 3 m Bewegungsrate, um sich im Raum 1 m weit zu bewegen. Die Falltür kann nicht mehr geschlossen werden und der Wind verebbt auch nicht.

Jede Kreatur, die ihren Zug in diesem Bereich beginnt, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen. (Ein Charakter, der sich an einer der Sprossen festhält, genießt einen Vorteil auf den Wurf.) Bei einem gescheiterten Wurf erleidet der Charakter 3 (1W6) Wuchtschaden und wird 3 m in eine zufällige Richtung geworfen, wo er zu Boden fällt. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, trifft die Kreatur eine der rostigen Spitzen und erleidet zusätzlich 3 (1W6) Hiebschaden.

Wenn ein Ziel, das durch den Raum gewirbelt wird, auf eine Mauer trifft, erleidet es zusätzlich 3 (1W6) Wuchtschaden. Wenn ein Ziel in eine andere Kreatur gewirbelt wird, muss diese einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, oder sie erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden und wird zu Boden geworfen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie den halben Wuchtschaden und wird nicht zu Boden geschleudert.

Eine Kreatur, die nur am Boden entlangkriecht und sich dabei an der geriffelten Oberfläche festhält, ist vor dem Wind sicher.

52. Der verborgene Raum von Nahual

(NAH-wahl, das Alter Ego)

Ein Charakter kann eine der Geheimtüren, die in diesen Raum führen, entdecken, indem er einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt. Man kann jede der beiden Türen öffnen, indem man nach dem 2,40 m hohen Türstock greift und ihn nach unten zieht. Die Geheimtüren öffnen sich nach innen, schließen sich aber nach 30 Sekunden wieder automatisch. Die Türen haben ein Gegengewicht und können nicht mit Keilen offengehalten werden. Von innen können sie geöffnet werden, indem man einen hervorstehenden Stein zu ihrer rechten Seite hinunterdrückt.

Sobald die Charaktere in den dahinter liegenden Raum kommen, lies folgenden Text vor:

> Die Wände des Raumes sind schmucklos schwarz, doch der Boden ist mit einem farbenprächtigen Mosaik geschmückt, welches seltsame Götter zeigt, die um eine Sonne herumtollen. Ein Alkoven inmitten der Ostwand wird durch einen Vorhang aus Muscheln und Perlen verborgen.

Wenn die Charaktere den Vorhang zur Seite ziehen, lies folgenden Text vor:

> Hinter dem Vorhang sitzt eine kalkweiße Statue auf einem Steinthron, in dessen Oberfläche Federn gemeißelt sind. Die Statue trägt einen Federschmuck auf dem Kopf und eine gefiederte Robe. In den offenen Händen auf ihrem Schoß liegt ein Zepter aus Gold und Silber mit einem Adlerkopf an einem Ende und Adlerkrallen, die eine strahlende Sonne halten, am anderen Ende. Das auffälligste Merkmal der Statue ist ihr Gesicht.

Die Statue dupliziert das Gesicht der ersten Person, die den Raum betritt. Das Zepter ist 200 GM wert. Es klebt förmlich an den Händen der Statue fest, und nur der Charakter, der das gleiche Gesicht wie die Statue hat, kann es nehmen.

Sobald dieser Charakter das Zepter nimmt, erhält er Visionen von großen Schlachten der Vergangenheit. Der Charakter ist von den Visionen förmlich gebannt; andere können sehen, wie er ins Leere blickt und zu schwitzen beginnt. Wenn er das Zepter nach 30 Sekunden noch immer hält, wird er versteinert. Im gleichen Moment wird die Statue zu Fleisch und Blut.

Kreatur. Die Kreatur auf dem Thron ist ein Nahual oder Alter Ego. Spieltechnisch wird er wie ein **Doppelgänger** mit chaotisch böser Gesinnung behandelt, der auch ein Unhold (Dämon) ist. Er verfügt über die Erinnerungen des Charakters und versucht die Gruppe zu überzeugen, dass er gerade mit dem Geist einer der früheren Inkarnationen des Charakters verschmolzen sei. Wenn er die Möglichkeit hat, versucht er die Gruppe in den Tod zu führen, indem er sie mit falschen Informationen aus „Erinnerungen" an sein früheres Leben an gefährliche Orte lockt.

Um den versteinerten Charakter zu heilen, muss man den Nahual töten und seine Leiche mit dem Zepter berühren. Der Zauber *Vollständige Genesung* funktioniert ebenfalls, egal ob der Nahual getötet wurde oder nicht.

53. Das Ventil

> Vor euch ist ein drei Meter breiter und sechs Meter langer Vorraum. Ein schmaler Gang endet im Süden in diesem Bereich, und im Norden führt eine anderthalb Meter breite Treppe nach oben.
>
> In der südwestlichen Ecke ist ein Rad horizontal zur Hälfte in die Wand eingelassen. Dabei scheint es sich um eine Art Kurbel zu handeln. Über dem Rad befindet sich ein Bronzehebel, der nach unten zeigt.

Öffnen und schließen. Die Treppe führt zu einer Wand, in der sich eine Geheimtür befindet. Die Tür kann geöffnet werden, indem man das Rad dreht. Das Rad dreht sich nur, nachdem man den Hebel nach oben gelegt hat, und dann nur in eine Richtung. Wenn man das Rad dreht, öffnet sich die Geheimtür, doch es öffnet sich ebenfalls eine 3 x 3 m große Grube vor dem Rad. Unten in der Grube sieht man die blassen Umrisse von Knochen. Es befindet sich ein 30 cm schmales Sims am Westrand der Grube, auf dem man stehen kann, während man das Rad bedient. Eine 15 cm schmale Brücke aus glattem Marmor überspannt die Grube von Westen nach Osten.

Um diesen Balken zu überqueren, der als schwieriges Gelände gilt, ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 erforderlich. Bei einem gescheiterten Wurf kommt der Charakter in diesem Zug nicht weiter. Wenn er um 5 oder mehr scheitert, stürzt er in die 9 m tiefe Grube.

Wenn man das Rad loslässt, dreht es sich rasch wieder zurück und die Tür schließt sich. Man kann den Hebel nach unten ziehen, um das Rad zu arretieren. Dadurch wird jedoch ein Fallgatter ausgelöst, das vor der Treppe herabdonnert. Das Gitter kann man heben, indem man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegt.



Der leichte Weg. Wenn die Charaktere die Wände neben dem Fallgitter absuchen, entdecken sie ein Schlüsselloch. Der Schlüssel aus Bereich 48 passt in das Loch, wodurch man das Fallgitter wie ein Tor öffnen kann.

Der schwierige Weg. In der Decke über der Grube befindet sich eine dünne Platte, die wie normales Mauerwerk aussieht. Darüber ist ein steiler Tunnel, der nach oben führt. Die Platte kann von dieser Seite weder manipuliert noch entdeckt werden.

Tempelanlage

Die Einfügung auf Karte 3.1 stellt die Überreste des Schreins an der Oberfläche dar.

54. Die Tempelruine

Ihr steht inmitten der Ruinen einer großen Tempelanlage. Heute steht nur noch die hintere Wand des einst großen Gebäudes, und ein Teil des Daches ist noch nicht eingestürzt und schützt so den Altar vor den Elementen. Alles andere scheint unter Schutt begraben zu sein. Mehrere Säulen liegen kreuz und quer auf dem Boden. Sonnenlicht dringt durch die Löcher im etwa elf Meter hohen Dach. An der Rückwand befindet sich das Basrelief eines Wesens, das wie eine Mischung aus Mensch und Fledermaus aussieht. Es ist fast zweieinhalb Meter groß und hat eine Flügelspannweite von sechs Metern. Davor steht ein Altar, der so behauen wurde, dass er wie eine wimmelnde Masse aus Ratten, Wieseln und Würmern aussieht. Die Vorderseite des Altars zeigt den Kopf einer kreischenden Fledermaus. Zu beiden Seiten des Altars stehen metallene Fledermausflügel hervor, die je fast zweieinhalb Meter lang sind. Der Boden vor dem Altar ist glatt.

Schuttfeld. Der Tempelbereich ist voller Schutt, und es gibt keinen freien Weg ins Innere, den man auf den ersten Blick erkennen könnte. In der Mitte des südlichen Rands türmt sich der Schutt über einer Öffnung, die in die Tiefe zu führen scheint. Der Schutt ist instabil, und wenn eine Kreatur mit Stärke 15 oder mehr dagegen drückt, stürzen die aufgetürmten Felsbrocken ein. Man kann auch einen schweren Gegenstand dagegen werfen oder einen Zauber wie *Donnerwoge* einsetzen, um das Geröll zum Einsturz zu bringen. Alle, die sich in einer Entfernung von maximal 3 m vom einstürzenden Geröllhaufen befinden, müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, oder sie erleiden 5 (2W4) Wuchtschaden durch herabfallende Trümmer.

Klettert man anderswo auf dem angehäuften Schutt herum, kommt es zu einem kleineren Einsturz, der bei jedem Kletternden 2 (1W4) Wuchtschaden verursacht. Jeder Kletterer muss außerdem einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 13 ablegen, oder er wird vom Schutt begraben und erleidet dabei 7 (3W4) zusätzlichen Wuchtschaden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitert, wird der Kletterer vollständig verschüttet und kann nicht atmen, bis er freigelegt wird. Um aus eigener Kraft aus dieser Lage herauszukommen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 und 1 Minute Zeitaufwand erforderlich. Durch derartige Einstürze wird kein Weg ins Innere der Anlage freigelegt.

Brüchige Decke. Wenn eine Kreatur ihren Zug auf einem noch stehenden Teil des Dachs beendet, besteht eine Chance von 20 Prozent, dass es unter ihr einstürzt. Die Kreatur fällt 10,50 m tief auf den unten liegenden Schutt und erleidet dabei 14 (4W6) Wuchtschaden.

Falltür. Wenn die Charaktere ihre Erforschung des verborgenen Schreins von der Tempelruine an der Oberfläche aus beginnen, dann müssen sie einen Weg ins Innere finden. Eine Möglichkeit stellt eine Falltür dar, die sich etwa 3 m vor dem Altar befindet. Man kann die Falltür entdecken, wenn man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Geht man über die Falltür, löst man sie mit einem Wurf von 1 auf W12 aus, da der Mechanismus alt und verrostet ist. Jeder nachvollziehbare Versuch eines fähigen Charakters, die Falltür offen zu halten, funktioniert. Man kann sie auch mit roher Muskelkraft offen halten, wenn man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegt. Die Falltür führt zu einer Rutsche, die über der Grube in Bereich 53 endet. Jeder, der nach unten zur versteckten Falltür am anderen Ende rutscht, landet in diesem Raum.

Geheimgang. Die zweite Möglichkeit, in die Grüfte unterhalb des Tempels zu kommen, besteht in einer Geheimtür hinter dem linken Flügel des Fledermauswesens in der Mauer. Man kann die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken.

Man kann die Tür öffnen, indem man eine Gliedmaße in das Maul des Reliefs steckt. Der Mund schließt sich, die Zähne dringen in den Arm oder das Bein ein und verursachen 11 (2W10) Stichschaden. Dann hebt sich der große Fledermausflügel und offenbart den Geheimgang. Eine Kreatur, die im Maul der Fledermaus gefangen ist, ist gepackt (SG zum Entkommen 12), erleidet aber keinen weiteren Schaden.

Jede Kreatur, die das Maul der Fledermausskulptur untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, kann den Mechanismus der Tür erkennen. Wenn der Wurf um 10 Punkte oder mehr gelingt, kommt die Kreatur zu dem Schluss, dass man den Mechanismus auch auslösen kann, indem man einen beliebigen Gegenstand (nicht notwendigerweise eine Gliedmaße) in das Maul legt. Eine Kreatur, die das Maul weiter untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt, erhält diese Information ebenfalls.

Sobald sich der Flügel bewegt und den Geheimgang freigelegt hat, bedeckt er die untere Hälfte des Fledermausgesichts, und die Augen des Basreliefs beginnen zu leuchten. Ein Charakter, der sie anblickt, muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er ist gelähmt. Ein betroffener Charakter kann den Rettungswurf einmal am Ende jeder Minute wiederholen, oder wenn er Schaden erleidet. Bei einem Erfolg kann er den Effekt abschütteln. Die Augen hören nach einer Stunde auf zu leuchten, oder wenn man mit einem magischen Licht auf den Altar leuchtet.

Entwicklung. Nachdem die Geheimtür geöffnet wurde, zieht eine **Riesenhyäne** in das Gebiet. Sie schlägt ihr Lager hinter einer umgestürzten Säule im Osten auf und versucht jene, die wieder aus der Tür kommen, aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Altarfalle. Wenn man den Altar genauer untersucht, dann findet man Handgriffe an der Vorderseite und Scharniere an der Rückseite, was andeutet, dass der Altar angehoben und



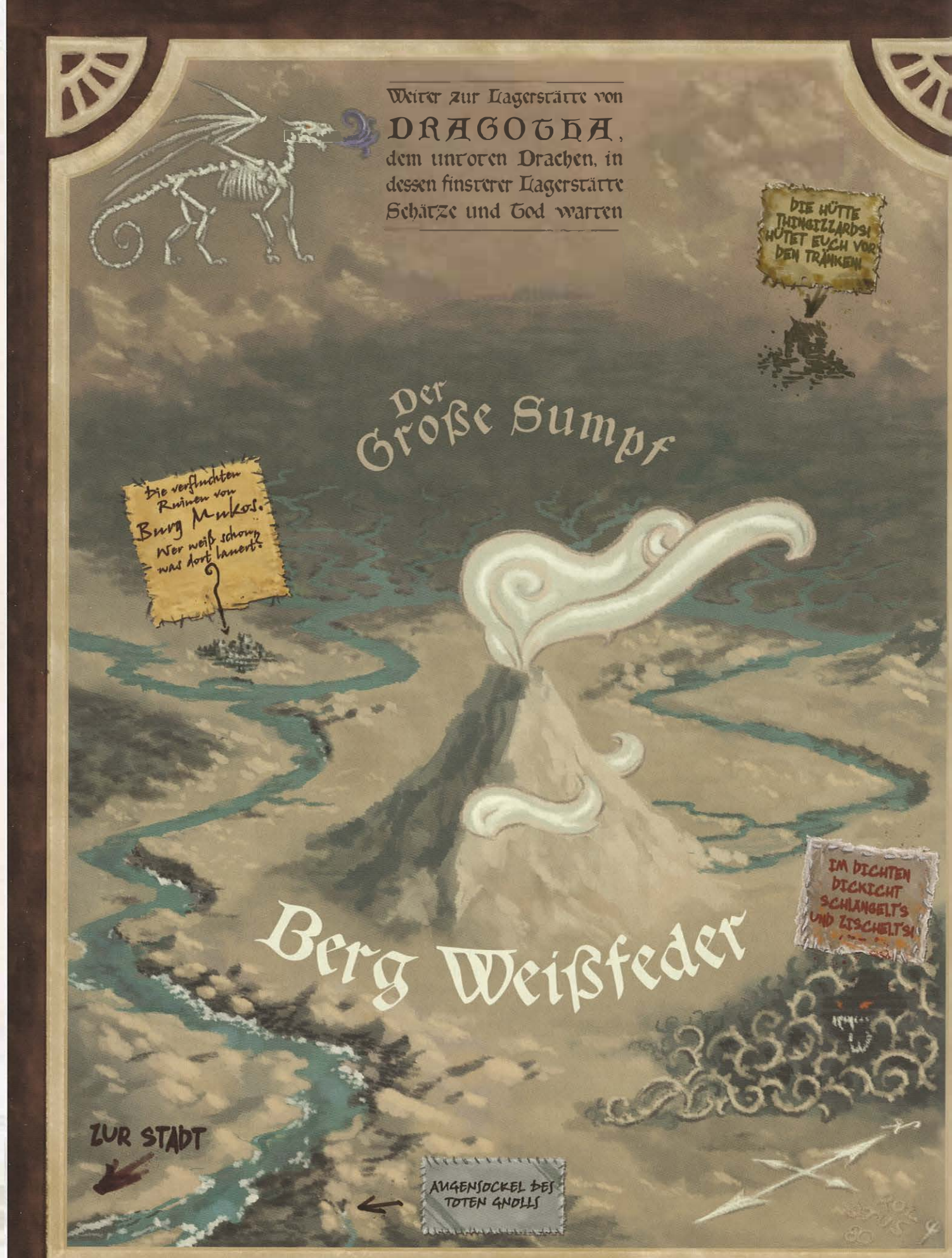
auf seine Seite gelegt werden kann. Dafür müssen bis zu drei Charaktere mit einer Gesamtstärke von 30 oder mehr anpacken. Wenn der Altar von stehenden Charakteren rasch angehoben wird, dann peitschen die Flügel von der Seite und treffen sich ungefähr 1,20 m vom Boden entfernt in der Mitte vor dem Altar. Die Ränder sind rasiermesserscharf, und jeder im Bereich muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen oder er erleidet 13 (3W8) Hiebschaden. Wenn ein Flügel sein erstes Ziel verfehlt, bewegt er sich weiter, und kann einen anderen Charakter treffen, der in seiner Bahn steht.

Wird der Altardeckel von knieenden Charakteren angehoben, dann schießen die Flügel harmlos über sie hinweg. Die andere Möglichkeit, der Falle zu entgehen, besteht darin, den Deckel sehr vorsichtig anzuheben.

Der Mechanismus der Falle ist im Altar verborgen. Wenn man den Deckel langsam ein Stück weit anhebt und dann ins Innere des Altars späht, kann man die Hebel und Scharniere erkennen, die mit den Flügeln verbunden sind. Die Charaktere können den Deckel in dieser Position verkeilen, damit jemand darunterkriechen und die Falle entschärfen kann. Dies erfordert 10 Minuten Zeitaufwand, den Einsatz von Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15.

Schätze. Unter dem Altar ist eine 2,40 m tiefe Grube, in der zahlreiche Wertgegenstände und zwei Leichen liegen, die in zwei Hälften geschnitten wurden. Auf und in einem Haufen aus 20.000 SM liegen die folgenden Gegenstände: fünfzig mit Silber ziselierte Kelche (je 5 GM), zwanzig vergoldete Statuetten (je 10 GM), vierzig Silberkelche (je 5 GM), achtzig Schmuckgegenstände verschiedener Art (5 GM), fünfzig Stücke Perlmutt (je 1 GM), eine Jadetafel mit dem Abbild Zotzilahas (100 GM) sowie eine Marmorstatue, die eine liegende Gestalt darstellt (50 GM).

Wenn die Gruppe große Teile dieser Schätze an sich nimmt, findet Zotzilaha dies vermutlich heraus und schickt ihnen einen Vampir oder eine Riesenfledermaus hinterher, um sich zu rächen.


Weiter zur Lagerstätte von
DRAGOTHA,
dem untoten Drachen, in
dessen finsterer Lagerstätte
Schätze und Tod warten
DIE HÜTTE THINGIZZARDS! HÜTET EUCH VOR DEN TRÄNKEN
Der Große Sumpf
Die verfluchten Ruinen von Burg Mukos. Wer weiß schon, was dort lauert.
Berg Weißfeder
IM DICHTEN DICKICHT SCHLÄNGELT'S UND ZISCHELT'S!
ZUR STADT
AUGENSOCKEL DES TOTEN GNOLLS

Berg Weissfeder

Berg Weissfeder flösste der Bevölkerung in den umliegenden Dörfern schon immer Ehrfurcht ein. Leute reisten aus großen Entfernungen an, um den Vulkan zu bestaunen, doch nur wenige Personen wagten sich näher heran, da der Ort angeblich von Dämonen und Teufeln heimgesucht wird. Dass hin und wieder durchaus Leute verschwinden, die sich zu nahe heranwagen, bestärkt diesen Aberglauben nur noch.

Vor 1.300 Jahren suchte der Magier Keraptis nach einem Ort, an dem er ungestört seinen exzentrischen Neigungen nachgehen konnte. Er wagte sich näher an Berg Weißfeder heran als jeder andere und entdeckte das uralte Gewirr aus Lavaröhren, die den eigentlichen Vulkankegel und die darunterliegende Schicht durchzogen. Mit ein paar kleinen Anpassungen war dieser Ort ideal für seine Zwecke geeignet. Das Gebiet hatte bereits einen schlechten Ruf, und er dachte sich ein paar Möglichkeiten aus, für weitere Gerüchte zu sorgen. Er verschwand unter Berg Weißfeder und aus der Geschichte der bekannten Welt.

Heute ist der einst gefürchtete Name Keraptis selbst bei den Scholaren kaum bekannt. Bis vor wenigen Wochen, als drei wichtige magische Waffen namens *Schwarzklinge*, *Überschutt* und *Welle* aus den Tresoren ihrer jeweiligen Besitzer verschwanden. Belohnungen wurden ausgelobt, nichtsnutzige Diener wurden gehängt, sogar das Versteck einer Diebesgilde wurde bei der frenetischen Suche nach den unschätzbar wertvollen Waffen ausgehoben, doch man fand keinen einzigen Hinweis auf ihren Aufenthaltsort. Dann erhielten die ehemaligen Besitzer je ein Exemplar der folgenden Nachricht:

Suchet fern und suchet nah,
Doch die Drei, die sind nicht da.
Folget meinem Ruf genau,
denn nur so macht ihr euch schlau.

Nordwärts reist, an Farm und Schlucht vorbei
Euch ruft der gefiederte Berg herbei.
Dann müsst ihr in die Tiefe schreiten,
Weg von Leben und Licht, wird es euch leiten.

Wenn wollt Welle ihr erlangen,
Müsst ihr Streit mit der Bestie anfangen.
Sucht den Weg über die schwankende Brücke
und findet Überschutt mit Tücke.

Schwarzklinge wartet noch am Ende,
Unter das Aquarium ich euch sende.
Doch wenn ihr schon denkt siegreich zu sein,
seid stattdessen ihr mit Leib und Seele mein.

Es kümmert mich nicht, ihr tapferen Herren
welch mächtig Helden mir den Weg versperren.
Ich mache sie zu Sklaven mein,
oder heize ein Feuerchen mit ihnen ein.

Alle drei Notizen sind mit dem Symbol von Keraptis unterzeichnet.

Nach einigen Nachforschungen ist man zu dem Schluss gekommen, dass sich das Gedicht auf den Aufenthaltsort der drei Waffen auf Berg Weißfeder bezieht. Die ehemaligen Besitzer der drei Waffen suchen nun nach einer Gruppe wagemutiger Abenteuer, die diese für sie bergen können. Wenn die Abenteurer dem offensichtlichen Betrüger Keraptis die Waffen abnehmen können (wer sollte die lächerliche Idee glauben, dass es sich nach dreizehnhundert Jahren um den echten Keraptis handelt?), dann haben die reichen Sammler versprochen, ihnen jeden Wunsch zu erfüllen, soweit dieser innerhalb ihrer Macht liegt.

Das Abenteuer leiten

Diese Version von *Berg Weißfeder* ist für eine Gruppe von Charakteren der 8. Stufe bestimmt. Deine Spieler werden einen scharfen Verstand und ihre Charaktere Kampfkraft benötigen. Es gibt etliche Situationen, die sich nicht mit einem direkten Vorgehen lösen lassen. Wenn deine Spieler nicht an Herausforderungen gewohnt sind, durch die man sich nicht einfach durchschlachten kann, dann könnte dieses Abenteuer für sie frustrierend sein. Doch wenn sie daran gewöhnt sind, auch ihren Verstand zu nutzen, so werden sie feststellen, dass das Abenteuer eine interessante Mischung aus Begegnungen bietet. Wenn du und deine Gruppe keine langen Spielsitzungen gewohnt seid, werdet ihr vermutlich mehrere Spielsitzungen benötigen, um alle drei größeren Gebiete des Gewölbes zu erforschen. In letzterem Fall wäre es vielleicht eine gute Idee, die Gruppe am Ende einer Spielsitzung dazu zu bringen, das Gewölbe zu verlassen, und es am Beginn der nächsten Spielsitzung erneut zu betreten. Falls sie im nächsten Dorf übernachten (das einige Kilometer weit entfernt ist), so sind sie relativ sicher, aber wenn sie ihr Lager direkt in der Nähe des Berges aufschlagen, solltest du Zufallsbegegnungen auswürfeln.

Das Abenteuer beginnen

Die Gruppe ist in der Gegend angekommen, und der Berg erhebt sich über ein Gebiet aus tückischen Mooren voller Unterholz. Die Gruppe wird ihre Pferde und Besitztümer, die zu sperrig sind, um sie in das Gewölbe selbst mitzunehmen, vermutlich im nächstgelegenen Dorf (ungefähr 8 km vom Berg entfernt), oder in der natürlichen Höhle, die als der Augensockel des Toten Gnolls bekannt ist (ungefähr 3 km vom Berg entfernt) unterbringen. Es gibt tatsächlich keinen anderen Zufluchtsort in vertretbarer Nähe zum Berg. Die Dorfbewohner wissen von der Höhle, und wenn man sie auf einen möglichen Unterschlupf anspricht, weisen sie vermutlich darauf hin. Falls die Gruppe keine Wachen zurücklässt, hängt es davon ab, wie ehrlich die

Das Abenteuer verorten

Berg Weißfeder liegt ursprünglich in Greyhawk im nordöstlichen Teil der Schildlande, in der Nähe der Reiche der Banditenkönige und der Großen Kluft.

Nachfolgend findest du Vorschläge, wo du das Abenteuer in den anderen Kampagnenwelten verorten kannst. Der Schauplatz liegt vermutlich tief in der Wildnis, und wie die Charaktere von ihrem aktuellen Aufenthaltsort dorthin kommen, entscheidest du.

Vergessene Reiche. Der Berg kann in der Nähe von Berg Hotenow in der Region von Neverwinter platziert werden.

Drachenlanze. Der Berg befindet sich in der Nähe Nerakas in den Khalkistbergen. Der Berg könnte auch das Interesse der Armeen von Takhisis erwecken.

Eberron. Der Berg liegt auf dem Kontinent Xen'Drik und könnte in der Gebirgskette zu finden sein, die als Fänge von Argarak bekannt sind.

Dorfbewohner sind und ob sie es wagen, die Besitztümer der Charaktere zu stehlen. (Unehrliche Dorfbewohner müssen ihre Furcht vor dem Berg mit der Überzeugung abwägen, dass die Helden vermutlich nicht wieder auftauchen werden.) Die Höhle lässt sich leicht so sichern, dass unintelligente wandernde Monster draußen bleiben.

Berg Weißfeder ist ein beinahe perfekt geformter Vulkan, der durch das langsame Austreten von Lava gebildet wurde. Er hat einen Durchmesser von ungefähr 900 m am Fundament und erhebt sich 240 m über das umliegende Land. Die weiße Feder ist ein Geysir, der beständig dampfendes Wasser aus der Caldera bläst. Die Wassergischt erstreckt sich bis in eine Höhe von 90 m und wird dann durch die vorherrschenden Winde in östlicher Richtung verblasen. Auf diesem Weg hat das Wasser und der davon aufsteigende Dampf die Form einer weißen Feder. Die herabstürzenden Wassertropfen sammeln sich zu kleinen Bächen an der abfallenden Flanke und fließen dann zu einem breiten Wasserstrom zusammen. An den Flanken des Berges finden sich an verschiedenen Stellen Dampfschlitze, doch sind diese nicht groß genug, um sich hindurch zu zwängen.

Karte 4.1 zeigt einen Querschnitt durch den Berg. Auf diesem Querschnitt sieht man das Lavabecken und den Schacht des Geysirs. Die Zahlen beziehen sich auf wichtige Bereiche innerhalb des Berges, und mithilfe der Karte sieht man, wie sie in Relation zueinander liegen.

Der einzige Eingang ist eine Höhle an der Südflanke des Berges, die als der Magiermund bekannt ist. Die Höhle scheint zu atmen. Sie stößt große Dampfwolken aus und atmet sie dann langsam wieder ein – ähnlich wie eine Person, die in kalter Umgebung atmet. Jeder Zyklus dauert ungefähr 30 Sekunden. Wenn man sich der Höhle nähert, hört man ein röchelndes Pfeifen, das in diesem Zyklus ertönt. Wäre da nicht das beständige Donnern der Wassersäule, könnte man es auch auf größere Entfernungen hören.

Die Höhle hat einen Durchmesser von 2,40 m und reicht 12 m weit in den Berg. Am Ende der Höhle liegt in der Nähe der Decke ein langer, horizontaler Riss, der ungefähr 30 cm breit ist. Die Luft wird dort eingesogen, erzeugt ein zischendes Geräusch und bringt Fackeln zum Erlöschen. Kurz darauf hält der Luftstrom inne und schießt dann in Form einer großen Dampfwolke wieder heraus. Der Dampf ist nicht so heiß, dass er Versengungen verursachen würde, aber er sorgt dafür, dass die Luft in der Höhle unangenehm feucht, ist wie in einer Dampfsauna, die immer wieder von kurzen, kalten Luftstößen unterbrochen wird.

Die Decke und die Wände sind dank des kondensierten Dampfes feucht und glitschig. Der Boden ist mit einer handbreiten Schicht schlüpfrigen Schlamms bedeckt. Nur wer sorgfältig im Schlamm im hinteren Bereich der Höhle herumstochert, findet eine Falltür mit einem verrosteten Eisenring. Sobald man sie freigelegt hat, ist ein erfolgreiche Stärkewurf gegen SG 20 nötig, um sie anzuheben. Magie wie *Klopfen* oder *Wände passieren* ist ebenfalls erfolgreich.

Unter der Falltür ist ein 6 m großer vertikaler Schacht und der Anfang einer Wendeltreppe, die nach unten führt.

Das Gewölbe: Allgemeine Merkmale

Alle Gänge im Gewölbe sind 3 m hoch und wurden aus dem stabilen Felsgestein geschlagen. An einigen Stellen sieht es so aus, als ob sie gar aus dem Felsen geschmolzen wurden. Wenn nichts Gegenteiliges beschrieben ist, sind die Türen 2,40 m x 2,40 m groß und bestehen aus massiver Eiche, die mit Eisen beschlagen ist. Sie sind durch die Feuchtigkeit angeschwollen, und deswegen kann man sie nur mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 öffnen. Sie sind jedoch in keiner Weise verrottet.

Das Wasser auf dem Boden hat normalerweise eine Höhe von 30 cm und der Boden selbst ist mit schlüpfrigem Schlamm bedeckt. Abgesehen dort, wo Treppen nach oben führen, bedeckt dieses brackige Wasser jeden Boden in den Räumen und Gängen des Gewölbes. Das Wasser und der Schlamm reduzieren die Bewegungsrate um ein Drittel (9 m werden zu 6 m und 6 m werden zu 4,50 m), da man stets ein wenig vorfühlen sollte, beispielsweise mit einem Stock, um nicht den Halt zu verlieren. Es ist ziemlich schwierig, lautlos vorzurücken, zu laufen (ohne Gefahr zu laufen zu stürzen) oder gar Unsichtbarkeit zu nutzen (da Wellen und plötzlich auftretende Fußspuren im Wasser ziemlich verräterisch sind).

Zufallsbegegnungen

Die Gruppe würfelt einmal je Stunde, die sie sich in der Ruine aufhält, mit einem W12. Bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung, die mit W6 auf nachfolgender Tabelle ausgewürfelt wird.

Die Monster wurden von Keraptis in das Gewölbe gebracht, um es Eindringlingen möglichst schwer zu machen. Sie greifen daher augenblicklich an. Die Oger und Grottenschrate sind magisch kontrolliert, und können auf keine Art und Weise dazu gebracht werden, Keraptis zu verraten.

Über das Original

White Plume Mountain wurde von Lawrence Schick geschrieben und im Jahr 1979 für die 1. Edition von D&D veröffentlicht. Schick erzählte in der Spielsammlung *Dungeons of Dread*, die 2013 erschien, dass er das Abenteuer geschrieben hat, um Gary Gygax dazu zu bringen, ihn als Spieleentwickler anzuheuern.



W6	Begegnung
1	1 **Schwarzer Blob**
2	1W4 + 1 **Grottenschrate**
3	2 **Gargylen**
4	1 **Unsichtbarer Pirscher**
5	1W3 **Oger**
6	1W2 **Gruftschrecken**

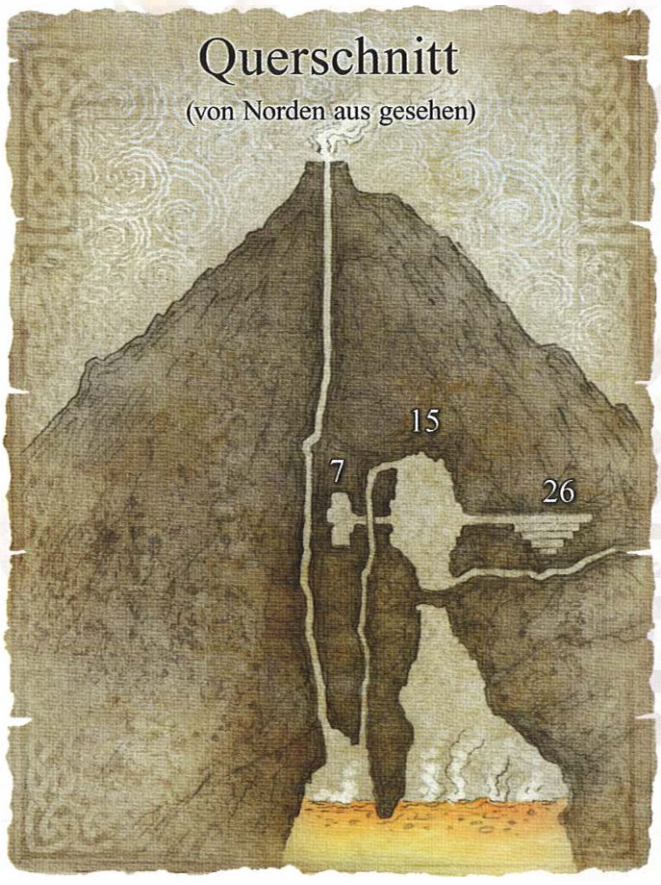
Bereiche im Gewölbe

Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 4.2. verzeichnet.

1. Wendeltreppe

> Die Wendeltreppe ist stark angerostet, scheint aber nicht vor dem Zerfall zu stehen. Die Luft ist hier warm und feucht und riecht recht abgestanden. Ihr erreicht den Boden der Treppe mit einem Platschen – der Boden des Ganges, in dem ihr landet, steht nämlich 30 Zentimeter tief unter Wasser!.

Die Wendeltreppe führt 30 m nach unten und endet in Bereich 1. Charaktere, die für so etwas empfänglich sind, spüren, dass sie ständig leicht vibriert (das kommt vom Geysir und kann auch in anderen Bereichen des Gewölbes wahrgenommen werden). Fackeln und Laternen brennen nur mit einem schwachen Flackern und rauchen dabei ziemlich stark.



Karte 4.1: Querschnitt

Die Legende von Keraptis

In der ursprünglich veröffentlichten Version von *White Plume Mountain* war die „Legende von Keraptis" auf der hinteren Innenseite des Umschlages abgedruckt. Obwohl diese Legende, die vom ehemaligen Leben des Magiers erzählt, keine direkten Auswirkungen auf das Abenteuer hat, kannst du sie gerne mit deiner Gruppe teilen, da dies ihr Verständnis vom Abenteuer und das Erlebnis im Berg bereichern wird.

* * *

Vor über einem Jahrtausend erwuchs der Magier Keraptis zu einer mächtigen Gestalt in den Tälern der nördlichen Gebirge. Er unterjochte die Kriegsfürsten mit grausamen Drohungen, und setzte diese Drohungen oft genug in die Tat um, um ihnen die nötige Glaubwürdigkeit zu verleihen. Unter Keraptis' Herrschaft kamen wesentlich weniger wilde Monster in die Gegend, und auch die Anzahl der Überfälle reduzierte sich stark, bis sie schließlich fast ganz zum Erliegen kam. Angesichts dessen wehrte sich die Bevölkerung nicht wirklich gegen die hohen Steuern, die der Magier einforderte, vor allem wenn man an die Gerüchte der schrecklichen Leiden dachte, die er jedem zufügte, der sich weigerte zu zahlen. Adlige, die sich wehrten, verschwanden mitten in der Nacht und wurden durch ihre Nachfahren ersetzt, die normalerweise wesentlich weniger Schwierigkeiten bereiteten.

Während die Aufständischen immer stärker unterdrückt wurden, verlangte der Magier immer mehr und noch mehr, bis es soweit war, dass er den Großteil von allem, was in den Tälern wuchs und hergestellt wurde, einforderte. Ja sogar von neu geborenen Tieren forderte er seinen Tribut. Zu diesem Zeitpunkt gingen Gerüchte von plötzlichem Wahnsinn, dämonischer Besessenheit und dem Erscheinen von Untoten in den Tälern um. Monströse Überfälle auf die zivilisierten Gebiete nahmen wieder zu und humanoide Überfallkommandos fielen über die Dörfer her. Ja, es tauchten sogar böse und fantastische Monster scheinbar aus dem Nichts auf, um die armen Bauern zu quälen. Als Höhepunkt all dieser schrecklichen Geschehnisse brachten die Steuereintreiber des Magiers die nächste schreckliche Kunde – ein Drittel aller Neugeborenen musste künftig dem Magier überlassen werden.

Das brachte das Fass endgültig zum Überlaufen. Die Leute erhoben sich, überwältigten die Diener des Magiers und marschierten, angeführt von einem mächtigen und guten Kleriker und seinen Waldläuferakolythen, auf die Feste. Dort zerstörten sie Keraptis' letzte Wächter. Der mächtige Magier schaffte es gerade noch mit dem Leben zu entkommen, und wurde nur noch von seiner persönlichen Leibwache, einer Kompanie verkommener und wahnsinniger Gnolle, begleitet.

Keraptis floh in die Städte im Süden und Westen, doch sein Ruf eilte ihm überall voraus, und er konnte niemals länger an einem Ort bleiben. Er floh weiter nach Norden und stieß auf die Ufer des Sees der Unbekannten Tiefen, wo er die Geschichten vom verfluchten Berg der Weißen Feder hörte. Dort, in den verworrenen Tunneln, die unter der rauchenden Spitze lagen, fand er endlich den so lange gesuchten Zufluchtsort. Er und seine Gnolle verschwanden im Schatten der Feder, und die Menschheit hörte niemals wieder vom bösen Magier.

Das war beinahe vor 1.300 Jahren. Doch jetzt mischt sich Keraptis anscheinend wieder in Angelegenheiten, in denen er nichts zu suchen hat. Ist wirklich der uralte Magier selbst am Werk, und kann man seine Pläne vereiteln, bevor seine Macht erneut wächst? Was für einen Zweck erfüllt es, den Helden der heutigen Welt diese bizarre Herausforderung zu stellen? Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.



KARTE 4.2: BERG WEIßFEDER

Auf dem Wasser schwimmen grüne und weiße Algen, die unterirdisch gedeihen. Diese Algen oder Algenpilze hängen auch in großen Flecken an den Wänden und den Decken. Sie sind harmlos, und man kann beinahe überall im Gewölbe auf sie treffen, wo es Wasser gibt.

2. RÄTSELWÄCHTER

Eine ziemlich ausgezehrte und heruntergekommene **Gynosphinx** sitzt an der Stelle, wo sich die drei Gänge treffen. Eine Energiewand schützt die Sphinx im Süden vor jenen, die aus dieser Richtung kommen. Die Energiewand ist ziemlich geschwächt und kann mittels *Auflösung*, *Magie bannen* oder *Wände passieren* überwunden werden.

Die Sphinx entfernt die Energiewand und lässt die Charaktere passieren, wenn sie folgendes Rätsel lösen.

Rund und flach wie ein Feld von Schnee
So ist der Altar der lupinen Fürsten
Edelstein auf schwarzem Samt, Perle in der See
Der Ewigkeit gleich, doch stets nach Wandel dürstend.

Die Antwort lautet „Mond". Wenn die Gruppe die Energiewand auf anderem Weg überwindet oder auflöst, greift die Sphinx an.

3. VERBORGENER SCHLEIM

Ungefähr in der Mitte des Ganges, der hier nach Nordosten verläuft, befindet sich ein großer Bereich, der mit grünem Schleim bedeckt ist (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuchs]*). Da der Schleim von Wasser überdeckt ist, ist er nicht leicht zu bemerken. Wenn die Charaktere nicht vorsichtig sind, dann spazieren sie vielleicht einfach durch ihn hindurch und stellen erst fest, dass etwas nicht stimmt, wenn er die Sohlen ihrer Stiefel aufgefressen hat, und sich als nächstes ihre Fußsohlen vornimmt ...

4. GLASKUGELN

Die Tür, die in den Raum führt, scheint zuerst normal zu sein – also eine dieser schweren Holztüren, die mit Eisen beschlagen sind und sich schwer öffnen lässt, da sie etwas aufgequollen ist. Sobald jedoch die ganze Gruppe im Raum ist, oder keiner der noch draußen ist, mehr Anstalten macht, reinzugehen, knallt die Tür ins Schloss und lässt sich nicht mehr öffnen. Keine Werkzeuge, Waffen oder Magie verhindern dieses Schließen, oder können die Tür öffnen. Nur der richtige Schlüssel kann sie aufsperren.

Im Raum hängen von unzerbrechlichen Drähten neun versilberte Glaskugeln, die jeweils einen Durchmesser von 60cm haben. Wenn nichts Gegenteiliges beschrieben ist, enthüllt ein magischer Blick ins Innere wie beispielsweise mit *Hellsehen* oder einem *Ring des Röntgenblicks*, dass sich scheinbar irgendein Schatz und ein Schlüssel darin befinden. (In jeder Glaskugel ist ein Schlüssel, doch nur einer öffnet die Tür). Schlägt man mit einer Waffe hart auf eine Kugel ein, so zerbricht sie (RK 13, 3 Trefferpunkte). Wenn man den Inhalt nicht schnell auffängt, fällt er in den Schlamm am Boden.

Nummeriere die Glaskugeln am besten auf dem Plan mit 1 bis 9 durch. Die Kugeln enthalten folgende Dinge:

Kugel 1. Drei zusammengefaltete **Schatten**, 300 wertlose Stücke Blei und ein falscher Schlüssel. (Die Schatten kann man mit magischen Mitteln nicht in der Kugel sehen.)
Kugel 2. Eine *Zauberschriftrolle: Furcht* und ein falscher Schlüssel.
Kugel 3. Schmuck im Wert von 12.000 GM, ein falscher Schlüssel und ein verärgerter **Luftelementar**.
Kugel 4. Ein *Trank des Fliegens* und ein falscher Schlüssel.
Kugel 5. Elf wertlose Glassteine und ein falscher Schlüssel.
Kugel 6. Gefälschter Glasschmuck, ein falscher Schlüssel und ein **Grauschlick**. (Der Schlick füllt die ganze Kugel und kann mit magischen Mitteln nicht in der Kugel gesehen werden.)
Kugel 7. Eine *Zauberschriftrolle: Person festhalten* und ein falscher Schlüssel.
Kugel 8. Der richtige Schlüssel und ein Silberring. Wenn man den Ring aus der Kugel holt, wendet er sich telepathisch an die Charaktere:

„Haltet ein, bevor ihr mich einsteckt. Ich gewähre dem Träger die üblichen Kräfte, also *Unsichtbarkeit*, *Hast*, Immunität gegen Bezauberung, einmal täglich *Fliegen*, *Magie entdecken* und einen *Wunsch*. Ich biete auch Schutz und wende Zauber ab. Der einzige Nachteil besteht darin, dass ich einmal pro Jahr unwiderruflich einen kleinen Teil der Lebensenergie fresse. Ich muss an der Hand getragen werden, bevor man mich aus diesem Raum entfernen kann. Wenn ich jemals vom Finger meines neuen Trägers entfernt werde, gehen all meine Kräfte verloren. Ihr müsst jetzt also darüber entscheiden, wer mich auf ewig tragen soll.".

Bei der Situation handelt es sich um eine grundlegende Prüfung der Loyalität in der Gruppe. Werden sich die Charaktere gegenseitig an die Gurgel gehen, um diesen übermächtigen Ring in ihre Finger zu bekommen? Sind sie misstrauisch genug, um ihn einfach in dem Raum zu lassen? Wenn sie sich die Zeit nehmen und ein wenig darüber nachdenken, müssen sie einfach erkennen, dass der Ring nicht wirklich über derartig absurde Kräfte verfügen kann.

Jemand, der den Ring ansteckt, kann ihn dazu bringen, alle oben beschriebenen Kräfte und Zauber zu manifestieren, außer dem *Wunsch*, aber nur solange der Ring im Raum bleibt. Der Träger kann die angeführten Zaubereffekte nach Belieben einsetzen (außer *Fliegen*) und er fungiert als *Ring des Schutzes* und *Ring des Zauberwendens*.

Sobald man den Ring aus dem Bereich bringt, verliert er alle Kräfte und kann auch nicht mehr sprechen.

Kugel 9. Edelsteine im Wert von 600 GM und ein falscher Schlüssel.

5. Nummerierte Golems

Fünf Fleischgolems stehen dicht gedrängt an der Nordwand. Jeder trägt eine Nummer auf der Brust: 5, 7, 9, 11 und 13. Nummer 5 sagt: „Einer gehört nicht zu uns. Wenn ihr herausfindet könnt, wer es ist, wird er euch dienen und die anderen werden euch freies Geleit gewähren. Wenn ihr den falschen wählt, werden wir euch töten. Ihr habt 60 Sekunden Zeit!".



Karte 4.3: Geysire und Ketten

Die richtige Antwort lautet 9, weil es die einzige Zahl ist, die keine Primzahl ist. Die Spieler haben nur 60 Sekunden Echtzeit, um die Lösung zu finden.

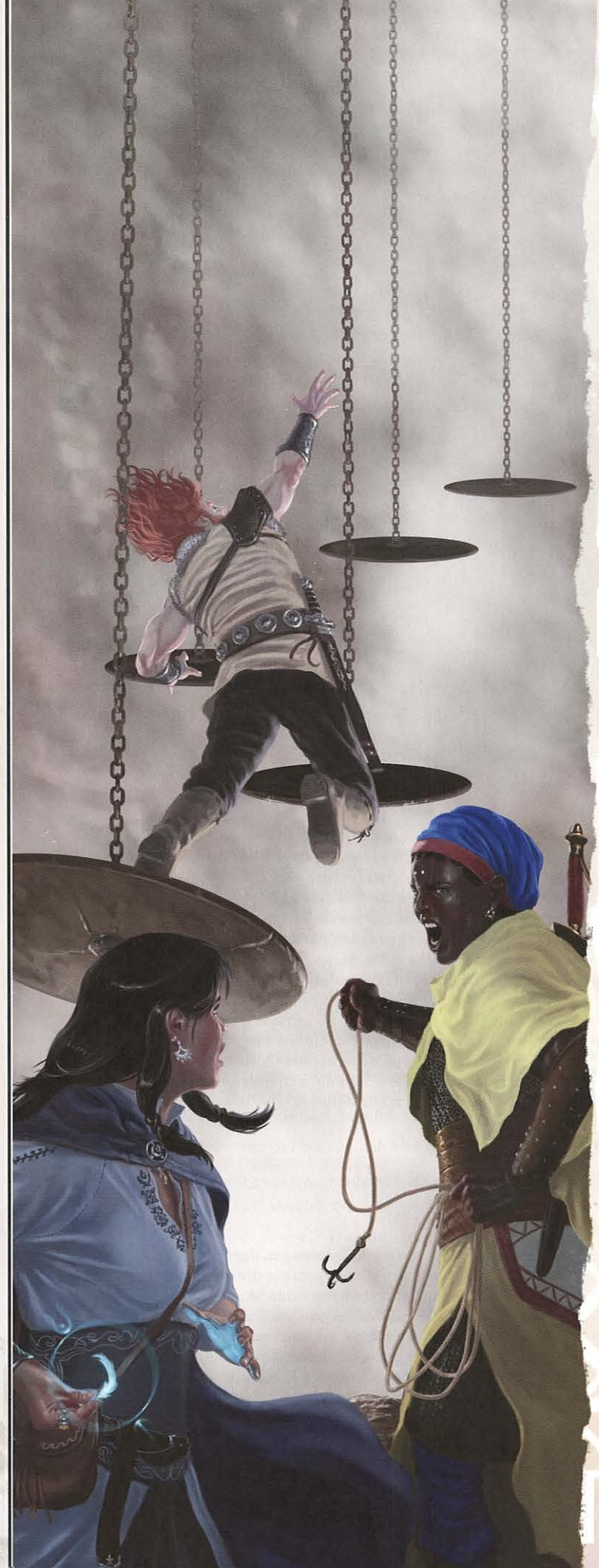
Wenn die Charaktere die falsche Antwort geben, dann ermittle die Initiative. Die Golems treten den Eindringlingen gegenüber, und versuchen jeden daran zu hindern, die Tür im Norden zu erreichen. Die Monster verfolgen auch Charaktere, die nach Süden fliehen, aber sie benutzen nicht die Treppe nach oben in Bereich 6.

Wenn die Charaktere richtig antworten, halten sich die Golems an ihr Versprechen. Der Golem mit der Nummer9 wird ihr Verbündeter und begleitet die Gruppe, wenn die Charaktere das wünschen, und die anderen Golems verharren wieder bewegungslos.

6. Drehkreuz

Eine kurze Treppe führt in einen trockenen Gang. Direkt nach der Gangbiegung ist ein Drehkreuz.

Die Charaktere können leicht feststellen, dass sich das Drehkreuz nur gegen den Uhrzeigersinn dreht. Man kann es leicht nach Osten gehend überwinden, doch in der Gegenrichtung muss man es vermutlich zerstören, um weiterzukommen. Ein Golem oder starker Charakter kann es aus der Verankerung reißen, indem er einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 24 ablegt.



7. Geysire und Ketten

Die Tür öffnet sich auf eine Steinplattform, die in einer großen natürlichen Höhle liegt. Gegenüber dem Eingang befindet sich in einiger Distanz eine weitere Steinplattform. Dazwischen befinden sich eine Reihe von großen, hölzernen Scheiben, die an massiven Stahlketten von der Decke hängen. Der Fußboden scheint mit kochendem Schlamm bedeckt zu sein.

Die Decke ist 15 m über den schwebenden Scheiben, und der Boden liegt 15 m weit darunter. An zwei Stellen brechen Geysire aus dem Boden hervor. Der nördliche Geysir bricht alle 5 Minuten aus und der südliche Geysir alle 3 Minuten. Die Steinplattform auf der anderen Seite befindet sich in einer Entfernung von ungefähr 27 m.

Die Scheiben haben einen Durchmesser von ungefähr 1,20 m und sind an den Rändern jeweils 90 cm voneinander entfernt. Jede Scheibe ist an einer Kette montiert, die an einem großen Dorn in der Mitte fixiert ist. Die Scheiben sind frei hängend, und werden zweifellos zu schwingen beginnen, wenn sie belastet werden.

Die Scheiben, die Ketten und die Wände der Höhle sind mit nassen, schlüpfrigen Algen bedeckt. Diese Schicht gibt ein schwaches Leuchten von sich. Auf den Ketten oder an den Wänden zu klettern, erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15.

Wenn die Geysire ausbrechen, dann erreicht der hochspritzende, kochende Schlamm beinahe die Decke der Höhle, und alle Charaktere, die sich zu diesem Zeitpunkt an den Scheiben oder Ketten festhalten, können heruntergespült werden, wodurch sie in den kochenden Schlamm fallen. Der Schaden, den eine Kreatur vom Ausbruch eines Geysirs erleidet, hängt davon ab, wie nahe sie dem ausbrechenden Geysir ist (siehe Tabelle, unten). Kreaturen, die einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, erleiden nur halben Schaden.

Außerdem muss eine Kreatur, die auf einer Scheibe ist oder eine Kette hält, wenn ein Geysir ausbricht, einen Stärkerettungswurf ablegen (SG in der Tabelle), und wenn sie scheitert, wird sie heruntergespült und fällt in den kochenden Schlamm.

Entfernung	Schaden	SG
Direkt über dem Geysir	27 (5W10) Feuerschaden	14
Eine Scheibe entfernt	22 (4W10) Feuerschaden	13
Zwei Scheiben entfernt	16 (3W10) Feuerschaden	12
Drei Scheiben entfernt	11 (2W10) Feuerschaden	11
Vier Scheiben entfernt	5 (1W10) Feuerschaden	10
Noch weiter entfernt	3 (1W6) Feuerschaden	–

Eine Kreatur, die in den kochenden Schlamm fällt, erleidet 44(8W10) Feuerschaden zu Beginn jedes ihrer Züge, solange sie im Schlamm bleibt.

8. Der Sarg

Hinter der Tür liegt ein Bereich, in dem es völlig finster ist.

In dem Raum hinter der Tür haust ein **Vampir** namens Ctenmiir. Er ist durch einen Fluch dazu verdammt, hier zu bleiben und befindet sich in Trance. Er erwacht aber, wenn er den Schatz verteidigen muss, der sich in einer Nische unter seinem Sarg befindet. Der Vampir erwacht automatisch, wenn sich Eindringlinge nähern.

Der Raum liegt unter dem Einfluss von *Dunkelheit*, von der der Vampir in keiner Weise betroffen ist, da er über *Wahrer Blick* verfügt. In der Tür im Raum gibt es kleine Löcher, sodass der Vampir fliehende Charaktere leicht in Nebelgestalt verfolgen kann. Wenn die magische Dunkelheit irgendwie gebannt wird, erneuert sie sich beim nächsten Morgengrauen.

Schätze. Unter dem Sarg befindet sich eine Vertiefung mit *Überschutt*, einem intelligenten Streithammer (siehe „Beispiele für intelligente Gegenstände" in Kapitel 7 im *Spielleiterhandbuch*), 10.000 SM und 9.000 GM in sechs Lederbeuteln, ein *Trank des Gedankenlesens* und drei *Zauberschriftrollen* (*Schwache Elementare beschwören*, *Magie bannen* und *Magischer Mund*).

9. Becken und Abfluss

Wenn die Charaktere diesen Gang entlanggehen, stellen sie fest, dass das Wasser in einem kleinen kreisförmigen Bereich im Osten tiefer ist. Bei dem Bereich handelt es sich um eine ungefähr 3 m tiefe Grube. Am Boden befindet sich ein Rad, das mit einem Ventil verbunden ist. Man kann es mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 drehen.

Dadurch öffnet sich ein Kanal und das Wasser, das in den teils überfluteten Gängen steht, läuft innerhalb von 1 Stunde ab. Unten in der Grube ist eine Geheimtür, die durch Illusionsmagie getarnt ist. Die Tür kann nicht durch Sicht entdeckt werden, aber auf magische Art und Weise sowie mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15, wenn man den Bereich abtastet. Die Tür führt in Keraptis' Einschulungszentrum (siehe „Aus dem Gewölbe entkommen", ganz am Ende des Abenteuers).

10. Raum mit tückischer Tiefe

Vor euch ist ein Raum, dessen Boden vollständig mit Wasser bedeckt ist. Treppen führen am gegenüberliegenden Ende aus dem Wasser.

Der Großteil des Bereichs ist in Wahrheit 4,50 m tief. Nur ein Streifen am Rand hat eine Tiefe von nur 30 cm.

Im tiefen Bereich hausen zwei **Kelpies** (siehe Anhang B). Sobald sich die Charaktere in den Raum bewegen, steigen sie an die Oberfläche und jeder Kelpie versucht, einen Charakter zu bezaubern.

Im Osten des Beckens sind zwei teilweise umschlossene Gebiete, die man nur von unterhalb der Wasseroberfläche aus erreichen kann. Diese Gebiete sind teilweise durch ein Dach am Ostrand bedeckt, wo das Wasser nur 30 cm tief ist. Die südliche Kammer ist die Lagerstätte der Kelpies, wo sie auch ihre Schätze aufbewahren, und die nördliche Kammer steht momentan leer.

Schätze. In der Lagerstätte der Kelpies sind 600 GM verstreut. Außerdem findet man hier ein Schmuckstück im Wert von 2.000 GM und ein *Kettenpanzer +1*.



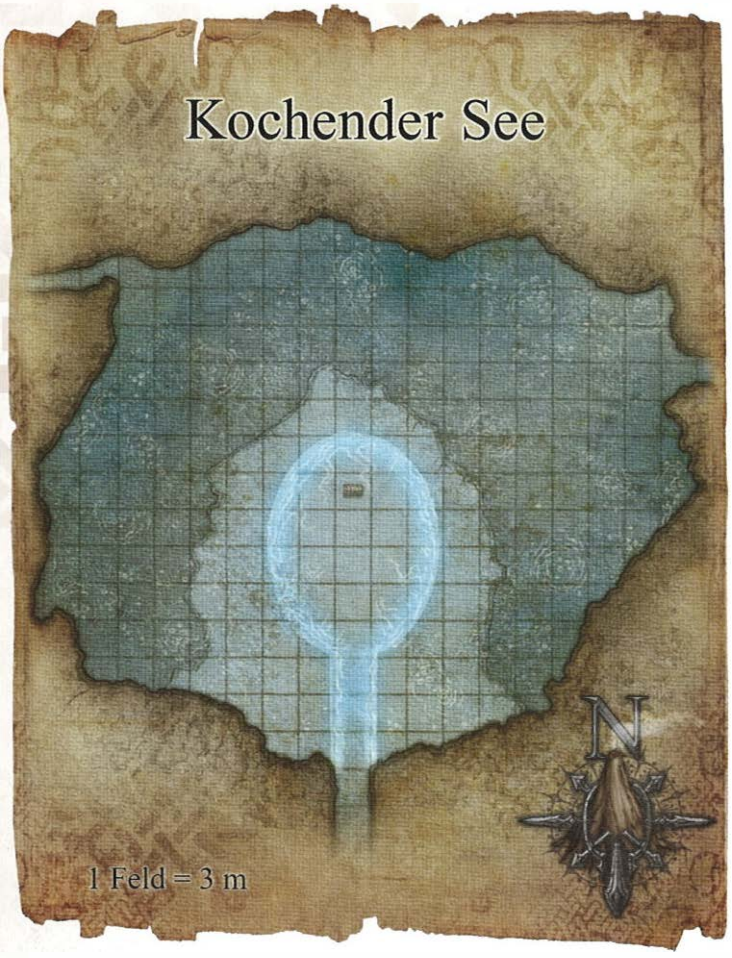
11. Drehender Zylinder

Der Steinkorridor geht abrupt in einen drehbaren Zylinder über, der offenbar aus einem leicht gefärbten Metall besteht. Die innere Oberfläche dreht sich rasch. Sie ist mit einem verwirrenden, schwarzweißen Spiralmuster überzogen, und sie glitzert, als ob sie mit etwas eingestrichen wäre.

Der 9 m lange Zylinder hat einen Durchmesser von ungefähr 3 m und dreht sich mit 10 m je Sekunde gegen den Uhrzeigersinn. Die Innenseite ist mit einem schlüpfrigen Öl bestrichen. Es ist möglich, einfach mit Anlauf durch den Zylinder zu rutschen. Versucht man es allerdings in normalem Tempo, dann muss man einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Athletik) gegen SG 20 ablegen, um nicht zu Boden geworfen zu werden und den Zustand Liegend zu erleiden.

12. Burkets Wachposten

Durch die Schießscharte am Ende dieses Ganges späht ein aufmerksamer Wächter namens Burket (RB, männlicher Mensch, **Veteran**). Wenn er Eindringlinge sieht, wartet er, bis sie halb durch den sich drehenden Zylinder sind und entzündet dann das Öl mit einem brennenden Pfeil.



KARTE 4.4: KOCHENDER SEE

Das Öl brennt für 2W4 Runden, wenn das Feuer nicht zuvor irgendwie gelöscht wird. In der ersten Runde richtet es 9 (2W8) Feuerschaden bei jeder Kreatur, die den Zylinder betritt, oder ihren Zug dort beginnt an. In weiteren Runden richtet es 2 (1W4) Feuerschaden an.

Entwicklung. Nachdem Burket geschossen hat, warnt er Snarla, seine Geliebte und eine Magierin, dass Eindringlinge hier sind. Er schließt die Schießscharte, und die beiden bereiten sich darauf vor, die Tür zu vereidigen.

Snarla ist ein **Werwolf** mit INT 16 (+3), und sie hat folgende zusätzliche Merkmale, die ihren Herausforderungsgrad auf 5 (1.800 EP) erhöhen.

Zauberwirken. Snarla ist eine Zauberwirkerin der 6. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil*, *Licht*, *Magierhand*, *Schockgriff*
1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge*, *Magisches Geschoss*, *Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Netz*, *Spiegelbilder*
3. Grad (3 Plätze): *Furcht*, *Hast*, *Magie bannen*, *Stinkende Wolke*

Wenn Burket getötet wird, oder falls Snarla zu der Ansicht kommt, dass ihre Lage verzweifelt ist, nimmt sie ihre Werwolfgestalt an und kämpft mit verzweifelter Brutalität, wodurch sie einen Vorteil auf alle Angriffswürfe hat.

Wenn sie lebendig gefangen wird, erzählt sie nur, dass sie die Aufgabe hat, die Kelpies und andere Bewohner des Gewölbes zu füttern. Sie hat seltsame Erinnerungslücken, was ihren Auftraggeber und Bereiche des Gewölbes, in denen sie nichts zu suchen hat, betrifft. Sie war nie jenseits der Tore zu Bereich 14. Burket weiß noch weniger als sie.

Schätze. In dem Raum sind ein paar Bänke, ein Tisch mit einer großen Kerze (10 GM) und Snarlas Zauberbuch. In dem Buch sind nur jene Zauber, die sie auch vorbereitet hat. Es wird durch den Effekt Explosive Runen einer *Glyphe des Schutzes* geschützt. Dieser richtet 5W6 Feuerschaden an.

13. SNARLAS ZUFLUCHT

Im Gegensatz zu dem Raum, aus dem ihr gerade gekommen seid, ist dieser hier sehr hübsch ausgestattet. Am Boden liegen hochwertige Teppiche, an den Wänden hängen Wandteppiche mit erotischen Darstellungen und glitzernde Vorhänge. An der Decke prangt ein aufwendiges Mosaik, das einen von flauschigen Wolken überzogenen Sommerhimmel darstellt. In der Nordostecke ist ein großes, prächtig dekoriertes Bett, auf dem zahlreiche Kissen liegen. Auf einem niedrigen Tisch neben dem Bett stehen eine Vielzahl von Süßigkeiten, Kuchen und anderen Köstlichkeiten. In der nordwestlichen Ecke steht eine Eichentruhe, die mit Bronze beschlagen ist.

Wenn man das Bett ausprobiert, muss man enttäuscht feststellen, dass es sehr unbequem ist. Das Essen ist zäh und unappetitlich.

Der Raum ist mit zahlreichen Illusionen gefüllt. Mittels *Wahrer Blick* oder ähnlicher Magie, die Illusionen überwindet, kann man feststellen, dass das opulente Bett nur eine Matratze aus Stroh ist und die Köstlichkeiten nur normale Verpflegung. Die Wände, der Boden und die Decke sind schmucklos. Mittels *Magie bannen* kann man die Illusionen automatisch aufheben.

Schätze. Nur die Truhe scheint das zu sein, was sie ist. Wenn man die Truhe öffnet, ohne ein Befehlswort auszusprechen, das nur Snarla kennt, stößt sie eine *Stinkende Wolke* mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute aus. In der Truhe sind 400 EP, 300 GM und sieben Edelsteine im Gesamtwert von 1.300 GM.

14. FLUTTORE

Die drei Tore in dem Gang bestehen aus breitem Metall, und ihre Kanten haben einen Flansch, der mit dem Türpfosten an der Nordseite überlappt. Man kann sie deswegen nur öffnen, indem man sie nach Norden dreht. An der Nordseite hat jede Tür einen Hebel, an dem man ziehen kann, um die Tür von dieser Seite zu öffnen.

Bei diesen Türen handelt es sich um einen Notfallmechanismus, der verhindern soll, dass das ganze Gewölbe überflutet wird, falls es beim kochenden See (siehe Bereich 15) zu einem Unfall kommt.

15. KOCHENDER SEE

Dieser kochende See ist über 100 m tief und erstreckt sich bis zum rot glühenden Fels hinab. Er reicht beinahe bis zur Decke der Höhle, in der er sich befindet. Er ist 15 m über dem versunkenen Sims, der in Bereich 17 beschrieben wird. Ein unterirdischer Fluss speist den See von Norden aus und zwar in einer Tiefe von 30 m unter dem Sims. Sein Überlauf fließt durch einen Kanal im Osten über dem Sims ab und zwar nahe der Höhlendecke.

Jede Kreatur, die den kochenden See betritt, erleidet sofort 44 (8W10) Feuerschaden und dann zu Beginn jedes ihrer Züge, solange sie sich im See aufhält.



16. Blasloch

Das überschüssige Wasser des kochenden Sees fließt durch eine Reihe von nahezu vertikalen Lavaröhren bis zum unteren Ende des Blaslochs. Dieser Punkt liegt ungefähr 240 m tiefer. Dort trifft das Wasser auf geschmolzenen Fels und wird sofort zu Dampf umgewandelt. Der Dampf schießt aus dem Blasloch und aus der Spitze des Vulkankraters, wodurch die typische weiße Feder entsteht, die dem Berg seinen Namen gibt. Das kochende Wasser hier ist ebenso gefährlich wie in Bereich 15.

17. Kochende Blase

Ein versunkenes Steinsims erstreckt sich in den kochenden See. Der Gang aus dem Gewölbe führt unter einem magischen Kraftfeld weiter in den See. Das Kraftfeld bildet eine Art elastische Haut. Der Gang ist halbkreisförmig im Durchmesser und wirkt so, als ob er von einer Reihe von Reifen getragen wird.

Die schützende Haut ist weich, widerstandsfähig und unangenehm warm. Übt man Druck auf sie aus, dann spannt sie sich sofort straff, und wenn man sie mit einer spitzen Waffe beschädigt, dann schießt sofort heißes Wasser in den Gang und verursacht 2 (1W4) Feuerschaden. Hoffentlich trifft es den Idioten, der das Loch gestochen hat. Ab diesem Zeitpunkt erleidet jede Kreatur, die das Feld betritt oder ihren Zug dort beginnt, den Schaden durch das heiße Wasser. Die Haut heilt nicht auf magische Art und Weise, nachdem sie beschädigt wurde. Wenn man ihr wirklich schweren Schaden zufügt, wie mit einer Axt oder einem Schwert, bricht sie innerhalb von 1W6 Runden in sich zusammen.

Nach 9 m führt der Gang in einen ovalen Bereich, der an eine Kuppel erinnert und ebenfalls durch die Haut geschützt ist. Hier lebt der Schatzwächter, eine **Riesenkrabbe** mit den nachfolgenden Änderungen, die ihren Herausforderungsgrad auf 8 (3.900 EP) erhöhen.

- Sie hat 161 (14W12 + 70) Trefferpunkte.
- Sie verfügt über Stärke und Konstitution 20 (+5).
- An einer ihrer Klauen trägt sie einen mit Runen überzogenen Kupferarmreif, wodurch sie immun gegen Bezauberung, Furcht und Lähmung wird. (Der Kupferarmreif ist kein Schatz, da er nur für diese Krabbe funktioniert.)
- Sie verfügt über einen verbesserten Klauenangriff:

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (4W10 + 5) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Die Krabbe hat zwei Scheren, die jeweils ein Ziel packen können.

Die Krabbe kämpft intelligent, und vermeidet es, die schützende Hülle zu gefährden. Die Krabbe ist an diese Art zu kämpfen gewöhnt, wie man aus den zahlreichen, verstreuten Knochen schließen kann. Die Charaktere sind das nicht. Achte auf Charaktere, deren Aktionen besonders närrisch sind, wie beispielsweise mit einem Zweihänder wild um sich zu schlagen, oder explosive Zauber mit großem Wirkungsbereich einzusetzen, wie *Feuerball* oder *Blitz*. Solche Typen sorgen vielleicht dafür, dass die ganze Gruppe gekocht wird.

Schätze. Am nördlichen Ende des kuppelförmigen Bereichs ist eine schwere Truhe, die fest mit dem Boden verbunden ist. In ihr ist *Welle*, ein intelligenter Dreizack (siehe „Beispiele für intelligente Gegenstände" in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide* [Spielleiterhandbuch]), 1.000 GM verteilt auf mehrere kleine Beutel, zwanzig Edelsteine (zwei große Edelsteine im Wert von je 1.000 GM, ein sehr großer Edelstein im Wert von 5.000 GM und siebzehn andere Edelsteine im Gesamtwert von 3.935 GM), *Nachtbrillen* und ein *Stein des Glücks*.

Entwicklung. Ein Charakter, der sich *Welle* schnappt, während die Haut zusammenbricht, kann die Gruppe retten, indem er *Würfel der Kraft* einsetzt. *Welle* sorgt dafür, dass der Charakter augenblicklich von dieser Fähigkeit weiß und er kann sich auch sofort auf den Dreizack einstimmen. Falls der Charakter keinen Gott des Meeres verehrt, kann er in dieser Notsituation auf der Stelle zu dem neuen Glauben konvertieren.

Charaktere, die von dem Würfel beschützt werden, werden vermutlich mit dem Wasser mitgerissen werden und schlussendlich aus dem Kegel mitsamt dem Geysir geblasen werden – ein ziemlich wilder Ritt!

Charaktere, die über Immunität gegen Feuerschaden und die Fähigkeit unter Wasser zu atmen verfügen, können den kochenden See auch auf diese Art überleben.

18. Ganggrube

In der Mitte des Ganges, der in Richtung Nordwesten führt, befindet sich eine 3 m große und tiefe Grube. Sie ist mit Wasser gefüllt und wird gleichzeitig durch das Wasser verborgen. Wenn die Gruppe nicht den Weg vor sich abtastet, dann müssen die Charaktere, die vorne gehen, einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen oder in die Grube stürzen.

19. Metallerhitzungsgang

An den Wänden des Ganges vor euch befinden sich mehrere Kupferplatten.

Die Platten sind 1,80 m hoch und breit und können weder beschädigt noch entfernt werden. Sie erzeugen ein unsichtbares elektrisches Feld, das innerhalb des 21 m langen Ganges vom Boden bis zur Decke reicht. Das Feld selbst ist nicht schädlich, allerdings heizt es alle Metallgegenstände auf, die man durch den Gang bewegt. Metall wird nach 6 m durch den Gang unangenehm warm, nach 9 m schmerzhaft heiß und ab 12 m und darüber hinaus heiß genug, um Feuerschaden zu verursachen. Das Feld betrifft Rüstungen, Waffen, Ausrüstung und sogar Schätze, die aus Metall bestehen

Ein Charakter in Metallrüstung, der durch diesen Gang spazieren will, erleidet wie folgt Schaden: 4 (1W8) Feuerschaden für die ersten 12 m, nochmals 9 (2W8) Feuerschaden bei 15 m, nochmals 16 (3W10) Feuerschaden bei 18 m und nochmals 22 (4W10) Feuerschaden bei 21 m.

Charaktere mit Metallwaffen und Ausrüstung, aber ohne metallische Rüstung, empfinden die Hitze zwar als sehr unangenehm, erleiden aber keinen direkten Schaden. Man kann Metall auch in Stoff einschlagen. Es brennt sich dann bei 15 m durch den Stoff, beziehungsweise bei 18 m durch Leder. Gerüsteten Charakteren wird vermutlich nichts anderes übrigbleiben, als ihre Rüstung abzulegen und sie irgendwie durch den Gang zu ziehen, zu schieben oder mittels Magie zu bewegen. Am Ende des Ganges können sie warten, bis sie ausgekühlt ist und sie dann wieder anlegen. Wenn man eine Rüstung mit Seilen durch den Gang zieht, dann verbrennen die Seile bei 18 m und ein heißer Haufen Rüstung bleibt im Wasser liegen.

Die einzige perfekte Lösung ist der Einsatz von Effekten, die in einem großen Bereich Kälteschaden verursachen, wie *Eissturm* oder *Kältekegel*. Diese kühlen den ganzen Bereich lange genug, dass die Charaktere ihn unbeschadet durchqueren können, wenn sie sich beeilen.

20. Ghulhinterhalt

Hinter der Geheimtür lauern acht **Ghule** darauf, Eindringlinge anzugreifen, die gerade durch den Metallerhitzungsgang gekommen sind. Die Ghule tragen Amulette, die sie gegen die Fähigkeit Untote vertreiben immun machen.

21. Treppe nach oben

Die Treppe führt aus dem Wasser und in Bereiche, die nicht mehr von Wasser bedeckt sind.

22. Reibungsfreie Falle

Sobald die Charaktere durch die Tür von Bereich 21 kommen, solltest du ihnen diesen Raum beschreiben, abhängig davon, wie weit sie sehen können.

Der Weg nach Westen ist durch eine gut sichtbare Grube unterbrochen, und ihr könnt unten etwas Metallisches glitzern sehen. Der Fußboden hinter diesem Bereich glitzert silbern.

In einiger Entfernung seht ihr ein weiteres Loch und dahinter ist noch ein Stück Boden, der an der Wand im Westen endet.

Die Öffnungen im Boden sind Gruben, die jeweils 1,50 m breit und 3 m tief sind. Am Boden befinden sich rostige Klingen. Wenn man in eine der Gruben fällt, erleidet man 6 (1W12) Schaden und muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, oder man zieht sich eine seltene Krankheit zu, die als Supertetanus bekannt ist (siehe unten).

Die Wände, der Boden und die Decke zwischen den beiden Gruben sind mit einer Schicht überzogen, die über keine Reibung verfügt. Das silberne Zeugs ist zudem inaktiv und reagiert auf keine Kraft- oder Energieeinwirkung, egal ob sie magisch oder normal ist. Alles was auf ihr landet, bewegt sich mit seiner alten Richtung und Bewegungsgeschwindigkeit weiter und prallt dabei allenfalls von den Wänden ab, wenn es sich schräg bewegt. Der Charakter verhält sich effektiv wie eine Billardkugel, bis er in eine der Gruben rutscht. Man kann auf dieser Oberfläche nicht einmal still stehen, da das leichteste Zittern des Körpers bereits ausreicht, um in eine Richtung zu rutschen.

Magie, die Bewegung irgendwie beeinflusst oder verbessert (wie *Fliegen, Springen* oder *Schweben*) funktioniert nicht, und es versagen auch alle Teleportationseffekte.

Die Linie im Westen stellt die Illusion einer Mauer dar. Die tatsächliche Mauer ist 3 m weiter entfernt. Gegenstände, die auf die Illusionsmauer aufprallen, fliegen hindurch und scheinen zu verschwinden. Das sollte, zumindest anfänglich, Versuche vereiteln, ein Seil am gegenüberliegenden Ende anzubringen.

Tatsächlich stellt es allerdings eine der wenigen sicheren Möglichkeiten dar, den Raum zu durchqueren, indem man ein Seil spannt, das sicher mit beiden Enden verbunden ist. Dann können sich die Charaktere einfach auf die andere Seite ziehen und dabei ihre Geschwindigkeit kontrollieren. Einer klugen Gruppe werden sicher noch andere Möglichkeiten einfallen.

Supertetanus. Eine Kreatur, die sich Supertetanus zuzieht, wird von Schmerzen geschüttelt. Ihr Herz rast und die Muskeln zucken so stark, dass es sogar zu Knochenbrüchen kommt. Die Kreatur erleidet 11 (2W10) Schaden zu Beginn jedes ihrer Züge. Wenn das Opfer nicht irgendwie geheilt wird, kann es seinen Rettungswurf am Ende jeder Minute wiederholen. Der Effekt endet mit einem erfolgreichen Rettungswurf.

23. Schwebender Fluss

Das Wasser fließt nicht nur durch diesen Raum, es schwebt wahrhaftig.

Es fließt in ein Loch in der Westwand, das ungefähr 60 Zentimeter weit vom Boden entfernt ist und kommt aus einem anderen Loch in der nordöstlichen Ecke. Das Wasser ist ungefähr 90 Zentimeter tief. Ihr könnt ein paar blinde Höhlenfische sehen, die im Wasser von der starken Strömung mitgerissen werden.

Zu beiden Seiten der Tür sind sechs Kajaks, die jeweils zwei Passagieren Platz bieten, aber es gibt keine Paddel.

Der Fluss ist, in jenem Bereich, in dem er durch den Raum fließt, halbkugelförmig im Querschnitt. Die Löcher, aus denen er fließt und verschwindet, haben einen Durchmesser von 1,80 m. Sie sind die Enden eines Tunnels, der eine Verbindung zu Bereich 24 herstellt.

Das Wasser ist lauwarm. Man kann Gegenstände in den Fluss stoßen, oder aus ihm herausziehen, aber es tritt dabei kaum Wasser aus. Es wäre sogar möglich auf dem Fluss zu gehen, doch sollte man dazu über ausreichend Stärke verfügen, damit man nicht von den Füßen gerissen wird. (Wenn man es versucht, muss man einen erfolgreichen

Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen.) Der Fluss fließt von Westen nach Osten mit ziemlich hoher Geschwindigkeit.

Wenn sich die Charaktere dazu entschließen, eine Bootsfahrt in den unbekannten Tunnel zu unternehmen, müssen sie sich eine Möglichkeit ausdenken, in die Kajaks zu kommen, sobald diese im Fluss platziert wurden. Die Fahrzeuge kentern leicht. Wenn sie es erfolgreich in die Kajaks schaffen, haben sie eine wilde Fahrt durch einen sich windenden Tunnel, mit einem Durchmesser von 1,80 m vor sich. Sie können ihre Geschwindigkeit regulieren, indem sie sich an den Wänden abbremsen. Schließlich gelangen sie nach Bereich 24.

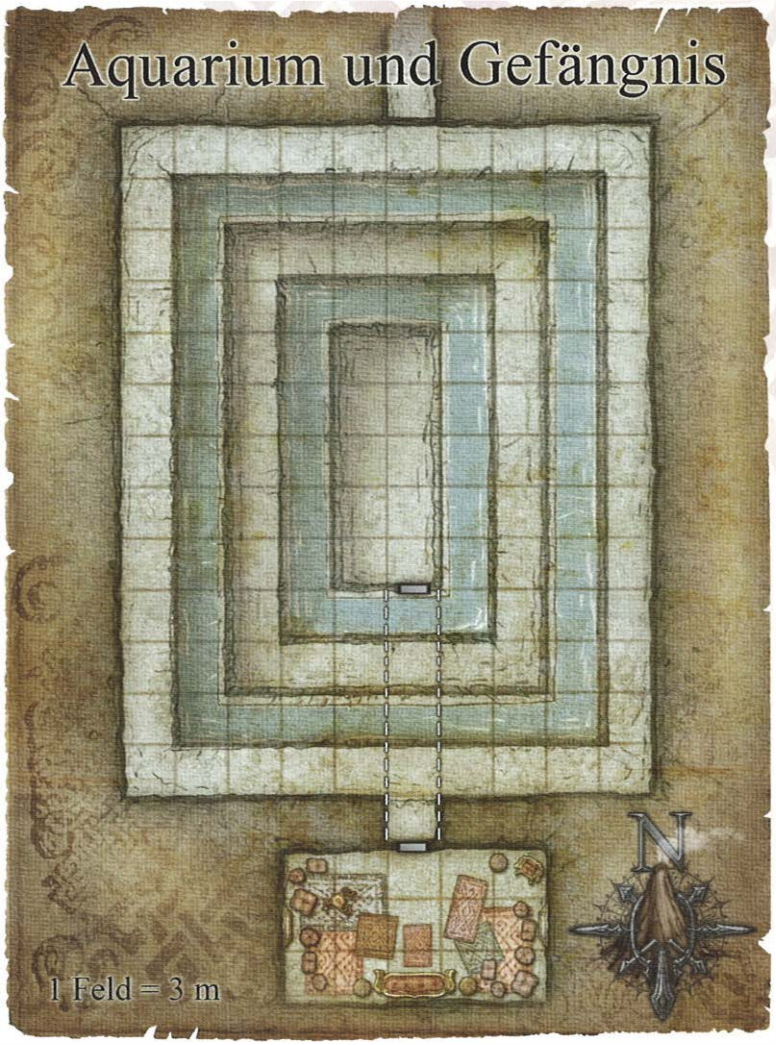
24. Sir Blutos Wachposten

Ein gefallener Ritter namens Sir Bluto Sans Pite (NB, **Champion**, siehe Anhang B) und seine acht Schergen (NB, menschliche **Ritter**) warten hier darauf, jeden zu überfallen, der durch den Tunnel kommt. Sie werden durch Wassergeräusche aufmerksam, wenn die Gruppe irgend etwas mit dem schwebenden Fluss anstellt. Der Fluss, der durch diesen Raum fließt, verhält sich ähnlich wie in Bereich 23. Er fließt von Norden nach Süden aus Bereich 24 und zurück zu Bereich 23, wodurch der Kreis geschlossen wird.

Sir Blutos Ritter bilden zwei Viererteams, wobei sich jeweils zwei Ritter zu Seiten des Flusses platzieren. Wenn ein Kajak aus dem Fluss kommt, dann werfen die Ritter ein großes Netz über es und versuchen es und seine Fahrer aus dem Fluss und auf den Boden zu ziehen. Dann rücken sie vor, um die Passagiere mit ihren Schwertern anzugreifen. Um aus einem Netz zu entkommen, muss der Charakter eine Aktion aufwenden und einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 ablegen. Er kann damit sich selbst, oder einen anderen Charakter in Reichweite befreien. Man kann ein Netz auch zerstören, ohne der darin gefangenen Kreatur Schaden zuzufügen, indem man 5 Hiebschaden gegen RK 10 anrichtet. Sollte eine weitere Kreatur im gleichen Netz gefangen sein, kann sie dann eine Aktion aufwenden, um sich einfach zu befreien.

Sir Bluto war ein angesehener Ritter des Reiches, bevor er in das Massaker vom Fluss des Blutes verstrickt wurde. Sein mysteriöses Verschwinden aus dem Gefängnis verblüffte selbst die königlichen Magierdetektive, und eine Belohnung von 10.000 GM wurde auf seine Ergreifung ausgelobt. Irgendjemand in der Gruppe erkennt seine einzigartige Visage sicherlich automatisch.

Schätze. Abgesehen von seinen Waffen und seiner Rüstung, trägt Sir Bluto *Stiefel des Schreitens und Springens*. Er ist mit dem Schlüssel ausgerüstet, mit dem sich die Geheimtüren in Bereich 25 öffnen lassen.



Karte 4.5: Aquarium und Gefängnis

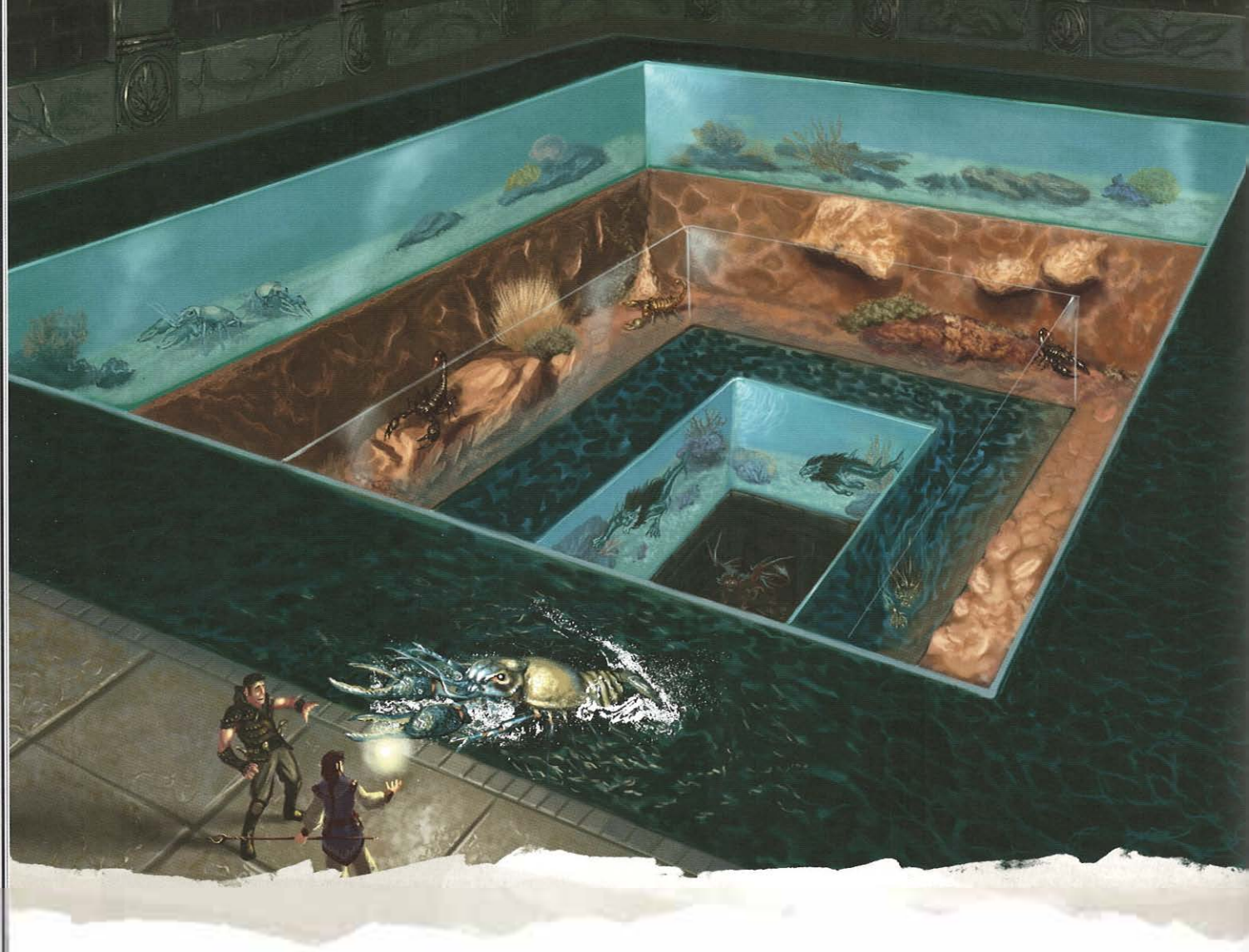
25. Magische Geheimtüren

Die Geheimtüren zu beiden Enden dieses schmalen Ganges kann man nur sehen und öffnen, wenn man Sir Blutos magischen Schlüssel bei sich trägt.

26. Abgestuftes Aquarium

Ihr blickt in einen gigantischen Raum hinab, der aus zahlreichen abgestuften Ebenen besteht, die sich bis zur Mitte erstrecken.

Ein paar Schritte südlich der Tür leckt das Wasser an den Rand des Steinbodens. Die nächste Stufe hat die Form eines 3 m breiten Ringes und ist vollständig mit Wasser gefüllt. Es wird von durchsichtigen Wänden an Ort und Stelle gehalten. Die nächste Stufe in diesem gigantischen Aquarium liegt wieder etwas tiefer. Die Terrassenstufen sind trocken, doch der Bereich wird dennoch von einer Glasmauer umschlossen.



Jede Ebene in dem Raum ist 3 m breit und tief. Die drei mittleren Ebenen werden von 3 m hohen Glasscheiben umschlossen, wodurch die Bewohner dieser Ebenen eingesperrt sind. Die zwei Bereiche an den Seiten sind mit Wasser gefüllt. Alle Kreaturen in dem Raum wurden bezaubert, und haben den Befehl, in ihren Gebieten zu bleiben, solange die Glasmauern intakt sind.

Ein 3 x 3 m großer Bereich der Scheibe hat RK 15 und 20 Trefferpunkte. Man kann eine derartige Glasscheibe auch mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 zerbrechen.

Der einzige Ausgang aus dem Raum ist die Tür, die südlich auf der untersten Ebene nach draußen führt. Dahinter ist ein Gang, der unter den oberen Ebenen des Raumes verläuft.

Berstendes Glas. Wenn irgendeine Glasmauer zerstört wird, aktiviert sich eine schwache Energiewand vor der Tür zum auf der untersten Ebene gelegenen Gang (und verhindert so, dass das Wasser die Tür aufdrückt und in den Gang dahinter strömt). Wenn das Glas beider Aquarien zerstört wird, reicht die Wassermenge aus, um die unteren zwei Ebenen vollständig zu füllen und die mittlere Ebene bis zu einer Tiefe von 60 cm mit Wasser zu bedecken. Das Wasser fließt langsam durch die vier Abflüsse in den Ecken der untersten Ebene, doch bis es ganz abgeflossen ist, vergehen drei Stunden. Während die Charaktere darauf warten, kann es natürlich zu Zufallsbegegnungen kommen. Sobald das Wasser endlich abgeflossen ist, verschwindet auch die Energiewand.

Falls es den Charakteren gelingt, die Energiewand zu zerstören, dann drückt der Wasserdruck die Tür auf, und das Wasser schießt in den dahinterliegenden Gang. Dabei werden alle schwimmenden Charaktere und diverser Schutt mitgerissen. Das Wasser trifft dort auf eine weitere Energiewand, die das Tor zu Bereich 27 schützt. Dann fließt es durch ein Gitter im Boden ab, das die letzten 3 m des Ganges bedeckt. Es dauert nur 20 Minuten, bis das Wasser auf diese Weise abgeflossen ist. (Das Wasser fließt durch eine alte Lavaröhre in eine große Höhle ohne andere Ausgänge.) Sobald das Wasser abgeflossen ist, löst sich die Energiewand, die den Weg nach Bereich 27 versperrt, automatisch auf.

Kreaturen. Die Bewohner jeder Ebene halten sich an einem zufälligen Ort auf, wenn die Gruppe in den Raum kommt, doch dann beginnen ihnen die Monster zu folgen, weil sie denken, dass die Charaktere hierher gekommen sind, um sie zu füttern. Sie sind an lebendiges Essen gewöhnt und ignorieren alles andere. Sie betrachten jede lebende Kreatur, die ihren Teil des Aquariums betritt als Futter, und werden versuchen sie zu fressen.

Auf der obersten Ebene der Terrasse leben keine Kreaturen. Im Aquariumbereich dieser Ebene leben sechs **Riesen-**

krebse (siehe Anhang B). Die nächste Ebene ist trocken, und hinter den Glaswänden leben sechs **Riesenskorpione**. Dahinter und darunter ist ein Aquarium, in dem vier **Seelöwen** (siehe Anhang B) leben.

Auf der untersten Ebene sind drei **Mantikore** mit gestutzten Flügeln, die nicht fliegen können. Die Mantikore verschießen ihre Stacheln auf alle, die sie für Eindringlinge halten.

Schätze. Ein Tresor ist in der Nordwand gegenüber dem Tor auf der untersten Ebene. Wenn man ihn öffnet, ohne die Falle zu entfernen, so wird ein Vibrationsgerät aktiviert, dessen Schwingungen innerhalb von 1W6 Runden alle Glaswände zerschmettern. In dem Tresor sind 6.000 SM und ein Schmuckstück im Wert von 3.000 GM.

27. Luxuriöses Gefängnis

Der Raum ist luxuriös eingerichtet und geschmückt. Auf dem Boden sind Teppiche und Polster, und die Wände werden von Wandteppichen geschmückt. Eine Wasserpfeife, die so groß ist wie ein Mensch, steht in einer Ecke. Das größte Möbelstück ist ein luxuriöses Sofa.

In dem Raum haust Qesnef, ein **Oni**, der eine Wette mit Keraptis verloren hat und daher für die nächsten 1.001 Jahre hierbleiben und seine Schätze bewachen muss. Ein *Magischer Mund* warnt ihn vor sich nähernden Eindringlingen, und er tarnt sich, indem er seine Fähigkeit Gestalt verändern einsetzt, um als dicklicher Halblingkrieger zu erscheinen, der behauptet, er wurde hier von einem bösen Magier gefangen.

Schätze. Qesnefs Schätze wurden praktisch alle unter das Sofa gestopft. Der Schatzhort umfasst *Schwarzklinge*, ein intelligentes Zweihandschwert (siehe „Beispiele für intelligente Gegenstände" in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide* [Spielleiterhandbuch]), 1.000 EM, 200 PM, vier Schmuckstücke mit einem Gesamtwert von 11.000 GM, ein *Trank der mächtigen Heilung*, eine *Schriftrolle des Schutzes* [Unholde] und eine *Rüstung der Verwundbarkeit* (Hiebschaden).

Quesnef trägt einen *Ring des Schutzes* an der linken Hand, und einen *Ring des Zauberspeichers* (mit zweimal *Spiegelbilder*) an der rechten Hand.

Aus dem Gewölbe entkommen

Wenn die Charaktere zwei oder gar alle drei der Waffen geborgen und sich dazu entschlossen haben, den Berg zu verlassen, treffen sie in Bereich 2 auf die altbekannte Energiewand. Eine Stimme, die mitten aus der Luft zu kommen scheint, spricht mit ihnen:

„Ihr wollt doch nicht schon gehen? Ihr wart doch so unterhaltsam. Ich kann euch nicht einfach so gehen lassen, vor allem nicht mit diesen Dingen da, die doch mir gehören. Und da ihr alle Wächter ausgeschaltet habt, werdet ihr einfach bleiben und sie ersetzen. Ich muss euch bitten, all eure lächerlichen Waffen auf den Boden zu werfen, und Nix und Nox zu begleiten, die euch dann in das Einschulungszentrum bringen. Es würde mich wirklich sehr traurig stimmen, wenn ihr euch wehrt, und Nix und Nox euch ausschalten müssten. Aber macht euch keine Sorgen – es wird euch hier gefallen!".



Kreaturen. Die Energiewand verschwindet, doch aus dem Süden kommen Nix und Nox, zwei **Ifriti**. Wenn die Charaktere sie besiegen, sind sie endlich frei und können nach Hause zurückkehren.

Du kannst diese Episode allerdings auch auslassen, wenn die Gruppe bereits sehr schwer verwundet ist. Wenn sich die Gruppe allerdings mit dem Gewölbe sehr leicht getan hat, und noch über den Großteil ihrer Ressourcen verfügt, kannst du diese letzte Begegnung noch schwieriger machen, indem du ein oder zwei zusätzliche Ifriti hinzufügst (diese heißen Box und Cox).

Wenn die Gruppe aus irgendwelchen närrischen Gründen beschließt, sich zu fügen und Nix und Nox zum Einschulungszentrum zu verfolgen, musst du wohl improvisieren. Achte auf jeden Fall darauf, dass es den Charakteren bald leid tut, sich den Wünschen von Keraptis gefügt zu haben. Wenn ihnen nichts verdammt Kluges einfällt, werden sie vermutlich zu den gehirngewaschenen Wächtern einer Neuauflage vom Berg der Weißen Feder...!



Tot in Thay

In der Nähe des Dorfes Daggerford an der Schwertküste planten die Roten Magier von Thay, den bösen Machtbereich ihres Lands und seines Herren, des Lichfürsten Szass Tam, auszuweiten. An einem Ort genannt Bluttorfeste bauten sie ein machtvolles Portal, betrieben von elementaren Knoten, welches den Thaynern erlaubt hätte, ganze Armeen augenblicklich mitten ins Herz der Schwertküste zu transportieren. Mit dieser Macht hätten die Roten Magier bestimmt den Norden niedergeworfen und dort die Kontrolle übernommen.

Jedoch führten mehrere Gruppen von Helden vor kurzem einen Angriff auf die Bluttorfeste und auf ihren Herren, den Lich Tarul Var, durch. Mit der Hilfe eines abtrünnigen Roten Magiers namens Mennek Ariz war dieser Angriff erfolgreich. Die Bluttorfeste fiel, und Szass Tams Invasionspläne wurden durchkreuzt.

Was jedoch niemand erwartete, war, dass trotz des Falls der Feste selbst, Teile des Bluttornexus (einer miteinander verbundenen Reihe von Teleportationszirkeln) überlebten, und eine Zellenanführerin der Thayanischen Auferstehung namens Syranna einen Weg erdachte, ihn gegen Szass Tam zu benutzen. Syranna war ein Teil des Teams gewesen, welches den Bluttornexus ursprünglich aufgebaut hatte, und wusste, dass verbleibende Knoten direkten Zugang zu einer geheimen thayanischen Trainingsanlage gewährten, die als Verdammnisgewölbe bekannt war.

Dieses Abenteuer spielt sich im Verdammnisgewölbe ab. Es wurde für Charaktere der 9. Stufe entwickelt. Bis zum Ende der Geschichte sind sie wahrscheinlich bis zur 11. Stufe oder vielleicht höher aufgestiegen ... falls sie nicht tot in Thay enden.

Zusammenfassung

Kazit Gul, ein thayanischer Erzmagus, baute das Verdammnisgewölbe, um seiner Hilfe die Seelen derjenigen abzuzapfen, welche darin ums Leben kamen. Unter anderem erschuf er eine extradimensionale Gruft, in welcher er sein Seelengefäß aufbewahrte. Schließlich besiegten Szass Tam und seine Gefolgsleute Gul und versklavten ihn. Sie bauten das Verdammnisgewölbe in eine monströse Menagerie und ein arkanes Laboratorium um. Obwohl der Raum noch immer die Seelengefäßgruft des Kazit Gul genannt wird, enthält er nun auch die Seelengefäße von Szass Tam und all seiner Lich-Elitediener.

Falls die Charaktere sich ihren Weg durch das Verdammnisgewölbe bahnen und den Eingang zur Seelengefäßgruft finden können, könnten sie Szass Tams Seele den Todesstoß versetzen. Syranna weiß das. Sie kann ihnen Zugang verschaffen und ein wenig Anleitung bieten, doch der Großteil der Arbeit liegt in ihren Händen. Sie müssen das Verdammnisgewölbe schnell stürmen – je mehr sich ihre Aktivitäten herumsprechen, desto alarmbereiter werden die Wachen der Örtlichkeit sein.

Irgend wann werden die Charaktere herausfinden, dass Szass Tam die Macht der Mitglieder der Auser wählten abzapft, Sterblicher, die mit der Macht der Götter ausgestattet wurden, sodass sie dabei helfen können, die Reiche nach dem Willen ihrer göttlichen Wohltäter zu gestalten. Der Lich benutzt diese Macht, um die Gruft verborgen zu halten, die Magie zu verzerren, die das Verdammnisgewölbe befeuert, und sein Streben nach Göttlichkeit anzutreiben.

Ziele der Charaktere

Während des Verlaufs des Abenteuers versuchen die Charaktere, folgende Aufgaben zu vollbringen:

- Das Verdammnisgewölbe erforschen und den Thayanern so viel Schaden wie möglich beizufügen.
- Erfahren, wie man Zutritt zur Seelengefäßgruft erlangt, und die Seelengefäße darin zerstören.

Die Ziele der Schurken sind geradlinig: das Verdammnisgewölbe verteidigen und die Eindringlinge töten. Nicht alle der potentiellen Gegner der Charaktere teilen diese Ziele, also existiert die Gelegenheit, Freundschaft mit Feinden zu schließen, oder zumindest Zwangsbündnisse einzugehen.

Das Verdammnisgewölbe

Nach dem Fall der Bluttorfeste sah eine Rote Zauberin namens Syranna, eine Anführerin in der Widerstandsbewegung Thayanische Auferstehung, eine einmalige Gelegenheit. Ihr

Das Abenteuer verorten

Dieses Abenteuer findet in den Vergessenen Reichen statt, doch es kann leicht in eine andere Kampagnenwelt transplantiert werden – der Schauplatz ebenso wie die Geschichte.

Drachenlanze. Auf Krynn ist das Verdammnisgewölbe wahrscheinlich das Werk abtrünniger Zauberer, vielleicht von mehr als einer Farbe, denen Magie die einzige Verbündete und der einzige moralische Kompass ist. Das Gewölbe könnte unter einem verfallenen Turm der Hohen Zauberei existieren, oder es könnte ein Unterschlupf des Fistandantilus vor seinem misslungenen Griff nach Göttlichkeit sein. Falls es Teil einer Ruine ist, könnte das sogar der Turm von Istar sein, den Nuitari am Ende des Chaoskriegs eingenommen hat. Oder es könnte derselbe Turm sein, nachdem Mina ihn wiedererstehen ließ und die schwarzberobten Magier ihn eingenommen haben.

Eberron. Das Verdammnisgewölbe, das unter dem Trauerland liegt, könnte das geheime Projekt von König Kaius von Karrnath sein. Kaius I. versteckte sich von der Zeit an im Gewölbe, als die Lich Vol ihn zum Vampir machte, bis er zurückkehrte, um seinem Enkelsohn den Thron abzunehmen. Er versucht, mächtig genug zu werden, um Vols Einfluss auf ihn zu brechen und der vorherrschende Monarch in Khorvaire zu werden. Kaius nährt sich von mächtigen, drachengezeichneten Sprösslingen anstatt von Auserwählten. Alternativ könnte das Verdammnisgewölbe das Hauptquartier des Bluts der Vol in Khorvaire sein. Vol benutzt das Gewölbe, um die Macht von Drachenmalen zu sammeln, damit sie zu einer untoten Gottheit werden kann.

Greyhawk. Vielleicht hat Rary der Verräter das Verdammnisgewölbe unter der Leuchtenden Wüste gefunden – noch ein weiteres Überbleibsel des antiken Sulm. Rary nutzt die Chance, seine Macht zu steigern, noch während er behauptet, sich danach zu sehnen, die verfluchte Skorpionkrone zu zerstören und Sulm in seinen fruchtbaren Zustand zurück zuversetzen. Seit dem Verrat des Zirkels der Acht und der Unterwerfung der Völker der Leuchtenden Wüste hat Rary sich zahllose Feinde gemacht, die ihn selbst an noblen Zielen scheitern sehen wollen. Falls er bei der Zerstörung der Krone Erfolg hat, wird seine Tyrannei immer noch anhalten.

Wissen über das geheime Portalnetzwerk, von welchem die Bluttorfeste ein Teil war, gab ihr die Fähigkeit, Portale direkt ins Verdammnisgewölbe zu öffnen.

Die folgenden Abschnitte enthalten Details über die Logistik, wie man ein dort verortetes Abenteuer leitet. Wenn du mit diesen vertraut bist, fahre mit Hinein ins Verdammnisgewölbe fort. Dort wird den Charakteren Syranna sowie deren Mission vorgestellt.

Gewölbeeigenschaften

Schauplätze im Verdammnisgewölbe sind auf Karte 5.1 gekennzeichnet. Die folgenden Eigenschaften sind allen Bereichen gemeinsam, solange in einer bestimmten Beschreibung nichts anderes vermerkt ist.

Aufgrund von Szass Tams misstrauischer Natur und der existentiellen Bedrohung, welche die Entdeckung der Seelengefäßgruft darstellen würde, sind Bewegungen im Verdammnisgewölbe so stark reguliert, dass man von exzessiven Vorsichtsmaßnahmen sprechen könnte.

Sektoren, Zonen und Bereiche

Das Verdammnisgewölbe ist in neun Sektoren unterteilt, von denen sich jeder auf ein anderes Thema fokussiert. Ein Sektor teilt sich in vier Zonen, von denen jede eine Facette dieses Themas mit einer Anzahl von Bereichen erforscht, die ein bestimmtes Beispiel beschreiben. Magische Tore trennen die Zonen voneinander.

Sektoren sind auf der Karte beschriftet: Abyssische Gefängnisse, Blutställe, Domäne der Herren, Zysten des Fernen Reiches, Wälder des Gemetzels, Schlickgrotten, Raubtierbecken, Golemlaboratorien und Tempel der Extraktion. Zonen sind auf der Karte ebenfalls beschriftet. Bereiche sind mit Nummern gekennzeichnet.

Dimensionale Barrieren

Magie sichert das Gewölbe. Kein Zauberspruch oder Merkmal erlaubt irgendjemandem, die Sicherungen des Gewölbes zu umgehen. Beispielsweise könnte ein Magier einen Zauberspruch *Dimensionstür* benutzen, um sich von einem Teil einer Zone zu einem anderen zu teleportieren, doch kein Zauberspruch erlaubt eine Teleportation aus der Zone heraus, in welcher der Zauberspruch gewirkt wurde. In ähnlicher Weise könnte ein Magier einen Zauberspruch *Wände passieren* wirken, um sich von einem Bereich in den nächsten zu buddeln. Falls der Tunnel von einer Zone in eine andere führen würde und die Sicherungen umginge, endet der Tunnel auf halbem Weg vom Ausgangspunkt und dem möglichen Endpunkt. In jedem Fall weiß der Wirker, warum der Spruch nicht wie beabsichtigt funktioniert hat. Darüber hinaus kann eine körperlose oder ätherische Kreatur nicht zwischen Zonen hin- und herwechseln.

Ein Zauberspruch *Magie entdecken* kann die Struktur des Verdammnisgewölbes nicht durchdringen, um die dimensionalen Barrieren zu erspüren.

Magische Tore

Zwei Typen von magischen Toren, weiß und schwarz, sichern das Verdammnisgewölbe. Magische Schlüssel erlauben es, sie zu manipulieren.

Tormerkmale. Jedes Tor ist ein auf den Boden gemalter Zirkel von Runen mit 3 m Durchmesser. Dieser Zirkel erzeugt ein magisches Energiefeld in seinem Bereich, das vom Boden bis zur Decke reicht. Jemand, der den Rand des Felds eines Tors berührt, kann seine Natur mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 bestimmen. Das Feld kann durch die Nutzung eines Glyphenschlüssels (siehe weiter unten) abgestellt werden.

Eine Kreatur, die das Energiefeld eines aktiven Tors betritt und dabei keinen korrekt abgestimmten Glyphenschlüssel bei sich trägt, wird 3 m weit zurückgestoßen. Wenn eine Kreatur dies zum ersten Mal bei einem Zug tut, erleidet sie 5 (2W4) Energieschaden.

Weiße Tore. Weiße Tore sind im Gewölbe verortet, um den Durchgang zwischen Zonen zu blockieren. Wenn die Charaktere zum ersten Mal ein weißes Tor sehen, lies vor:

> Ein Zirkel von 3 Metern Durchmesser aus Runen und durchsichtigen Quarzfragmenten ist in den Boden eingelassen. Innerhalb des Zirkels schimmert ein leuchtender weißer Dunst und verhüllt, was dahinter liegt.

Danach kannst du die Beschreibung der Tore verkürzen, auf die sie stoßen, um Wiederholungen zu vermeiden.

Ist es aktiv, gibt das dunstige Energiefeld eines weißen Tors dämmriges Licht ab und verschleiert seinen Bereich komplett. Dieses Feld ist auch eine undurchdringliche magische Kraft, die den Durchgang (materiell und ätherisch), Geräusche und Gerüche blockiert.

Falls ein auf die Zone abgestimmter Glyphenschlüssel auf einer beliebigen Seite des Tors mit dem Feld des Tors verwendet wird, löst der Dunst sich auf und das Energiefeld wird inaktiv, während der Schlüssel innerhalb des Tors verbleibt. Daher kann eine Kreatur, die einen korrekt abgestimmten Glyphenschlüssel hat, ein weißes Tor für Andere offenhalten.

Schwarze Tore. Die schwarzen Tore waren Teil der ursprünglichen Konstruktion des Verdammnisgewölbes. Sie verbinden verschiedene Bereiche des Komplexes. Wenn die Charaktere zum ersten Mal ein schwarzes Tor sehen, lies vor:

> Ein Zirkel von 3 Metern Durchmessern aus Runen und schwarzen Onyxfragmenten ist in den Boden eingelassen. Er gibt Nebelfetzen aus schattenhafter Energie ab, die wie sich kräuselnder schwarzer Rauch aussehen.

Über das Original

Tot in Thay von Scott Fitzgerald Gray wurde ursprünglich 2014 als Abenteuer für das organisierte Spielprogramm D&D Encounters produziert. Zu dieser Zeit diente es auch als Spieltest für die Regeln, die schließlich zur fünften Edition des Spiels wurden. Diese Version des Abenteuers wurde für das Spiel zu Hause modifiziert.

Das Abenteuer bietet ein riesengroßes und tödliches Gewölbe und ist ein Tribut an *Tomb of Horrors*, *Ruins of Undermountain* und andere Killergewölbe aus der Geschichte des Spiels.





Karte 5.1: Das Verdammnisgewölbe

Danach kannst du die Beschreibung der Tore verkürzen, auf die sie stoßen, um Wiederholungen zu vermeiden.

Wenn das magische Feld eines schwarzen Tors aktiv ist, gibt es eine schattenhafte Energie ab, welche den Bereich des Felds leicht verschleiert.

Eine Kreatur kann das Feld eines schwarzen Tors abstellen, indem sie einen beliebigen Glyphenschlüssel in das Feld hält, woraufhin sich die rauchartige Energie auflöst. Falls der Schlüssel auf eine Zone abgestimmt ist, die ein anderes schwarzes Tor enthält, kann die Kreatur, welche den Schlüssel hält, ebenfalls ein magisches Portal öffnen, das in die Zone des anderen schwarzen Tors führt. Während das Portal offen ist, wird auch das Feld des Zieltors inaktiv. Das Feld eines schwarzen Tors bleibt inaktiv, bis ein Glyphenschlüssel hineingehalten wird. Ein Portal, das innerhalb eines schwarzen Tors erschaffen wurde, bleibt offen, bis die Kreatur, die das Portal geöffnet hat, die Bereiche der beiden verbundenen schwarzen Tore verlassen hat.

Während das Abenteuer fortschreitet, erfahren die Charaktere, dass die Unterbrechung einer Anzahl schwarzer Tore zwingend notwendig für das Erreichen der Seelengefäßgruft ist. Dort kann die Gruppe Szass Tams Pläne über den Haufen werfen und seinen Halt an der Macht in Thay lösen. Dass Szass Tam die Lebenskraft Auserwählter kanalisiert, hat in der Magie der schwarzen Tore eine Instabilität erzeugt. Um die Seelengefäßgruft zu erreichen, müssen sechs schwarze Tore unterbrochen werden. Sobald diese Tore unterbrochen sind, kann jedwedes schwarze Tor dazu gebracht werden, die Tempel der Extraktion mit der Seelengefäßgruft zu verbinden, welche ansonsten nur für Szass Tam zugänglich ist.

Sobald die Charaktere erfahren, dass sie die Tore unterbrechen müssen, weiß jeder, der die Natur der Tore versteht, wie diese Unterbrechung zu bewerkstelligen ist. Als eine Aktion kann ein Charakter, der den auf die Zone eines schwarzen Tors abgestimmten Glyphenschlüssel hat, das Tor unterbrechen. Um dies zu tun, muss der Charakter den Rand des Energiefelds des Tors berühren und einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegen. Ein 1 Minute vorher auf das Tor gewirkter Zauber *Magie bannen* gewährt einen Vorteil auf diesen Wurf. Bei Misslingen erleidet der Charakter, welcher den Wurf ablegt, 7 (2W6) Energieschaden.

Kreaturen, die das Verdammnisgewölbe patrouillieren, bemerken die Unterbrechung nicht, da ein unterbrochenes schwarzes Tor weiterhin normal funktioniert. Jedoch verursacht das aktive Feld des Tors 10 (3W6) Energieschaden (statt 2W6).

Torhaus. Dank Syranna haben die Rebellen der Roten Magier weiterhin die Kontrolle über ein magisches Torhaus, das auf keiner Karte verzeichnet ist. Auf diese Weise treffen die Charaktere zu Beginn in Thay ein und betreten das Verdammnisgewölbe. Das Torhaus enthält mehrere permanente Teleportationszirkel. Syranna kann diese Zirkel auf jeden beliebigen Zugangspunkt (weiter unten aufgelistet) abstimmen. Weiterhin kann jedwede Kreatur, die einen Glyphenschlüssel besitzt, ein schwarzes Tor benutzen, um sich aus dem Verdammnisgewölbe zu einem permanenten Teleportationszirkel im Torhaus zu teleportieren.

Das Torhaus hat auch ein riesiges physisches Tor, welches gleich westlich des Thaylambarsees nach Thay hinausführt. Dieses Tor wurde etwa 45 km nordwestlich von Eltabbar und etwa 45 km südlich von Keluthar in eine Felswand hineingebaut. Syranna lässt das Tor üblicherweise verschlossen und öffnet es nur in Notfällen. Sie hebt nur dann das Tor an, um Charaktere aus dem Torhaus nach Thay hinauszulassen, wenn du entscheidest, dass sie das tut.

Zugangspunkte. Wähle einen Startschauplatz für die Gruppe aus den sieben Zugangspunkten in das Verdammnisgewölbe aus. Schwarze Tore in den folgenden Bereichen sind auf der Karte als Zugangspunkte gekennzeichnet: Bereich 1 (Abyssische Gefängnisse), Bereich 23 (Blutställe), Bereich 33 (Domäne der Herren), Bereich 38 (Zysten des Fernen Reiches), Bereich 49 (Wälder des Gemetzels), Bereich 61 (Schlickgrotten) und Bereich 77 (Raubtierbecken).

Glyphenschlüssel. Ein Glyphenschlüssel ist ein magischer Kristallanhänger an einer Bronzekette und erlaubt Kreaturen, eine Handvoll spezifischer magischer Tore im Verdammnisgewölbe zu manipulieren. Ein Glyphenschlüssel ist auf eine oder mehrere Zonen abgestimmt und erlaubt die Manipulation von Toren innerhalb der abgestimmten Zonen. Zum Beispiel erlaubt ein auf den Tempel des Chaos (Bereiche 4 bis 7) abgestimmter Schlüssel seinem Benutzer, ein funktionierendes schwarzes Tor zu benutzen, um ein Portal zum schwarzen Tor in Bereich 7 zu öffnen, und ebenso die weißen Tore zwischen Bereich 4 und Bereich 2 zu passieren, zwischen Bereich 6 und Bereich 8 oder Bereich 16, und zwischen Bereich 7 und Bereich 12.

Einen Glyphenschlüssel zu berühren liefert ein telepathisches Gespür für den Namen seiner abgestimmten Zone oder Zonen. Daher wissen die Charaktere, wenn sie Glyphenschlüssel finden, für welche Zonen die Schlüssel sind.

Ein Glyphenschlüssel kann mehrfache Einstimmungen halten, und Einstimmungen können von einem Schlüssel auf den anderen übertragen werden. Um eine Einstimmung zu übertragen, muss eine Kreatur den Ursprungsschlüssel halten, und eine andere Kreatur muss den Zielschlüssel halten. Die Schlüssel müssen sich berühren. Dann muss die Kreatur, welche den Ursprungsschlüssel hält, als eine Aktion einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegen. Falls der Wurf gelingt, teilt jeder Schlüssel die gewählte Einstimmung. Falls der Wurf misslingt, verbleibt die Einstimmung im Ursprungsschlüssel, und jeder, der einen der beiden Schlüssel hält, erleidet 2 (1W4) Energieschaden. Falls der Wurf um mehr als 5 Punkte scheitert, wird zudem der Ursprungsschlüssel zerstört.

Glyphenschlüssel zu den Tempeln der Extraktion. Die Tempel der Extraktion sind der Ort von Szass Tams finsteren Experimenten mit den Auserwählten der Götter, und die Sicherheitsmaßnahmen dort sind höher als andernorts im Verdammnisgewölbe. Nur vier Glyphenschlüssel zu diesem Sektor, einer für jede Zone, befinden sich außerhalb des Sektors Tempel der Extraktion. Sie befinden sich in Bereich 10, Bereich 25, Bereich 31 und Bereich 63. Die Charaktere müssen diese Glyphenschlüssel finden, um Zugang zu den Tempeln zu erlangen.

Gemeinsame Merkmale

Dieser Abschnitt erläutert weitere Allgemeingültigkeiten des Verdammnisgewölbes. Beschreibungen in bestimmten Bereichen genießen Priorität vor diesem Überblick.

Atmosphäre. Bannmagie hält das Gewölbe trocken und bei angenehmer Temperatur. Ein Zauberspruch *Magie entdecken* offenbart diese Magie als eine schwache Aura über allen Oberflächen des Verdammnisgewölbes.

Bauweise. Gewöhnliche Räume und ihre Einrichtung bestehen aus bearbeitetem und geschliffenem Stein, hauptsächlich Marmor. Kavernen sind aus grob behauenem Stein.

Decken erheben sich von 6 m bis zu Gewölben von 9 m Höhe. Korridordecken sind 6 m hoch.

Kontaktsteine. Jede Zone enthält einen Zirkel aus magischen Glyphen, die an einer Wand oder einem Gegenstand zur Schau stehen. Diese Örtlichkeiten dienen als Kontaktsteine und erlauben jemandem, der einen Glyphenschlüssel hat, das Torhaus zu kontaktieren. Die Charaktere können jeden Kontaktstein benutzen, um Syranna zu kontaktieren, und sie Glyphenschlüssel auf die Zone abstimmen zu lassen, in welcher sich der Kontaktstein befindet.

Wenn die Charaktere einen Kontaktstein an einer Wand zum ersten Mal sehen, benutze die folgende Beschreibung.

> Glühende Glyphen formen etwa 1 Meter über dem Boden einen Kreis an der Wand.

Danach kannst du die Beschreibung der Kontaktsteine verkürzen, auf die die Charaktere stoßen, um Wiederholungen zu vermeiden.

Normale Türen. Die Türen des Verdammnisgewölbes bestehen aus mit Stahl verstärktem Holz, und sie gehen leicht auf. Den meisten Türen fehlen Klinken, Riegel oder Schlösser. Diejenigen, die abgeschlossen sind, benötigen zum Knacken einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 oder einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20 zum Aufstemmen.

Geheimtüren. Ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 wird benötigt, um eine typische Geheimtür zu finden.

Falsche Türen. Einem Charakter muss ein Wurf auf Weisheit (Nachforschungen) gegen SG 20 gelingen, um ohne sie zu öffnen herauszufinden, ob eine Tür echt oder falsch ist.

Licht. Nicht-gegenständliche magische Kugeln strahlen helles Licht in Bereichen aus, die keine anderen Beleuchtungszustände angeben. Textkästen, die den Spielern vorgelesen werden sollen, setzen voraus, dass jemand den beschriebenen Bereich sehen kann.

Grubenfallen. Eine typische Grubenfalle liegt unter einem Bodenabschnitt von 1,50 m im Quadrat, welcher einen Deckel bildet, der an der Innenseite mit Scharnieren befestigt und mit Blei verkleidet ist. Ein Charakter, der sich innerhalb von 1,50 m um den Deckel herum aufhält, könnte ihn mit einem gelungenen passiven Weisheitswurf bemerken. Ein Charakter, der den Bereich absucht, bemerkt den Deckel mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Ein Deckel kann von einem Charakter, der einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegt, so zugeklemmt werden, dass er geschlossen bleibt. Ansonsten klappt der Deckel auf, wenn eine kleine oder größere Kreatur sie mit Gewicht belastet.

Einer Kreatur, die den Deckel auslöst, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst stürzt sie 6 m tief in ein Bett aus Steinstacheln. Dabei erleidet sie 7 (2W6) Wuchtschaden und 13 (2W12) Stichschaden. Die Grubenwände bestehen aus glattem Stein. Der Deckel schließt sich 5 Minuten, nachdem er ausgelöst wurde, auf magische Weise. Das Blei auf dem Deckel verhindert das Entdecken der Magie einer geschlossenen Falle.

Gewölbebewohner

Die Roten Magier, denen von ihren Thayanischen Dienern Beihilfe geleistet wird, haben im Verdammnisgewölbe das Sagen. Zusätzlich zum Bekämpfen der monströsen Bewohner des Gewölbes werden die Charaktere sich mit diesen Humanoiden herumschlagen müssen.

Thayaner als Feinde. Thayanische Humanoide im Gewölbe, besonders Rote Zauberer, bevorzugen es, Begegnungen mit den Charakteren zu überleben. (Alle Thayaner im Gewölbe sind von nicht-guter Gesinnung, und die meisten von ihnen sind recht schaffen.) Wenn sie in der Klemme stecken, könnten sich ein paar von ihnen durch die Benutzung von Würfen auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) zur Aufgabe überreden lassen. Unter Verhör jedoch werden die meisten dieser Schufte lügen oder die Charaktere anderweitig an der Nase herumführen. Sie zielen darauf ab, sie durch Desinformation zu töten. Thayaner, die dem Ansturm der Charaktere entkommen und keinen anderen Zweck haben, verlassen entweder das Verdammnisgewölbe durch das Torhaus oder schließen sich Patrouillen an, die versuchen, die Charaktere zur Strecke zu bringen.

Gefangene. Die meisten humanoiden Gefangenen sind verängstigt und haben nur genügend Kraft, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Gefangene verrichten Schwerstarbeit oder enden als Futter für die Monster des Gewölbes. Sie haben keine Glyphenschlüssel und können ihre Zone nicht ohne Hilfe verlassen. Falls sie dazu fähig sind, betteln befreite Gefangene um Unterstützung bei der Flucht. Falls ihnen Glyphenschlüssel gegeben werden, begeben sie sich zum Torhaus. Benutze bei Notwendigkeit den **Gemeinen** für Gefangene.

Abgeschwächte Monster

Ein abgeschwächtes Monster benutzt die normalen Spielwerte eines Monsters, hat aber das halbe normale Trefferpunktemaximum und erleidet einen Malus von –2 bei Angriffswürfen, Attributswürfen, Rettungswürfen und Rettungswurf-SG.

Eine abgeschwächte Kreatur, die auf einer Kreatur basiert, die größer als groß ist, ist stattdessen groß. Manche spezifische abgeschwächte Kreaturen nehmen auch Änderungen an den Fähigkeiten vor, welche sie benutzen können. Eine abgeschwächte Kreatur ist die halben EP wert, die für ihr Überwinden zu verdienen sind.

Zustand des Gewölbes

Dieses Abenteuer beschreibt jeden Bereich, wie er existiert, wenn die Charaktere erstmals im Verdammnisgewölbe eintreffen. Während sie es erforschen, ändern sie den Zustand des Verdammnisgewölbes. Schreib dir den Zustand auf, in dem sich jeder Bereich befindet, wenn die Charaktere ihn verlassen. Du musst verfolgen, welche Räume erforscht worden sind, welche Monster besiegt wurden, welche Geheimnisse unentdeckt geblieben sind, welche Schätze mitgenommen wurden und so weiter. Falls die Charaktere zu einem Bereich zurückkehren, können deine Notizen dich daran erinnern, was sich vom Originaltext unterscheidet.

Rasten

Das Eindringen in das Verdammnisgewölbe ist als temporeicher Sturmangriff gedacht, bei dem die Charaktere wenig Zeit für typische Rasten haben. Ein paar Bereiche des Gewölbes bieten Zugang zu spezieller Magie, die den Charakteren erlaubt, die Vorzüge einer Rast zu genießen.

Das Abenteuer nimmt an, dass die Charaktere sich für die Dauer ihrer Erforschung im oder in der Nähe des Gewölbes aufhalten. Falls du möchtest, dass die Charaktere das Verdammnisgewölbe verlassen und wieder zurückkehren können, kann Syranna die Zirkel im Torhaus verwenden, um die Gruppe praktisch überallhin zu schicken (außer in die Tempel der Extraktion oder die Seelengefäßgruft). Sie kann den Charakteren auch zurückzukehren erlauben, indem sie ihnen *Zauberschriftrollen* mit *Kreis der Teleportation* gibt, welche mit den Zirkeln im Torhaus verbunden sind. Falls du den Charakteren erlaubst, das Verdammnisgewölbe durch das Torhaus zu verlassen, können die Charaktere außerhalb des Gewölbes normale Rasten einlegen. Dies hat einen Einfluss auf die Alarmstufe.

Im Verdammnisgewölbe zu rasten ist aufgrund der Zufallsbegegnungen und der zunehmenden Alarmstufe riskant (siehe unten).

Alarmstufe

Das Verdammnisgewölbe ist ein aktiver Komplex. Während sich die Effekte des Angriffs der Charaktere ausbreiten oder einfacher zu entdecken werden, steigt die Alarmstufe der Bewohner des Gewölbes. Diese Bereitschaft beginnt bei Stufe 0 und kann nicht unter 0 sinken. Sie erhöht sich immer nach 4 Stunden, welche die Charaktere im Gewölbe verbringen, um 1, einschließlich Rasten. Die Alarmstufe beeinflusst die Häufigkeit und den Schwierigkeitsgrad von Zufallsbegegnungen.

Immer nach 24 Stunden, welche die Charaktere außerhalb des Gewölbes verbringen, verringert sich die Alarmstufe um 1. Während dieser Zeit kehrt das Verdammnisgewölbe zu einem stabileren Zustand zurück, als zu dem Zeitpunkt herrschte, als es die Charaktere verließen. Monster könnten wieder eingefangen oder ersetzt worden sein, und neue Herausforderungen könnten aufgebaut worden sein, um erneutes Eindringen zu vereiteln. Verändere die Inhalte des Gewölbes, wie du es für richtig hältst, um die vorherigen Handlungen der zurückkehrenden Gruppe und die Reaktionen ihrer Gegner abzubilden.

Ein paar andere im Abenteuer spezifizierte Ereignisse können die Alarmstufe erhöhen oder senken.

Schreckenskrieger

Szass Tam hat ein Ritual ersonnen, welches die Erschaffung von **Schreckenskriegern** erlaubt (beschrieben in Anhang B). Der Lich hat seitdem den Prozess verändert, um es einem Roten Magier möglich zu machen, die Kontrolle über einen Schreckenskrieger zu übernehmen. Der Effekt erzeugt eine psychische Verbindung zwischen dem Schreckenskrieger und einem Roten Magier, der eine Zeit lang die Welt durch die Sinne des Schreckenskriegers erfahren, durch seinen Mund sprechen und durch ihn Zauber wirken kann. Ein mächtiger Magier kann mehr als einen Schreckenskrieger zur gleichen Zeit kontrollieren.

Wenn eine Gruppe im Verdammnisgewölbe einem Schreckenskrieger begegnet, der sich nicht in der Gesellschaft eines Roten Zauberers oder Tarul Vars befindet, kann sich eine spezielle Interaktion ereignen. Falls der Schreckenskrieger bis zum Ende der dritten Runde überlebt (oder länger als 20 Sekunden), wird sich Tarul Var (siehe Bereich 10) der Anwesenheit der Gruppe bewusst. Vars Aufmerksamkeit erhöht die allgemeine Alarmstufe um 1. Zusätzlich übernimmt Tarul Var die Kontrolle über den Schreckenskrieger ab Beginn von dessen nächsten Zug. Anstatt dem Krieger zu erlauben, anzugreifen, benutzt Var die Aktionen des Kriegers, um seine Zaubersprüche durch ihn zu wirken.

Wenn Var sich der Gruppe durch einen Schreckenskrieger bewusst wird, glühen die Augen des Kriegers in einem fahlen Licht. Falls jemand während dieser Zeit *Gegenzauber* oder *Magie bannen* auf den Schreckenskrieger wirkt und erfolgreich einen Zauberspruch des 5. Grades bannt, wird Vars Verbindung 1 Minute lang unterdrückt. *Magie bannen* vorsorglich auf einen Schreckenskrieger zu wirken, kann denselben Effekt haben.

Zufallsbegegnungen

Zufallsbegegnungen helfen bei der Festlegung, ob Charaktere bei ihrer Bewegung durch das Verdammnisgewölbe auf andere Kreaturen stoßen. Unter diesen Umständen kannst du in Erwägung ziehen, eine Begegnung auszuwürfeln:

- Die Gruppe betritt eine Zone, in welcher sie zuvor die meisten Monster besiegt hat.
- Die Gruppe bewegt sich zwischen Zonen, während das Verdammnisgewölbe eine Alarmstufe von 6 oder höher hat.
- Die Alarmstufe steigt.

Diese Begegnungen dienen eher der Atmosphäre als der Herausforderung. Jedwede Zufallsbegegnung sollte mit Geräuschen oder anderen Anzeichen angekündigt werden. Falls eines deiner Würfelergebnisse für einen bestimmten Bereich keinen Sinn ergibt, wähle ein anderes Resultat aus, das Sinn ergibt.

Zumindest eine Kreatur in einer Zufallsbegegnung hat einen Glyphenschlüssel bei sich, der auf die Zone abgestimmt ist, in der er sich befindet, oder auf eine angrenzende Zone. In Fällen, in denen Gegner keine Möglichkeit haben, einen Bereich zu betreten, folgen sie stattdessen der Gruppe in diesen Bereich.

Typ der Begegnung

Falls eine Zufallsbegegnung angezeigt ist, würfle auf die Tabelle Typ der Begegnung und addiere die gegenwärtige Alarmstufe zum Ergebnis. Würfle dann auf die angegebene Tabelle, um die Einzelheiten der Begegnung festzulegen. Spielwerte für mit (B) markierte Einträge in den Tabellen finden sich in Anhang B dieses Buchs.

Typ der Begegnung

2W4	Typ
2–3	Nichts
4–5	Einfache Begegnung
6–7	Patrouille der Schreckenslegion
8	Thayanische Patrouille
9–10	Sektorbegegnung
11+	Besondere Begegnung

Einfache Begegnung

W4	Begegnung
1	1 **Thayanischer Lehrling** (B), 4 **Thayanische Krieger** (B) und 2W4 Gefangene (**Gemeine**)
2–3	1 **Gruftschrecken**
4	1 **Gruftschrecken** und 2W4 **Skelette** oder **Zombies**

Patrouille der Schreckenslegion

W4	Begegnung
1	2W4 **Gnolle**
2	1 **Schreckenskrieger** (B) und 2W6 **Zombies**
3	2W4 **Orks**
4	1 **Troll**

Thayanische Patrouille

2W4	Begegnung
2	1 **Totenmeister-Geist** (B), 2W4 **Thayanische Krieger** und 2W4 Gefangene (**Gemeine**)
3–4	1 **Totenmeister-Geist** (B), 1W3 **Thayanische Lehrlinge** (B) und 2W4 **Thayanische Krieger** (B)
5–6	1 **Hervorrufer** der Roten Zauberer (B), 1 **Thayanischer Lehrling** (B) und 1W4 **Schreckenskrieger** (B)
7–8	1 **Gruftschrecken** und 1W4 **Schreckenskrieger** (B)

Sektorbegegnungen

Falls eine Sektorbegegnung angezeigt ist, würfle auf die untenstehende Tabelle, die dem gegenwärtigen Aufenthaltsort der Charaktere entspricht. Es gibt keine Zufallsbegegnungen in den Tempeln der Extraktion.

Solange das Gewölbe sich nicht auf hoher Alarmstufe befindet (Stufe 6 oder höher), begleiten ein **Thayanischer Lehrling** und 2W4 **Thayanische Krieger** (siehe Anhang B für beide Wertekästen) ein Monster bei jedem Sektor- oder Einzelbegegnungseintrag, der mit einem Sternchen markiert ist.

Abyssische Gefängnisse*

W4	Begegnung
1	1 abgeschwächter **Hezrou**
2	2W8 **Manen**
3	1W4 **Quasite**
4	1 abgeschwächter **Vrock**

Blutställe

W4	Begegnung
1	2W6 **Riesentausendfüßler**
2	1W4 **Riesenspinnen**
3	Thayanische Patrouille (würfle auf die Tabelle Thayanische Patrouille)
4	1 **Modernder Schlurfer***

Domäne der Herren

W4	Begegnung
1	1W4 **Schatten**
2–4	Patrouille der Schreckenslegion (würfle auf die Tabelle Patrouille der Schreckenslegion)

Zysten des Fernen Reiches*

W4	Begegnung
1	1 Plapperndes Hundertmaul
2	1 Grell
3	1W4 Gricks
4	1 Otyugh

Wälder des Gemetzels*

W4	Begegnung
1	1W2 Hakenschrecken
2	1W4 Schreckhähne
3	1 Täuschungsbestie
4	1 Troll

Schlickgrotten

W4	Begegnung
1	1 Schwarzer Blob*
2	1 Gallertwürfel*
3–4	1W4 Grauschlicke

Raubtierbecken

W4	Begegnung
1	2W4 Riesenkrabben*
2	2W4 Kuo-toas
3	1W2 Seeoger* (in Wasserkugeln)
4	1 Troll*

Golemlaboratorien*

W4	Begegnung
1	1 abgeschwächter Fleischgolem
2	1 Fleischgolem
3	1 abgeschwächter Lehmgolem
4	1 Lehmgolem

Besondere Begegnungen

Falls Kreaturen ihre normalen Bereiche verlassen, um das Gewölbe zu durchstreifen, füge sie zu deinen Notizen als mögliche besondere Begegnungen hinzu. Falls nötig, hilft Syranna solchen Kreaturen heimlich dabei, sich im Gewölbe umher zu bewegen, um die Konfusion zu erhöhen und der Gesamtmission zu helfen. Wenn du eine besondere Begegnung auswürfelst, kannst du aus den Kreaturen in deinen Notizen auswählen oder zufällig würfeln. Falls eine Kreatur eliminiert wird, streiche sie von deiner Liste möglicher besonderer Begegnungen. Falls du dieses Ergebnis würfelst, während keine besonderen Begegnungen existieren, dann erlebt die Gruppe eine Begegnung deiner Wahl.

Schätze

Das Abenteuer hat ein paar eingebaute Schätze, doch die Charaktere könnten noch mehr finden.

Schätze ändern. Tu dir keinen Zwang an, wenn du Schätze im Verdammnisgewölbe ändern oder mehr hinzufügen willst. Es ist besonders passend, Schätze zu etwas zu verändern, das Charaktere in der Gruppe benutzen können, und es ist befriedigend, wenn du es sie von einem besiegten Monster oder Thayaner auflesen lässt. Wenn du beispielsweise einem Charakter eine magische Waffe geben möchtest, kannst du ein waffentragendes Monster so verändern, dass der Schatz erklärt wird.

Tränke der Thayaner. Jede Gruppe von Thayanern hat im Ganzen 1W4 – 2 Tränke (Minimum 0) bei sich, von denen jeder durch Würfeln auf die folgende Tabelle bestimmt wird.

2W4	Trank
2	*des Fliegens*
3–4	*des Kletterns*
5–7	*Heiltrank* (1–3), *der mächtigen Heilung* (4–5), *der überlegenen Heilung* (6)
8	*der Unsichtbarkeit*

Rote Magier. Jeder Rote Magier, dem im Abenteuer begegnet wird, trägt 3W10 GM bei sich. Ein Roter Magier trägt ebenfalls 1W4 – 2 *Zauberschriftrollen* bei sich, von denen jede einen zufälligen arkanen Zauberspruch des 1. oder 2. Grades enthält, am häufigsten *Donnerwoge*, *Dunkelsicht*, *Identifizieren*, *Magie entdecken*, *Tageslicht* oder *Unsichtbarkeit*. 25 Prozent der Roten Magier (bestimme dies zufällig mit einem W4) haben stattdessen eine *Zauberschriftrolle* des 3. Grades, entweder von *Magie bannen* oder *Fluch brechen*.

Schreckenskrieger. Ein Schreckenskrieger hat kein Gold bei sich, aber manche von ihnen haben Waffen oder Rüstungen, was durch einen Wurf auf die folgende Tabelle bestimmt wird.

2W4	Gegenstand
2–6	Nichts
7	*Waffe +1* (üblicherweise eine Streitaxt oder ein Wurfspeer)
8	*Kettenpanzer +1*

Charaktertod

Wenn ein Charakter stirbt, hat der Spieler ein paar Optionen.

Seelenbindung

Die aufständischen Roten Magier können die mächtige Magie des Verdammnisgewölbes nutzen, welche Seelen einfängt, um gefallene Abenteurer als seelengebundene Tote wiederzuerwecken. Falls ein Spieler diese Option wählt, kehrt der tote Charakter ohne Änderungen ins Spiel zurück.

Syranna warnt solche Charaktere, dass eine auf diese Weise erschaffene seelengebundene Kreatur unwiederbringlich sterben wird, sobald sie das Verdammnisgewölbe verlässt. Darüber hinaus verliert ein Charakter, der in diesem Zustand verbleibt, im Verlauf vieler Wochen jegliche Identität und wird zu einem Gruftschrecken unter der Kontrolle der Roten Magier. Um irgendeine Hoffnung zu haben, das Gewölbe zu verlassen, muss der Charakter den seelengebundenen Zustand beenden.

Syranna gibt zu verstehen, dass das Unvergängliche Laboratorium (Bereich 31) seelengebundenen Charakteren erlaubt, sich zum Normalzustand zurückzuverwandeln, doch ihr fehlt das Wissen darüber, wie sich dieses Kunststück vollbringen lässt.

Neuer Charakter

Der Spieler wählt oder erschafft einen neuen Charakter, welcher der Gruppe beitritt. Syranna koordiniert die Vereinigung von Neuankömmlingen mit einer Gruppe im Gewölbe. Solche Charaktere könnten Mitglieder der Thayanischen Auferstehung sein, die begierig darauf sind, sich dem Kampf gegen Szass Tam anzuschließen. Der neue Charakter könnte ein Gefangener im Verdammnisgewölbe gewesen und befreit worden sein, um sich den Rebellen anzuschließen. Unbenommen seiner Herkunft trifft der Charakter mit den nötigen Ressourcen und Informationen ein, um sich der Gruppe anzuschließen.

Altes Wissen über das Verdammnisgewölbe

Manche Kreaturen, welche den Charakteren begegnen, können wichtige Informationen über das Verdammnisgewölbe verraten. Wenn du altes Wissen verteilst, gib Informationen preis, die basierend auf ihrem Standort und ihren Umständen zur

verhörten Kreatur passen. Du kannst die Informationen spezifischer und nützlicher machen, aber das Wesentliche des alten Wissens sollte vermittelt werden.

Sektoren

Manche alten Wissensfetzen sind Drohungen und Gerüchte, die jenen ohne Erfahrungen aus erster Hand mit einem Sektor bekannt sind. Kreaturen innerhalb eines Sektors wissen wahrscheinlich spezifischere Details, besonders von ihren benachbarten Zonen; der SL wird angehalten, passende Details zur Verfügung zu stellen, wann immer bei Kreaturen notiert ist, dass sie altes Wissen anzubieten haben.

- In den Abyssischen Gefängnissen hat das Labyrinth des Ruins (Bereich 15) keinen einfachen Ausgang, doch Unholden, die klettern können, wird nachgesagt, dass sie irgendwie der Magie dort entkommen wären.
- In den Zysten des Fernen Reiches halten die Kreaturen des Chaos Eindringlinge von einem machtvollen Schrein fern.
- In den Wäldern des Gemetzels streben die listigsten Jäger danach, Glyphenschlüssel zu stehlen.
- In den Wäldern des Gemetzels können magische Teiche Kreaturen heilen, die aus ihnen trinken.
- In den Golemlaboratorien wird kein Roter Magier die leuchtenden grünen Tor wege betreten.
- In der Domäne der Herren werden die Tempel der Verzweiflung zur Folter und Hinrichtung von denen genutzt, die sich Szass Tam in den Weg stellen.
- In der Domäne der Herren kann Nekromantie umgeformt werden, um Leben wiederherzustellen.
- In den Schlickgrotten kann die Macht des weißen Pfeilers genutzt werden, um zu heilen oder zu verletzen.
- In den Raubtierbecken sucht die Vettel Verbündete in ihrem Plan gegen die Naga.
- In den Raubtierbecken beinhalten Bottiche Macht über das Leben.

Tempel der Extraktion

Alte Wissensfetzen über die Tempel der Extraktion werden in der Abfolge präsentiert, in der sie enthüllt werden sollten:

- Die Tempel der Extraktion sind überhaupt keine Tempel, sondern Forschungseinrichtungen, in denen Szass Tams Gefolgsleute profane magische Experimente durchführen. Nur wenige kennen die Einzelheiten dessen, was dort vor sich geht.
- Nur schwarze Tore erlauben den Zugang zu den Tempeln der Extraktion. Nur Szass Tams vertrauens würdigste Diener haben die auf diesen Sektor abgestimmten Glyphenschlüssel.
- Szass Tams jüngster Plan, ein Gott zu werden, ist sein ehrgeizigster. Er gedenkt, die Seelen der Auser wählten durch die Tempel der Extraktion in sein Seelengefäß zu füttern.
- Szass Tam stellt sicher, dass sein Plan funktionieren wird, indem er die Seelen der Auserwählten in die Seelengefäße seiner Handlanger kanalisiert, welche in der Seelengefäßgruft unter dem Verdammnisgewölbe aufbewahrt werden.
- Wird der Fluss der Seelenenergie in die Seelengefäße unterbrochen, sollte das die Seelengefäße zerstören und Szass Tams Macht einen unermesslichen Schlag versetzen.

Seelengefässgruft

Alte Wissensfetzen über die Seelengefäßgruft werden in der Abfolge präsentiert, in der sie enthüllt werden sollten:

- Unter dem Verdammnisgewölbe schlummert der Demilich Kazit Gul in seiner Seelengefäßgruft.
- Szass Tam hat die Seelengefäßgruft für seine eigenen magischen Experimente umgenutzt.
- Die Seelengefäße der hochrangigsten Lichs in den Diensten von Szass Tam ruhen in der Seelengefäßgruft, geschützt von mächtiger Magie. Szass Tam bewahrt die Seelengefäße dort auf, um seine Lakaien im Zaum zu halten.
- Falls genügend schwarze Tore im ganzen Verdammnisgewölbe unterbrochen werden, können die schwarzen Tore in den Tempeln der Extraktion dazu gezwungen werden, sich mit der Seelengefäßgruft zu verbinden.

Hinein ins Verdammnisgewölbe

Die Charaktere kommen durch den Bluttornexus oder ein ähnliches magisches Portal im Verdammnisgewölbe an. Wie und warum sie ankommen, bleibt dir überlassen. Vielleicht rufen die Thayanischen Rebellen um Hilfe und alarmieren Kräfte entlang der Schwertküste, dass ein paar der jenigen, die das Bluttor angegriffen haben, am Leben sind, aber im Verdammnisgewölbe eingekerkert wurden. Vielleicht schnappt Syranna sich Helden von irgendwo auf der Welt nahe einem anderen magischen Tor weg. In jedem Fall kommen die Charaktere per Teleportation im Torhaus des Gewölbes an.

Um das Abenteuer zu beginnen, lies vor:

> Ihr kommt in einer schattigen Halle an, in der glühende Teleportationszirkel in den Boden gemeißelt wurden. Bevor ihr Zeit habt, eure Situation zu überdenken, erscheint plötzlich das Abbild einer Roten Magierin und spricht.
>
> „Ich bin Syranna", sagt sie. „Ich war es, die Euch hierher gebracht hat. Willkommen in Thay."

Syranna ist nur als ein Abbild anwesend, durch welches sie ihre Sinne nutzen und kommunizieren kann. Sie fährt fort wie folgt:

> „Viele Rote Magier leiden unter der Herrschaft von Szass Tam. Einst war Thay ein Land der Gelehrsamkeit und der Macht. Nun fegt der Tod durch Thay, während der Lichfürst jegliche Angelegenheit außer seiner Queste, ein Gott zu werden, ignoriert. Falls man seinen wahnsinnigen Plänen ihren Lauf lässt, wird niemand hier am Leben bleiben, um ihn anzubeten.
>
> Dies ist ein magisches Torhaus, von dem aus ich Euch in das Verdammnisgewölbe schicken kann – das Herz der Domäne des Lichfürsten, tief unter dem Thaygipfel. Das Verdammnisgewölbe ist ein geheimes Laboratoriums- und Eindämmungsgebäude, unter welchem eine verborgene Schatzkammer liegt, wo die Seelengefäße von Szass Tams Elitelichs aufbewahrt werden. Dort kann die Macht des Lichfürsten gebrochen werden... mit Eurer Hilfe.
>
> Ich biete Euch eine Gelegenheit, den Kampf zum Lichfürsten zu tragen. Ich biete Euch die Chance, mir dabei zu helfen, sicherzustellen, dass Szass Tams Macht gebrochen wird. Die Seelengefäßgruft ist der Ort, an dem Ihr dies bewerkstelligen könnt.
>
> Was sagt Ihr?"

Syranna ist eine Anführerin der Rebellion, die weiß, dass ihr Leben jederzeit enden könnte. Sie beabsichtigt, jeden Augenblick für ihre Sache zu nutzen. Sie ruht nicht, solange die Charaktere das Verdammnisgewölbe stürmen.

Syranna ist rechtschaffen neutral. Sie hat ein Gespür für Rechtschaffenheit, das von Fatalismus gefärbt ist. Sie glaubt fest, dass es besser ist, zu sterben, bevor sie als eine weitere von



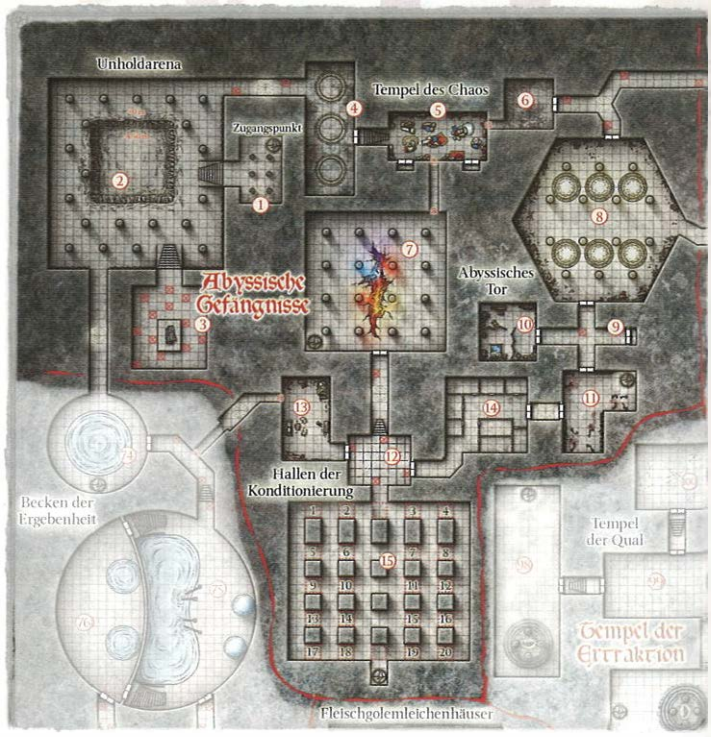
Karte 5.2: Spielerkarte

Szass Tams untoten Dienerinnen wiedererweckt wird. Mit den Charakteren ist sie ehrlich und unumwunden, aber auch zynisch.

Unglücklicherweise für die Charaktere kennt Syranna sich nicht im Inneren des Verdammnisgewölbes aus. Ihre Stellung als Aufseherin des Torhauses hat ihr nur allgemeines Wissen über das Gewölbe vermittelt. Sie erklärt, dass ihr Unwissen ein beabsichtigter Teil der Sicherheitsstruktur des Gewölbes ist. Gibt man ihr jedoch Zeit, kann sie altes Wissen über das Verdammnisgewölbe bestätigen, welches die Charaktere in Erfahrung bringen.

Syranna kann den Charakteren folgende Informationen weitergeben:

- Jahrhundertelang war das Verdammnisgewölbe eine Legende. Kazit Gul, ein Roter Magier, der sein Leben mit dem Studium der tödlichsten Gewölbe in vielen Welten verbracht hat, plante es. Als lebender Mensch und als Lich erbaute Gul den riesigen Komplex auf Grundlage seiner Forschungen. Der Zweck des Gewölbes war es, Forscher in ihren Tod zu locken und ihre Seelen zu ernten, um Guls Seelengefäß zu befeuern.
- Als Thay für Außenseiter immer lebensfeindlicher wurde, suchten immer weniger Leute nach dem Verdammnisgewölbe. Schließlich, als er nicht mehr fähig war, sein Seelengefäß zu befeuern, wurde Kazit Gul zum Demilich. Szass Tam entdeckte das Verdammnisgewölbe und sah die Gelegenheit, es wiederaufzubauen und umzunutzen.
- Das Verdammnisgewölbe ist ein riesiger, aktiver Komplex von Laboratorien und Tiergehegen, die der Erschaffung monströser Armeen gewidmet sind, mit denen die Roten Magier planen, zuerst den Norden zu erobern und dann ganz Faerûn. Das Gewölbe ist in Sektoren aufgeteilt, die der Erschaffung und dem Kontrollieren spezifischer Typen von Monstern gewidmet sind.
- Jeder Sektor ist unterteilt in geschützte Zonen für Sicherheit, Verteidigung gegen Angriffe von außen und Verrat von innen sowie gegen die Flucht eingesperrter Kreaturen. Magische weiße Tore blockieren Korridore und verhindern physischen Zugang zwischen Zonen. Magische schwarze Tore sind Teleportationszirkel, die verschiedene Teile des Gewölbes miteinander verbinden. Syranna beschreibt das Erscheinungsbild jedes Tortyps, sodass die Charaktere die Tore erkennen, wenn sie sie sehen.
- Magische Kristalle genannt Glyphenschlüssel erlauben den Zugang zu den Toren einer Zone, wenn sie auf diese Zone abgestimmt sind. Syranna beschreibt die Benutzung von Glyphenschlüsseln, einschließlich, wie man die Einstimmungen übertragen kann. Sie beschreibt auch Kontaktsteine und wie die Charaktere diese benutzen können, um sie direkt zu kontaktieren. Durch Kontaktsteine können die Charaktere auch Glyphenschlüsseleinstimmungen für die Zone erhalten, in welcher der Kontaktstein sich befindet. Syranna stattet die Gruppe zu Beginn mit einem Glyphenschlüssel aus.
- Die Charaktere haben drei Ziele: (1) Die monströsen Kreationen und Experimente der Roten Zauberer vernichten, um die Bedrohung für Faerûn zu beenden. (2) Zugang zur Seelengefäßgruft tief unter dem Gewölbe erlangen. (3) Die Seelengefäße in der Gruft vernichten.
- Tarul Vars Gemächer liegen im Verdammnisgewölbe. Obwohl der Lich besiegt wurde, könnte er sich dank der Macht seines Seelengefäßes bereits wieder materialisiert haben. Beschützt von seinen Schreckenskriegern ist er eine tödliche Bedrohung.
- Syranna liefert Informationen über Schreckenskrieger und wie Tarul Var diese benutzt.
- Szass Tam kontrolliert den Zugang zur Seelengefäßgruft. Syranna weiß, dass die Gruft mit dem größeren Verdammnisgewölbe verbunden ist, hat aber nicht herausgefunden, wie man es betreten kann.



KARTE 5.3: ABYSSISCHE GEFÄNGNISSE

- Die Rebellen werden ihre Kräfte nutzen, um magische Kommunikation nach außen zu unterbinden und alle Feinde einzudämmen, die aus dem Verdammnisgewölbe entkommen. Sie stellen sicher, dass niemand außerhalb des Gewölbes davon weiß oder auf das, was passiert reagiert, bevor die Charaktere erfolgreich sind.
- Thayaner haben zwei Abenteurer, Shalendra Floshin und Kelson Dunkeltreter, gefangengenommen. Sie sind wahrscheinlich tot oder halten sich im Verdammnisgewölbe auf.

Sobald die Charaktere mit reden fertig sind, teleportiert Syranna eine Karte des Gewölbes für die Gruppe herbei (gib den Charakteren Karte 5.2) sowie einen Glyphenschlüssel, der auf die Zone abgestimmt ist, die du als Zugangspunkt bestimmst. Sie wünscht der Gruppe alles Gute.

ABYSSISCHE GEFÄNGNISSE

Ursprünglich ein Bereich, der Herbeirufungsfallen enthielt, wurde dieser Sektor in einen Ort verwandelt, um Dämonen einzudämmen. Thayaner brechen den Willen eingesperrter Unholde und binden sie in ihren Dienst.

Schauplätze in den Abyssischen Gefängnissen sind auf Karte 5.3 gekennzeichnet.

Licht. Dämmriges Licht strahlt von den Wänden, Böden und Decken in diesem Sektor, eine Manifestation verstärkter dimensionaler Barrieren. Diese halten Unholde davon ab, sich zu teleportieren oder andere Dämonen in den Sektor zu beschwören.

UNHOLDARENA

In dieser Zone merzt ein Vampir namens Issem mittels Arenakämpfen die schwächsten Dämonen aus. Wenn die Dämonen kämpfen, ist der Kampf in jeder Kammer in dieser Zone zu hören (siehe „Grubenkampf" in Bereich 2 für Hilfe beim Beschreiben des Lärms).

1. Kronleuchterkammer

Verkohlter und zerschlagener Gips zeigt schwache Anzeichen von Fresken, die hier einst die Wände bedeckten. Ein halbes Dutzend ruinierter Kronleuchter hängen von der rissigen Decke. In der Nordostecke ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Eine **Vampirbrut** steht hier Wache, zusammen mit einem **Gruftschrecken** und vier **Zombies.** Ein **Quasit** thront unsichtbar auf einem Kronleuchter.

Verhandlung. Gefangene bewegen sich regelmäßig durch das schwarze Tor hier. Die Charaktere können sich ihren Weg vorbei bluffen, indem sie mit Eldrath sprechen, einer weiblichen menschlichen Vampirbrut, die sich ihnen in den Weg stellt. Falls die Charaktere daran scheitern, sich den Weg freizureden oder sie es auf irgendeine Weise offensichtlich wird, dass sie nicht hierher gehören, greifen die Monster an.

2. Arena

Dieser Bereich könnte einmal ein Säulentempel gewesen sein. Seine verrotteten Wandteppiche zeigen abstoßende Kreaturen, die in Szenen von Gemetzel und Opfer Humanoide quälen. In der Mitte dieses weitläufigen Raums wurde der Steinboden eingeschlagen, um eine Grube zu schaffen. Diese Grube ist mit den grausamen Überresten vergangenen Blutvergießens bedeckt.

Kreaturen. Issem, ein bleicher menschlicher **Vampir** in üppigen Gewändern, hält sich normalerweise in diesem Bereich auf und sieht Kämpfen zu.

Verhandlung. Ein alter Fluch bindet Issem an das Verdammnisgewölbe und in den Dienst der Thayaner, doch er hasst die Roten Magier, ist also gewillt, zu reden. Er kann zwei Fetzen alten Wissens anbieten (siehe „Altes Wissen über das Verdammnisgewölbe", Seite 115, und er erlaubt Gefangenen und den Charakteren, den Bereich zu verlassen. Er ist gewillt, alle Thayaner anzulügen, welche die Charaktere suchen, und ihnen zu helfen, ihre Spuren zu verwischen.

Issem warnt jeden, der Bereich 3 zu betreten versucht, davor, dies zu tun. Falls es trotzdem jemand tut, greift der Vampir an.

Kampfgrube. Diese grob behauene Arena liegt 4,50 m tiefer als der Boden um sie herum und ist von Magie erfüllt. Jeder nicht-untoten Kreatur, welche sich ihrem Rand auf weniger als 3 m annähert, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst wird sie dazu gebracht, in die Grube zu springen (eine Kreatur ignoriert diesen Effekt, wenn sie immun gegen den Zustand bezaubert ist). Solch eine Kreatur kann die Grube nicht verlassen, bevor alle Dämonen darin vernichtet wurden. Ansonsten kann man leicht aus der Grube herausklettern.

Grubenkampf. In der Grube kämpft ein abgeschwächter **Vrock** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113) gegen zehn Gefangene, von denen neun menschliche **Gemeine** sind. Die zehnte ist eine goldelfische **Ritterin** namens Shalendra Floshin. Die Hälfte der Menschen fügt dem Vrock pro Runde 1 Hiebschaden zu, und Shalendra fügt dem Vrock pro Runde 10 Schaden zu. Der Dämon konzentriert sich pro Runde auf ein Ziel (würfle dieses zufällig aus). Falls die Charaktere in den Kampf eingreifen, greift der Vrock sie an.

Glyphenschlüssel. Issem hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel. Er ist willens, die Einstimmung des Schlüssels im Austausch für einen kleinen Schluck frisches Blut zu teilen. Jeder Charakter, der diesem Handel zustimmt, erleidet die Auswirkungen von Issems Bissangriff.



Shalendra Floshin

Entwicklung. Falls die Charaktere Issem erfolgreich dazu bringen, sie zu decken, verringert sich die Alarmstufe des Verdammnisgewölbes um 1.

Shalendra. Thayaner haben Shalendra während des Sturmangriffs auf das Bluttor gefangengenommen. Sie hat es geschafft, zu überleben, und anderen Gefangenen dabei zu helfen, am Leben zu bleiben. Während sie das tat, hat sie einen Fetzen altes Wissen in Erfahrung gebracht. Shalendra bittet um einen Glyphenschlüssel; falls ihr einer gegeben wird, begibt sie sich zum Torhaus, um sich zu erholen. Falls nicht, macht sie sich auf eigene Faust auf, um nach einem Schlüssel zu suchen. In jedem Fall kann sie, bevor sie aufbricht, der Gruppe eine Zeitlang helfen, wenn sie (und du) das wünschen.

Weiße Tore. Der Korridor im Osten enthält ein weißes Tor, das mit dem Tempel des Chaos in Verbindung steht. Ein weiteres weißes Tor steht im Korridor, der nach Süden zu den Becken der Ergebenheit führt.

3. Issems Gruft

Tödliche Fallen, welche Issem in Nebelgestalt umgeht, beschützen den Sarkophag des Vampirs.

Diese Kammer hat mit schwarzer Seide behängte Wände. Glimmende Prismen schweben in der Luft und drehen sich langsam. In der Mitte des Bereichs steht auf einem Steinpodest ein großer Sarkophag, dessen Deckel einen Spalt breit geöffnet ist. Entlang der oberen Kante des Sarkophags pulsiert eine Reihe arkaner Glyphen in einem bleichen, weißen Licht.



PENTSCHESKA, SUKKUBUS

Verfluchte Prismen. Solange Issem nicht im Raum ist, muss jeder Charakter, der sich im Raum befindet und die Prismen sehen kann, zu Beginn jedes seiner oder ihrer Züge einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Immer, wenn einem Charakter erstmals der Rettungswurf misslingt, schießt aus einem Prisma ein **Schreckgespenst** hervor, das wie ein schattenhaftes Duplikat dieses Charakters aussieht, und greift an.

Grubenfallen. Wie auf der Karte gezeigt, befinden sich im Boden viele Grubenfallen.

Kontaktstein. Die Glyphen auf dem Sarkophag lassen ihn als Kontaktstein dienen.

Schätze. Im Sarkophag befinden sich sechs *Zauberschriftrollen* (dreimal *Magie entdecken*, zweimal *Sprachen verstehen* und einmal *Vollständige Genesung*). Ebenfalls in seinem Inneren sind ein Fläschchen Tinte und ein Federhalter mit 15 Blättern Pergament.

Glyphenschlüssel. Zusätzlich zu seinen Schätzen enthält der Sarkophag einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

TEMPEL DES CHAOS

Tarul Var hat diese Zone für seinen Gebrauch umgebaut.

4. MYSTISCHE KREISE

Die holzgetäfelten Wände dieses langen Flurs sind rußgeschwärzt. Risse in den Paneelen geben den Blick auf nackten Stein frei. Drei mystische Kreise wurden in den Boden eingeschrieben. Jeder davon wird von ungelenken Runen umrahmt.

Verschlossene Türen. Diese stählernen Doppeltüren sind verschlossen. Tarul Var (Bereich 10) hat einen Schlüssel in seinem Besitz.

Stahlkugel. Eine magische Stahlkugel ist in 6 m Höhe in einer Einbuchtung in der Decke versteckt. Um sie zu bemerken, ist ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 nötig. Die Stahlkugel ist ein Teil der Falle der Magischen Kreise.

Falle der Magischen Kreise. Die Kreise sind magisch, jedoch auf irreführende Weise. Ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 enthüllt, dass sich unter den sinnlosen Runen Schutzglyphen befinden, aus welchen sich Blitze entladen. Falls der Wurf misslingt, erkennt der Charakter die falschen Runen, bemerkt die Glyphen aber nicht.

Betritt eine Kreatur den Raum, löst die Falle 3 Runden später aus. (Tarul Vars Stahlschlüssel entschärft die Falle 1 Minute lang, wenn er benutzt wird, um die Tür nach Bereich 5 zu öffnen.) Zu Beginn der vierten Runde, und danach alle 2 Runden, glüht ein (zufällig gewählter) Kreis weiß. Zum Ende derselben Runde entlädt sich ein Blitz von der Stahlkugel in der Decke durch den Raum. Wenn der Blitz sich entlädt, muss jede Kreatur im Raum einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 7 (2W6) Blitzschaden.

Ein Charakter, der die Stahlkugel berührt und dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, kann die Magie der Kugel unterdrücken und die Falle 1W4 Runden lang entschärfen. Ein auf die Kugel gewirkter Zauberspruch *Magie bannen* unterdrückt die Magie 1 Stunde lang. In beiden Fällen weiß der Charakter nicht, wie lange die Unterdrückung anhalten könnte. Die Kreise leuchten weiterhin zufällig auf.

Weißes Tor. Der Korridor, der diesen Bereich von der Unholdarena trennt, enthält ein weißes Tor.

5. SUKKUBUSGRUFT

Der süße Geruch von Weihrauch hängt in der heißen Luft dieser opulenten Kammer. Die Wände sind mit Seidengobelins in grün und gelb bedeckt, und auf dem Boden sind Kissen verteilt. Im Süden sind zwei hölzerne Doppelschiebetüren in die Wand eingelassen.

Kreaturen. Pentscheska, ein **Sukkubus**, residiert hier mit vier **Thayanischen Kriegern** (siehe Anhang B), welche unter ihrem Bann stehen. Pentscheska ist eine unfreiwillige Dienerin von Tarul Var.

Falls sie vor der Annäherung der Charaktere gewarnt wird, nimmt der Sukkubus eine humanoide Gestalt an. Sie versucht, die Charaktere davon zu überzeugen, dass sie gefangen gehalten wird.

Pentscheska ist nicht glücklich mit ihrer Situation und wird sich den Charakteren nicht direkt in den Weg stellen, solange diese sie nicht angreifen. Sie ist willens, einen Fetzen alten

Wissens über die Seelengefäßgruft anzubieten. Sie hegt die Hoffnung, dass die Charaktere Tarul Var endgültig vernichten und ihr so die Flucht aus dem Verdammnisgewölbe ermöglichen könnten.

Wandschränke. Die hölzernen Schiebetüren sind leicht zu öffnen und geben den Blick auf Wandschränke frei, welche feine weibliche Kleidung in zahlreichen Stilen und Größen enthalten. Der östlichste Wandschrank enthält in der Mitte seiner Rückwand einen halbkugelförmigen Stein. Der Stein dient in dieser Zone als Kontaktstein.

Hitze. Diese Kammer ist aufgrund des Feuerelementars in Bereich 6 unangenehm heiß. Die Hitze wird nach Osten hin und im östlichen Geheimgang heftiger.

Schätze. Pentscheskas Schmuck umfassen eine goldens, mit gelben Topasen besetztes Collier (500 GM), passende Ohrringe (250 GM), einen Rubinring (300 GM), eine kunstvoll gearbeitete Jadehalskette (400 GM) und zwei passende Jaderinge (jeweils 200 GM).

Im westlichsten Wandschrank hängen an Haken mehrere Schmuckgegenstände, einschließlich einer einfachen goldenen Halskette und eines Armbands (jeweils 250 GM), eine Silberhalskette mit einem Granatanhänger (250 GM) und eine Elfenbeinhalskette (100 GM).

Glyphenschlüssel. Pentscheska hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel, der im Wandschrank zwischen ihrem Schmuck hängt.

6. Elementarer Hochofen

Ein Charakter, der an einem der beiden Eingänge horcht, spürt Hitze und hört ein knisterndes Grollen.

> Eine Hitzewelle strömt heraus, als die Tür sich öffnet. Eine heulende Kreatur aus Flammen windet sich in der Mitte einer rußverschmierten Steinkammer, deren Wände von leuchtenden Runen gesäumt sind.

Kreatur. Der **Feuerelementar** bläht sich in die Richtung jeder Kreatur auf, die er sehen kann, doch die Runen an der Wand leuchten heller, wenn er dies tut, und er hält an, bevor er mit einem Eindringling in Kontakt kommt. Der Elementar kann nicht angreifen oder den Raum verlassen. Stattdessen plappert er auf Ignal (einem Dialekt des Urtümlichen) und benutzt oft die Worte „nach Hause". Auch wenn der Elementar nicht angreift, erleidet jede Kreatur, die ihren Zug im Raum beendet, 3 (1W6) Feuerschaden, solange der Elementar anwesend ist.

Die Runen an der Wand sind ein Satz arkaner Fesseln, welche den Elementar hier eingedämmt halten. Ein Charakter, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegt, erkennt den Zusammenhang. Falls einem Charakter, der Zaubersprüche wirken kann, dann drei aufeinanderfolgende Würfe auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingen, während er dabei ständig die Wand berührt, werden die Fesseln lange genug unterdrückt, dass der Elementar den Raum verlassen kann. Ein auf die Runen gewirkter Zauberspruch *Magie bannen* unterdrückt die Fesseln 1 Minute lang.

Der Elementar folgt seinem Retter und kämpft an der Seite dieser Person. Falls der Elementar den Spalt in Bereich 7 sieht, benutzt er den Spalt, um das Verdammnisgewölbe zu verlassen und auf die Elementarebene des Feuers zurückzukehren.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt östlich dieses Bereichs an der Gabelung der Korridore, die zum Abyssischen Tor und zu den Ungezieferhallen führen.

7. Chaosspalt

Charaktere, die sich diesem Bereich nähern, können das Brüllen des elementaren Spalts hören, welcher auch helles Licht in der ganzen Kammer erzeugt.

> Dieser enorme Saal ist mit Reihen von Pfeilern besetzt, die in den Formen von elementaren und dämonischen Kreaturen gemeißelt sind. Ein großer Spalt ist in der Mitte des Steinbodens aufgerissen. Durch ihn hindurch schießt ein Strom chaotischer Energie aufwärts und fließt in einen ähnlichen Spalt in der gewölbten Decke 12 Meter darüber. Ranken spalten sich von der pulsierenden Energiesäule ab, peitschen herum und schlagen in die nächsten Pfeiler ein.
>
> In der Südwestecke befindet sich ein schwarzes Tor.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 gelingt, kann erkennen, dass der Spalt elementare Kräfte kanalisiert. Falls der Wurf mit 5 oder mehr Punkten gelingt, weiß der Charakter, dass der Spalt gefährlich ist und elementare Kräfte anderer Ebenen kanalisiert.

Falls eine nicht-elementare Kreatur ihren Zug innerhalb des Raums beendet, erleidet sie 5 (2W4) Schaden eines zufälligen Typs (würfle mit einem W10: 1–2, Blitz; 3–4, Feuer; 5–6, Kälte; 7–8, Säure; 9–10, Schall).

Jede Kreatur, die den Spalt betritt, kann wählen, ob sie hierbleibt oder sich auf eine Elementarebene begibt. Charaktere, die sich auf eine Elementarebene begeben, müssen bei ihrem nächsten Zug den Spalt zur Rückkehr nutzen, sonst sind sie dort gefangen.

Abyssisches Tor

Tarul Var beaufsichtigt diese Zone, in welcher die Thayaner Abyssische Macht angezapft haben.

8. Beschwörungskammer

Ein Charakter, der an den Türen horcht, kann die Schreie aller Dämonen hören, die hier gebunden sind.

> Dieser Bereich könnte einst ein großer Bankettsaal gewesen sein, doch sein Mobiliar liegt nun in verrottenden Haufen entlang der Wände. Zwischen Reihen von Pfeilern glühen sechs große magische Kreise hell und beleuchten die ganze Kammer.

Kreaturen. Ein **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B), zwei **Gruftschrecken** und sechs **Zombies** patrouillieren den Bereich.

Beschwörungszirkel. Zwei Beschwörungszirkel sind leer. Die anderen vier enthalten Kreaturen:

Zirkel A. Ein abgeschwächter **Hezrou** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113)
Zirkel B. Vier **Quasite**
Zirkel C. Ein abgeschwächter **Vrock** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113)
Zirkel D. Zehn **Manen**

Ein gebundener Dämon kann ohne Hilfe nicht aus seinem Zirkel entkommen, und abgesehen von Versuchen, zu kommunizieren, kann nichts, was er tut, irgendet was außerhalb des Zirkels beeinflussen. Alle Dämonen außer den Manen bitten darum, freigelassen zu werden, und versprechen, die thayanischen Streitkräfte anzugreifen, falls sie befreit werden. Mit



Tarul Var, Lich

einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 kann ein Charakter wissen, dass er als eine Aktion die Umgrenzung eines Zirkels verschrammen kann, um die Magie des Zirkels 1 Minute lang zu stören. Während dieser Zeit, kann ein Dämon innerhalb des Zirkels mit einem gelungenen Weisheitswurf gegen SG 15 ausbrechen.

Ein befreiter Dämon greift die nächste Kreatur an, die kein Dämon ist.

Entwicklung. Falls irgendein Dämon außer den Manen in diesem Bereich in Freiheit bleibt, werden irgend wann alle Dämonen von den anderen aus ihren Zirkeln befreit. Sie ergießen sich in die Zone und greifen jede Kreatur an, die sie finden. Diese Tatsache sollte als Teil des Gewölbezustands notiert werden.

Weiße Tore. Ein weißes Tor liegt nördlich dieses Bereichs an der Gabelung der Korridore, die zum Tempel des Chaos und zu den Ungezieferhallen führen. Ein weiteres Tor liegt im Durchgang nach Osten, der den Bereich mit dem Schweinegehege verbindet.

9. Sackgasse

Ein Satz Doppeltüren ist mit Einlegearbeiten aus Messingfiligran versehen, welche die Umrisse engelsgleicher Gestalten bilden.

Vorwarnung. Ein Charakter, welcher den Boden im östlichen Korridor absucht und dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 gelingt, stellt fest, dass seit langer Zeit keine anderen Kreaturen diesen Seitendurchgang mehr betreten haben.

Falls sie mit einem Zauberspruch *Magie entdecken* untersucht wird, weist der Bereich eine Aura von Nekromantie auf.

Betäubende Schattenfalle. Würfle die Initiative aus, falls die Türen geöffnet werden. Dunkelheit füllt augenblicklich den Korridor bis 6 m vor den Türen aus. Jeder nicht-untoten Kreatur, die ihren Zug in dem Bereich beginnt, muss ein Charismarettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 7 (2W6) nekrotischen Schaden und wird bis zum Beginn ihres nächsten Zugs gelähmt. Die Dunkelheit hält an, solange die Türen offen sind.

10. Gemach von Tarul Var

Gobelins säumen die Wände dieses edel eingerichteten Gemachs. Stehende Raumteiler trennen kleinere Abschnitte aus dem Raum, welche Sofas, Tische und Schreibtische enthalten.

Kreaturen. Hier residiert der Lich **Tarul Var** mit seinen Wachen, vier ***Schreckenskriegern*** (siehe Anhang B für beide Wertekästen). Nun, da er das Bluttor verloren hat, ist Var aufgrund seiner Angst vor Szass Tam auf diesen Bereich beschränkt, während er das endgültige Urteil seines Herren und Meisters erwartet.

Der Lich greift augenblicklich an. Seine Wachen kommen aus verschiedenen Positionen hervor, um ihn vor direkten Angriffen abzuschirmen. Tarul Var kann jeden seiner Zauber durch einen der Schreckenskrieger wirken.

Die Schreckenskrieger versuchen, alle hilflosen Charaktere zu der Grube an der Kreuzung vor diesem Raum zu zerren oder nach Bereich 9, wo sie die Türen weit aufreißen.

Tarul Var ist durchtrieben und arrogant und denkt, dass alle anderen Kreaturen minder wertiger als er sind. Er schnauzt die Charaktere bei jeder Gelegenheit an und treibt seine Handlanger zu Grausamkeiten an.

Falls seine Trefferpunkte auf 30 oder weniger reduziert werden, bietet Var der Gruppe Zugang zu den Einstimmungen seines Glyphenschlüssel und seinen Stahlschlüssel an (siehe „Schätze" weiter unten), und ebenso zwei Fetzen alten Wissens, im Austausch für seine Freiheit und sein Schweigen. Falls die Charaktere Var gehen lassen, flieht er aus dem Verdammnisgewölbe. Er folgert, dass die Störungen durch die Charaktere Szass Tams Aufmerksamkeit von ihm ablenken werden. Falls der Lich hier vernichtet wird, könnte er später dauerhaft vernichtet werden, falls es der Gruppe gelingt, die Seelengefäßgruft zum Einsturz zu bringen.

Kontaktstein. Ein Kreis aus glühenden Glyphen über Vars Schreibtisch im westlichen Abschnitt des Raums dient als Kontaktstein.

Schätze. Eine Durchsuchung des Schreibtischs offenbart mehrere Entwürfe eines Briefs an Szass Tam, in dem Var um eine weitere Chance bettelt, die Schwertküste unter Thayanische Herrschaft zu bringen. In den vielen Schubladen des Schreibtischs befinden sich ein *Trank des Gedankenlesens* und ein Duplikat des Stahlschlüssels, den Var bei sich trägt.

Die größte Schublade wird durch einen Zauberspruch *Arkanes Schloss* verschlossen gehalten (benötigt zum Aufbrechen einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 25). Darin befindet sich eine flache Schachtel aus schwarzem Holz (siehe nächster Unterabschnitt) und eine goldene, in der Form eines schlafenden Drachen gefertigte Schatulle mit Augen aus violettem Granat (1.000 GM wert). Die Schatulle enthält 200 PM und einen dunklen, glatten Flussstein (ein *Magnetit*; siehe Anhang A).

Schachtel des Wahren Namens. Falls *Magie entdecken* auf die schwarze Schachtel gewirkt wird, gibt ihr Inhalt eine Aura von Hervorrufungsmagie ab. Die Schachtel enthält mehrere Stücke Pergament. Ein Teil des obersten in der Schachtel gelagerten Bogens ist mit Runen beschriftet, welche, so sie von irgendjemandem außer Tarul Var gelesen werden, das Blatt explodieren lassen.

Die Runen können neutralisiert werden, indem man *Magie bannen* auf die Schachtel oder das Blatt wirkt. Alternativ kann ein Charakter, der einen gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 10 ablegt, das Blatt aus der Schachtel entfernen, ohne unabsichtlich die Runen zu lesen. Falls der Wurf misslingt, liest der Charakter versehentlich die Runen und löst die Explosion aus.

Falls das Blatt explodiert, muss jeder innerhalb von 3 m um die Schachtel herum einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Der Leser legt ihn mit Nachteil ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 21 (6W6) Energieschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Die Schachtel und ihr Inhalt werden zerstört, falls die Runen losgehen.

Die Schachtel enthält Aufzeichnungen über die Wahren Namen niederer Teufel und Beschreibungen von Plänen, diese Teufel beim Angriff auf die Schwertküste zu benutzen. Sie enthält außerdem historische Dokumente, die darauf hindeuten, dass Var nach dem Wahren Namen eines Höllenschlundteufels namens Baazka gesucht hat.

Schlüssel. Tarul Var trägt einen auf diese Zone und die Tempel des Leids (im Sektor Tempel der Extraktion) abgestimmten Glyphenschlüssel bei sich. Er hat außerdem einen verzierten Stahlschlüssel bei sich (5 GM wert), welcher die verschlossenen Türen in der Ostwand von Bereich 4 aufschließt.

11. Folterkammer

Ein Charakter, der an den Türen horcht, kann das Heulen des Glabrezu hören, falls er hier gebunden ist.

> Die Wände dieser Folterkammer sind mit Ketten und Speeren behängt, welche mit schwarzem Sekret verkrustet sind. An ein paar Stellen sind schwere schwarze Ketten am Boden befestigt. In der Nordostecke befindet sich ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Ein **Gruftschrecken** und sieben **Skelette** foltern einen am Boden liegenden abgeschwächten **Glabrezu** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113), der an vier Stellen an den Boden gekettet ist. Die Untoten greifen Eindringlinge an und benutzen dabei Piken als Waffen (1W10 Stichschaden). Die Untoten haben magische Waffen (siehe „Schätze" weiter unten).

Angeketteter Glabrezu. Der gefesselte Glabrezu kann sich nicht selbst befreien. Er kann keine Zaubersprüche wirken oder Dämonen beschwören. Er kann nur angreifen, wenn eine Kreatur sich ihm auf weniger als 1,50 m nähert, weswegen die Untoten Piken benutzen. Wenn ein Kampf ausbricht, verlangt der Dämon, losgemacht zu werden und verspricht, „diese Untoten und ihre Herren auszuradieren". Falls die Charaktere sich weigern, ihm zu helfen, greift der Dämon sie an, so er es kann.

Um den Dämon zu befreien, muss ein Charakter die Schlösser aller vier Eisenketten knacken (was für jedes einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 erfordert). Falls er befreit wird, randaliert der Dämon und greift zufällig jeden in Reichweite an. Sobald er frei ist, kann er Zaubersprüche wirken, kann aber immer noch keine Dämonen beschwören.

Fesseln. Die zehn Fesseln und ihre Ketten sind aus mit Runen beschriftetem Eisen gemacht. Ein Dämon, der von ihnen gehalten wird, kann nicht entkommen, solange die Fesseln geschlossen sind. Die Magie auf den Ketten macht sie unzerbrechlich, sodass sie nicht aus diesem Raum entfernt werden können.

Gewölbezustand. Falls der Glabrezu in diesem Bereich in Freiheit bleibt, befreit er irgendwann die Dämonen in Bereich 8 aus ihren Zirkeln. Diese Tatsache sollte als Teil des Gewölbezustands notiert werden.

Schätze. Die Piken der Skelette sind noch 1 Stunde lang mit *Magische Waffe* verzaubert. Der Gruftschrecken führt eine *Pike +1*.

Hallen der Konditionierung

Nach ihrer anfänglichen Unterwerfung werden gefangengenommene Dämonen in den Hallen der Konditionierung festgehalten, wo sie zur ordnungsgemäßen Dienstbarkeit gebrochen werden.

12. Spiessrutenlauf der Falschen Gruben

Kommuniziere den Textkasten, bevor irgendein Charakter die Schwelle zu diesem Raum überschreitet.

> Die Wände hier bestehen aus bearbeitetem Stein, doch die neun Meter hohe Decke dieser breiten Kammer weist groben Fels auf, von dem gezackte Stalaktiten herabhängen. Fugen zwischen den Bodenfliesen teilen den Raum in Quadrate mit 1,50 Metern Kantenlänge auf. Eine offene Grube erstreckt sich gleich im Raum über die Hälfte jedes der vier Zugänge.

Aura. Ein auf diesen Bereich gewirkter Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass Magie den ganzen Raum durchströmt und sich am stärksten auf den offenen Schlund jeder Grube konzentriert.

Falsche Gruben. Die Gruben erscheinen normal, doch ein unsichtbares Kraftfeld erstreckt sich über den scheinbar offenen Raum über jeder Grube. Das horizontale Feld kann das Gewicht einer beliebigen Anzahl von Charakteren tragen.

Schwerkraftfalle. Jede Kreatur, die den Raum betritt und über das unsichtbare Feld läuft, das eine der offenen Gruben abdeckt, entschärft 1 Minute lang die Schwerkraftfalle. Sobald sie entschärft ist, können sich Charaktere 1 Minute lang frei im Raum bewegen, bevor die Falle wieder scharfgestellt wird. Falls die Falle scharf ist, wird jede Kreatur, die den Raum betritt, ohne auf das unsichtbare Feld über einer der falschen Gruben zu treten, an die Decke geschleudert. Dort erleidet sie 10 (3W6) Schaden und landet liegend auf einem zufälligen Feld in der Nähe der Mitte der Kammer. Bewegt man sich auf oder über den Boden, löst das die Schwerkraftfalle erneut aus, doch die Kreatur kann in Sicherheit bleiben, wenn sie in dem Bereich bleibt, in den sie gefallen ist, bis ein anderer Charakter die Falle entschärft.

13. Sorlans Spukort

Das Schloss, das auf jeder der Doppeltüren gut sichtbar ist, ist falsch. Die tatsächlichen Schlösser und Schlüssellöcher sind am Fuß jeder Tür verborgen und mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 zu bemerken. Falls irgendein Versuch unternommen wird, ein falsches Schloss zu knacken oder die Türen aufzustemmen, muss jeder Kreatur, die sich näher als 3 m an den Türen aufhält, ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen (mit Nachteil, falls sie versucht, ein Schloss zu knacken oder die Tür aufzustemmen), sonst erleidet sie 5 (2W4) Energieschaden und den Zustand Liegend.

Diese ruinierte Kammer hat Wandteppiche und Gemälde, die aufgeschlitzt wurden und von schwarzem Schimmel durchzogen sind. Das feine Mobiliar und die Kissen sind vollkommen verrottet und zerfallen, und in der Luft liegt schwer der Geruch von Verwesung.

Kreatur. Sorlan, ein ehemaliger Abenteurer, der von den Roten Magiern eingesperrt und fürchterlichen Experimenten unterzogen wurde, lebt als **Geist** weiter, der an diesen Raum gebunden ist. Er hasst die Roten Magier, versucht umgehend, jeden anzugreifen, der seine Kammer betritt, und schreit, dass Verbündete der Roten Magier sterben müssen. Falls die Charaktere Sorlan durch Ablegen eines gelungenen Wurfs auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 davon überzeugen, dass sie gegen die Roten Magier sind, hört der Geist auf, anzugreifen und kann zwei Fetzen alten Wissens anbieten, die er von vorbeikommenden Roten Magiern aufgeschnappt hat.

Sorlan sagt den Charakteren auch, dass sie das Labyrinth des Ruins (Bereich 15) meiden sollten. Dort wurde er gefangengenommen, während er versuchte, dem Gewölbe zu entkommen. Er kennt den Trick nicht, wie man die Teleportationsfalle überwinden kann. Falls er erschlagen wird, erscheint Sorlan 24 Stunden später wieder in diesem Bereich.

Weißes Tor. Die Geheimtür in der Westwand öffnet sich in einen schmalen Korridor, der zu einem weißen Tor führt. Hinter dem Tor (und einer weiteren Geheimtür) liegt ein Korridor, der diesen Raum mit den Becken der Ergebenheit verbindet.

14. Dämonenzellen

Mehrere Käfige säumen diese Kammer vom Boden bis zur Decke. Drei von ihnen enthalten verschiedene Dämonen, die vergeblich und still gegen ihre Gefangenschaft wüten. Die Wand in der Südwestecke enthält einen Kontaktstein.

Kreaturen. Ein **Beschwörer** der Roten Magier überwacht einen **Totenmeister-Gruftschrecken** und einen **Thayanischen Lehrling** (siehe Anhang B für alle Wertekästen). Der Beschwörer kennt die Parole für das Labyrinth des Ruins (Bereich 15) und könnte es den Charakteren im Austausch für Gnade weitersagen, da er weiß, dass befreite Dämonen ihre „Retter" angreifen werden.

Zellen. Zellen zum Einsperren von Dämonen enthalten die folgenden Kreaturen:

Zelle A. Einen **Hezrou**.
Zelle B. Acht **Quasite**.
Zelle C. Zwei **Vrocks**.

Jede Zelle hat eiserne Gitterstäbe mit Runeninschriften (Schutz gegen Dämonen). Verwandlungsmagie auf den Gitterstäben macht sie unzerbrechlich, sodass ein Dämon der Zelle nicht entkommen und tatsächlich keinen Teil seines Körpers zwischen den Gitterstäben hindurchquetschen kann. Darüber hinaus kann kein Geräusch aus einer Zelle in den restlichen Raum tönen. Um einen Dämon zu befreien, muss ein Charakter das Schloss an der Käfigtür knacken (was einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 erfordert). Ein befreiter Dämon greift jeden im Raum an.

Schlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel und ebenso einen Ring mit Schlüsseln zu den Zellen.

Gewölbezustand. Falls irgendein Dämon in diesem Bereich in Freiheit bleibt, werden irgendwann alle Dämonen aus ihren Zellen befreit. Diese Tatsache sollte als Teil des Gewölbezustands notiert werden.

15. Labyrinth des Ruins

Ein kurzer Flur aus grauem Granit verläuft rechtwinklig zum Eingang dieses Bereichs. Von dort führen sechs Durchgänge gegenüber des Eingangs tiefer in die Dunkelheit. Die kalte Steindecke hängt drohend neun Meter über euren Köpfen.

Teleportationslabyrinth. Beschwörungsmagie erfüllt den Bereich und strömt am stärksten aus den von 1 bis 20 durchnummerierten Auslöserpunkten sowie aus den beiden auf der Karte mit E gekennzeichneten Eingangs-/Ausgangs-Auslöserpunkten. Zusätzlich zu den Teleportations-Auslöserpunkten richtet die Magie die Schwerkraft auf die nächstgelegene Oberfläche aus. Daher sehen auf dem Boden stehende Kreaturen „unten" als unter ihren Füßen, während Kreaturen an der Decke diese Oberfläche für „unten" halten und entsprechend angeordnet sind. Der gesamte Bereich wurde gebaut, um Dämonen zu fangen und festzuhalten.

Jede Kreatur, die einen Auslöserpunkt am Boden betritt, wird augenblicklich an die Decke über einem weiteren Auslöserpunkt teleportiert (bestimmt durch einen Wurf mit W20). Der Kreatur muss dann ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 5 (2W4) psychischen Schaden und fällt zu Boden, wobei sie 10 (3W6) Sturzschaden erleidet und einen weiteren Teleportationspunkt auslöst. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur keinen Schaden. Sie kann sich bis zum Ende ihres nächsten Zugs die verrückte Schwerkraft zunutze machen, indem sie an den Decken und Wänden entlangläuft, als wären sie der Boden und die Teleportationsauslöser umgeht. Falls die Kreatur sich zum Ende ihres nächsten Zugs noch immer über dem Boden befindet, stürzt sie die entsprechende Entfernung zu Boden und löst einen weiteren Teleportationspunkt aus.

Zusätzlich zur Beschwörungsmagie strahlen die Eingangs-/Ausgangspunkte ebenfalls Bannmagie aus. Bis jemand die richtige Parole ausspricht (siehe Bereich 14) kann ein im Labyrinth gefangener Dämon keinen der Eingangs-/Ausgangspunkte passieren. Für Nicht-Dämonen kann das Verlassen des Labyrinths bewerkstelligt werden, indem man sich entlang der Wände oder Decken und durch einen der beiden Eingangs-/Ausgangspunkte aus dem Bereich hinaus bewegt.

Kreatur. Wenn die Charaktere eintreffen, ist ein **Glabrezu** im Labyrinth gefangen. Der Dämon hat gelernt, wie man sich im Labyrinth zurechtfindet, auch wenn er dem Bereich nicht entkommen kann. Platziere den Dämon an der Decke über einem zufälligen Teleportations-Auslöserpunkt im Labyrinth (würfle mit einem W20). Sobald der Dämon die Charaktere bemerkt, bewegt er sich auf Charaktere zu, die er sehen kann, und greift in seiner Raserei und seinem Wahnsinn alle Kreaturen an, die er zu erreichen schafft.

Schwarzes Tor. Ein schwarzes Tor ist in den südlichen Alkoven eingelassen und vom Eingang aus nicht unmittelbar zu sehen.

Blutställe

Die Roten Magier züchten in ihren eigenen abscheulichen Brutstätten Monster heran.

Schauplätze in den Blutställen sind auf Karte 5.4 gekennzeichnet.

Ungezieferhallen

Die ungezieferbeschwörende Magie dieser Hallen dient nun den Thayanern.

16. Galerie der Schwärme

Die Roten Magier benutzen diese Kammer nicht länger.

Geräusche. Ein Charakter, der an der Tür horcht und dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, hört ein entferntes Zwitschern.

Licht. Keines.

> Der eingesunkene Boden dieser riesigen Halle ist von toten Insekten bedeckt, deren vertrocknete Panzer sich in einer schwachen Brise bewegen und knistern. Dutzende dämonische Gesichter sind in die weißen Marmorwände der Kammer gemeißelt, und leichte Luftzüge pfeifen aus jedem ihrer offenen Mäuler. Unten in der Mitte der Kammer, in Richtung der Türen am gegenüberliegenden Ende, ist eine Reihe schwarzer Steinplattformen wie übergroße Trittsteine aufgestellt.

Dämonische Gesichter. Die Mäuler dieser Reliefarbeiten sind die Quelle der magischen Brise.

Insektenboden. Der Boden liegt 60 cm unter der Höhe der Türen und ist vollständig mit toten Insekten sowie gelegentlichen Knochen angefüllt, was ihn zu schwierigem Gelände macht.

Grubenfallen. Über den Raum verstreut, versteckt unter der Decke von Insektenkadavern, liegen mehrere Grubenfallen. Es ist unmöglich, eine Grube passiv zu bemerken; eine zu finden, erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20. Jede Grube ist mit toten Insekten angefüllt, also verursacht ein Sturz hinein nur den halben Schaden. Jemand, der in einer Grube voll dieser Schalen begraben ist, kann weder atmen noch sehen.

Mit Fallen präparierte Plattformen. Wann immer eine Kreatur auf eine Plattform tritt, muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst wird sie von einem Schwarm beißender und stechender Insekten eingehüllt, die aus den dämonischen Gesichtern hervor strömen. Die Kreatur erleidet 5 (2W4) Stichschaden und 5 (2W4) Giftschaden. Zudem muss ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst fällt sie in eine zufällige Richtung von der Plattform. Die Insekten sterben unmittelbar nach ihrem Angriff und fallen zu Boden.

Weiße Tore. Ein weißes Tor liegt westlich dieses Bereichs an der Gabelung der Korridore, die zum Tempel des Chaos und zum Abyssischen Tor führen.

17. Krabbelnde Halle

> Zwei riesige Pfeiler auf der gegenüberliegenden Seite dieser Kammer geben ein strahlend weißes Licht ab, das die Aufmerksamkeit einiger Dutzend Riesenungeziefer hält, die auf ihnen und um sie herum krabbeln. Die Ungeziefer kämpfen gelegentliche gegeneinander, doch die meisten dieser Kreaturen bewegen sich träge, als hätte das Licht sie in seine Gewalt gebracht.

Leuchtende Pfeiler. Die Pfeiler geben magisches Licht ab, welches das Ungeziefer friedlich stimmt und ihre Treiber in Sicherheit hält.

Kreaturen. Zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) füttern das Ungeziefer aus Eimern mit Essensresten und Schweineexkrementen. Sechs **Thayanische Krieger** (siehe Anhang B) bewachen die Lehrlinge. Alle Thayaner greifen an, sobald sie Eindringlinge bemerken. In jeder Kampfrunde weisen die Thayaner eine **Riesenspinne** und einen **Riesentausendfüßler** dazu an, in den Kampf einzutreten.



Karte 5.4: Blutställe

Entwicklung. Ungeziefer, das in dieser Kammer zurückgelassen wird, wird hungrig und nährt sich an allen toten Kreaturen. Innerhalb von ein paar Stunden beginnen sie damit, sich gegenseitig zu töten und aufzufressen.

Glyphenschlüssel. Ein Thayaner hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt im südlichen Zweig des Korridors, der von diesem Bereich nach Osten zum Schweinegehege führt.

18. Kaserne

> Grobe Feldbetten, die über den Boden verteilt sind, kontrastieren mit dem Dekor am Ostende des Raums, der einen großen Stuhl aus weißem Marmor beinhaltet. Manche der magischen Lichter sind verschleiert, sodass jene Seite des Raums dämmrig beleuchtet ist.
>
> In der Nordostecke des Raums befindet sich ein schwarzes Tor. Westlich davon ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Sechs **Thayanische Lehrlinge** und acht **Thayanische Krieger** rasten hier, bewacht von einem **Gruftschrecken**. Die Hälfte der Krieger und Lehrlinge schläft an der Ostseite der Kammer. Wenn die anderen Kreaturen die Charaktere bemerken, greifen sie an. Die schlafenden Thayaner wachen auf und treten im Verlauf von 2 oder 3 Runden in den Kampf ein.

Thronschwarmfalle. Der 6 m hohe Thron ist eine magische Falle, welche die Thayaner benutzen könnten, wenn sie verzweifelt sind. Wenn irgendeine nicht-untote Kreatur darauf klettert, strömt ein Schwarm von stechenden Insekten aus der Rückenlehne des Throns und füllt schnell die Kammer an. Jede Kreatur im Raum erleidet 9 (2W8) Stichschaden und 9 (2W8) Giftschaden.

Daraufhin erleidet 1 Minute lang jede Kreatur, die ihren Zug im Raum beendet, 4 (1W8) Stichschaden und 4 (1W8) Giftschaden. Die Insekten verschwinden nach 1 Minute und die Falle wird erneut scharfgestellt.

Glyphenschlüssel. Ein Thayaner hat einen auf diese Zone und auf das Schweinegehege abgestimmten Glyphenschlüssel. Ein anderer hat einen auf diese Zone und auf die Brutstätte abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt im südlichen Zweig des Korridors, der von diesem Bereich nach Westen zum Schweinegehege führt.

Schweinegehege

Diese aneinandergrenzenden Hallen wurden zu einer Schweinefarm umgebaut, um fleischfressende Monster zu füttern.

19. Laufsteg-Stall

Geräusche. Das unverkennbare Quieken und Grunzen von Schweinen kann von außerhalb jedes der Eingänge gehört werden.

Blockierte Treppen. Steinplatten, jede davon 1,50 m hoch, blockieren die Treppen, die entlang der Nord- und Ostseiten in diese Halle herabführen. Über eine der Platten zu klettern, kostet 3 m Schrittbewegungsrate. Sobald er eine der Platten überwunden hat, kann ein Charakter auf eine Bretterbrücke steigen (siehe weiter unten).

Eine Platte umzuwerfen, erfordert einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20. Falls eine Platte umgeworfen wird, bricht die Brücke zusammen und Schweinerotten eilen in den offenen Bereich (siehe „Schweinepferche" weiter unten).

> Was einst eine großartige Halle gewesen sein muss, ist nun ein großer Schweinepferch. Drei Reihen dicker Pfeiler stützen die Decke. Schweine, vielleicht Hunderte von ihnen, sind hier drinnen Schulter an Schulter auf dem Boden zusammengedrängt. Drei Meter über ihnen stehen skelettierte Untote auf einer grob gezimmerten Brücke aus Holzbrettern und kippen Futter in den Schweinepferch.

Kreaturen. Drei **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) beaufsichtigen sechs **Skelette**. Sie greifen Eindringlinge an.

Aura. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Verwandlungsaura über dem ganzen Bereich, welche ein simpler magischer Effekt zur Eindämmung des Geruchs der Schweine ist.

Brücken. Eine Reihe instabiler Bretterbrücken verläuft 3 m über dem Boden. Sie sind an den Pfosten und Steinplatten festgebunden, welche die östlichen Treppen blockieren. Jede Kreatur, die auf einer Brücke bewusstlos wird, hat eine Chance von 50 Prozent, in den Schweinepferch zu stürzen.

Verzauberte Pfeiler. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass jeder Pfeiler eine Aura aus Verzauberungsmagie ausstrahlt. Jedem Humanoiden, der einen Pfeiler berührt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst wird er 1 Minute lang bewusstlos. (Die Thayaner haben die Pfeiler als Erinnerung für sich selbst markiert.) Ein Zauber *Magie bannen* unterdrückt die Magie der Pfeiler 1 Minute lang.

Schwebende Scheibe. Eine undurchsichtige, leicht konkave, kreisförmige Ebene aus magischer Energie mit 1,50 m Durchmesser schwebt an der nördlichen Seite der nördlichen Brücke zu Bereich 20. Die Scheibe kann bis zu 1.000 Pfund tragen. Sie ist ortsgebunden und auf gleicher Höhe mit der Brücke, kann aber mental von jedem, der sie sehen kann, dazu dirigiert werden (Intelligenz-SG 10), zu der blockierten Treppe hinaufzuschweben, die zu den Ungezieferhallen hinaufführt (Bereiche 16–18).

Schweinepferche. Die Schweine sind misshandelt, hungrig und ungehalten. Sie greifen im Schwarm jede Kreatur an, die den Pferch betritt. Solch einer Kreatur muss zu Beginn jedes ihrer Züge ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 3 (1W6) Wuchtschaden und 3 (1W6) Stichschaden. Charaktere, die 12 Schaden erleiden, erleiden ebenfalls den Zustand Liegend. Einzelzielangriffe gegen die Schweine haben nur wenig Effekt, doch ein Wirkungsbereichzauber räumt seinen Bereich bis zum Ende des nächsten Zugs des Wirkers von Schweinen frei.

Der eingezäunte Bereich unter der Brücke ist mit Sauen und Ferkeln gefüllt. Der SG für den Geschicklichkeitsrettungswurf hier beträgt nur 8.

Drevin. Ein Schwein ist viel kleiner als die anderen und sieht besonders unterernährt aus. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass die Kreatur Verwandlungsmagie ausstrahlt. Das Schwein ist tatsächlich ein Leichtfuß-Halbling namens Drevin. Er war ein Spielmann (benutze die Spielwerte **Spion**), der es sich mit einem Wandler der Roten Magier verscherzte. Falls er von dem Zauber *Wahre Verwandlung* befreit wird, der auf ihm liegt, begleitet Drevin die Charaktere, bis ihm gestattet wird, das Verdammnisgewölbe zu verlassen. An diesem Punkt macht er sich unter Versprechungen auf den Weg, große Balladen über die Heldentaten der Charaktere zu schreiben.

Glyphenschlüssel. Jeder Gruftschrecken hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

20. Schlachthof

> Leere Wandnischen könnten einst Kunstwerke beherbergt haben, doch diese breite Galerie ist nun in einen Schlachthof umgebaut worden. Ihr Boden ist glitschig vor Dreck und Blut.
>
> In der Südwestecke ist ein schwarzes Tor. Nördlich des Tors befindet sich ein Kontaktstein.

Falls die Schweine aus Bereich 19 in diesen Raum stürmen, rennen sie unwissentlich die Skelette über den Haufen und lassen die Hälfte von ihnen den Zustand Liegend erleiden, bevor sie sich in den Schweinepferch zurückziehen.

Aura. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart eine schwache Aura von Verwandlungsmagie über dem gesamten Bereich. Diese ist ein einfacher magischer Effekt, um den Gestank der Metzgerei im Zaum zu halten.

Kreaturen. Zwölf **Skelette** halten sich hier auf, während ein **Gruftschrecken** und ein **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) sie beaufsichtigen. Acht arbeiten im Westen, vier weitere arbeiten an einer Rutsche, die Fleischabfälle zum schwarzen Tor trägt, wo sie verschwinden (und nach Bereich 41 transportiert werden). Gelegentlich werfen sie etwas von dem widerwärtigen Abfall in Richtung eines an den Boden geketteten **Otyughs**.

Der Otyugh kann sich bis zu 12 m weit von der nordöstlichen Ecke bewegen, überall hin in dem von der gestrichelten Linie auf der Karte markierten Bereich. Er greift jede Kreatur an, die er erreichen kann. Falls er nicht angreifen kann, benutzt der Otyugh seinen Zug, um einen Stärkewurf gegen SG 20 zum Zerreißen seiner Kette abzulegen, während seine Fänger abgelenkt sind.

Mit seinem kindlichen Intellekt und Telepathie strahlt der Otyugh seinen Wunsch nach mehr Futter aus. Die Charaktere können mit der Kreatur kommunizieren, und falls sie anbieten, ihn zu füttern, hört der Otyugh 1 Runde lang auf, anzugreifen. Dann müssen die Charaktere ihn regelmäßig mit gelungenen Würfen auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 besänftigen. Ein Charakter, der den Otyugh losmacht, erfährt, dass sich noch mehr von seiner Art im Gewölbe aufhalten und erhält einen allgemeinen Eindruck von Bereich 42, wo weitere Otyughs leben. All diese Otyughs hassen die Thayaner.

Nischen. Die flachen Nischen befinden sich 1 m über dem Boden und sind 1,50 m hoch. In eine Nische zu klettern, kostet 3 m Schrittbewegungsrate.

Gewölbezustand. Falls dem Otyugh ein Glyphenschlüssel zum Gefängnis des Schmutzes gegeben und ihm erzählt wird, wie man ein schwarzes Tor benutzt, teleportiert er sich zu Bereich 41 und erreicht Bereich 42. Seine Anwesenheit dort wird die Begegnung der Charaktere mit den anderen Otyughs verändern (siehe Bereich 42).

Glyphenschlüssel. Der Gruftschrecken hat einen auf diese Zone und das Gefängnis des Schmutzes abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Der Korridor, der nach Osten zu Bereich 22 in der Brutstätte führt, enthält ein weißes Tor. Ein anderes weißes Tor befindet sich in der südlichen Passage, die den Raum mit Bereich 21 in der Brutstätte verbindet.

Brutstätte

Thayaner kümmern sich um die Eier exotischer Monster in diesem Bereich. Sie brüten sie aus und ziehen die Jungen auf, um Thay zu dienen.

21. Eierkammer

In den beiden Zugängen zu diesem Bereich ist es warm und schwül.

> Hitze wogt aus dieser Kammer und Dampf verschleiert Teile des Raums. In steinernen Feuerschalen, die in die Wände eingebaut sind, brennen orange Flammen, und ebenso in Feuerschalen an verschiedenen anderen Stellen im ganzen Raum. Der Boden ist mit Sand bestreut, auf dem Dutzende große Eier von verschiedener Farbe und Oberflächenbeschaffenheit ruhen.

Kreaturen. Ein ***Verzauberer*** der Roten Magier (siehe Anhang B) und sechs **Skelette** beaufsichtigen die Eier. Falls ein Kampf ausbricht, schickt der Magier die Untoten zum Abschirmen vor und benutzt gezielte Zaubersprüche, welche die Eier nicht beschädigen.

Feuerschalen. Die magischen Steinfeuerschalen sind fest im Raum eingebaut und können nicht bewegt werden. Eine Kreatur, die eine Feuerschale erstmals während eines Zugs berührt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

Eier. Die Eiergelege machen diesen Bereich zu schwierigem Gelände. Keines der Eier steht kurz vor dem Schlüpfen. Eine Person mit einer Waffe könnte alle Eier in etwa 5 Minuten zerstören. Die Eier ohne Pfleger zurückzulassen, würde sie auch leblos machen. Die Eier stammen von einer Auswahl an Kreaturen, inklusive Hakenschrecken, Rhemorhaz, Wyvern und Basilisken. Von jeder Art gibt es 1W6 + 1 Stück. Eine bestimmte Art von Ei zu identifizieren, erfordert einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 20.

Dampf. Dampf verschleiert diese Kammer leicht.

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Im Korridor hinter dem westlichen Ausgang ist ein weißes Tor, welches Bereich 21 vom Schweinegehege trennt.

22. Schlüpflingsställe

Jeder in der Nähe der Türen hört das Kreischen und Heulen der eingesperrten Tiere.

> Gemeißelte Reliefs engelsgleicher Gestalten entlang der Wände dieser riesigen Halle stehen in Kontrast zu den überfüllten Eisenkäfigen hier. Die Hälfte dieser Zellen ist mit winzigen, kreischenden Versionen tödlicher Monster vollgestopft.
>
> In der Südostecke ist ein schwarzes Tor. Nördlich des Tors ist ein Kontaktstein.

Aura. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Verwandlungsaura über dem gesamten Bereich, welche ein einfacher magischer Effekt ist, um den Gestank der Schlüpflinge und ihres Futters zu kontrollieren.

Kreaturen. Eine **Wandlerin** der Roten Magier beaufsichtigt zwei **Thayanische Lehrlinge** beim Pflegen der gefangengehaltenen Schlüpflinge, während vier **Thayanische Krieger** Wache stehen (siehe Anhang B für alle drei Wertekästen). Sie greifen Eindringlinge an. In einer verzweifelten Schlacht könnte die Rote Magierin sich die Zeit nehmen, Schlüpflinge freizulassen, um die Gegnerschaft der Charaktere zu vergrößern.

Falls die Schlacht für die Thayaner schlecht verläuft, ergibt sich die Rote Magierin. Ihr Name ist Myrja, und ihre Loyalität gegenüber Szass Tam ist nicht gerade unbeirrbar. Falls die Charaktere sie verschonen, bietet sie ihnen die Parole an, mit der sie an der Falle und den Kreaturen in Bereich 23 vorbeikommen („Das, was tot ist, bleibe so") und einen Fetzen altes Wissen.

Käfige. Die Hälfte der Käfige hier steht leer. Die anderen beinhalten die folgenden jungen Monster, welche abgeschwächte Kreaturen sind (siehe „Abgeschwächte Monster", Seite 113).

Käfig A. Ein **Remorhaz**.
Käfig B. Zwei **Basilisken**.
Käfig C. Fünf **Düstermäntel**.
Käfig D. Fünf **Atterkopps**.
Käfig E. Zwei **Aaskriecher**.
Käfig F. Ein **Behir**
(Kein Merkmal Umschlingen oder Verschlucken).
Käfig G. Zwei **Hakenschrecken**.
Käfig H. Eine **Wyvern**.

Jeder Käfig hat mit Runen beschriebene Gitterstäbe aus Stahl. Verwandlungsmagie auf den Gitterstäben macht sie unzerbrechlich, damit eine Kreatur im Inneren nicht physisch oder magisch durch die Gitterstäbe hindurch angreifen kann. Um die Insassen eines Käfigs zu befreien, kann ein Charakter das Schloss an der Käfigtür knacken, was einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 erfordert.

Falls sie aus ihren Käfigen befreit werden, greifen die Jungen die nächststehenden Kreaturen an. Falls ein Thayaner und ein Charakter gleich nahe an einer jungen Kreatur stehen, wählt sie den Charakter als Ziel aus.

Schlüssel. Myrja hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel. Sie trägt ebenfalls einen Schlüssel zu jedem der Käfige an einem Ring an ihrem Gürtel.

Weiße Tore. An Bereich 22 grenzen drei weiße Tore. Eines liegt an der Verbindung zum Schweinegehege, ein weiteres an der zu den Dunklen Gärten und ein drittes an der zum Tempel der Verzweiflung.

Dunkle Gärten

Einst ein Bereich von tödlichen Gärten, wurden diese Kammern umgebaut, um die Blutställe zu versorgen.

23. Toter Garten

Tote und geschwärzte Dornenranken bedecken die Wände und den Boden. Diese sind mit kleinen, kreisförmigen Löchern von der Größe einer menschlichen Faust übersät.

In der Nordostecke ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Sieben **Zombies** und zwei **Gruftschrecken** haben die Türen zu den Bereichen 22 und 24 genau im Blick. Wer vermittels des schwarzen Tors erscheint, kann den Überraschungseffekt erlangen, falls er sofort angreift.

Solange die Kreaturen nicht angegriffen werden, gewähren sie jedem freien Durchgang, der wie ein Thayaner aussieht und die Parole für den Raum kennt (siehe Bereich 22). Die Gruftschrecken stellen sich jedem in den Weg, der die Parole kennt, aber wie ein Eindringling aussieht. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Charisma (Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 15, um sie dazu zu überreden, die Waffen zu senken.

Aura. Ein auf diesen Bereich gewirkter Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um jedes Loch und lässt die Anwesenheit eines magischen Effekts vermuten.

Blutrankenfalle. Falls sich eine nicht-untote Kreatur 3 m oder weiter in den Raum hineinbewegt, ohne die Parole auszusprechen, schießen belebte Ranken aus den Löchern hervor und in jeden Teil des Raums hinein. Jede Kreatur muss die Parole aufsagen; es reicht nicht, wenn ein Charakter sie für die ganze Gruppe ausspricht.

Die Ranken ignorieren die Untoten. Jeder nicht-untote Kreatur, die sich im Raum aufhält, während die Ranken hervorkommen, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst wird sie von einer Ranke festgesetzt. Eine Kreatur erleidet jedes Mal, wenn sie ihren Zug auf diese Weise festgesetzt beginnt, 11 (2W10) Stichschaden. Eine festgesetzte Kreatur kann sich selbst oder eine andere Kreatur mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 befreien, oder nur sich selbst mit einem gelungenen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 13. Eine Ranke, die eine Kreatur festgesetzt hat, kann auch abgeschnitten und getötet werden; jede Ranke hat RK 15 und 8 Trefferpunkte.

Solange die Ranken anwesend sind, ist der Bereich leicht verschleiert und schwieriges Gelände. Eine Kreatur erleidet 2 (1W4) Stichschaden pro 1,50 m, die sie sich durch den Raum bewegt. Eine Kreatur, die sich während ihres Zugs weiter als 4,50 m weit bewegt, muss sofort einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur wie oben beschrieben festgesetzt.

Falls zum Ende einer Runde, nachdem die Falle ausgelöst wurde, keine Kreatur festgesetzt ist, sterben alle Ranken augenblicklich. Die Falle geht dann 1 Stunde lang in einen Ruhezustand.

Glyphenschlüssel. Jeder der Gruftschrecken hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt im Korridor nach Westen zwischen diesem Bereich und der Brutstätte.

24. Bleicher Garten

Die Roten Magier nutzen diesen magischen Garten als Nahrungsquelle.

Licht. Der Raum ist von dämmrigem Licht erfüllt.

Der Geruch verfaulender Pflanzen hängt über einem unterirdischen Garten. Weiße Ranken, die zittern, als würden sie von einer nicht zu fühlenden Brise berührt, winden sich um rissige Pfeiler, die in einem fahlen Licht leuchten. Zwischen den Pfeilern stehen kreidebleiche Blumen, kränklich graue Büsche und Riesenpilze in dichten Hainen um ein paar Kieswege herum.

Viele Körbe voller Pflanzenmaterial sind in Regalen gestapelt, die in die Wände neben den Türen geschlagen wurden.

Kreaturen. Zwölf unbewaffnete humanoide **Skelette** wandern durch den Bereich und ernten Pflanzenmaterial in großen Körben. Wenn sie Schösslinge abreißen, begleitet ein knisterndes Geräusch eine Zunahme des Leuchtens eines nahestehenden Pfeilers, und die abgeerntete Pflanze beginnt, schnell nachzuwachsen.

Die Skelette ignorieren Eindringlinge, solange sie nicht angegriffen oder ihnen Schaden zugefügt wird. In diesem Fall greifen sie alle Unbefugten im Raum an.

Zwei **Modernde Schlurfer** verstecken sich in den Hainen und ignorieren die Skelette. Diese Kreaturen sind darauf abgerichtet, niemanden zu beachten, der innerhalb von 4,50 m um eine der Türen bleibt, wo die Körbe in den Regalen gelagert werden. Sie warten darauf, jede nicht-untote Kreatur aus dem Hinterhalt anzugreifen, die sich weiter in den Raum vorwagt.

Dichter Garten. Jeder Bereich innerhalb von 1,50 m um einen Pfeiler herum, der nicht auf der Karte als Teil des Wegs dargestellt ist, gilt als schwieriges Gelände.

Pfeiler. Die Pfeiler der Kammer reagieren, wenn Pflanzenmaterial in der Kammer beschädigt wird. Zum Ende jeder Runde, während der ein Modernder Schlurfer Schaden erlitten hat, kräuselt sich eine Energieentladung über die Pfeiler, und jede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um einen Pfeiler herum aufhält, erleidet 5 (1W10) Blitzschaden.

Weißes Tor. Der Durchgang, der nach Westen führt, enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Tempeln der Verzweiflung verbindet.

25. Traumgarten

Ein Gartenhof, der eines Palastes würdig wäre, weist Wände aus dunklem, graugeädertem Marmor auf. Die Decke aus Messing wird von schwarzen Marmorpfeilern gestützt. Zwischen den Pfeilern sind Hochbeete aus Stein mit Blumen und Kletterranken in allen Farben des Regenbogens bepflanzt, und ihr süßes Aroma hängt in der Luft.

Kreaturen. Thuria, ein **Verzauberer** der Roten Magier (siehe Anhang B) wohnt hier und beaufsichtigt die Blutställe. Zwei **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B) und acht **Zombies** in Roben bewachen ihn, und ein **Schwarzer Drachennestling** ist sein persönliches Schoßtier. Wenn die Charaktere erstmals eintreffen, hat der Drache gerade einen Gemeinen getötet.

Thuria verbringt einen großen Teil seiner Zeit in Abgeschiedenheit, und genießt die Gelegenheit, Eindringlinge zu bekämpfen. Falls seine Trefferpunkte auf 20 oder weniger reduziert werden, ergibt er sich und bietet zwei Fetzen altes Wissen im Austausch für sein Leben an. Er ist ebenfalls gewillt, seinen Schatz aufzugeben und die Einstimmungen seines Glyphenschlüssels zu teilen. Den eigentlichen Schlüssel gibt er bei ernsten Drohungen heraus.

Gewölbezustand. Falls Thuria eine anfängliche Begegnung mit den Spielercharakteren überlebt, gehen er und alle seine überlebenden Verbündeten auf Patrouille und greifen alle Eindringlinge im Verdammnisgewölbe an.

Gartenbeete. Verzauberungsmagie durchströmt die Gartenbeete. Jedem Humanoid, der länger als 1 Minute hier verbringt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst wird er bewusstlos. Die Kreatur kann den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Bei jedem gelungenen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Effekt immun. Die Kreaturen hier sind bereits immun gegen diesen Effekt.

Thurias Ruhestatt. Das mittlere der drei südlichsten Gartenbeete ist voller Pflanzen, die wie Möbelstücke geformt sind. Ein kreisförmiger Busch ist ein Ruhesofa, ein eckiger ist solide genug, um ihn als Schreibtisch zu benutzen, und andere in der Nähe dienen als kleine Stühle.

Kontaktstein. An der südlichen Wand neben Thurias Ort der Ruhe befindet sich ein Kreis aus glühenden Glyphen, die als Kontaktstein dienen.

Schätze. Thuria trägt einen Goldreif mit eingelegten Rubinen (1.000 GM wert) und eine goldene Manschette (100 GM). Er hat eine *Zauberschriftrolle* mit *Fliegen* und einen *Trank der Mächtigen Heilung* bei sich.

Ein Schreckenskrieger hat ein *Langschwert +1*, und jeder hat eine Goldmanschette, die zu der von Thuria passt.

In Thurias „Schreibtisch" befinden sich banale Aufzeichnungen wichtiger Aufgaben in den Blutställen. Ebenfalls dort befinden sich *Öl der Körperlosigkeit* und ein als *Heiltrank* getarnter *Trank des Gifts*. Ein Bündel ineinander verschlungener Zweige öffnet sich wie eine Schatulle und offenbart 100 PM und einen Diamanten (1.000 GM wert).

Glyphenschlüssel. Thuria hat einen auf diese Zone, die Ungezieferhallen, das Schweinegehege, die Brutstätte und die Tempel des Aufruhrs (im Sektor Tempel der Extraktion) abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Hinter dem Ausgang nach Süden liegt ein weißes Tor im Korridor, der zur Halle der Nekromantie führt.

Domäne der Herren

Dieser Sektor ist das zentrale Allerheiligste der Roten Magier, die über das Verdammnisgewölbe gebieten.

Schauplätze in der Domäne der Herren sind auf Karte 5.5 gekennzeichnet.

Die Tempel der Verzweiflung

Obwohl die Kammern in dieser Zone als „Tempel" bezeichnet werden, sind sie im Wesentlichen Wachräume, die entworfen wurden, um die Unvorsichtigen zu vernichten.

Türen. Alle Türen in dieser Zone sind abgeschlossen.

Aura. Göttliches Gespür und *Gutes und Böses entdecken* offenbaren, dass diese Zone gründlich entweiht wurde.

26. Tempel des Lichts

Glühende Pfeiler tauchen diese Kammer aus weißem Marmor in helles Licht. Jeder Pfeiler ist in der Form einer lächelnden Gestalt gemeißelt, welche ihre Hände ausgestreckt hält, als erwarte sie eine Opfergabe.

Im Gegensatz zu den glückselig blickenden Pfeilern enthalten Alkoven im ganzen Raum Statuen vierarmiger Gargylen.

Vorwarnung. Charaktere, welche diesen Bereich betreten, spüren trotz der Gargylen Gelassenheit. Falls ein Spieler Zweifel an diesem Eindruck zum Ausdruck bringt, kann der Charakter dieses Spielers einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen. Bei einem gelungenen Wurf merkt der Charakter, dass das Gefühl künstlich und illusorisch ist.



Karte 5.5: Domäne der Herren

Kreaturen. Wenn die Charaktere erstmals diesen Bereich betreten, sind die acht vierarmigen Gargylen echte Statuen. Nachdem eine Tür außer einer Geheimtür in diesem Bereich geöffnet wurde, erwachen vier vierarmige Gargylen zum Leben (als normale **Gargylen** mit 63 Trefferpunkten und einem zusätzlichen Klauen-Angriff für insgesamt drei Angriffe mit dem Mehrfachangriff) und greifen an. Dieser Prozess geht so lange weiter, wie irgendwelche Gargylen in den Alkoven übrig sind. Die Gargylen verlassen den Raum nicht.

Pfeiler des Lichts. Die Pfeiler scheinen ein gewisses Maß an schützender Macht zu bieten, sind jedoch mit Magie belegt, die den Zweck hat, die Qual derjenigen zu verlängern, die hier gefangen sind. Wenn eine Kreatur einen Pfeiler berührt, pulsiert der Raum mit Licht, und diese Kreatur erhält 5 temporäre Trefferpunkte. Alle erschlagenen Gargyle verschwinden, wenn das Licht pulsiert, und eine neue Statue erscheint in

einem leeren Alkoven. Dieses Licht pulsiert einmal pro Stunde spontan und füllt die Gargylen wieder auf, selbst wenn niemand anwesend ist.

Leiche. Vor einem Alkoven, an einer Stelle, wo die Charaktere sie nur sehen können, nachdem sie den Raum betreten haben, liegt die rotberobte Gestalt eines männlichen Menschen. Vorja, ein Roter Magier, der hierher gesandt wurde, um sich der Hinrichtung zu stellen, fiel vor den Gargylen, stabilisierte sich jedoch, nachdem man ihn im Glauben, er sei tot, zurückließ. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15, ihn wieder zu Bewusstsein zu bringen. Er hat nur 1 Trefferpunkt, solange keine Heilmagie benutzt wurde. Vorja ist nicht in einem Zustand, in dem er kämpfen könnte, und seine Loyalität gegenüber Thay ist dürftig.

Falls man ihm hilft, kann Vorja einen Fetzen altes Wissen zusammen mit Beschreibungen der Halle des Gehorsams und der Halle der Nekromantie offenbaren. Er weiß nichts über diese Zone. Falls man ihm einen Glyphenschlüssel gibt und zu einem schwarzen Tor bringt, entflieht er dem Verdammnisgewölbe und schließt sich Syrannas Kräften an.

Gewölbezustand. Die Natur dieses Bereichs bedeutet, dass die Gargylen nicht dauerhaft erschlagen werden können.

Weiße Tore. Ein weißes Tor liegt im Korridor nach Norden, der die Verbindung zur Brutstätte darstellt. Ein weiteres weißes Tor befindet sich im östlichen Durchgang zwischen diesem Bereich und den Dunklen Gärten.

27. Tempel des Schattens

Eine Kreatur in der Nähe der Türen zu diesem Bereich hört ein schwaches Stöhnen. Dessen Lautstärke nimmt zu, während sich die Kreatur näher an die Türen heran bewegt.

> Ein klagendes Heulen bricht aus den Schatten dieser dämmrigen Kammer hervor und hallt von schwarzen Marmorwänden wider. Dunkle Pfeiler erheben sich zur Decke, von denen jeder Schatten verströmt, der sich wie Rauch in der Luft kräuselt. Alkoven im ganzen Raum enthalten Statuen von vierarmigen Gargylen, die in Dunkelheit gehüllt sind.

Licht. Dämmriges Licht strahlt von den Pfeilern aus und erfüllt den Bereich. Alle Lichtquellen, die in den Raum gebracht werden oder hier erschaffen werden, strahlen nur dämmriges Licht aus, solange es sich nicht um einen Zauber des 3. Grades oder höher handelt.

Klagelaute. Die Kammer wird von einem grausigen Klagen durchzogen, das entnervende Effekte auf nicht-untote Kreaturen hat, die es hören. Solche Kreaturen haben einen Nachteil bei Nahkampf-Angriffswürfen, Stärkewürfen und Geschicklichkeitswürfen. Ein Charakter kann eine Aktion aufwenden, um einen Weisheitswurf oder Charisma wurf gegen SG 14 abzulegen. Bei einem gelungenen Wurf kann der Charakter den Effekt 10 Minuten lang ignorieren.

Kreaturen. Schatten, die um einen Pfeiler herum wabern, gerinnen zu einem **Todesalb**, nachdem eine Tür außer einer Geheimtür zu diesem Bereich geöffnet wurde. In jeder folgenden Runde kommt ein weiterer Todesalb aus einem anderen Pfeiler hervor, bis acht Untote erschienen sind. Die Untoten verlassen den Raum nicht.

Pfeiler des Schattens. Die Pfeiler hier sind von nekromantischer Magie erfüllt. Eine untote Kreatur, die den Pfeiler berührt (oder sich durch ihn hindurch bewegt), erhält 5 temporäre Trefferpunkte. Eine nicht-untote Kreatur, die einen Pfeiler berührt, erleidet 5 (1W10) nekrotischen Schaden und 5 (1W10) Kälteschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Schwarzes Tor. Der Raum hinter der westlichen falschen Tür enthält ein schwarzes Tor.

Kontaktstein. Ein Kontaktstein befindet sich an der Wand neben dem schwarzen Tor.

28. Tempel des Blutes

> Der kupferartige Geruch von Blut hängt schwer in der Luft in dieser Kammer aus dunkelrotem Marmor. Pfützen von Blut sind auf dem Boden um mehrere dämmrig leuchtende rote Pfeiler verteilt. Die Pfeiler geben Dunstfetzen ab. Statuen vierarmiger Gargylen, von deren Mäulern und Klauen Blut tropft, stehen in Alkoven in der ganzen Kammer.

Licht. Dämmriges, blutrotes Licht strahlt von den Pfeilern aus und erfüllt den Bereich.

Blut. Aufgrund des glitschigen Bluts auf dem Boden, muss einer Kreatur, die sich mit mehr als ihrer halben normalen Schrittbewegungsrate über den Boden bewegt, ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie den Zustand Liegend.

Kreaturen. Der um zwei der Pfeiler wabernde Dunst gerinnt zu einem Paar **Vampirischer Nebel** (siehe Anhang B), nachdem eine Tür außer einer Geheimtür zu diesem Bereich geöffnet wurde. Ein weiterer Vampirischer Nebel erscheint, wann immer eine weitere solche Tür geöffnet wird. Dieser Prozess geht weiter, bis acht der Kreaturen sich manifestiert haben.

Pfeiler des Blutes. Falls eine lebende humanoide Kreatur einen Pfeiler berührt, klebt der Teil ihres Körpers fest, der den Pfeiler berührt hat. Die Kreatur erleidet den Zustand festgesetzt. Zu Beginn jedes ihrer Züge wird der festgesetzten Kreatur Blut entzogen und ihr muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 5 (1W10) nekrotischen Schaden, und ihr Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des Schadens gesenkt, bis die Kreatur eine lange Rast abschließt. Mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 15 kann die Kreatur eine Aktion verwenden, um dem Griff des Pfeilers zu entkommen, oder eine andere Kreatur kann eine Aktion aufwenden, um ein Opfer vom Pfeiler zu lösen.

Weiße Tore. Zwei weiße Tore grenzen an Bereich 28 an. Eines liegt im Süddurchgang, der zur Halle des Gehorsams führt, und die andere liegt im östlichen Korridor, der die Verbindung zur Halle der Nekromantie bildet.

Halle des Gehorsams

Die Roten Magier benutzen die Magie der Halle des Gehorsams, um eifrige Gefolgsleute zu erschaffen.

29. Konditionierungshof

> Türen umgeben hier einen zentralen Innenhof, was den Eindruck eines mönchischen Heiligtums aufkommen lässt. An jedem der leuchtenden, silbernen Pfeiler, welche die Decke stützen, ist ein Satz von Ketten und Fesseln befestigt. Thayaner hängen von vier der Pfeiler herab, ihre scheinbar toten Augen weit geöffnet, als wären sie in einem Zustand tiefster Konzentration.

Silberne Pfeiler. Die silbernen Pfeiler geben Verzauberungsmagie ab, die den Willen und die Wahrnehmung abstumpft und verursachen bei jeder Kreatur im Innenhof einen Nachteil bei Weisheitswürfen und Rettungswürfen. An die

Pfeiler gekettet zu sein, verursacht hypnotische Träume. Diese verbessern, nach einer Zeitspanne von Wochen oder Monaten, Kampffertigkeiten und erfüllen die meisten Kreaturen mit einer starken Hingabe an die Roten Magier.

Vier an die Pfeiler gekettete Thayanische Krieger befinden sich in einem fortgeschrittenen Zustand der Trance. Sie können behandelt werden, als wären sie bewusstlos. Falls sie erschlagen werden, ertönt ein Gong in der Kammer und alarmiert die Bewohner der Zellen.

Zellen. Mehrere der Zellen sind Quartiere für Thayaner, die hier trainieren und arbeiten. Solange nicht anderweitig vermerkt, enthält jede Zelle grob gezimmerte Feldbetten und Truhen, die wertlose persönliche Besitztümer beinhalten.

Jeder Aufruhr in dem Bereich oder das Ertönen des Gongs alarmiert diejenigen in den Zellen. Der Rote Magier kommt 1 Runde später, und der Thayanische Lehrling kommt in der folgenden Runde heraus. Die Bewohner der anderen Zellen brauchen 1W4 + 1 Runden, um zu reagieren (würfle für jeden separat).

Die Insassen der Zellen sind wie folgt:

Zelle A. Ein **Illusionist** der Roten Magier haust mit einem **Thayanischen Lehrling** in dieser feinen Kammer (siehe Anhang B für beide Wertekästen). Der Magier ist halb eingeschlafen. Beide haben auf die Zone abgestimmte Glyphenschlüssel sowie Schlüssel zu den C-Zellen. Im Kampf benutzt der Lehrling eine Aktion, um die besetzte C-Zelle zu öffnen, falls er ohne signifikantes Risiko dazu in der Lage ist.

Zelle B. Zwei **Thayanische Krieger** (siehe Anhang B) schlafen in jedem von vier kleinen Räumen. Die mit einem Sternchen markierten B-Zellen sind leer.

Zelle C. Die Türen zu diesen beiden Zellen sind abgeschlossen. Vier **Thayanische Krieger** (siehe Anhang B) werden in einer von diesen festgehalten, wenn sie nicht an der Reihe sind, an die silbernen Pfeiler gefesselt zu werden. Die andere C-Zelle ist leer.

Zelle D. Diese Zelle enthält Etagenbetten, ist aber leer.

Schwarzes Tor. Der Raum hinter der Geheimtür in der Südwestecke enthält ein schwarzes Tor.

Weiße Tore. Die Korridore, die aus diesem Bereich nach Norden und nach Westen herausführen, beinhalten weiße Tore, welche die Verbindung zu den Tempeln der Verzweiflung und der Halle der Nekromantie herstellen.

30. Abrichtsaal

Ein Arsenal von Waffen und Rüstungen hängt an den Wänden dieser breiten Kammer, deren Boden mit Blut und schwarzem Sekret befleckt ist. An der Wand zwischen zwei Waffengestellen im Osten ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Lahnis, ein **Hevorrufer** der Roten Magier (siehe Anhang B), dirigiert das brutale Kampftraining hier. Sechs **Thayanische Krieger** gehen einen **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B für beide Wertekästen) und sieben **Skelette** an. Lahnis befiehlt der ganzen Bande, Eindringlinge anzugreifen. Weil sie mit ihrem Kampf beschäftigt waren, beginnt jede Kreatur außer Lahnis mit gegenwärtigen Trefferpunkten in Höhe ihres halben Trefferpunktemaximums.

Lahnis hält sich im Kampf anfangs im Hintergrund, benutzt Zauber niedriger Grade und versucht, die Motivationen der Charaktere einzuschätzen. Seine Ergebenheit für Szass Tam ist am Erlahmen. Er tendiert dazu, die Thayanischen Rebellen zu unterstützen, ist aber noch nicht formell in ihre Reihen eingetreten. Er sorgt sich, dass ihn manche seiner Kollegen



Lahnis, Roter Magier

verdächtigen könnten, die Szass Tam gegenüber loyal sind. Etwa in der zweiten Runde des Kampfes, oder falls seine Trefferpunkte auf die Hälfte oder weniger reduziert werden, fragt Lahnis die Charaktere direkt nach ihren Zielen und gibt seine Bereitschaft zu, sich den Rebellen anzuschließen. Die Charaktere können ihn mit überzeugenden Aussagen und Beweisen herumkriegen, dass sie andere Teile des Gewölbes überwunden haben. Falls die Charaktere sich sein Vertrauen verdienen, wendet Lahnis sich gegen Szass Tam, da er nun überzeugt ist, dass die Pläne des Regenten der Ruin von Thay sein werden.

Er wendet sich dann gegen die Thayaner hier, von denen er weiß, dass sie nicht die Waffen senken werden, und hilft den Charakteren im Kampf. Im Anschluss gibt Lahnis zwei Fetzen alten Wissens, die Einstimmungen seines Glyphenschlüssels sowie seine physischen Schlüssel heraus. Er geht durch das schwarze Tor in Bereich 29 zum Torhaus.

Schätze. Unter den Waffen hier befinden sich ein *Kurzbogen +1*, eine *Streitaxt +1* und ein *Zweihandschwert +1*. Eine schwer zerkratzte Ritterrüstung hier ist eine *Rüstung der Verwundbarkeit* (Typ nach deiner Wahl). Zusätzlich trägt Lahnis einen *Ring des Schutzes*.

Schlüssel. Lahnis trägt einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel. Er trägt ebenfalls einen Schlüssel bei sich, der gefahrlos alle Türen in den Tempeln der Verzweiflung öffnet, und ebenso einen Schlüssel zum Öffnen der C-Zellen in Bereich 29.

Entwicklung. Falls Lahnis sich den Rebellen anschließt, liefert er Informationen, welche die Alarmstufe des Verdammnisgewölbes um 1 verringern.



Phaia, Nekromantin der Roten Magier

Halle der Nekromantie

Rote Magier üben und verfeinern ihre dunkelste Magie in der Halle der Nekromantie.

31. Unvergängliches Laboratorium

Falls Phaia und Kelson hier sind (siehe „Kreaturen" weiter unten), kann jeder, der an der Tür horcht, Geschrei hören, das von der anderen Seite kommt.

> Die Wände dieses Mausoleums aus schwarzem Marmor sind von Hunderten Nischen gesäumt. Jede davon beinhaltet eine mit Gold, Silber und wertvollen Edelsteinen besetzte Elfenbeinurne. Ein Dutzend graue Marmortische, die auf dem Boden angeordnet sind, sind mit Blut und Sekret verkrustet.
>
> An der Nordseite des Raums befindet sich ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Phaia, eine **Nekromantin** der Roten Magier (siehe Anhang B) entzieht Kelson Dunkeltreter die Seele. Dieser ist ein männlicher Halbelf, der auf jenem Tisch liegt, der am weitesten von der Tür entfernt ist, die die Charaktere zum Hereinkommen benutzen. Kelson ist bewusstlos und stabil bei 0 Trefferpunkten. Phaias Magie zieht aus seinem Körper eine neblige Gestalt heraus, die ihm ähnelt, und diese Gestalt schreit mit einer widerhallenden Stimme. Energiefäden fließen von der Gestalt in den Tisch und von dort in andere Gestalten im Raum.

Ein **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) auf einem nahegelegenen Tisch ist ein Roter Magier, der dem Prozess unterzogen wird, als Untoter erweckt zu werden. Ebenfalls in der Nähe werden zwei abgeschwächte **Gruftschrecken** (siehe „Abgeschwächte Monster", Seite 113) als Kriegeruntote wiedererweckt. Diese Gruftschrecken sind nur teilweise belebt, also reagieren sie nur auf Phaia, wenn sie einen Angriff befiehlt. Einer von ihnen versucht, in jeder Runde eine Urne nach einem Charakter zu werfen (+4 zum Treffen, Reichweite3/6 m; eine Kreatur). Ein Treffer verursacht 3 (1W6) Wuchtschaden, und das Ziel muss, wie im Abschnitt „Urnen" vermerkt, Rettungswürfe ablegen. Phaia bleibt ein oder zwei Runden lang, um die Fähigkeiten der Gruppe einzuschätzen, und bewegt sich dann nach Bereich 32 oder benutzt das schwarze Tor in dem Raum.

Als treue Dienerin von Szass Tam folgt Phaia der Philosophie des Lichfürsten, wonach keine Magie zu gefährlich und kein Experiment zu finster ist, falls es Macht verspricht. Phaia ist rechtschaffen böse und so opportunistisch wie niederträchtig.

Sie tut alles, was sie kann, um sich selbst vor dem Tod zu bewahren. Das beinhaltet auch die Nutzung von Szass Tams Geheimnissen. Sie kann zwei Fetzen alten Wissens offenbaren und ist willens, die Einstimmungen ihres Glyphenschlüssels zu teilen. Darüber hinaus kann sie die Charaktere ein Ritual lehren, das die Magie dieses Bereichs nutzt, um einen seelengebundenen untoten Charakter ins Leben zurückzubringen.

Falls man es ihr erlaubt, entflieht sie dem Verdammnisgewölbe.

Aura. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Nekromantie über dem gesamten Bereich, was die Magie andeutet, die beim Erschaffen von Untoten hilft. Göttliches Gespür und *Gutes und Böses entdecken* offenbaren, dass dieser Bereich entweiht ist.

Steintafeln. Diese 1 m hohen, gemeißelten Tafeln kanalisieren die Energie von Leben und Untod. Sie helfen bei Ritualen und Zaubern, mit denen Untote erschaffen werden.

Mit dem richtigen Wissen kann eine Kreatur die Steintafeln benutzen, um einen seelengebundenen Charakter in eine normale Kreatur zurückzuverwandeln. Dies zu tun, erfordert die Unterstützung eines Roten Magiers oder explizite schriftliche Anleitung, so wie die Schriftrolle in Lahnis' Raum in Bereich 32. Das Ritual dauert 20 Minuten und erfordert, dass ein Zauberwirker einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegt. Der Zauberwirker muss auch einen Zauberplatz des 3. Grades ausgeben. Bei einem gelungenen Wurf kehrt die seelengebundene Kreatur zum Normalzustand zurück und alle seine Trefferwürfel sind aufgebraucht. Bei einem misslungenen Wurf ist der Zauberplatz verbraucht, aber die Kreatur bleibt weiterhin seelengebunden.

Urnen. Die Urnen sind magisch und wertlose, aber geschickte Fälschungen, die wertvoll erscheinen. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20, um die Wahrheit festzustellen. Jeder nicht-untoten Kreatur, die eine Urne berührt, muss ein Konstitutions- oder Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen (nach Wahl der Kreatur), sonst erleidet sie 10 (3W6) nekrotischen Schaden und 1 Minute lang den Zustand Gelähmt. Die Kreatur kann den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Falls dieser Schaden die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 reduziert, stirbt die Kreatur und zerfällt zu Staub.

Kelson. Trotz seines Martyriums kann Kelson Dunkeltreter mittels normaler Methoden gesundgepflegt werden, obwohl er nicht in einem Zustand ist, der ihm zu helfen erlaubt. Er dankt den Charakteren für seine Rettung und bietet zwei Fetzen alten Wissens an. Er bittet um einen Glyphenschlüssel und geht zum Torhaus, um sich zu erholen.

Schätze. Phaia hat einen *Dolch +1* dabei sowie eine *Zauberschriftrolle mit Dunkelsicht* und einen *Trank des Wasseratmens*.

Schlüssel. Phaia hat einen auf diese Zone und die Tempel der Unterdrückung (im Sektor Tempel der Extraktion) abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Im Korridor, der nach Westen führt, liegt ein weißes Tor, das ihn mit den Tempeln der Verzweiflung verbindet. Im nördlichen Zweig des Korridors nach Osten befindet sich ein weißes Tor, das zu den Dunklen Gärten führt.

32. Magierhof

Ein Stufenmonument aus grauem, mit Rot durchzogenem Marmor beherrscht einen offenen Innenhof, der von geschlossenen Türen umgeben ist. Blaues Licht scheint aus der Spitze des Monuments. Die Luft darum herum summt vor Macht, und ihre Vibration übermannt andere Empfindungen. Rote Magier und andere Thayaner knien auf den unteren beiden Absätzen. Ihre Augen sind auf das Monument fixiert.

Stufenmonument. Das Monument verstärkt Magie im Innenhof, doch diejenigen, die sich im Bereich aufhalten, haben Schwierigkeiten mit physischen Empfindungen und Aufgaben. Sie erhalten einen Nachteil bei Stärkewürfen und Geschicklichkeitswürfen sowie bei Rettungswürfen. Auf dem Monument zu meditieren, verursacht hypnotische Träume. Diese verbessern, nach einer Zeitspanne von Wochen oder Monaten, Fertigkeiten beim Zauberwirken und erfüllen die meisten Kreaturen mit einer starken Hingabe an die Roten Magier.

Jeder Absatz des Monuments ist 1,50 m hoch. Es erfordert 1,50 m zusätzliche Schrittbewegungsrate, um einen zu erklettern.

Kreaturen. Drei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) knien auf dem unteren Absatz des Monuments. Die Thayaner greifen Eindringlinge an.

Zellen. Die Zellen um den äußeren Rand des Hofs (die mit A bis D bezeichneten Räume auf der Karte) sind Quartiere für Thayaner, die hier trainieren und arbeiten. Solange nicht anderweitig vermerkt, enthält jede Zelle grob gezimmerte Feldbetten und Truhen, die wertlose persönliche Besitztümer enthalten. Mit einem Sternchen markierte Zellen sind leer.

Ein Kampf im Innenhof alarmiert die Bewohner der Zellen. Sie brauchen 1W4 + 1 Runden, um zu reagieren (würfle für jeden davon):

Zelle A. Lahnis (siehe Bereich 30) benutzt dieses Quartier, welches ein feines Bett, eine Truhe und einen Schreibtisch enthält. Den Bereich zu durchsuchen, fördert einen niedergeschriebenen Fetzen altes Wissen zutage sowie einen *Leitfaden der verstummten Zunge* und sechs *Zauberschriftrollen* (jeweils zweimal *Fluch brechen*, *Identifizieren* und *Magie entdecken*). Lahnis hat ebenfalls eine Schriftrolle, die das Ritual zur Rückverwandlung seelengebundener Untoter zu nicht-untoten Kreaturen in Bereich 31 beschreibt.

Zelle B. Ein **Hervorrufer** der Roten Magier (siehe Anhang B) schläft hier.

Zelle C. Ein **Thayanischer Lehrling** (siehe Anhang B) schläft hier.

Zelle D. Jeder dieser beiden Räume ist eine Bibliothek. Eine mit der Prüfung der Inhalte der Bibliothek verbrachte Stunde bringt zwei Fetzen alten Wissens ans Licht.

Kontaktstein. Oben auf dem Monument befindet sich ein Kreis aus glühenden Glyphen, der als Kontaktstein dient.

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier in Zelle B hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Zwei weiße Tore trennen Bereich 32 von anderen Zonen. Das Tor im Korridor nach Westen führt zur Halle des Gehorsams. Hinter den Türen nach Süden liegt ein Tor, das den Bereich mit dem Außenposten der Schreckenslegion verbindet.



Kelson Dunkeltreter

Aussenposten der Schreckenslegion

Die Schreckenslegion, die Armee von Thay, unterhält eine vollständige Kompanie im Verdammnisgewölbe.

33. Kavernenwachtposten

Glühende Kristalle, die in die Wände und Böden eingelassen sind, beleuchten eine raue Steinkaverne. Im Süden befindet sich ein schwarzes Tor.

Blaue Kristalle. Die blauen Kristalle sogen für helles Licht im Bereich.

Kreaturen. Ein **Thayanischer Krieger** (siehe Anhang B), fünf **Gnolle** und fünf **Orks** greifen Eindringlinge an, sobald sie diese sehen.

Glyphenschlüssel. Der Thayanische Krieger hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

34. Splitterkaverne

Diese Kaverne ist unbeleuchtet.

Die Wände und die Decke dieser rauen Kaverne bestehen aus einer Masse von Felsspitzen, der Boden ist mit Steinstaub und -splittern bedeckt. Ein Pfad ist durch das Geröll ausgetreten worden und windet sich zwischen Doppeltüren im Westen und einer groben Treppenflucht hindurch, die zu dem größeren und beleuchteten offenen Raum im Osten hinaufführt.

Pfad. Außer auf dem Pfad besteht der Boden im Raum aus schwierigem Gelände.

Splittersturmfalle. Verwandlungsmagie durchströmt den Raum. Jede Kreatur, die mehr als 1 Runde in diesem Bereich verbringt, löst die Falle aus. Wenn die Falle ausgelöst wird, muss jede Kreatur im Raum, die keine thayanische Uniform trägt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie durch herumfliegende Splitter 14 (4W6) Stichschaden, oder nur den halben Schaden bei einem gelungenen. Dieser Effekt wiederholt sich jede Runde, bis der Raum leer ist. Dann wird die Falle erneut scharfgestellt.

Der Pfad wird zu schwierigem Gelände, und falls die Kreaturen in den Bereichen 33 und 35 die Falle losgehen hören können, sind die Wachen gewarnt, dass sich Eindringlinge im Bereich aufhalten.

Steinwand. Eine grobe Steinwand trennt die untere Kaverne des Bereichs 34 von der höher gelegenen, fertiggestellten Kammer des Bereichs 35. Die Wand ist 4,50 m hoch.

35. Kaserne der Schreckenslegion

Das Licht in diesem Raum kann von Bereich 34 aus gesehen werden. Solange die Kreaturen hier keinen Grund haben, leise zu sein, sprechen sie laut miteinander.

> Drei Lagerfeuer erleuchten diese weitläufige Kammer. Ihr Rauch steigt nach oben und zieht durch Risse in der Decke ab. Verstreute Bettstätten und der Gestank von ungewaschenen Humanoiden lassen darauf schließen, dass hier viele Kreaturen hausen könnten.
>
> Im Osten, an der Wand zwischen zwei übergroßen Schlafsäcken, ist ein Kontaktstein.

Lagerfeuer. Große Feuer tauchen diesen Bereich in helles Licht. Eine Kreatur, die während eines Zugs erstmals in ein Lagerfeuer tritt oder ihren Zug in einem Feuer beginnt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

Kreaturen. In dieser Kammer rasten ein **Thayanischer Krieger** (siehe Anhang B) und eine Einheit der Schreckenslegion, die aus fünf **Orks** und fünf **Gnollen** besteht. Ein **Troll** ist hier auf Posten, um die anderen Legionäre auf Linie zu halten.

Steinwand. Siehe Bereich 34.

Gewölbezustand. Die Schreckenslegion patrouilliert das gesamte Verdammnisgewölbe. Falls eine Einheit erschlagen wird, die in der Kaserne rastet, trifft eine identische Einheit innerhalb von 1 Stunde hier ein.

Glyphenschlüssel. Der Thayanische Krieger hat einen auf jede Zone in diesem Sektor abgestimmten Glyphenschlüssel. Der Troll hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Ein weißes Tor liegt im Korridor nach Süden und führt zum Bau der Augen. Ein weiteres weißes Tor befindet sich im Durchgang nach Norden, der den Bereich mit der Halle der Nekromantie verbindet.

Zysten des Fernen Reiches

Der Einfluss des Fernen Reichs hat einen Teil des Verdammnisgewölbes verzerrt, wo mehrere sternförmige Kammern in eine verrückte Mischung von bearbeitetem Stein und glänzenden Wänden verwandelt wurden. Solange nicht anderweitig vermerkt, sind diese Kavernen dunkel.

Schauplätze in den Zysten des Fernen Reiches sind auf Karte 5.6 gekennzeichnet.

See des Wahnsinns

Ein Aboleth haust in einer wassergefüllten Spalte. Er kocht vor Zorn wegen seiner Gefangenschaft und hungert danach, die Lebenden zu versklaven.

36. Dunkles Gewässer

Wasser ist zu hören, wie es in diesem dunklen Bereich plätschert, bevor die Charaktere eintreffen.

> Die Wände dieser Kaverne weisen den gleichen dunklen Blauton auf wie das Wasserbecken, das die Mitte dieses Bereichs ausfüllt. Kleine Wellen breiten sich über die Oberfläche aus, als ob vor Kurzem etwas in das Wasser geworfen worden wäre. In der ganzen Kaverne beinhalten schmale Alkoven enorme Globen aus blauer Flüssigkeit, die in der Luft schweben.
>
> An der Westseite des Raums befindet sich ein schwarzes Tor, und an der Wand daneben ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Ein abgeschwächter **Aboleth** (siehe „Abgeschwächte Monster", Seite 113) haust tief in dem Becken. Innerhalb dieses Raums kann der Aboleth die Wassergloben (siehe „Wassergloben" weiter unten) dazu benutzen, sich herumzubewegen.

Das Martyrium des Abolethen im Verdammnisgewölbe hat ihn zu einem abgeschwächten Monster gemacht. Zusätzlich dazu macht sein Hass auf die Roten Magier den Abolethen zu einem potentiellen Verbündeten. Mit einem gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20, oder mit einem anderen gelungenen und passenden Wurf, kann ein Charakter den Abolethen dazu bewegen, sich zu entspannen und zu verhandeln. Im Austausch dafür, dass er die Charaktere verschont, verlangt der Aboleth, freigelassen zu werden und einen Glyphenschlüssel zu bekommen.

Becken. Dieses Becken ist über 100 m tief und hat steile Wände, die bis zu seinem Grund abfallen. Das Wasser innerhalb von 3 m unter der Oberfläche ist ein leicht verschleierter Bereich, und tieferes Wasser ist komplett verschleiert.

Wassergloben. Diese magischen Wassergloben schweben 1,50 m über dem Boden und haben einen Durchmesser von 4,50 m. Rote Magier benutzen sie, um aquatische Kreaturen durch die schwarzen Tore zu transportieren.

Als eine Aktion kann eine Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um einen Globus aufhält und einen Intelligenz wert von 10 oder höher hat, die Kontrolle über den Globus übernehmen, indem ihr ein Intelligenzwurf gegen SG 10 gelingt. Als Teil seiner Bewegung und mit einem gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 10, kann der Kontrollierende den Globus anweisen, sich mit ihm zu bewegen, und innerhalb von 1,50 m um den Kontrollierenden zu verbleiben. Der Kontrollierende eines Globus kann den Globus nach Belieben betreten und verlassen. Der Kontrollierende kann die Kontrolle über den Globus aufrechterhalten, während er sich innerhalb von 30 m darum herum aufhält. Eine andere Kreatur, die als Kontrollierender qualifiziert ist, kann die Kontrolle über den Globus übernehmen, indem sie einen Vergleich von Intelligenzwürfen gegen den gegenwärtigen Kontrollierenden gewinnt.

Einer Kreatur, die einen Globus berührt, aber nicht ihr Kontrollierender ist, muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst wird sie in den Globus hineingezerrt und ist unfähig, sich durch seine Umhüllung zurückzubewegen. Als eine Aktion kann sich eine gefangene Kreatur mit einem gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 15 befreien. Ebenfalls als eine Aktion kann der Kontrollierende eines Globus eine gefangene Kreatur mit einem gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 10 freilassen. Eine Kreatur innerhalb eines Globus hat halbe Deckung gegen Effekte, die von außerhalb des Globus kommen. Solange sie

sich innerhalb eines Globus befindet, kann die gefangene Kreatur keinen Vergleich um die Kontrolle des Globus ablegen.

Gewölbezustand. Falls die Charaktere den Abolethen befreien, wandert er durch das Gewölbe und greift jeden an, dem er über den Weg läuft.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt im ost-westlichen Korridor zwischen diesem Bereich und dem Bau der Augen.

37. Fesselndes Licht

Licht. Das dämmrige Licht, das diese Kammer erfüllt, wird noch vor dem Raum selbst sichtbar.

> Dämmriges Licht tanzt in der Luft und schimmert abwechselnd in allen Regenbogenfarben. Es erleuchtet sanft die Wände dieser Kaverne. Ein paar Knochenhaufen und Reste von Ausrüstung liegen über den Boden verstreut.

Kreaturen. Das schimmernde Licht hier hat zwei **Gruftschrecken**, zwei **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B) und sechs **Zombies** in seinen Bann gezogen. Sie greifen an, falls der Effekt der Falle auf sie endet.

Fesselndes Licht-Falle. Jeder Kreatur, die das magische Licht sieht, während sie sich in diesem Bereich aufhält, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst betritt sie die Kaverne und steht dort herum, während sie alle anderen Reize ignoriert. Wenn eine betroffene Kreatur Schaden erleidet, kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen, und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Jede nicht-untote Kreatur, die ihren Zug in dem beleuchteten Raum beendet, erleidet 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

Ein Zauber *Magie bannen* unterdrückt 10 Minuten lang den Effekt des Lichts. Jeder Zauberspruch, der das Licht überwältigt oder blockiert, unterdrückt es auch im Wirkungsbereich des Zaubers während der Wirkungsdauer des Zaubers.

Glyphenschlüssel. Einer der Schreckenskrieger hat einen auf den Wald des Todes abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt am Fuß der Treppe, die nach Westen hin zum Wald des Todes führt.

Bau der Augen

Thaxalia, ein Betrachter, wurde hier beschworen und eingesperrt.

Licht. Diese Zone ist in ein merkwürdiges grünes Glühen getaucht, das dämmrige Beleuchtung liefert.

38. Dolinenkaverne

> Diese raue Kaverne hat einen unebenen Boden mit offenen Löchern darin. Im Osten, auf einer runden Felsspitze, befindet sich ein Kontaktstein.

Falls die Charaktere von Norden her kommen, füge Folgendes hinzu:

> Südwestlich der Türen ist ein Alkoven, der ein schwarzes Tor enthält.

Kreaturen. Acht **Zombies** und zwei **Ogerzombies** greifen alle Eindringlinge an. Jeder Kampf warnt Thaxalia (Bereich 39) vor der Annäherung von Eindringlingen.

Dolinen. Diese offenen Trichtersenken haben einen Durchmesser von 1,50 m und eine Tiefe von 3 m. Eine Kreatur, die in eine Doline stürzt, wird am engen unteren Ende festgesetzt. Es erfordert einen Stärkewurf oder Geschicklichkeitswurf gegen SG 13, um sich freizuwinden, und eine kleine Kreatur hat einen Vorteil bei diesem Wurf. Dann ist es eine einfache Angelegenheit, aus der Doline herauszuklettern.



Karte 5.6: Zysten des Fernen Reiches

Weißes Tor. Im Durchgang, der nach Westen führt, befindet sich ein weißes Tor, das den Bereich mit dem See des Wahnsinns verbindet.

39. Domäne des Betrachters

> Hunderte, nicht blinzelnde Augen starren von langen Wänden aus glänzendem grünem Stein in diesen Raum. Der Boden dieser Kammer ist mit zähflüssigem Schleim bedeckt, der von vier Stalagmiten heruntertropft.

Betrachter. Thaxalia, ein abgeschwächter **Betrachter** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113), der durch thayanische Magie verkrüppelt wurde, schwebt nahe der Decke und versucht, unbemerkt zu bleiben, während Eindringlinge den Bereich betreten. Thaxalias mittleres Auge und zwei seiner Augenstiele wurden von den Roten Magiern verstümmelt, was

diese Augenstrahlen (Todesstrahl und Auflösung) machtlos macht. Falls er gewarnt ist oder seine Trefferpunkte auf 50 oder weniger reduziert wurden, zieht er sich nach Bereich 40 zurück und überlässt es seiner Brut, mit der Bedrohung fertig zu werden.

Nach nur 2 Runden inspiriert Thaxalias Hass auf die Roten Magier den Betrachter dazu, die Absichten der Charaktere im Gewölbe zu hinterfragen. Falls sie ihre Ziele offenlegen, schlägt der Betrachter eine Allianz vor und preist seine Rachepläne an.

In ihrer Furcht vor Thaxalias Fähigkeit, Unheil anzurichten, falls er dieser Zone entkommt, haben die Roten Magier den Betrachter mit der Unfähigkeit verflucht, Glyphenschlüssel zu verwenden. Thaxalia kennt die Lösung nicht, doch ein Zauber *Fluch brechen* kann die Einschränkung aufheben. Der Betrachter nimmt dann dem Gruftschrecken in Bereich 40 einen Glyphenschlüssel ab und bittet die Charaktere, ihm weitere Einstimmungen zur Verfügung zu stellen. Falls dies abgelehnt wird, wird er feindselig und benutzt seine Kräfte, um die Charaktere dazu zu zwingen, ihm weitere Einstimmungen zu geben.

Betrachterbrut. Zwischen dieser Welt und dem Fernen Reich klammern sich die Manifestationen von Betrachterbrut an die Kavernenwände. Diese Bruten sind keine unabhängigen Kreaturen, sie können aber schwache Augenstrahlen projizieren, die als Bereichsgefahr fungieren. Zu Beginn jedes ihrer Züge muss jeder Kreatur außer Thaxalia in der Kaverne ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst erleidet sie einen der zufällig ausgewürfelten folgenden Effekte.

2W4	Augenstrahl
2–3	*Bezauberung*. Während seines Zugs bewegt sich das Ziel auf seinen nächsten Verbündeten zu und greift ihn mit einer Waffe oder einem Zaubertrick an. Das Ziel kann nicht nach Gefahren Ausschau halten, während es sich bewegt.
4–5	*Telekinetisch*. Das Ziel wird 1,50 m weit in eine zufällige Richtung gestoßen und erleidet den Zustand Liegend.
6–7	*Verlangsamend*. Bis zum Beginn seiner nächsten Runde wird die Bewegungsrate des Ziels um 4,50 m verringert, und andere würfeln Angriffswürfe gegen das Ziel mit Vorteil.
8	*Schlaf*. Das Ziel wird bis zum Beginn seines nächsten Zugs bewusstlos.

Schleim. Den rauen Boden bedecken 30 cm dicken Schleims, welcher schwieriges Gelände ist und mehrere verborgene Dolinen bedeckt. Jede Kreatur, die ihren Zug im Schleim liegend oder untergetaucht beginnt, erleidet 4 (1W8) Giftschaden.

Dolinen. Diese offenen Trichtersenken haben einen Durchmesser von 1,50 m und eine Tiefe von 3 m. Während er sich in der Nähe einer Doline bewegt, bemerkt ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, die Gefahr aufgrund des Schleimflusses darin und darum herum. Eine Kreatur, die in eine Doline stürzt, wird am engen unteren Ende festgesetzt, sie ist in Schleim untergetaucht und kann nicht atmen. Es erfordert einen Stärkewurf oder Geschicklichkeitswurf gegen SG 15, um sich freizuwinden, und eine kleine Kreatur hat einen Vorteil bei diesem Wurf. Dann erfordert es einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 19, um aus der Doline herauszuklettern.

Stalagmiten. Diese Felsspitzen mit 3 m Durchmesser erheben sich 6 m hoch über den Boden und sondern den anderweltlichen Schleim ab. Ihre Seiten sind glitschig, glatt, und schwierig zu erklettern.

Gewölbezustand. Falls er befreit und ihm ein Glyphenschlüssel gegeben wird, gestattet Thaxalia den Charakteren freien Durchgang in diesem Bereich. Während Thaxalia sich frei im Verdammnisgewölbe bewegt, greift er vorzugsweise Thayaner an. Falls sie ihm wieder begegnen, könnte der Betrachter mit den richtigen Anreizen den Charakteren helfen.

Die Betrachterbrut in diesem Bereich ist keine Bedrohung mehr für diejenigen, die Thaxalia befreit haben. Wird Thaxalia vernichtet, versch windet die Betrachterbrut hier.

40. Schleimsklaven

> Dickflüssiger Schleim bedeckt diese Kammer. Raue Steinstufen führen nach oben und draußen.

Falls Thaxalia Bereich 39 verlassen hat, befindet sich der Betrachter an diesem Schauplatz. Er hat hier Thayanische Patrouillen einzeln niedergemacht. Mitten im Schleim liegen fünf Leichen: zwei von Gruftschrecken und drei von Thayanischen Kriegern.

Schleim. Den rauen Boden bedecken 30 cm dicken Schleims. Jede Kreatur, die ihren Zug im Schleim liegend beginnt, erleidet 4 (1W8) Giftschaden.

Glyphenschlüssel. Ein Gruftschreckenleichnam hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt im Korridor nach Westen, der zum Gefängnis des Schmutzes führt.

Gefängnis des Schmutzes

Ein Rudel Otyughs ist hier eingesperrt worden, um sich im Schmutz zu vermehren.

Licht. Keines.

Nekrotische Essenz. Durch einen *Magie entdecken* betrachtet, hat der Bereich eine Aura der Nekromantie. Wenn nichtuntote Kreaturen in dieser Zone Trefferpunkte zurückerhalten, erhalten sie nur die Hälfte zurück.

41. Müllabfuhr

> Diese rauwandige Kaverne enthält nichts, was sie so nach Schmutz und Fäulnis stinken lassen sollte, wie sie es tut.
>
> Schatten kräuseln sich wie Rauch von den Wänden. Im Nordosten wirbeln ähnliche Schatten um ein schwarzes Tor. Östlich davon befindet sich ein Kontaktstein.

Kreaturen. Zwanzig unbewaffnete **Skelette** stehen hier und warten darauf, Müll wegzukarren, der durch das schwarze Tor aus anderen Bereichen eintrifft. Sie greifen nur an, wenn sie selbst angegriffen werden.

Falls ein Charakter irgendein nicht allzu großes Objekt vor den Skeletten fallen lässt, ergreifen so viele von ihnen wie nötig schnell das Objekt und tragen es nach Bereich 42. Die Otyughs sind abgelenkt, während die Skelette sich durch Bereich 42 bewegen.

Türen. Auf diesen abgeschlossenen Türen liegende Bannmagie lässt sie aufschwingen, falls ein belebtes Skelett sie berührt.

Gewölbezustand. Solange sie nicht mit gleißendem Schaden vernichtet werden, setzen die Skelette hier sich innerhalb von 1 Minute nach ihrer Zerstörung wieder zusammen. Wiederhergestellte Skelette haben keine Erinnerung an ihr früheres Schicksal, daher greifen sie nur an, wenn sie selbst angegriffen werden oder falls sie Zeuge werden, wie anderen Skeletten zu Leibe gerückt wird.

42. Otyughbau

Becken und Haufen von verrottendem Müll, Fleischabfällen und Schmutz bedecken den rauen Steinboden dieser Kaverne. Die Luft ist schwer von einem unerträglichen Gestank. Vier Stalagmiten stoßen aus dem Boden hervor.

Kreaturen. Zwei **Otyughs** und zwei abgeschwächte **Otyugh**-Junge (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113) verstecken sich in dem Müll hier. Die abgeschwächten Monster können nicht mit Tentakeln festsetzen oder Tentakelramme benutzen. Die Otyughs greifen sofort an, solange der Otyugh aus Bereich 20 nicht hier ist, in welchem Fall er sie möglicherweise bewegen kann, zu warten, oder sogar mit den Charakteren zu verhandeln (je nachdem, wie die vorherige Begegnung verlaufen ist).

Die Otyughs benutzen ihre Telepathie, um wie mürrische Kinder nach Futter zu verlangen. Falls die Charaktere anbieten, sie zu füttern, beenden die Otyughs den Kampf um zu sehen, ob die Gruppe ihnen die Wahrheit sagt (solange die Gruppe keines der Jungen erschlagen hat). Falls die Charaktere eines der Jungen getötet haben, erfordert es einen gelungenen Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 20, die Othyughs zur Einstellung des Kampfs zu bewegen.

Gestank. Zu Beginn jedes ihrer Züge in diesem Bereich, muss jeder nicht-untoten Kreatur, die kein Otyugh ist, ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst wird sie vom Gestank übermannt. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand Vergiftet. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist die Kreatur 1 Stunde lang immun gegen diesen Gestank.

Müll. Der Abfall in diesem Bereich zählt als schwieriges Gelände.

Stalagmiten. Diese Felsspitzen mit 3 m Durchmesser erheben sich 6 m hoch über den Boden.

Gewölbezustand. Falls die Otyughs befreit werden und ihnen ein Glyphenschlüssel gegeben wird, wüten sie durch das Gewölbe und verschlingen alles, was ihnen über den Weg läuft, einschließlich Rote Magier.

Weiße Tore. Die offenen Durchgänge, die aus Bereich 42 herausführen, enthalten beide weiße Tore. Die nördliche Route führt zum Bau der Augen, und der südliche Pfad geht zu den Kavernen des Chaos.

43. Beschwörungskammer

Ein blutroter Kreis ist in den Boden dieser Kaverne eingeritzt. Die verkrümmten Runen um seinen Rand herum pulsieren in einem kränklichen, purpurnen Licht.

Ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 erlaubt einem Charakter, die Runen als Symbole gefährlicher Magie zu erkennen. Diese kann manipuliert werden, um Kreaturen aus dem Fernen Reich herbeizurufen. Der Charakter weiß darüber hinaus, dass es unmöglich ist, den Beschwörungszirkel ohne die richtigen Rituale zu benutzen, und dass er funktionsunfähig gemacht werden kann, wenn man bestimmte Runen verunstaltet. Der Charakter ist sich auch bewusst, dass der Prozess merkwürdige Kräfte entfesseln könnte. Will man die Runen verunstalten, muss man eine Waffe oder Werkzeug einsetzen, beispielsweise Diebeswerkzeug, und einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 ausführen.

Jedes Mal, wenn ein Charakter versucht, den Zirkel funktionsunfähig zu machen, entfesselt der Zirkel einen Impuls magischer Kraft, der jede Kreatur im Bereich zwingt, einen gelungenen Intelligenzrettungswurf abzulegen, oder einen ernsthaften Bruch mit der Realität zu erleiden. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat die Kreatur einen **Nachteil** auf alle Intelligenz-, Weisheits- und Charismawürfe. Zusätzlich hat die Kreatur einen **Nachteil** beim Auswürfeln der Initiative und kann ihre Konzentration nicht aufrechterhalten. *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder gleichwertige Magie stellt den Normalzustand einer Kreatur wieder her. Gleiches gilt für das Abschließen einer langen Rast.

Weißes Tor. Ein weißes Tor steht im Durchgang, der zum Wald der Schwäche führt.

Kavernen des Chaos

Die Kreaturen und Kräfte des Fernen Reichs werden in diesen unbeleuchteten Kavernen gehalten.

44. Chaosbau

Sich windende Vorsprünge teilen diese Kammer in mehrere Abschnitte und bilden eine Reihe immer tieferer Absätze. Stalagmiten sind auf dem Boden versprengt.

Vorwarnung. Diejenigen, welche diesen Bereich betreten, können das Gebrabbel der Plappernden Hundertmäuler hören. Ein gelungener Intelligenzwurf gegen SG 10 bestätigt, dass das Gespräch Quatsch in verschiedenen Sprachen ist.

Decke. Obwohl der Kavernenboden, wie auf der Karte gezeigt, nach Osten hin abfällt, bleibt die Decke auf gleicher Höhe.

Kreaturen. Vier **Gricks** klettern und wandern auf den oberen zwei Stufen hin und her, während auf der dritten zwei **Plappernde Hundertmäuler** lauern. Ein **Grell** erhebt sich zum Flug über Bereich 45. Sechs Gefangene verstecken sich zwischen den Vorsprüngen und versuchen, den abnormen Monstern aus dem Weg zu gehen.

Abnormes Magisches Feld. Merkwürdige Verwandlungsmagie strahlt von der ganzen Kaverne aus. Wann immer einem Charakter ein Angriffswurf, ein Rettungswurf oder ein anderer Wurf in diesem Bereich misslingt, werden alle anhaltenden Zaubersprüche und magischen Gegenstände des Charakters bis zum Ende seines nächsten Zugs unterdrückt. Während dieser Zeit bieten Zaubersprüche keinen Effekt und Gegenstände verleihen ihre Eigenschaften oder Kräfte nicht.

Vorsprünge. Jeder raue Vorsprung ist 3 m hoch und einfach zu erklettern.

Stalagmiten. Diese Felsspitzen mit 3 m Durchmesser erheben sich 6 m hoch über den Boden.

Schwarzes Tor. Ein schwarzes Tor ist in den westlichen Alkoven eingelassen, vom Eingang aus nicht sofort sichtbar.

Weißes Tor. Der Ausgang aus diesem Bereich enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit dem Gefängnis des Schmutzes verbindet.

45. Schauriger Altar

Eine Platte aus pechschwarzem Stein steht in der Mitte dieses Kavernenalkoven. Ihre Seiten zeigen gemeißelte Reliefs von vertrauten humanoiden Gesichtern – euren eigenen.

An der Wand östlich des Altars ist ein Kontaktstein.

Altar. Dieser uralte Altar an das Chaos ist von Verwandlungsmagie erfüllt, die seine Seiten so verformt, dass sie die Gesichter derjenigen vernunftbegabten Humanoiden zeigen, die Bereich 44 zuletzt betreten haben.

Die Oberseite der Altarplatte zeigt die schattenhaften Umrisse eines Dutzends Waffen, Anhänger und anderer Objekte. Ein Zauber *Identifizieren* offenbart, dass der Altar magischen Gegenständen, die auf seine Oberfläche gelegt werden, zusätzliche Macht einflößt. Dem Wirker muss ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 gelingen, um weiterhin zu erkennen, dass der Altar auch noch die Lebenskraft in seiner Nähe stehender Kreaturen entzieht, wenn die Macht eines Gegenstands erhöht wird.

Wenn ein magischer Gegenstand 1 Minute lang auf den Altar gelegt wird, nimmt er die folgenden Merkmale an:

- Der Gegenstand glüht bis zu einem Radius von 1,50 m in einem dämmrigen purpurnen Licht.
- Der Gegenstand verändert periodisch und zufällig sein Erscheinungsbild auf geringfügige Art. Der Träger hat keine Kontrolle über diese kleineren Transformationen, die den Gebrauch oder die magischen Eigenschaften des Gegenstands nicht beeinflussen.
- Der Eigentümer kann telepathisch mit der Kreatur kommunizieren, deren Seele verschlungen wurde (siehe weiter unten).

Wenn ein magischer Gegenstand transformiert wird, wähle zufällig einen Charakter aus, der sich innerhalb von 15 m um den Altar herum aufhält. Die Seele dieser Person wird in den Gegenstand gezerrt, und er oder sie fällt in ein todesähnliches Koma. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Heilkunde), um zu erkennen, dass das Opfer immer noch am Leben ist. Ein Zauber *Identifizieren* kann benutzt werden, um den Aufenthaltsort der Seele zu bestimmen und wie man den Zustand kurieren kann, zeitweise oder dauerhaft.

Dem Opfer den transformierten magischen Gegenstand in die Hand zu geben, beendet das Koma zeitweise. Daraufhin muss der Charakter das Objekt weiter in der Hand halten, oder zurück ins Koma fallen. Unterbricht der Charakter 1 Stunde lang den Kontakt mit dem Objekt, oder falls das Objekt zerstört wird, stirbt der Charakter. *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder gleichwertige Magie brechen die Bindung und bringen die Seele an ihren rechtmäßigen Platz zurück.

Wälder des Gemetzels

Diese Kavernen beherbergen eine Thayanische Menagerie.

Schauplätze in den Wäldern des Gemetzels sind auf Karte5.7 gekennzeichnet.

Licht. Die Kavernendecken glühen in magischem Licht, das sich in zwölfstündigen Zyklen verändert, um Tag und Nacht zu simulieren. Wenn die Charaktere eintreffen, beginnt gerade der Nachtzyklus, und alle Bereiche dieses Sektors liegen in dämmrigem Licht.

Magische Bäume. Isolierte Gruppen knorriger und von Ranken erstickter Bäume erheben sich 4,50 bis 6 m hoch in die Kavernen. Die Bäume sind magisch, sie haben in jeder Zone verschiedene Kräfte, und sie wählen alle Eindringlinge als Ziel aus – Kreaturen, die normalerweise nicht in diesem Bereich beherbergt werden. Ein Bereich mit Bäumen ist schwieriges Gelände.

Magischer Torf. Die felsigen Kavernenböden in diesem Sektor sind mit einer Schicht aus magischem Torf bedeckt. Dieser benutzt Verwandlungsmagie, um langsam die Hinterlassenschaften der Kreaturen zu absorbieren, die hier hausen.

Teiche. Jeder der felsigen Teiche in diesen Kavernen ist 30 cm tief und mit kühlem, klarem Wasser gefüllt. Ein Teich ist schwieriges Gelände.

Wald der Illusionen

Mächtige Illusionsmagie durchtränkt die Bäume in dieser Zone. Wenn ein Eindringling seinen Zug in einem Bereich mit Bäumen beendet, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur 1 Minute lang unfähig, ihr gegenüber feindliche Kreaturen zu sehen. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

46. Hakenschreckennest

Der Torf ist hier voller tiefer, riesiger Scharten.

Vorwarnung. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 gelingt, kann die Scharten und Spuren im Bereich identifizieren. Sie gehören zu großen, zweibeinigen Raubtieren, die übergroße Vordergliedmaßen benutzen, um sich ähnlich einem Gorilla fortzubewegen. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Merkmale von Hakenschrecken.

Kreaturen. Vier **Hakenschrecken** hängen hier von den Wänden herab. Sie sind durch ihre Gefangenschaft träge und abgelenkt geworden, also haben Charaktere einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die gegen die Schrecken abgelegt werden, bis irgendein Charakter bemerkt wird. Die Schrecken zögern, jemanden anzugreifen, der wie ein Thayaner gekleidet ist. Sie tun es dennoch, wenn ihnen nicht schnell Futter angeboten wird.

Die Schrecken kämpfen hauptsächlich, um einen Hügel im Nordwestabschnitt der Kaverne zu verteidigen, der ihre Eier enthält. Ein Charakter, der die Gemeinsprache der Unterreiche spricht und mit dem unkomplizierten Intellekt der Hakenschrecken umgehen kann, kann sie dazu bringen, sich zu entspannen, indem er die Sicherheit der Eier garantiert und einen gelungenen Wurf auf Charisma (Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 20 ablegt. Falls der Wurf misslingt, versuchen die Schrecken, die unerwünschten Gäste zu töten und aufzufressen, die Verhandlungen können jedoch wiederaufgenommen werden, falls zwei oder mehr Schrecken erschlagen werden.

Schwarzes Tor. Ein schwarzes Tor ist in den nordöstlichen Rand des Bereichs eingelassen und vom Eingang aus nicht sofort sichtbar.

Kontaktstein. Ein Kontaktstein befindet sich an der Wand gleich nördlich des schwarzen Tors.

Gewölbezustand. Die Hakenschrecken befolgen einen Waffenstillstand nur etwa 10 Minuten lang. An diesem Punkt müssen Eindringlinge erneut verhandeln.

Weißes Tor. Der Durchgang im Nordwesten enthält ein weißes Tor, das Zugang zu den Kavernen der Unsterblichen bietet.

47. Schreckhahnnester

In diesen baumlosen Abschnitt der Kaverne sind 3 Meter vom Boden entfernt natürliche Vorsprünge und Einbuchtungen eingelassen.

Kreaturen. Acht **Schreckhähne** nisten auf den Vorsprüngen. Sie machen keine Anstalten, sich zu verstecken, und greifen an, sobald sie bemerken, dass die Charaktere kein Futter für sie haben.

Vorsprünge. Raue Handgriffe machen es leicht, die Wände in diesem Bereich zu erklimmen. Ein Absuchen der Vorsprünge offenbart 16 Schreckhahneier.



Karte 5.7: Wald des Gemetzels

48. Gorgonenbau

Am Rand des Teichs steht eine lebensechte Statue eines Hakenschreckens.

Kreaturen. Zwei ausgewachsene **Gorgonen** greifen Eindringlinge an, sobald sie diese sehen, und verfolgen diejenigen, die nach Bereich 46 fliehen. Alle Hakenschrecken dort greifen erst an, falls die Eindringlinge die Gorgonen erschlagen oder vertreiben.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt in der Öffnung in der Felswand, die zum Wald der Genesung führt.

Wald der Genesung

Mächtige Beschwörungsmagie durchtränkt die Bäume in dieser Zone. Wenn ein Eindringling seinen Zug in einem Bereich mit Bäumen beendet, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf lässt 1 Minute lang aller Schaden, den die Kreatur verursacht, das Ziel stattdessen 5 (1W10) temporäre Trefferpunkte pro gelungenem Angriff zurückerlangen. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

49. Torkaverne

Bäume drängen sich an den Wänden dieser torfbedeckten Kaverne. Im Südwesten geht der Torf in einen Steinboden über, wo Schatten sich wie Rauch aus einem schwarzen Tor kräuseln. Westlich des Tors ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Ein **Helmschrecken** und ein **Gruftschrecken** bewachen diesen Bereich. Der Gruftschrecken hat Befehle, jeden zu konfrontieren, der ohne Schweinekadaver oder andere Gegenstände zur Fütterung der Monster der Zone durch das Tor kommt. Falls solche ungebetenen Gäste keine glaubhaften Gründe für ihre Anwesenheit anführen können, befiehlt der Gruftschrecken dem Helmschrechen, anzugreifen.

Glyphenschlüssel. Der Gruftschrecken hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

50. Barghestweide

Der grasbewachsene Torf reicht in dieser großen Kaverne hoch auf.

Kreaturen. Zwei **Barghests** (siehe Anhang B) lauern im hohen Gras. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, bemerkt einen oder beide. Diese Kreaturen zögern nur mit einem Angriff, wenn die Charaktere Thayaner zu sein scheinen.

Die Barghests wollen Rache an den Roten Magiern nehmen und dann aus dem Verdammnisgewölbe entkommen. Falls die Charaktere anbieten, sie zu befreien und ihnen ein Charismawurf gegen SG 20 gelingt (jede passende Charisma-Fertigkeit kann funktionieren), entspannen sich die Unholde. Sie wollen alle Glyphenschlüssel, welche die Charaktere haben. Falls man sich ihnen widersetzt, werden die Barghests wahrscheinlich ihre Angriffe wiederaufnehmen.

Entwicklung. Falls die Barghests befreit werden und ihnen ein Glyphenschlüssel gegeben wird, pirschen sie durch das Gewölbe und jagen nach jeder Beute, die sie finden können.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt an der Öffnung in der Felswand, die zum Wald der Illusionen führt.

51. Teich der Genesung

Ein Teich in dieser Kaverne glüht in fahlem blauem Licht.

Die Magie des Teichs gewährt nicht-untoten Kreaturen, die aus ihm trinken, die Vorzüge des Abschließens einer kurzen Rast. Eine Kreatur kann nur einmal pro Zehntag gefahrlos aus dem Teich trinken. Wenn eine Kreatur zum zweiten Mal in einem Zehntag trinkt, wird ihr Trefferpunktemaximum einen Zehntag lang halbiert (*Fluch brechen* negiert diesen Effekt). Beim dritten Mal, wenn eine Kreatur in einem Zehntag trinkt, erleidet sie die Effekte eines Zaubers *Leid* (Rettungswurf-SG 15).

Ein Untoter kann nicht gefahrlos aus dem Teich trinken. Falls der Untote dies tut, erhält er keine Vorzüge und erleidet 22 (4W10) gleißenden Schaden.

Weißes Tor. Ein weißes Tor steht in der Öffnung in der Wand zwischen diesem Bereich und dem Wald der Schwäche.

52. Täuschungsbestienhöhle

Knochen sind an den westlichen Wänden dieser Kaverne aufgehäuft und bilden niedrige Hügel.

Kreaturen. Zwei ausgewachsene **Täuschungsbestien** hausen hier mit drei abgeschwächten **Täuschungsbestien** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113). Jede Kreatur sitzt auf einem anderen Knochenhügel, und sie greifen alle an, wenn klar wird, dass die Charaktere kein Futter mitgebracht haben.

Knochenhaufen. Diese 30 cm hohen Haufen von Knochen sind schwieriges Gelände.

Weiße Tore. Der nördliche Ausgang aus diesem Bereich enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Keulungspferchen verbindet. An der Öffnung nach Osten befindet sich ein weißes Tor, das zum Wald des Todes führt.

Wald des Todes

Mächtige Nekromantiemagie durchtränkt die Bäume in dieser Zone. Wenn ein Eindringling seinen Zug in einem Bereich mit Bäumen beendet, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur 10 Minuten lang keine Trefferpunkte zurückerlangen.

53. Perytonnest

Breite Vorsprünge verlaufen 6 Meter über dem Boden entlang der Wände dieser langen Kaverne.

Kreaturen. Die vier ausgewachsenen **Perytone** und vier abgeschwächten **Perytone** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113), die hier ihre Nester haben, sind ihrer Schweinefleischdiät überdrüssig geworden. Falls die Charaktere nicht wie Thayaner aussehen, oder falls sie es vernachlässigen, innerhalb weniger Momente Futter anzubieten, greifen die Perytone an.

Vorsprünge. Raue Handgriffe machen es leicht, die Wände in diesem Bereich zu erklimmen. Ein Absuchen der Vorsprünge offenbart fünf Perytoneier.

Weiße Tore. Der südliche Durchgang hat ein weißes Tor, das zum Wald der Genesung führt. Im Nordwesten verbindet ein weißes Tor den Bereich mit den Keulungspferchen.

54. Trollkaverne

Zerbrochene und angenagte Knochen liegen über den Torf dieser bewaldeten Kaverne verstreut. Am östlichen Vorsprung ist ein schwarzes Tor. An der Wand südwestlich des Tors ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Drei **Trolle** wohnen in diesem Bereich, zwei Männchen, die ständig miteinander streiten, und ein riesiges, dominantes Weibchen, das in der Nähe des schwarzen Tors faulenzt. Sie warten darauf, gefüttert zu werden oder Gefangene zum Spielen zu bekommen. Dies erlaubt den Charakteren ein paar Momente, um sich auf eine Vorgehensweise festzulegen. Falls die Gruppe zu lange herumsteht, wird den Trollen wahrscheinlich dämmern, dass die Charaktere Freiwild sind.

Glyphenschlüssel. Der weibliche Troll hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel, mit dem sie und ihre Verbündeten fliehende Charaktere verfolgen können.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt in der Öffnung in der Wand, die zum Wald der Schwäche führt.

55. Becken der Schwindsucht

Ein Teich in dieser Kaverne glüht in fahlem grauem Licht.

Die Nekromantiemagie des Teichs gewährt untoten Kreaturen, die aus ihm trinken, die Vorzüge des Abschließens einer kurzen Rast. Eine untote Kreatur kann nur einmal pro Zehntag gefahrlos aus dem Teich trinken. Wenn die Kreatur zum zweiten Mal in einem Zehntag trinkt, wird ihr Trefferpunktemaximum einen Zehntag lang halbiert (*Fluch brechen* negiert diesen Effekt). Beim dritten Mal, wenn die Kreatur in einem Zehntag trinkt, erleidet sie die Effekte eines Zaubers *Leid* (Rettungswurf-SG 15).

Eine nicht-untote Kreatur kann nicht gefahrlos aus dem Teich trinken. Falls die Kreatur dies tut, erhält sie keine Vorzüge und erleidet 22 (4W10) nekrotischen Schaden.

56. Behirbau

Die Bäume in dieser bewaldeten Kaverne sind verkohlt und verschrammt. Der Torf ist verbrannt und umgegraben und gibt stellenweise den Blick auf den Steinboden frei.

Ein **Behir** verbringt in dieser Kammer schlafend und fressend seine Tage. Die Kreatur schläft oder ist anderweitig beschäftigt, wenn die Charaktere hierherkommen. Er greift nicht an, solange er nicht provoziert wird.

Weißes Tor. Ein weißes Tor liegt im Durchgang nach Norden, der den Bereich mit den Eisengolemschmieden verbindet.

Wald der Schwäche

Mächtige Verwandlungsmagie durchtränkt die Bäume in dieser Zone. Wenn ein Eindringling seinen Zug in einem Bereich mit Bäumen beendet, muss die Kreatur einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1 Minute lang den Zustand Gelähmt. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

57. Leucrottabau

Dieser Bereich ähnelt einer ruhigen Wiese, über die ein paar Bäume verstreut sind.

Fährten. Der Boden scheint mit den Fährten großer Rehe oder Elche bedeckt zu sein, doch ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 25 offenbart, dass es sich bei diesen Fährten um solche von Leucrottas hält.

Kreaturen. Vier Leucrottas (siehe Anhang B) lauern hier zwischen den Bäumen. Sie machen Geräusche, die wie die Rufe schmerzleidender Menschen klingen, welche ihre Treiber normalerweise ignorieren. Die Kreaturen greifen freudig jeden an, den sie erfolgreich an der Nase herumführen.

Weiße Tore. Ein weißes Tor steht in der Öffnung nach Norden, die zum Wald des Todes führt. Ein weiteres Tor liegt im Süden und gewährt Zugang zum Wald der Genesung.

58. Teich der Erneuerung

Ein Teich in dieser Kaverne glüht in fahlem gelbem Licht. Nordöstlich des Teichs geht der Torf in einen Steinboden über, in den ein schwarzes Tor eingelassen ist. Östlich des Tors ist ein Kontaktstein.

Teich. Die Magie des Teichs gewährt Kreaturen, die aus ihm trinken, die Vorzüge eines Zaubers *Schwache Genesung* oder *Vollständige Genesung* (nach Wahl der Kreatur). Eine Kreatur kann nur einmal pro Zehntag gefahrlos aus dem Teich trinken. Wenn die Kreatur zum zweiten Mal in einem Zehntag trinkt, wird ihr Trefferpunktemaximum einen Zehntag lang halbiert (*Fluch brechen* negiert diesen Effekt). Beim dritten Mal, wenn die Kreatur in einem Zehntag trinkt, erleidet sie die Effekte eines Zaubers *Leid* (Rettungswurf SG 15).

59. Würgergrotte

Diese große Seitenkammer hat ein paar kleine Baumgruppen und ein paar Knochenhaufen.

Knochen. Die angenagten Knochen von sechs Menschen befinden sich hier. Jeder hat zerquetschte Halswirbel, was jemand mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 feststellen kann.

Kreaturen. Sechs **Würger** (siehe Anhang B) wohnen hier. Zwei lauern in jedem der beiden baumbewachsenen Bereiche in der Nähe des Teichs, und zwei an den Wänden in der Nähe des Teichs. Sie warten, beobachten und greifen an, wenn die Charaktere sich in ihre Reichweite bewegen, was ihre Treiber kaum tun. Die Würger in den Bäumen versuchen, Opfer in die baumbestandenen Bereiche zu zerren.

60. Eulenbärhain

Die Bäume stehen in dieser Kaverne näher zusammen, was ihr das Aussehen eines stillen Walds verleiht. Ein monströser Eulenbär bückt sich tief über einen Teich aus stillem Wasser. Sein rasiermesserscharfer Schnabel und seine leuchtenden Augen sind gut sichtbar, während sein Blick euch verfolgt.

Zwei ausgewachsene **Eulenbären** und drei abgeschwächte **Eulenbären** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113) lauern zwischen den Bäumen. Sie warten lange genug, um zu sehen, ob Futter verteilt wird, und sie greifen an, wenn keines verfügbar zu sein scheint. Die Jungen sind versteckt, und sie treten von den Flanken in den Kampf ein, nachdem ihre Eltern angegriffen haben.

Weißes Tor. Der Durchgang, der nach Osten führt, hat ein weißes Tor, das den Bereich mit dem Gefängnis des Schmutzes verbindet.

Schlickgrotten

Die Roten Magier benutzen die Magie dieses Sektors, um Schlicke zu züchten und zu kontrollieren.

Schauplätze in den Schlickgrotten sind auf Karte 5.8 gekennzeichnet.

Schlicktreibstab. Ein *Schlicktreibstab* ist ein Kampfstab, der statt des normalen Schadens dieser Waffe 1W4 Energieschaden verursacht. Der Treibstab erleidet durch den Kontakt mit Schlicken keinen Schaden. Zusätzlich wird die Schrittbewegungsrate eines Schlicks, der von einem Treibstab getroffen wird, bis zum Ende seines nächsten Zugs auf 0 reduziert, und er kann während dieser Zeit nicht von Boni auf Schrittbewegungsrate profitieren. Falls ein *Schlicktreibstab* als Waffe benutzt wird, zerbricht er beim ersten Mal, wenn bei einem Angriffswurf mit ihm eine unmodifizierte 1 gewürfelt wird.

Interaktionen. Die meisten lebenden Thayaner, die diesem Sektor zugewiesen wurden, hassen es, hier zu sein. Thayaner, die sich hier ergeben, hassen den Sektor so sehr, dass sie eher geneigt sind, wahrheitsgemäße Informationen über ihn herauszugeben.

Empfindungsfähige Schlicke. Eines der vielen Experimente im Verdammnisgewölbe ist ein Versuch, Schlicken Intelligenz einzuflößen. Die Roten Magier haben ein paar Erfolge zu verzeichnen, obwohl der Prozess das Opfern vieler Testsubjekte erfordert. Die empfindungsfähigen Schlicke, die aus diesem Prozess hervorgehen, sind genauso wie die normalen Versionen solcher Monster, abgesehen davon, dass sie über eine Intelligenz von 5 verfügen, grundlegende Kommunikation in Gemeinsprache verstehen, und nicht länger immun gegen den Zustand Bezaubert sind.

Aufwertungskammern

Die Magie dieser Kammern erlaubt den Thayanern, lebenden Schlicken einen Schimmer von Intelligenz zu verleihen. Dies macht sie zu gehorsamen und fähigeren Kämpfern.

61. Knochenraum

Zerbrochene und verrottende Knochen sind in dieser ganzen Kammer aufgehäuft. In der Nordwestecke ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Drei empfindungsfähige **Ockergallerten** und ein **Gruftschrecken** bewachen diesen Bereich. Der Gruftschrecken konfrontiert jeden, der eintritt, nimmt aber die Waffen herunter, falls die Charaktere wie Thayaner aussehen und einen glaubwürdigen Grund für ihr Hiersein anführen. Ansonsten greifen die Kreaturen an.



KARTE 5.8: SCHLICKGROTTEN

Knochenhaufen. Hier liegen Fragmente von Knochen, die von Leichen übriggeblieben sind, welche in Versuchen zerstört wurden, bei denen Schlicken humanoide Intelligenz eingeflößt werden sollte. Die Haufen sind 1 m hoch. Es kostet 4,50 m Schrittbewegungsrate, sich 1,50 m weit über einen Haufen fortzubewegen. Eine Kreatur, die einen Haufen betritt oder ihren Zug auf einem Haufen beginnt, erleidet 4 (1W8) Säureschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Weißes Tor. Ein weißes Tor steht an der Gabelung im Korridor im Nordosten. Es führt zu den Brutbecken und den Blutbecken.

62. SCHLICKTEMPEL

Diese Kammer hat steinerne Bänke, Säulen und einen erhöhten Altar. Dies alles lässt vermuten, dass es sich einst um einen Tempel oder ein Forum handelte. Skelette sind auf den Bänken aufgereiht.

Kreaturen. Zwei **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) mit Eimern und Steinstiefeln bewegen sich zwischen Dutzenden von Skeletten herum. Sie gießen dampfenden Schlick über die Knochen. Zwei empfindungsfähige **Ockergallerten** und zwei empfindungsfähige **Grauschlicke** bilden in der Nähe der Bänke Pfützen.

Verschütteter Schlick. Die verschüttete Schlickessenz macht den Bereich um die Bänke zu schwierigem Gelände. Jede Kreatur, die ihren Zug im Bereich des verschütteten Schlicks beendet, erleidet 4 (1W8) Säureschaden. Die Gruftschrecken sind dank ihrer Stiefel nicht betroffen.

Erhöhter Altar. Dieser erhöhte Altar befindet sich 3 m über dem Boden. Er hat Seiten aus glattem Stein.

Weißes Tor. Der Korridor nach Osten enthält ein weißes Tor, das zu den Brutbecken führt.

63. BRUTWANNEN

Das Geräusch fließender und blubbernder Flüssigkeit ist vom nördlichen Flur aus hörbar, der zu dieser Kammer führt.

Diese enorme Kammer aus grauem Stein ist mit quadratischen Wannen angefüllt, die aus demselben Material bestehen. In der Mitte der Kammer spuckt ein großer Springbrunnen schwarze Flüssigkeit aus, die in einem breiten Steinbecken landet. In den Boden gemeißelte Gräben verlaufen von der Brunnenschale zu den Wannen. Die östliche Wand der Kammer ist teilweise von einem langen, schwarzen Vorhang verdeckt.

Kreaturen. Zwei **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) und vier **Skelette** bewegen sich zwischen den Wannen umher und benutzen *Schlicktreibstäbe*, um in den Mischungen zu stochern. Sie stellen sich allen Eindringlingen in den Weg. Falls die Untoten abgelenkt werden, könnten die Schlicke angreifen (siehe „Wannensystem" weiter unten).

Sarkalla, eine **Wandlerin** der Roten Magier (siehe Anhang B), arbeitet hinter dem schwarzen Vorhang, sie späht aber als Reaktion auf die Herausforderung der Gruftschrecken heraus. Sie flüstert, wenn sie dem Gruftschreckenanführer den Angriff befiehlt. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, bemerkt Sarkalla, während sie dies tut.

Sarkalla ist ziemlich verrückt und hat nur für ihre Experimente und ihre „heißgeliebten Kinder" etwas übrig – die Schlicke, denen sie Intelligenz einzuflößen versucht, um so „den perfekten Assassinen" zu erschaffen. Falls sie und ihre Gruftschrecken im Kampf die Oberhand haben, oder falls alle Gruftschrecken vernichtet wurden, ruft sie nach einer Pause bei den Feindseligkeiten. Sie erzählt stolz von den empfindungsfähigen Schlicken, die für Thay Unheil stiften werden. Sie verspricht den Charakteren Anstellungen als Assistenten und Leibwächter für den Schlickmeister (siehe Bereich 65). Falls die Charaktere annehmen, wird ihnen erlaubt, sich zu entfernen und nach Bereich 64 zu gehen. Sarkalla greift ansonsten wieder an und kämpft, bis sie getötet wird.

Wannensystem. Ein 3 m hoher, kreisförmiger magischer Springbrunnen bildet das Zentrum eines Wannensystems. Um ihn herum befinden sich 1 m hohe, quadratische Wannen. Gräben, jeder 60 cm breit und 30 cm tief, verbinden den Springbrunnen mit den Wannen. Das ganze System enthält nekrotische Essenz, welche die Schlicke auf die Bindung an Untote vorbereitet.

Eine Kreatur, die erstmals bei einem Zug in die nekrotische Essenz tritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 5 (2W4) nekrotischen Schaden. Außerdem muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand Gelähmt.

Sechs der acht quadratischen Wannen enthalten jeweils einen Schlick, alle davon abgeschwächte Versionen der Kreaturen (siehe „Abgeschwächte Monster", Seite 113). Zwei Wannen beinhalten Schwarze Blobs (auf der Karte mit S gekennzeichnet), einer hat einen Grauschlick (G), und drei enthalten Ockergallerten (O). Üblicherweise benutzen die Gruftschrecken *Schlicktreibstäbe*, um die Schlicke in den Wannen zu halten. Falls die Gruftschrecken mit einem Kampf beschäftigt sind, würfle zum Ende jeder Runde mit einem W6. Falls der angegebene Schlick immer noch in einer Wanne ist, entkommt er und versucht, die nächststehende Kreatur anzugreifen.

W6	Schlick
1–2	**Schwarzer Blob**
3	**Grauschlick**
4–6	**Ockergallerte**

Schwarzer Vorhang. Hinter einem schweren schwarzen Vorhang hat Sarkalla ihr Gemach. Dieses enthält ein Bett, einen mit Schreibwerkzeug und Büchern übersäten Tisch und Regale, auf denen gebundene Bücher und Schriftrollen gestapelt sind.

Kontaktstein. Ein Kreis aus glühenden Glyphen über Sarkallas südlichem Tisch ist ein Kontaktstein.

Schätze. Sarkallas Tisch und Regale enthalten zwei Fetzen altes Wissen, vier *Zauberschriftrollen* (jeweils zweimal *Magie bannen* und *Vollständige Genesung*), einen *Trank der Mächtigen Heilung*, einen *Trank des Heldenmuts* und sechs wertvolle Folianten über unterirdische Expeditionen und Naturgeschichte (jeweils 120 GM wert).

Glyphenschlüssel. Sarkalla hat einen auf diese Zone, die Kavernen der Unsterblichen, die Brutbecken und die Tempel der Natur (im Sektor Tempel der Extraktion) abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Der Durchgang im Süden beinhaltet ein weißes Tor, das den Bereich mit den Kavernen der Unsterblichen verbindet.

Kavernen der Unsterblichen

Hier sind furchterregende Nebenprodukte der finsteren Schlickexperimente der Roten Magier zu finden.

64. Weissschlund

Dieser Bereich ist unbeleuchtet.

> Die Kavernenwände hier sind aus trockenem, weißem Stein, ebenso wie der saubere Boden. Zur Mitte hin erhebt sich ein riesiger, rissiger schwarzer Pfeiler zur dunklen Decke.

Kreatur. Die Kaverne wird von **Weißschlund** bewohnt (siehe Anhang B), einem Grauschlick, der so riesengroß ist, dass er den gesamten Boden und einen großen Teil der Wände bedeckt. Im Gegensatz zu den anderen empfindungsfähigen Schlicken ist dieser recht intelligent (Intelligenz 12) und hat die Fähigkeit, telepathisch mit Kreaturen zu kommunizieren, die sich innerhalb von 15 m um ihn herum aufhalten.

Sobald der letzte Charakter eintritt, schließt sich solider weißer „Stein" über jedem Ausgang. Weißschlund schließt die Charaktere in sich ein. Der Schlick ist wahnsinnig und zeigt mehrere Persönlichkeiten der Kreaturen, die geopfert wurden, um ihm Empfindungsfähigkeit einzuflößen. Obwohl er kurzzeitig mit den Charakteren kommunizieren könnte, wird ihn irgendwann der Irrsinn ergreifen und er greift an. Dabei schlägt er mit Scheinfüßen nach den Charakteren, die sich vom Boden oder von den Wänden manifestieren. Die Charaktere greifen ihn an, indem sie den Boden oder die Wände der Kaverne als Ziel auswählen.

Wenn Weißschlunds Trefferpunkte auf 0 absinken, schießen Risse durch den glatten, weißen Stein, welcher zu weißem Staub zerfällt, die Ausgänge freilegt und die Charaktere 30 cm tief auf den tatsächlichen Boden aus dunklem Stein fallen lässt.

Schwarzer Pfeiler. Der schwarze Pfeiler ist von psionischer Energie erfüllt. Jede Kreatur, die ihn während eines Zugs erstmals berührt, erleidet 9 (2W8) psychischen Schaden und den Zustand Liegend.

Weiße Tore. Die Öffnung nach Norden enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Aufwertungskammern verbindet. Nach Nordosten gibt es ein weiteres weißes Tor, das zu den Brutbecken führt.

65. Roter Meister

> Ein riesiger Pfeiler aus dicker roter Flüssigkeit erstreckt sich in dieser Kaverne vom Boden bis zur Decke. In den Pfeiler ist eine flüsternde, blutrotberobte humanoide Gestalt eingebettet.
>
> Im Nordosten befindet sich ein schwarzes Tor. Östlich des Tors ist ein Kontaktstein.

Kreatur. Ein Roter Magier, der nur als der **Schlickmeister** bekannt ist (siehe Anhang B) hat sich mit dem Pfeiler aus rotem Schlick verschmolzen. Er benutzt seine Kräfte, um sicherzustellen, dass der rote Pfeiler diejenigen verzehrt, die hierherkommen.

Der Schlickmeister ist das Resultat eines misslungenen Experiments, um einen Roten Magier mit Schlick zu verbinden. Wenn die Charaktere ankommen, nimmt der Schlickmeister an, dass sie Thayanische Lehrlinge sind, die gekommen sind, um sich ihm „in Unsterblichkeit" anzuschließen. Er grüßt sie und ehrt ihr „großes Opfer". Der Schlickmeister weiß, dass Weißschlund getötet wurde (jedoch nicht, wer es getan hat), und schwört, die Macht der Charaktere zu benutzen, sobald sie verzehrt wurden, um die Verantwortlichen zur Strecke zu bringen und zu bestrafen. Er spricht auch von „der großen Transformation", wenn alle Roten Magier mit Schlicken verschmolzen werden.

Roter Pfeiler. Der rote Pfeiler fließt wie eine zähe Flüssigkeit. Wenn eine Kreatur sich auf 3 m oder weniger an den Pfeiler annähert, fühlt die Kreatur ihren Körper weicher werden. Wann immer eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 3 m um den Pfeiler herum beginnt, muss der Kreatur ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 7 (2W6) Säureschaden. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte aufgrund dieses Effektes auf 0 fallen, stirbt, und bricht als Pfütze aus klebriger roter Flüssigkeit in sich zusammen. Die Flüssigkeit fließt dann in den Pfeiler.

Gewölbezustand. Der Schlickmeister ist eine Art Lich. Falls er vernichtet wird, verbleibt er im roten Pfeiler, erlangt aber sein Bewusstsein nicht mehr zurück. Seine bewusstlose Gestalt flüstert, als würde sie träumen. Der Schlickmeister stirbt nur, falls die Seelengefäßgruft am Ende des Abenteuers außer Gefecht gesetzt wird.

Weißes Tor. Im Durchgang im Südosten ist ein weißes Tor, das zum Wald der Illusionen führt.

66. Schwarzer Ältester

> Im grellen Licht, das von dem weißen Pfeiler in der Mitte dieser Kaverne verströmt wird, glänzt eine Pfütze aus einer fleckigen, schwarzen Flüssigkeit.

Licht. Der weiße Pfeiler erfüllt diesen Bereich mit hellem Licht.

Pfütze. Silbriges, stilles Wasser bildet diese stark spiegelnde, 30 cm tiefe Pfütze. Bis ein Charakter in die Pfütze schaut und ihre spiegelartige Natur bemerkt, erfordert das Bemerken dieser Eigenheit einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20.

Kreatur. Ein ältester **Schwarzer Blob** (Größenkategorie riesig; 130 Trefferpunkte) lauert hier an der Decke und spiegelt sich in der Pfütze. Solange kein Charakter nach oben blickt und den Schlick sieht, rutscht er schnell den Pfeiler herab und hat beim Angriff das Überraschungsmoment.

Weißer Pfeiler. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 6 m um den Pfeiler herum beginnt, erhält 1W6 Trefferpunkte zurück. Falls dieser Effekt eine verwundete Kreatur bis zu ihrem Trefferpunktemaximum wiederherstellt, muss der Kreatur ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie den Zustand Blind, bis sie eine kurze Rast abschließt.

Brutbecken

In diesen miteinander verbundenen Kammern züchten Rote Magier Schlicke für ihre nächsten Experimente.

Lärm. Jeder in der Nähe von Bereich 68 kann das laute Geräusch von Stahl hören, der Fleisch und Knochen zermahlt. Das Geräusch wird in Intervallen lauter und leiser. Der Lärm bedeutet, dass die Thayaner hier keine Kampfgeräusche aus nahegelegenen Bereichen wahrnehmen können.

Glyphenschlüssel. Jeder einzelne der Roten Magier in dieser Zone hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

67. Laborkaserne

Dutzende feiner, vergoldeter Spiegel stehen zwischen Seidenbehängen an den Wänden dieses einstmals glänzenden Salons. Ein Dutzend grobe Feldbetten ist über die Mitte des Raums verteilt. Beschirmte magische Lichter sind zwischen ihnen in Bodenständer gesetzt und tauchen den Bereich in dämmriges Licht.

In der Nähe einer Nische an der östlichen Wand ist ein schwarzes Tor.

Vorwarnung. Jeder Charakter, der den Raum für einen Moment in Augenschein nimmt, und dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, bemerkt, dass alle Feldbetten und Lichter 3 m oder weiter von den Wänden entfernt stehen.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier und drei **Thayanische Lehrlinge** schlafen hier (siehe Anhang B für beide Wertekästen). Werden sie geweckt, kippen sie die Feldbetten um und wirken ihre Zauber aus der Deckung heraus. Sie versuchen, die Charaktere nahe an die Wände und Zauberspiegel zu zwingen oder zu locken. Sie hoffen, die tödlichen Verteidiger dieses Bereichs zu beschwören.

Verfluchte Spiegel. Verfluchte Spiegel hängen an allen Wänden außer denen, die sich innerhalb von 1,50 m um einen Ausgangspunkt befinden, einschließlich des schwarzen Tors und der Geheimtür. Beschwörungsmagie in den Spiegeln funktioniert so, dass jedem lebenden Humanoiden, der sich einem auf 1,50 m oder weniger annähert, ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen muss, sonst bricht ein heulendes **Schreckgespenst** aus dem Spiegel hervor und greift ihn an. Sobald sie im Ganzen fünf Untote herbeigerufen haben, gehen alle Spiegel 1 Stunde lang in einen Ruhezustand über.

Weiße Tore. Im nach Westen führenden Korridor befindet sich ein weißes Tor, das den Bereich mit den Aufwertungskammern verbindet. Hinter der Geheimtür im Osten befindet sich ein Tor, das Zugang zu den Blutbecken gewährt.

68. Bogen der Klingen

Ein großer Torbogen aus bearbeitetem Stein steht in der Mitte dieser gebogenen Kaverne. Ein Stapel Schweinekadaver ist wahllos an der östlichen Wand aufgehäuft. Eimer sind an der nördlichen Seite des Bogens angeordnet, ebenso wie an der südlichen Wand.

An der Wand westlich des Bogens ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier beaufsichtigt zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B für beide Wertekästen) und sechs **Skelette** hier. Vier Skelette zerren Schweinekadaver auf den Bogen zu und wuchten sie hindurch. Währenddessen mähen Klingen durch die Öffnung und reduzieren jede Leiche zu einem Haufen von Blut, Fleisch und Knochen, der sich auf der gegenüberliegenden Seite sammelt. Zwei Skelette heben dann Schaufeln auf und sammeln das Gemetzel in Eimern auf, wodurch das Fleisch sich leichter transportieren lässt.

Falls die Charaktere lange genug zusehen, tragen die Lehrlinge irgendwann volle Eimer in Richtung des südlichen Eingangs und holen dort aufgestapelte leere Eimer ab.

Bogen der Klingen. Der 1 m dicke Bogen mit 4,50 m Durchmesser ist eine ehemalige Falle, die mit Verzauberungsmagie durchtränkt ist. Die Roten Magier haben die Magie unterdrückt, doch sie konnten sie nicht vollständig loswerden. Jeder nicht-untoten Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um den Bogen herum beginnt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst wird sie dazu gezwungen, durch die Öffnung zu rennen (eine Kreatur ignoriert diesen Effekt, wenn sie gegen den Zustand bezaubert immun ist).

Die magischen Klingen im Bogen erwachen zum Leben, wenn irgendeine Kreatur sich bis auf 1,50 m oder weniger an die Öffnung annähert. Eine Kreatur, die sich durch den Bogen bewegt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 33 (6W10) Hiebschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Eine Kreatur, die dazu gezwungen wurde, durch den Bogen zu rennen, muss danach einen weiteren Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf beendet die Kreatur ihre Bewegung, während sie sich noch immer näher als 1,50 m am Bogen befindet. Die Kreatur kann sich erst nach dem Beginn ihres nächsten Zugs willentlich weiter wegbewegen.

Eine Kreatur, der zwei Weisheitsrettungswürfe gegen den Effekt des Bogens gelingen, wird 24 Stunden lang immun gegen den Effekt.

Weißes Tor. Der Durchgang im Nordosten enthält ein weißes Tor, welches den Bereich mit den Keulungspferchen verbindet.

69. Brutkaverne

Breite, kreisrunde Becken sind in diesem Bereich verteilt. Jedes ist mit dunkler Schmiere gefüllt. Der Bereich riecht nach Blut.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier (siehe Anhang B) beaufsichtigt zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) in dieser Kaverne. Sie laufen einen Rundgang um die Becken ab und stechen sorgfältig mit den *Schlicktreibstäben* hinein, die sie tragen.

Brutbecken. Diese 1,50 m tiefen Becken sind mit gefräßiger Schlickbrut gefüllt. Diese werden mit Schweinefleisch zu ausgewachsenen Schlicken herangefüttert. Jedes Becken enthält Grauschlicke, Ockergallerten oder Schwarze Blobs. Die Becken sind magisch geschützt, um die Brut davon abzuhalten, die Innenwände nach oben zu klettern. Dies hält sie jedoch nicht davon ab, mit ihren Scheinfüßen nach in der Nähe stehenden Kreaturen zu schlagen. Jeder Kreatur, die ihren Zug direkt neben einem Brutbecken beginnt, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 7 (2W6) Säureschaden. Falls eine Kreatur mit einem *Schlicktreibstab* in ein Becken sticht, werden die Scheinfuß-Angriffe aus diesem Becken bis zum Ende des nächsten Zugs dieser Kreatur unterdrückt.

Eine Kreatur, die erstmals bei einem Zug in ein Becken tritt, oder ihren Zug in einem beginnt, erleidet 9 (2W8) Säureschaden.

Weißes Tor. Die Route im Südwesten enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Kavernen der Unsterblichen verbindet.

Keulungspferche

Junge Schlicke nähren sich in den großen Becken aneinander, welche diese Kavernen füllen.

70. Schlachtenbecken

Falls Kreaturen diesen Bereich besetzen, können diejenigen, die sich ihm nähern, die Geräusche eines Zappelns in Flüssigkeit hören.

> Ein pechschwarzes Becken, das aufgewühlt ist wie eine sturmgepeitschte See, nimmt diese halbe Kaverne ein.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier (siehe Anhang B) und zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) konzentrieren sich mit ihren *Schlicktreibstäben* auf das schwarze Becken. Wenn die Thayaner sich abwenden, um sich mit den Charakteren zu befassen, entsteigt dem Schlickbecken zu Beginn der zweiten Runde ein mittelgroßer abgeschwächter **Schwarzer Blob** (siehe „Abgeschwächte Monster, S. 113). Ein weiterer solcher Blob kommt zu Beginn der vierten Runde heraus, und ein weiterer zu Beginn der sechsten Runde. Die Thayaner versuchen, die Charaktere zwischen sich und dem Becken zu halten, da die Schlicke alle anderen Kreaturen als Beute betrachten.

Schlickbecken. Angefüllt mit abgeschwächten Schwarzen Blobs ist das Becken 60 cm tief und schwieriges Gelände. Verwandlungsmagie auf dem Becken hält die meisten der Blobs in einem trägen Zustand, sodass sie nur auf Reize von einer nahestehenden Quelle reagieren. Eine Kreatur, die bei einem Zug erstmals in das Becken tritt, oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 13 (3W8) Säureschaden. Zusätzlich ist jedes Mal, wenn eine Kreatur sich im Becken 1,50 m weit fortbewegt, die Kreatur einem Gelegenheitsangriff durch einen Schwarzen Blob ausgesetzt.

Schwarzes Tor. Ein schwarzes Tor ist in den westlichen Alkoven eingesetzt und vom Eingang aus nicht unmittelbar sichtbar.

Weißes Tor. Im Südwesten trennt ein weißes Tor diesen Bereich von den Brutbecken.

71. Totes Becken

> Ein widerlich und beißend riechendes Becken aus Schleim und Schlamm füllt den größten Teil dieser Kaverne und lässt nur einen felsigen Vorsprung an beiden Seiten übrig.
>
> Östlich des Beckens ist ein Kontaktstein.

Lärm. Solange die Bereiche 72 und 73 noch nicht geräumt wurden, kann Kampflärm aus diesen Bereichen hier gehört werden.

Saurer Dampf. Die Luft enthält saure Dämpfe. Einer Kreatur, die hier ihren Zug beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie 2 (1W4) Säureschaden. Eine Kreatur, die ihren Atem anhält oder nicht atmen muss, hat einen Vorteil beim Rettungswurf.

Schlickbecken. Angefüllt mit den Überresten toter Schlicke ist das Becken 60 cm tief und schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die erstmals in einer Runde in das Becken tritt, oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 9 (2W8) Säureschaden und 9 (2W8) Giftschaden.

Entwicklung. Jeglicher Lärm in diesem Bereich alarmiert Kreaturen in den Bereichen 72 und 73.

Weißes Tor. Der Ausgang nach Süden enthält ein weißes Tor, das diesen Bereich mit dem Wald der Genesung verbindet.

72. Schlickduell

> Diese Kaverne zeigt geringfügige Anzeichen für mehrere Kämpfe.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier (siehe Anhang B) und zwei **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B) beobachten aus der Nähe der östlichen Wand, wie vier **Thayanische Krieger** (siehe Anhang B) einen **Gallertwürfel** bekämpfen. Zwei der vier Krieger sind umschlossen worden, und alle sind bei der Hälfte ihrer Trefferpunkte (der Schlick ebenfalls). Falls der Magier bemerkt, dass die Charaktere keine Thayaner sind, befiehlt er den anderen, stattdessen die Charaktere anzugreifen. Der Würfel sieht jeden in dem Bereich als Feind an.

73. Gallertgrube

> Eine raue Grube nimmt diese halbe Kaverne ein.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier (siehe AnhangB) und zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) benutzen *Schlicktreibstäbe*, um drei mittelgroße abgeschwächte **Ockergallerten** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113) in der Grube und im Kampf miteinander zu halten. Wenn die Thayaner einen Kampf mit den Charakteren anfangen, entsteigt jeder der drei Schlicke 1W4 Runden später (würfle für jeden) der Grube. Die Schlicke sehen alle anderen Kreaturen als Beute.

Gallertgrube. Angefüllt mit den jungen, abgeschwächten Ockergallerten, lebendig und tot, ist das Becken 60 cm tief und schwieriges Gelände. Verwandlungsmagie auf der Grube hält die meisten der Gallerten in einem trägen Zustand, sodass sie nur auf Reize von einer nahestehenden Quelle reagieren. Eine Kreatur, die bei einem Zug erstmals in die Grube tritt, oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 9 (2W8) Säureschaden. Zusätzlich ist jedes Mal, wenn eine Kreatur sich in der Grube 1,50 m weit fortbewegt, die Kreatur einem Gelegenheitsangriff durch eine Ockergallerte ausgesetzt.

Weißes Tor. Der Korridor, der nach Südosten führt, beinhaltet ein weißes Tor, das Zugang zum Wald des Todes ermöglicht.

Raubtierbecken

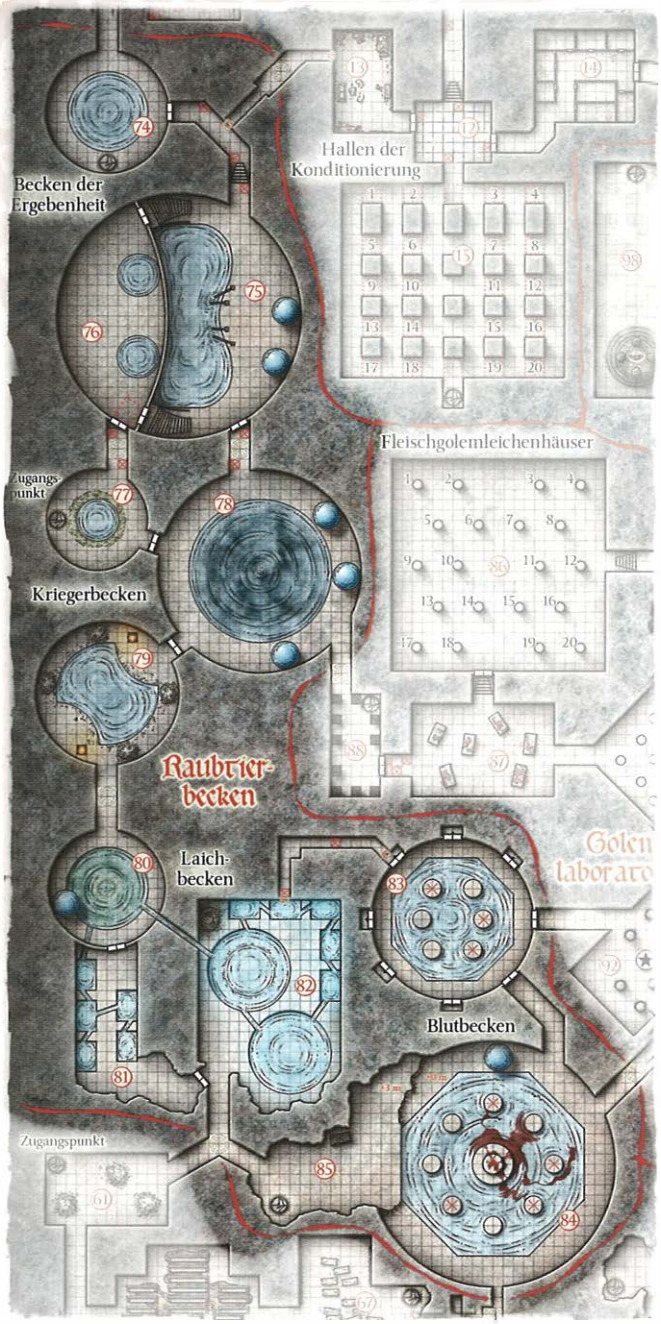
Die Pläne der Roten Magier umfassen die Unterbrechung und Kontrolle des Handels an der Schwertküste. Zu diesem Zweck brüten die Thayaner eine aquatische Armee aus.

Schauplätze in den Raubtierbecken sind auf Karte 5.9 gekennzeichnet.

Becken. Die Salzwasserbecken in diesem Sektor sind 15 m tief, und die Oberfläche jedes Beckens befindet sich 30 cm tiefer als der Boden. Es erfordert 1,50 m zusätzliche Schrittbewegungsrate, um sich aus einem Becken auf den Boden zu bewegen. Solange nicht anderweitig vermerkt, hält Verwandlungsmagie in jedem Becken das Wasser sauber.

Die Becken geben auch Verzauberungsmagie ab. Im Wasser zu leben verursacht hypnotische Träume. Diese verbessern, nach einer Zeitspanne von Wochen oder Monaten, in denen man ihnen ausgesetzt ist, Kampffertigkeiten und erfüllen die meisten Kreaturen mit einer starken Hingabe an die Roten Magier.

Reaktionen. Kreaturen in diesem Sektor zögern üblicherweise, diejenigen anzugreifen, die Thayaner zu sein scheinen, überwinden diese Zurückhaltung jedoch schnell, falls die Charaktere stehenbleiben und es versäumen, nach Typus zu handeln. Die meisten aquatischen Monster ziehen es vor, Feinde ins Wasser zu zerren.



Karte 5.9: Raubtierbecken

Wassergloben. Diese magischen Wassergloben schweben 1,50 m über dem Boden und haben einen Durchmesser von 4,50 m. Rote Magier benutzen sie, um aquatische Kreaturen durch die schwarzen Tore zu transportieren.

Als eine Aktion kann eine Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um einen Globus aufhält und einen Intelligenz wert von 10 oder höher hat, die Kontrolle über den Globus übernehmen, indem ihr ein Intelligenzwurf gegen SG 10 gelingt. Als Teil seiner Bewegung und mit einem gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 10, kann der Kontrollierende den Globus anweisen, sich mit ihm zu bewegen, und innerhalb von 1,50 m um den Kontrollierenden zu verbleiben. Der Kontrollierende eines Globus kann den Globus nach Belieben betreten und verlassen. Der Kontrollierende kann die Kontrolle über den Globus aufrechterhalten, während er sich innerhalb von 30 m darum herum aufhält. Eine andere Kreatur, die als Kontrollierender qualifiziert ist, kann die Kontrolle über den Globus übernehmen, indem sie einen Vergleich von Intelligenzwürfen gegen den gegenwärtigen Kontrollierenden gewinnt.

Einer Kreatur, die einen Globus berührt, aber nicht ihr Kontrollierender ist, muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst wird sie in den Globus hineingezerrt und ist unfähig, sich durch seine Umhüllung zurückzubewegen. Als eine Aktion kann sich eine gefangene Kreatur mit einem gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 15 befreien. Ebenfalls als eine Aktion kann der Kontrollierende eines Globus eine gefangene Kreatur mit einem gelungenen Intelligenz wurf gegen SG 10 freilassen. Eine Kreatur innerhalb eines Globus hat halbe Deckung gegen Effekte, die von außerhalb des Globus kommen. Solange sie sich innerhalb eines Globus befindet, kann die gefangene Kreatur keinen Vergleich um die Kontrolle des Globus ablegen.

Becken der Ergebenheit

Eine Geisternaga beaufsichtigt diese Zone und ihre Kreaturen.

74. Krakenbecken

Hinter einem breiten, runden Becken in der Mitte dieser kreisförmigen Kammer ist ein schwarzes Tor.

Ein **Missgestalteter Kraken** (siehe Anhang B) wird in diesem Salzwasserbecken gehalten. Obwohl er auf spezifische Befehle von Roten Magiern hört, greift er jeden im Raum an, der über den Rand des Beckens blickt.

Weiße Tore. Der Korridor, der diesen Bereich mit der Unholdarena verbindet, hat ein weißes Tor. Ein weiteres befindet sich im Osten, hinter einem Paar Türen und einer Geheimtür, im Durchgang, der zu den Hallen der Konditionierung führt.

75. Drachenschildkrötengefängnis

Falls die Drachenschildkröte in diesem Bereich anwesend ist, können Charaktere, die sich ihm nähern, das Rasseln und Klirren immenser Ketten hören.

Gigantische Stahlbolzen wurden in den Steinboden dieses immensen Bereichs getrieben und schwere Ketten daran befestigt. Diese gehen hinunter in das Wasser eines weitläufigen Beckens. Dieses ist zwischen gekrümmten nördlichen und südlichen Treppen untergebracht, welche zu Doppeltüren nach oben führen. Zwei enorme Globen mit einer blauen Flüssigkeit hängen in der Luft im Osten.

Kreaturen. Eine abgeschwächte **Drachenschildkröte** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113) – sie hat keinen Schwanz-Angriff – die kürzlich aus dem Thaylambarsee gefischt wurde, ist hier angekettet worden, bis die heimtückische Gedankenkontrollmagie der Becken Effekt zeigt. Noch nicht unter dem Einfluss von Thay, wird sie unruhig, wenn irgendeine Kreatur diese Kammer betritt, und sie wird wahrscheinlich angreifen.

Die Drachenschildkröte will ihre Freiheit, und sie ist klein genug, um ein schwarzes Tor zu benutzen. Jedes Angebot der Freiheit, einschließlich der Benutzung eines Glyphenschlüssels, veranlasst eine Unterbrechung der Feindseligkeiten, während die Kreatur zuhört. Falls sie befreit wird, solange die Charaktere nicht von dem Zirkel in Bereich 82 wissen, geht die Drachenschildkröte nach Bereich 76 und entkommt durch das Torhaus.

Die Schildkröte weiß, dass Ihanvas, die Nagaaufseherin dieses Bereichs, in Bereich 76 haust. Sie kann mit einem gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 17 überredet werden, die Naga zu bekämpfen, falls die Naga in diese Kammer gelockt wird.

Ketten. Magie durchströmt diese Ketten, die lang genug sind, dass die Dachenschildkröte sich in der ganzen Kammer umherbewegen kann. Wenn die Drachenschildkröte sich bewegt, muss jeder Kreatur innerhalb von 3 m um ihren Pfad ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst erleidet die Kreatur den Zustand Liegend.

Die Drachenschildkröte kann die sie fesselnden Ketten nicht beschädigen oder zerreißen. Die Charaktere können jedes der beiden Stiftschlösser mit einem separaten gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Weißes Tor. Hinter den Türen nach Süden ist ein weißes Tor, das den Bereich mit den Kriegerbecken verbindet.

76. Höhle der Naga

Falls die Geisternaga sich in diesem Bereich aufhält, kann jeder, der an den Eingangstüren horcht, einen Schmerzensschrei hören.

> Ein magisches Licht schimmert aus zwei kreisförmigen Becken in dieser Kammer. Eine glühende Glyphe bedeckt einen breiten Bereich des Bodens im Süden. An der östlichen Wand ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Ihanvas, die **Geisternaga**-Aufseherin dieser Zone, frisst gerade einen Gefangenen. Die Naga greift jeden Eindringling an. Zehn **Gemeine** halten sich in den Becken hier auf. Ihanvas Charisma hat sie, in Kombination mit dem magischen Wasser, zu bereitwilligen Anhängern der Naga gemacht. Sie verteidigen ihre Meisterin in jeder Schlacht.

Südliche Innentür. Die südliche Tür zu Bereich 77 ist abgesperrt.

Fluchglyphe. Ihanvas will direkten Zugang zu ihrer Höhle aus Bereich 77 blockieren, daher wurde eine magische Glyphe in dem auf der Karte markierten Bereich angebracht. Jeder Kreatur, die den markierten Bereich betritt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erhält sie einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen die Naga, während die Naga einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen die Fähigkeiten der Kreatur erhält. Der Effekt ist ein Fluch, der anhält, bis Ihanvas stirbt.

Becken. Ein Rand um die innere Kante jedes Beckens bildet einen 1,50 m breiten Absatz, an dem das Wasser nur 1,50 m tief ist. Weiterhin verbindet ein Tunnel beide Becken am Grund miteinander, sodass die beiden Becken eigentlich ein U-förmiges Bauwerk sind, welches Ihanvas benutzen kann, um sich durch den Raum zu bewegen.

Schätze. Die Naga trägt einen mit Saphiren besetzten Platinreif (1.000 GM wert) und passende Ohrringe (500 GM für das Paar).

Am Grund des Verbindungstunnels der Becken umfasst Ihanvas Schatz 200 PM, fünf Turmalin-Juwelen (jeweils 100 GM), eine *Ritterrüstung +1* und einen versiegelten Elfenbeinkasten, der sieben *Zauberschriftrollen* enthält (jeweils zweimal *Identifizieren*, *Magie entdecken* und *Schwache Genesung* sowie einmal *Fluch brechen*).

Glyphenschlüssel. Ihanvas trägt einen auf diese Zone, die Kriegerbecken, die Laichbecken und die Blutbecken abgestimmten Glyphenschlüssel bei sich.

Weißes Tor. Hinter den Türen nach Süden ist ein weißes Tor, das diesen Bereich mit den Kriegerbecken verbindet.

Kriegerbecken

Diese grausige Zone ist vollgepackt mit den widerlichsten der aquatischen Soldaten.

Licht. Solange nicht anderweitig vermerkt, hat diese Zone keine Lichtquellen.

77. Skragbecken

> Ein kreisförmiges Becken in dieser Kammer hat mit Knochenstücken angefüllten, widerlichen Schleim um seinen Rand. Im Westen ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Zwei **Trolle**, ein Männchen und ein größeres Weibchen, lauern in dem Becken. Diese Trolle gehören einer als Skrags bekannten aquatischen Unterart an. Zusätzlich zu den Spielwerten eines normalen Trolls hat jeder eine Schwimmbewegungsrate von 9 m und kann unter Wasser atmen.

Becken. Der Boden innerhalb von 1,50 m um das Becken herum ist mit den Überresten der Mahlzeiten der Skrags verkrustet. Falls eine Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegt, während sie sich auf dem Boden in diesem Bereich aufhält und der Rettungswurf misslingt, erleidet die Kreatur den Zustand Liegend. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, rutscht die Kreatur anschließend in das Becken.

Weißes Tor. Im Korridor, der nach Norden führt, steht ein weißes Tor, das diesen Bereich von den Becken der Ergebenheit trennt.

78. Untotenbecken

> Der Gestank des Todes ist hier überwältigend. Das Becken in der Mitte dieser Kammer ist ein geschwärztes Meer schwimmender Leichname. Drei enorme Globen aus blauer Flüssigkeit schweben im Osten in der Luft.
>
> Westlich des Beckens, gleich südlich eines Paars Doppeltüren, ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Acht **Ghule** schwimmen wie Leichen im Wasser, bis sie den Geruch nicht-untoter Kreaturen wittern. Diese Ghule gehören einer als Lazedonen bekannten Unterart an. Zusätzlich zu den Spielwerten eines normalen Ghuls hat jeder eine Schwimmbewegungsrate von 9 m.

Becken. Die Nekromantiemagie in diesem Becken ist nicht dazu gedacht, ihn sauber zu halten, sondern um Eindringlinge zu töten. Jeder Kreatur, die in diesem Bereich einen gleißenden Schaden verursachenden Angriff durchführt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst muss sie sich zum Becken hinbewegen und sobald sie kann hineinspringen. Eine Kreatur, die erstmals während eines Zugs in das Becken tritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 9 (2W8) nekrotischen Schaden.

Entwicklung. Jeder Kampf, der mehr als 3 Runden dauert, lockt die Skrags aus Bereich 77 an. Sie stürzen sich zu Beginn der fünften Runde in den Kampf hier.

Weiße Tore. Im Korridor, der nach Norden führt, befindet sich ein weißes Tor, das diesen Bereich von den Becken der Ergebenheit trennt. Im Süden steht ein weißes Tor im Korridor, der zu den Fleischgolemleichenhäusern führt.

79. Knochenbecken

> Der Boden dieser drückend schwülen Kammer und ihres Beckens sind mit einer feinen Schicht aus zerschmetterten Knochen überzogen. Die schwache Beleuchtung durch ein Paar niedrig brennender Feuerschalen offenbart Haufen von Tierschädeln, die entlang des Rands des Wassers verteilt sind.

Kreaturen. Vier **Seeoger** amüsieren sich damit, ihren Bau zu dekorieren und auf Knochen zu kauen.

Becken. Die Magie dieses Beckens hat versagt, und das Wasser ist schmutzig. Jeder nicht-untoten Kreatur, die ihren Zug in dem Becken beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand Vergiftet.

Knochen. Schweine- und Humanoidenknochen liegen über den Boden verstreut, doch ein paar 30 cm hohe Haufen sind schwieriges Gelände.

Feuerschalen. Die magischen Steinfeuerschalen sind fest in den Raum eingebaut und können nicht bewegt werden. Eine Kreatur, die eine Feuerschale berührt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Weißes Tor. Ein weißes Tor steht im Korridor, der nach Süden zu den Laichbecken führt.

Laichbecken

Die Roten Magier haben die Magie dieser einst tödlichen Becken neu konzentriert, um unter der Oberaufsicht einer Seevettel aquatische Kreaturen auszubrüten.

Laichessenz. Blau glühendes Wasser in dieser Zone ist Laichessenz, deren Verwandlungsmagie die Brut schnell wachsen lässt und ihre Raubtiernatur verstärkt. Eine Kreatur, die Laichessenz trinkt, erhält die Vorzüge des Abschließens einer kurzen Rast. Ein Humanoid kann nur einmal pro Zehntag gefahrlos aus dem Teich trinken. Wenn eine Kreatur nochmals innerhalb dieses Zeitraums trinkt, erhält sie keine Vorzüge, und ihr muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 1 Minute lang die Auswirkungen eines Zaubers *Verwirrung*. Die Kreatur kann den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

Laichbecken. Die runden Becken in dieser Zone sind 3 m tief in den umgebenden Steinboden geschlagen. Laichbecken sind mit Laichessenz gefüllt.

Laichgruben. Rechteckige, 1,50 m tiefe Laichgruben sind mit Laichessenz gefüllt. Jede Grube beinhaltet Raubfischjungtiere. Eine Kreatur, die erstmals während eines Zugs in eine Grube tritt, oder dort ihren Zug beginnt, erleidet durch die Angriffe dieser Fische 2 (1W4) Stichschaden.

80. Schwarztorbecken

Unter Wänden, die mit gemeißelten Reliefs romantisch miteinander verschlungener humanoider Paare besetzt sind, ist der Grund eines schleimigen, dämmrig phosphoreszierenden Beckens in Schatten gehüllt. Gräben aus dem Becken fließen in Rohre mit 30 Zentimetern Durchmesser in der Wand. Ein enormer Globus aus blauer Flüssigkeit schwebt im Westen in der Luft.

Kreaturen. Fünf **Kuo-toas** stehen Wache. Weitere vier schlafen auf dem Grund des Beckens. Alle sind Thay gegenüber loyal und erwartendie Bitte, diejenigen zu eskortieren, welche diesen Bereich durchqueren. Sie greifen jeden an, der keine solche Bitte stellt.

Schwarzes Tor. Das schwarze Tor dieser Zone liegt unter Wasser am Grund des Beckens.

Entwicklung. Falls ein Kampf länger als 3 Runden dauert, zieht die Aktivität die Aufmerksamkeit der Kreaturen in Bereich 81 auf sich. Sie öffnen die südlichen Türen während der vierten Kampfrunde und ziehen sich zurück, um Charaktere in die Laichgruben in Bereich 81 zu locken.

Weißes Tor. Ein weißes Tor steht im Korridor, der nach Norden zu den Kriegerbecken führt.

81. Laichsaal

Gemeißelte Reliefs entlang dieses Saals mit Bogendecke zeigen Szenen von Dämonen und Humanoiden, die sich in Ausschweifungen ergehen. Fünf in den Boden geschlagene Gruben sind mit leuchtendem Wasser angefüllt. Südlich dieser Becken ist ein Kontaktstein an einer rauen Wand.

Kreaturen. Ein **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B), zwei **Gruftschrecken** und vier **Zombies** bewachen diesen Bereich. Sie greifen jeden an, der nicht von Kuo-toas oder der Seevettel eskortiert wird und verfolgen solche ungebetenen Gäste in jeden Bereich der Zone.

Glyphenschlüssel. Der Schreckenskrieger hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

82. Seevettelunterschlupf

Zwei große Becken füllen eine Kammer aus, in deren Wände Reliefs von Humanoiden eingemeißelt sind, die mit cherubinischen Engeln herumtollen. Wasser aus den Becken fließt in Gruben, die sich aus einer Ecke heraus entlang der Wände erstrecken. Ein widerwärtiger Haufen Schutt und Knochen liegt in der gegenüberliegenden Ecke der Kammer.

Kreaturen. Zwei männliche **Seeoger** hausen im südlichen Becken. Eine **Seevettel** namens Tanjus aalt sich unter der Oberfläche des nördlichen Beckens mit ihren Schoßtieren, sechs **Riesenkrabben**. Sie beaufsichtigt die Laichbecken in dieser Zone und sehnt sich danach, Ihanvas (Bereich 76) zu stürzen und selbst die Kontrolle über die Raubtierbecken und ihre Monster zu übernehmen.

Während eines Kampfes bietet Tanjus den Charakteren einen zeitweiligen Waffenstillstand an. Sie bittet sie, Ihanvas zu finden und zu töten, weil Tanjus die dominierende Kraft in diesem Teil des Gewölbes werden will. Die Vettel bietet zwei Fetzen alten Wissens an und verspricht, dass keine ihrer Kreaturen diesen Sektor verlassen werden. Sie sagt auch, dass die Charaktere sich frei durch diese Zone bewegen dürfen, sobald sie die Naga losgeworden sind.

Entwicklung. Falls ein Kampf länger als 3 Runden dauert, zieht die Aktivität die Aufmerksamkeit der Kreaturen in Bereich 81 auf sich. Sie öffnen die südlichen Türen während der vierten Kampfrunde und greifen an, solange Tanjus ihnen nicht befiehlt, dies zu unterlassen.

Nördliches Becken. Ein magischer Zirkel ist am Grund des nördlichen Beckens eingeschrieben. Es ist eine Kombination aus einem Beschwörungskreis und einem Teleportationskreis, doch gegenwärtig befindet er sich im Ruhezustand. Ein Zauberwirker, dem drei Würfe auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 gelingen, kann die Beschwörungsmagie des Zirkels wieder aktivieren. Der Charakter wird sich dann bewusst, dass der Zirkel eine Teleportation zum Meeresgrund vor Bezantur erlaubt, tief unten im Meer der Gefallenen Sterne.

Schutthaufen. Jeder Kreatur, die ihren Zug in diesem widerlichen Haufen beginnt, der schwieriges Gelände ist, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand Vergiftet. Kreaturen, die in dieser Zone leben, sind gegen diesen Effekt immun.

Geheimtür. Die Geheimtür in der Nordwand ist gleich über der Oberfläche des Inhalts der Laichgrube eingebaut.

Schätze. Tanjus hat eine schwarze Perle (500 GM), eine goldene Kehlkette mit darin eingelassenen Aquamarinen (1.000 GM) und einen *Zauberstecken der Bezauberung*.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, während er den Schutt durchsucht, findet fünf *Tränke der Wasseratmung* und zwei *Zauberschriftrollen* mit *Auf Wasser gehen*.

Glyphenschlüssel. Tanjus hat einen auf diese Zone und die Becken der Ergebenheit abgestimmten Glyphenschlüssel.

Gewölbezustand. Falls die Charakteren Tanjus am Leben lassen und Ihanvas getötet wird, ziehen die Vettel und ihre Seeoger nach Bereich 76 um. Egal, was sonst noch passiert, werden Tanjus und ihre Monster alle Charaktere angreifen, die in diese Zone zurückkehren.

Weiße Tore. Ein weißes Tor steht an der Gabelung im Korridor nach Süden, welcher zu den Aufwertungskammern und den Blutbecken führt. Ein weiteres weißes Tor liegt im Korridor nach Norden hinter der Geheimtür, der in Richtung der Blutbecken führt.

Blutbecken

Die Roten Magier haben die Treue von Sahuagin, die aus Aleaxtis im Meer der Gefallenen Sterne verbannt wurden.

Licht. Solange nicht anderweitig vermerkt, hat diese Zone keine Lichtquellen.

83. Hof des Barons

Das Becken, das den größten Teil dieser kreisrunden Kammer einnimmt, ist mit klarem Wasser gefüllt. Steinpfeiler erheben sich von dessen Grund und brechen durch die Oberfläche. Mehrere Doppeltüren sind in gleichmäßigen Abständen an der Außenwand des Raums verteilt.

Kreaturen. Sechs **Sahuagin** schwimmen unter der Oberfläche den Rand des Beckens entlang, während ein **Sahuagin-Baron** und zwei **Jagdhaie** weiter unten schwimmen.

Eine Feindschaft zwischen dem Baron und der Priesterin (Bereich 84) führt dazu, dass diese Sahuagin keine Anstalten machen, um Hilfe zu rufen.

Die Sahuagin wissen um die Gefahren der Pfeiler. Sie sind sich der Geheimtür nicht bewusst.

Lähmungspfeiler. Die oberen Enden der Pfeiler befinden sich auf gleicher Höhe mit dem Boden um den Rand des Beckens herum, sie ragen also 30 cm über die Wasseroberfläche hinaus. Die Überreste einer alten magischen Falle existieren in den drei auf der Karte mit X markierten Pfeilern. Einer Kreatur, die ihren Zug beendet, während sie die Spitze eines dieser Pfeiler berührt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 1 Minute lang den Zustand Gelähmt. Eine gelähmte Kreatur rutscht ins Wasser und sinkt auf den Grund des Beckens. Die Kreatur kann den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Schätze. Der Baron trägt eine *Lederrüstung +1* (Haihaut und Chitin) und einen kronenartigen Helm aus Elfenbein, Koralle, Leder und Gold (500 GM wert).

Auf dem Grund des Beckens befindet sich eine Steinschatulle, welche einen Vorrat von 100 PM und acht großen Perlen (100 GM) enthält. Sie hat ebenfalls eine Kristallphiole, die einen *Trank der Verkleinerung* enthält.

Glyphenschlüssel. Der Sahuagin-Baron hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Im Korridor hinter der Geheimtür ist ein weißes Tor, das den Bereich mit den Laichbecken verbindet. Im Durchgang, der nach Osten führt, steht ein weißes Tor zwischen diesem Bereich und den Steingolemsteinbrüchen.

84. Altarbecken

Falls die Sahuagin sich in diesem Bereich aufhalten, können diejenigen, die sich ihm nähern, Sprechgesänge hören.

Ein achteckiges Becken füllt diese Kammer. Ein Blutfilm verdunkelt das Wasser um einen steinernen Stufenaltar, der auf einem breiten Pfeiler steht, welcher sich aus dem Becken erhebt. Kleinere Pfeiler sind um den mittleren herum verteilt. Ein enormer Globus aus blauer Flüssigkeit schwebt im Norden in der Luft.

Kreaturen. Vier **Sahuagin** stehen zusammen mit einer **Sahuagin-Priesterin** auf dem Altarpfeiler und rezitieren zusammen Sprechgesänge. Weitere fünf Sahuagin und zwei **Jagdhaie** hausen im Becken. Ein **Gemeiner** ist auf dem Altar festgebunden.

Die Sprechgesänge, die dem Opfer vorausgehen, dauern 3 Runden bis zum Abschluss. Falls die Charaktere während dieser Zeit der Priesterin mindestens 20 Schaden zufügen, bricht sie das Ritual ab, um einen Gegenangriff anzuführen. Ansonsten wird der Gefangene getötet und den Haien vorgeworfen. Jeder Sahuagin auf dem Altar erlangt dann die Effekte der Zauber *Beistand* und *Segnen*.

Eine Feindschaft zwischen der Priesterin und dem Baron (Bereich 83) führt dazu, dass diese Sahuagin keine Anstalten machen, um Hilfe zu rufen.

Altarpfeiler. Der Außenbereich des Pfeilers liegt 30 cm über der Wasseroberfläche. Der zentrale Altar erhebt sich 1 m über den äußeren Pfeiler. Es erfordert 1,50 m zusätzliche Schrittbewegungsrate, um sich vom Außenpfeiler oben auf den Altar zu bewegen.

Lähmungspfeiler. Siehe Bereich 83.

Gefangener. Falls der Gefangene gerettet wird, ist er im gleichen geistigen Zustand wie die Gefangenen in Bereich 85. Er kann den Charakteren weder helfen, noch ihnen Fragen beantworten.

Vorsprung. Ein 3 m hoher rauer Vorsprung teilt diesen Bereich von Bereich 85 ab.

Schätze. Die Priesterin hat einen *Dolch des Gifts* bei sich und trägt einen Kopfschmuck aus Elfenbein, Koralle, Leder und Gold (500 GM wert).

Glyphenschlüssel. Die Sahuagin-Priesterin hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Der schmale Ausgang nach Süden öffnet sich zu einem weißen Tor, das Zugang zu den Brutbecken gewährt. Der Nordostkorridor enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Steingolemsteinbrüchen verbindet.

85. Gefangenenkaverne

An der Nordwand dieser Kaverne ist ein schwarzer Steinschrein, in den gemeißelte Reliefs von Rosen eingelassen sind. An der Wand, ungefähr 30 Zentimeter über dem arkanen Schrein, ist ein Kontaktstein. Im Süden befindet sich ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Ein **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B) hält mit sieben **Skeletten** Wache. Sie tun kaum etwas anderes, als Kreaturen zu konfrontieren, die sich auf eines der beiden magischen Tore zubewegen oder darin erscheinen. Die Charaktere können diesen Bereich von Osten her betreten und dorthin verlassen, ohne zu kämpfen, selbst wenn sie die Gefangenen im Schlepptau haben.

Ein Teil der Abmachung, welche die Roten Magier mit den Sahuagin getroffen haben, beinhaltet, Gefangene für finstere Riten und fürchterliche Mahlzeiten zur Verfügung zu stellen. Die Magie des schwarzen Schreins hält zehn herumstehende Gemeine in einem katatonischen Zustand.

Schwarzer Schrein. Jede nicht-untote Kreatur, die sich dem schwarzen Schrein auf weniger als 6 m annähert, oder ihren Zug an einem solchen Ort beendet, muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf senkt die Nekromantiemagie des Schreins die Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte der Kreatur um jeweils 1W6 (würfle einmal für alle drei). Eine Kreatur kann davon nur einmal pro Runde betroffen sein. Falls einer der betroffenen Werte auf 2 oder weniger reduziert wird, erleidet der Charakter den Zustand Gelähmt. Ein Charakter, der den Bereich verlässt, erholt sich nach 1 Minute.

Vorsprung. Ein 3 m hoher rauer Vorsprung teilt diesen Bereich von Bereich 84 ab.

Glyphenschlüssel. Der Schreckenskrieger hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Golemlaboratorien

In diesen vormals verfluchten Tempeln und Werkstätten erschaffen die Roten Magier Golems.

Schauplätze in den Golemlaboratorien sind auf Karte 5.10 gekennzeichnet.

Golems. Falls ein Golem inaktiv ist, ist er bewusstlos. Falls ein Golem als abgeschwächtes Monster angeführt ist, liegt das daran, dass das Konstrukt unvollständig ist.

Gewölbezustand. Wenn diese Bereiche geräumt wurden, werden alle Golems träge, die noch nicht aktiv waren, und können daraufhin nicht mehr aktiviert werden.

Schätze. Die Schätze in diesem Sektor bestehen aus Materialien und Werkzeugen, die beim Erschaffen von Golems verwendet werden. Daher liegt der Wert der Schätze unter dem, was erwartet werden könnte.

Weißes Tor. Ein weißes Tor steht an der Gabelung im Korridor nach Westen, der zu den Aufwertungskammern und den Laichbecken führt.

Fleischgolemleichenhäuser

Rote Magier verbinden in diesen Hallen totes Fleisch und Knochen und erwecken sie zu neuem Leben.

86. Saal der Teleportation

In die Wände dieses gewaltigen Saals sind Reliefs von humanoiden Monarchen eingemeißelt. Diese sind mit juwelenbesetzten Kronen und anderer Pracht geschmückt, während Diener sich zu ihren Füßen verbeugen. Riesige weiße Pfeiler erheben sich zur Decke.

Kreaturen. Zwei abgeschwächte **Helmschrecken** und ein abgeschwächter **Fleischgolem** (siehe „Abgeschwächte Monster", Seite 113) stehen hier inaktiv vor Pfeilern. Der Golem hofft, den Blitzeffekt der Pfeiler anzapfen zu können, um zu voller Macht aufzulaufen. Alle erwachen zum Leben, falls sie angegriffen werden oder wenn die Teleportationsmagie der Pfeiler ausgelöst wird.

Teleportierende Pfeiler. Wenn sich eine Kreatur erstmals bei einem Zug auf 1,50 m oder näher an einen Pfeiler heran bewegt, muss der Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird sie zu einem zufälligen Ort neben einem anderen Pfeiler teleportiert (würfle mit einem W20). Die Kreatur erleidet außerdem 5 (2W4) Blitzschaden. Falls der Zielpfeiler derselbe ist wie der Ausgangspfeiler, erleidet die Kreatur den doppelten Schaden.

Weißes Tor. Der Korridor, der nach Osten führt, beinhaltet ein weißes Tor, das den Bereich mit den Lehmgolembrennöfen verbindet.

87. Golemgruft

Wände mit eingemeißelten Reliefs, die Adlige bei einem großen Festessen zeigen, bilden einen heftigen Kontrapunkt zum Gestank von Konservierungsmitteln mit einem Hauch von Fäulnis. Fleischgolems in ihren ersten grauenhaften Stadien des Zusammenbaus liegen auf einigen der Tische. Andere Tische tragen nur vorbereitete Leichenteile und Knochen.

Ein Kontaktstein ist in den Mittelpunkt der südlichen Wand eingelassen.

Kreaturen. Ein **Nekromant** der Roten Magier (siehe Anhang B) und zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) halten sich in diesem Bereich auf, bewegen sich zwischen den Tischen herum und arbeiten oder wählen Teile aus. Vier **Skelette** halten in den Ecken Wache, während ein **Ghul** Blut vom Boden aufwischt. Golems in diesem Bereich können nicht aktiviert werden und sind keine Bedrohung.

Schätze. Ein Tisch enthält spezielle Salben und Bindungen, die bei der Erschaffung von Golems verwendet werden. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, erkennt diese Materialien, die 10 Pfund wiegen und 1.500 GM wert sind.

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Der östliche Korridor enthält ein weißes Tor, das zu den Lehmgolembrennöfen führt.

88. Schwarzes Gefängnis

Ein großer Steinblock auf dem Boden zwischen den Doppeltüren des Raums verhindert, dass sie sich vollständig schließen. Im Inneren hängen verrostete Eisenkäfige an schweren Ketten von der Decke dieser dunkelwandigen Kammer. In der Nordostecke ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Ein **Gruftschrecken** befehligt acht **Zombies**, welche diese Kammer bewachen, während einige Mitglieder ihrer Einheit sich in den Käfigen erholen. Ein **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) und zwei Gruftschrecken rasten in den Käfigen.

Käfige. Die Böden dieser unverschlossenen Käfige hängen 1 m über dem Boden. Nekromantiemagie auf den Käfigen stellt bei einer untoten Kreatur im Käfig 20 Trefferpunkte pro Stunde wieder her. Eine nicht-untote Kreatur im Käfig erleidet zum Ende jeder Minute, die sie im Käfig bleibt, denselben Betrag an nekrotischem Schaden.

Türen. Falls der 800 Pfund schwere Steinblock entfernt wird, der diese Türen offen hält, fallen sie auf magische Art und Weise zu. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25, um die Türen aufzustemmen. Ein Zauber *Klopfen* unterbricht die Magie kurzfristig, und verringert den Wurf-SG 1 Minute lang auf 15.

Glyphenschlüssel. Der Gruftschrecken und der Totenmeister-Gruftschrecken haben jeweils einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel. Der Schlüssel des Totenmeister-Gruftschreckens ist ebenfalls auf alle Zonen in den Schlickgrotten abgestimmt.

Weißes Tor. Der Ausgang nach Norden enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Kriegerbecken verbindet.

Lehmgolembrennöfen

Rote Magier haben die Magie dieser Zone zur Erschaffung von Lehmgolems verzerrt.

89. Verwandlungsgruben

Zwei Seiten dieser Kammer sind eingestürzt und bilden flache, rauwandige Gruben, die mit Lehm gefüllt sind. Nahe der nördlichen und südlichen Ecken befinden sich Zirkel von Sigillen, die in rotem Licht glühen.

In der östlichen Ecke steht eine kleine Aneinanderreihung von Urnen und Schachteln. Über diesen ist an der Wand ein Kontaktstein.

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier (siehe AnhangB) arbeitet hier mit einem zwergischen Kleriker des Grumbar, einer mit Kavernen und Erde assoziierten Gottheit. Der Zwerg assistiert bei der Erschaffung von Lehmgolems, was göttliches Zauberwirken erfordert. Der Zwergen**priester**, dessen Name Gorvan Eisenherz ist, wurde von den Roten Magiern rekrutiert. Ihm wurde eine beträchtliche Summe Geld für die Hilfe bei der Herstellung von Golems geboten. Falls er verhört wird, lügt er und behauptet, ein Gefangener der Roten Magier zu sein. Falls die Charaktere ihn verschonen, begleitet er die Gruppe, bis er eine Gelegenheit zur Flucht sieht.

Ebenfalls anwesend ist ein abgeschwächter **Lehmgolem** (siehe „Abgeschwächte Monster", S. 113). Der Magier oder der Kleriker können den Golem aktivieren, indem sie eine Aktion aufwenden und ihnen ein Intelligenzwurf gegen SG 15 gelingt.

Lehmgruben. Diese 1 m tiefen Gruben kanalisieren mächtige Verwandlungsmagie, die Felswände und Boden zu Lehm für den Gebrauch beim Golembau umwandeln. Der weiche Lehm ist schwieriges Gelände.

Einer Kreatur, die ihren Zug in einer Lehmgrube beginnt, muss (nach Wahl der Kreatur) ein Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 5 (2W4) Wuchtschaden und bis zum Beginn ihres nächsten Zugs im Lehm den Zustand Festgesetzt. Eine Kreatur kann dem Lehm entkommen, indem ihr der Rettungswurf gelingt oder indem sie eine Aktion aufwendet, um einen gelungenen Wurf auf Stärke oder Geschicklichkeit gegen SG 15 abzulegen. Eine andere Kreatur kann versuchen, eine festgesetzte Kreatur herauszuziehen, indem sie dafür eine Aktion aufwendet und ihr ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingt. Eine Kreatur, die stirbt, während sie im Lehm feststeckt, wird in eine grobe Lehmstatue verwandelt.

Teleportationskreise. Diese Kreise sind in den Boden eingelassen und wurden teilweise funktionsunfähig gemacht. Eine Kreatur, die den Bereich eines Kreises betritt, wird 3 m weit zurückgestoßen und erleidet den Zustand Liegend. Wenn eine Kreatur dies zum ersten Mal bei einem Zug tut, erleidet die Kreatur 5 (2W4) Energieschaden.

Schätze. In der östlichen Ecke gibt es neben einigen leeren Behältern ein paar Krüge mit seltenen Ölen und Schachteln mit seltenen Pulvern, die beim Erschaffen der Golems verwendet werden. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, realisiert, dass diese Materialien, die 15 Pfund wiegen, 3.000 GM wert sind.



Karte 5.10: Golemlaboratorien

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weißes Tor. Der nach Westen führende Korridor enthält ein weißes Tor, welches zu den Fleischgolemleichenhäusern führt.

90. Golemstall

Pfeiler aus weißem Marmor glühen in einem intensiven weißen Licht, das den Bereich hell erleuchtet. Das Licht ist so hell, dass es beinahe die arkanen Glyphen überstrahlt, welche in die Torbögen eingeritzt sind, die in den Raum führen.

Pfeiler des Lichts. Das intensive helle Licht, das von Hervorrufungsmagie in den Pfeilern erzeugt wird, verursacht Nachteile bei Fernkampf-Angriffswürfen und Attributswürfen, die in diesem Bereich zum Suchen oder Sehen abgelegt werden. Zusätzlich muss einer Kreatur, wann immer sie ihren Zug in der tatsächlichen Kammer (nicht in einem Zugang neben den Glyphen) beginnt, ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand Blind.

Arkane Glyphen. In den Zugängen können arkane Glyphen an den Wänden benutzt werden, um die Pfeiler zu kontrollieren. Wenn jemand die Glyphen berührt, flackern die Pfeiler. Es braucht einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10, um genau zu verstehen, wie die Glyphen funktionieren. Ein Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass die Bannmagie Aura der Glyphen mit der Hervorrufungsmagie der Pfeiler verbunden ist und offenbart dadurch die Funktion der Glyphen ohne einen Attributswurf.

Ein Charakter, der versteht, wie die Glyphen funktionieren, kann eine Aktion aufwenden, um die Glyphen zu berühren und mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 die Pfeiler zu dämpfen oder sie mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 deaktivieren. Gedämpfte Pfeiler scheinen weniger intensiv, und der SG für den Rettungswurf gegen sie sinkt auf 8. Während die Pfeiler gedämpft sind, erhalten Golems in diesem Bereich

zu Beginn jedes ihrer Züge 5 (2W4) Trefferpunkte zurück. Deaktivierte Pfeiler werden 1 Minute lang dunkel, sind dann eine weitere Minute gedämpft, und kehren dann zu ihrer normalen Funktion zurück.

Kreaturen. Ein **Lehmgolem** in diesem Bereich aktiviert sich, wenn erstmals einem Charakter ein Rettungswurf gegen die Pfeiler misslingt oder der Charakter sie deaktiviert oder dämpft.

Weiße Tore. Der Korridor im Westen enthält ein weißes Tor, das Zugang zu den Fleischgolemleichenhäusern gestattet. Der nach Südosten führende Durchgang beinhaltet ein weißes Tor, das den Bereich mit den Steingolemsteinbrüchen verbindet.

91. Saal der Schädel

Drei der Schädel hier stellen eine Verbindung zu Korridoren her, welche die Thayaner einfach vermeiden. Charaktere, die sich diesem Raum nähern, sehen folgendes.

> Vor euch liegt ein breiter Torbogen aus schummrig glühendem, grünem Stein. Darin ist ein Feld aus totgrauem Nebel.

Jeder Kreatur, die sich dem Nebel auf 1,50 m oder weniger nähert, muss ein Stärkewurf gegen SG 20 gelingen, sonst wird sie hineingezerrt und gewaltsam in Bereich 91 geschoben. Sie erleidet den Zustand Liegend und 3 (1W6) Wuchtschaden.

Innerhalb des Raums zeigt sich die folgende Szene.

> Sechs enorme Unholdschädel sind in die Wände dieses weitläufigen, rechteckigen Saales eingelassen, zwei an jeder langen Seite und einer an jeder kurzen Seite. Jeder Schädel ist 6 Meter hoch und aus schummrig glühendem, grünem Stein, und sie haben ein weitgeöffnetes, reißzahnbewertes Maul, das mit totgrauem Nebel gefüllt ist.
>
> In der Mitte der Kammer ist ein schwarzes Tor.

Unholdschädel. Die Unholdschädel sind von mächtiger Magie erfüllt. Wenn ein Charakter in das Maul eines Schädels tritt, ertönt makabres Lachen aus der Nordwestecke. Der Charakter wird in das Maul eines anderen Schädels teleportiert (würfle mit einem W6) und taumelt in den Saal zurück. Er erleidet den Zustand Liegend und 3 (1W6) Wuchtschaden.

Dem Charakter muss dann ein Rettungswurf gegen SG 15 gelingen (das Attribut ist an die Nummer des Schädels gekoppelt; siehe die Tabelle), sonst erleidet er den Fluch dieses Schädels. Die Flüche sind kumulativ und erlegen Würfen und Rettungswürfen des angegebenen Attributs einen Malus von –1W4 auf. Falls ein Charakter einen Malus von –5 oder mehr auf ein einzelnes Attribut hat, erleidet der Charakter auch noch den sekundären Effekt des Fluchs.

Schädel	Attribut	Sekundärer Effekt
1	Stärke	Erleide den Status Liegend, wann immer von einem Angriff getroffen.
2	Konstitution	Verringere das Trefferpunktemaximum auf drei Viertel des Normalwerts.
3	Geschicklichkeit	Bewege dich mit halber Bewegungsrate oder erleide am Ende der Bewegung den Zustand Liegend.
4	Intelligenz	Unfähig, Sprachen zu sprechen oder zu verstehen.
5	Weisheit	Unfähig, irgendetwas wahrzunehmen, das weiter als 9 m entfernt ist.
6	Charisma	Erhalte das Merkmal Gestank eines **Troglodyten**.

Geheimtür. In der Nordwestecke, 6 m über dem Boden, ist eine Geheimtür versteckt. Die Tür ist vom Boden aus beinahe unmöglich zu finden. Dies erfordert einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 30. Die glatte Wand ist ohne Hilfe schwer zu erklettern, doch die gewölbte Decke bietet Stellen, an denen ein Enterhaken eingehängt werden könnte.

Hinter der Geheimtür glüht ein in den Boden einer kleinen Kammer eingelassener Teleportationskreis in einem tiefroten Licht. Eine Kreatur, die in den Kreis tritt, wird in einen der beiden Kreise in Bereich 89 teleportiert (bestimme diesen zufällig).

Schwarzes Tor. Weil es aktiviert werden muss, bevor es benutzt werden kann, gibt das schwarze Tor hier keine schattenhafte Energie ab. Jeder Charakter, der das Tor erfolgreich einschätzt, weiß, dass es aktiviert werden muss, und wie das geht. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 gelingt, während er einen Glyphenschlüssel hält, der nicht auf diese Zone abgestimmt sein muss, kann das Tor reaktivieren. Der SG erhöht sich jedes Mal um 2, wenn ein Charakter im Raum das Maul eines Unholdschädels betritt. Sobald das Tor reaktiviert ist, stimmt es auch noch den Glyphenschlüssel des Aktivierenden auf diese Zone ab.

Weiße Tore. Jeder der Korridore an der Südostwand enthält ein weißes Tor. Eines verbindet den Bereich mit den Steingolemsteinbrüchen, das andere mit den Eisengolemschmieden.

Steingolemsteinbrüche

Die Roten Magier haben die Magie dieser Zone manipuliert, um das Erschaffen von Steingolems zu ermöglichen.

92. Zeitloses Gefängnis

> Eine Statue einer engelsgleichen weiblichen Person steht auf einem erhöhten Podest in der Mitte dieser Kammer, deren Wände schwach in einem goldenen Licht glühen. Sechs rissige Pfeiler stützen die bröckelnde Decke. Jeder davon ist in seinen unteren Teilen in Gestalt eines vor Wut kreischenden vierarmigen Gargylen gemeißelt.
>
> Im Nordosten ist ein schwarzes Tor.

Licht. Wenn die Charaktere diesen Bereich erstmals betreten, geben die Wände dämmriges Licht ab.

Kreaturen. Wenn eine beliebige nichtuntote Kreatur diesen Bereich betritt (welchen die Thayaner meiden), springt

ein vierarmiger Gargyl (als normaler **Gargyl** mit 63 Trefferpunkten und einem zusätzlichen Klauen-Angriff für insgesamt drei Angriffe mit dem Mehrfachangriff) aus einem zufälligen Pfeiler hervor und greift an. Zu Beginn jeder darauffolgenden Runde verwandelt sich ein weiterer zufälliger Pfeiler, bis alle sechs Gargylen hervorgekommen sind.

Weil die Roten Magier die magische Energie dieses Bereichs abzapfen, um Steingolems zu erschaffen, steht die Decke kurz davor, nachzugeben. Wann immer ein Gargyl aus einem Pfeiler hervorkommt, fällt bröckelnder Stein von der Decke über diesem Pfeiler und macht den Bereich um diesen Pfeiler zu schwierigem Gelände. Jeder Kreatur neben dem Pfeiler muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst erleidet sie 10 (3W6) Wuchtschaden.

Devastatue. Jeder, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Statue als die einer **Deva**.

Der letzte erscheinende Gargyl benutzt seine erste Aktion, um die Statue zu berühren, was den Fluch beendet, der die Kreatur in Stase hält. Der Name dieser Deva ist Lumalia. Nachdem sie befreit wurde, verströmen die Wände helles Licht anstatt dämmrigem. Die Deva kreischt, bis zu ihrem Zug unfähig zu handeln, zu welchem Zeitpunkt sie die nächststehenden Kreaturen angreift. (Die Gargylen meiden sie.)

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 13 gelingt, versteht, dass die Deva durch die Gefangenschaft rasend ist. Die Charaktere können versuchen, sie zu beeinflussen, ihre Angriffe gegen die Gargylen zu richten, doch dies erfordert einen gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15, um sie zu beruhigen und ihre Aufmerksamkeit neu zu fokussieren. Sobald sie bei Sinnen und fähig ist, mit den Charakteren zu sprechen, schwört sie, ihnen beizustehen, indem sie auf eigene Faust im Verdammnisgewölbe Chaos sät.

Lumalia entscheidet, dass es ihre erste Aufgabe sein wird, Gerechtigkeit über die Thayaner zu bringen. Sie ist unsterblich, doch ihr Zorn und ihr Bedauern über die Zeit, die sie während ihrer Gefangenschaft verloren hat, erscheinen sehr menschlich. Im Gewühl des Kampfes kann sie sich in ihrem Durst nach Rache an den gegenwärtigen Eigentümern des Verdammnisgewölbes verlieren. Lumalia war rechtschaffen gut, als sie eingesperrt wurde, doch nun ist sie chaotisch gut.

Gewölbezustand. Die Magie des Verdammnisgewölbes schwingt in Lumalia mit. Sie braucht keinen Glyphenschlüssel, um sich durch die magischen Tore im Gewölbe zu bewegen, allerdings kann sie niemanden mitnehmen. Falls sie befreit wird, erzeugt ihre Resonanz eine Rückkopplung im Torsystem. Dies macht es schwerer, Eindringlinge im Gewölbe zu finden, und die Alarmstufe des Verdammnisgewölbes wird um 1 verringert.

Weiße Tore. Der nach Westen führende Korridor beinhaltet ein weißes Tor, das den Bereich mit Bereich 83 in den Blutbecken verbindet. In dem Korridor nach Süden und Westen führt ein weißes Tor zu Bereich 84 in den Blutbecken.

93. Steinbruch

Falls die Giganten in diesem Bereich anwesend sind, sind die Geräusche ihrer Arbeit von beiden Zugängen hörbar, selbst wenn die Türen geschlossen sind.

> Eine tiefe Grube, die von losen Felsbrocken und Geröll umgeben ist, bildet eine Narbe im glatten Marmorboden dieser Kammer. Ein schweres Seil, das in die Grube hinabhängt, ist mit einem System von Winden und Umlenkrollen verbunden.



Lumalia, Deva

Kreaturen. Ein **Steinriese** bedient das Umlenkrollensystem, um Steine aus der Grube zu hieven, während ein zweiter Riese Stein von den Grubenwänden abbaut. Beide sind mit ihrer lautstarken Arbeit beschäftigt.

Die Riesen haben sich der Schreckenslegion freiwillig angeschlossen, hassen aber ihre Pflichten. Zu Beginn genießen sie die Chance, ihren Zorn an der Gruppe auszulassen, hören aber auf Angebote der Freiheit. Sie benötigen einen Glyphenschlüssel, um das Gewölbe zu verlassen.

Grube. Angefüllt mit Geröll, welches schwieriges Gelände darstellt, ist die Grube 9 m tief und hat raue, leicht abschüssige Seiten. An den Seilen und Umlenkrollen über der Grube ist ein gigantischer Kübel befestigt, der zum Transport des Felses benutzt wird. Es erfordert einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 15, um den Kübel anzuheben, wenn er mit Stein gefüllt ist.

Geröll. Der Bereich innerhalb von 3 m um die Grube herum ist voller Felsschutt, ist daher also schwieriges Gelände.

94. Golemzusammenbau

Falls die Thayaner hier sind, sind die Geräusche ihrer Arbeit von jedem offenen Flur aus hörbar, der in den Raum führt.

> Weiße Steine rahmen die vier offenen Torbögen ein, die in diese Kammer hineinführen. Die vier Steine an den Ecken jedes Bogens pulsieren in weißem Licht. In die Wände in diesem weitläufigen Raum sind Paneele aus Kupfer eingelassen, welche die Lichter reflektieren, was mehrere Haufen aus Steinblöcken auf dem Boden sichtbar macht.
>
> Ein Kontaktstein befindet in der östlichen Ecke des Raums.

Leuchtende Torbögen. Jede Kreatur, die durch einen der vier Torbögen tritt, welche in diese Kammer führen, wird 3 m weit in den Raum geschleudert. Beim ersten Mal, wenn eine Kreatur dies bei einem Zug tut, muss der Kreatur außerdem ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 5 (2W4) Energieschaden und den Zustand Liegend.

Einen beliebigen der vier leuchtenden Steine eines Torbogens zu berühren, lässt diesen Stein 1 Runde lang die Farbe ändern. Nummeriere die Steine von 1 bis 4 und lass die Spieler spezifizieren, welche Steine berührt werden. Wähle nach deinem Ermessen Farben aus und gib vor, jedes Mal deine Notizen zu konsultieren. (Die Farbänderungen haben keine Auswirkungen auf die Begegnung.)

Kreaturen. Ein **Wandler** der Roten Magier (siehe Anhang B) und zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) sind von ihrer Arbeit hier abgelenkt. Sie formen einen abgeschwächten **Steingolem** (siehe „Abgeschwächte Monster", Seite 113), aber sie bemerken, wenn jemand in den Raum geschleudert wird. Diese Lehrlinge sind mit leichten Hämmern bewaffnet, anstatt mit Dolchen. Der Magier kann dem Golem aktivieren, indem ihm als Aktion ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt.

Steinhaufen. Die 1 m hohen Haufen grober Steinblöcke sind schwieriges Gelände.

Kupferpaneele. Falls eine Kreatur ein Kupferpaneel berührt, erleidet die Kreatur 2 (1W4) Blitzschaden, und die Torbogensteine blinken. Bis zum Ende des nächsten Zugs der Kreatur kann sie jeden Torbogen in diesem Raum passieren, ohne gestoßen zu werden oder Schaden zu erleiden. Die Thayaner wissen, dass das Berühren eines Paneels mit einem hölzernen Gegenstand oder sonstigen Nichtleiter den Vorzug des Paneels gewährt, ohne Schaden zu verursachen.

Schätze. Jeder Thayaner hat einen feinen Meißel (50 GM wert). Zu Füßen des Golems befinden sich ein paar Krüge mit seltenen Ölen und Schachteln mit seltenen Pulvern. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, realisiert, dass diese Materialien, die 10 Pfund wiegen, 2.500 GM wert sind.

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Die Ausgänge nach Nordwesten und Nordosten beinhalten beide weiße Tore, die den Bereich mit den Bereichen 90 und 91 in den Lehmgolembrennöfen verbinden. Der Durchgang nach Südosten enthält ein weißes Tor, das zu den Eisengolemschmieden führt.

Eisengolemschmieden

Tödliches elementares Feuer treibt die Erschaffung von Eisengolems an, auf dass sie den Roten Magiern dienen. Das Prasseln von Flammen ist in dieser ganzen Zone hörbar, und Feuerschein liefert an vielen Stellen die Beleuchtung.

95. Ifritgefängnis

Charaktere, die sich diesem Bereich nähern, können das Prasseln von Flammen hören.

> Ein niedriges, rundes Becken mit geschmolzenem Material steht in der Mitte dieser Kammer. Rauchfäden ringeln sich aus ihm nach oben und bewegen sich auf unnatürliche Weise. In drei der Ecken stehen mehrere rote Urnen. Die meisten von ihnen sind rissig und leer, doch ein paar sind noch immer geschlossen und glühen mit schaurigen Glyphen.

Flammenklumpen. Ein Klumpen aus Flammen blockiert den Durchgang, der nach Bereich 97 führt. Eine Kreatur kann leicht über die Flammen springen, erleidet dabei aber 2 (1W4) Feuerschaden. Eine Kreatur, die während ihres Zugs erstmals in die Flammen tritt, oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 21 (6W6) Feuerschaden.

Kreaturen. Ein **Ifrit** ist an den Rauch in der Mitte des Raums gebunden. Er kann diesen Bereich weder verlassen, noch seine Macht gegen irgendjemanden außerhalb des Raums einsetzen.

Bindender Rauch. Die Rauchschwaden formen Ketten, die keine Festigkeit haben, doch ihre Bannmagie hält den Ifrit in diesem Bereich fest. Während er in diesen Rauch gebunden ist, ist die Kreatur anfällig für den Zauber *Person bezaubern* und hat einen Nachteil beim Rettungswurf. Falls er nicht bezaubert ist, befiehlt der Ifrit jedem Anwesenden, ihm die Freiheit zu gewähren und greift an, falls seinen Forderungen nicht Folge geleistet wird.

Der Ifrit hat keine Möglichkeit, den bindenden Rauch zu sprengen. Er weiß jedoch, dass diese Tat mit Zaubersprüchen vollbracht werden kann, so wie *Klopfen*, *Magie bannen* (Rettungswurf-SG 17), *Windstoß*, oder jedem anderen Zauber, der den Ifrit aus dem Bereich des Beckens stoßen kann. Der Rauch verzieht sich, falls der Ifrit erschlagen wird.

Geschmolzenes Becken. Das Becken hat eine 1 m hohe Wand. Eine Kreatur, die erstmals während eines Zugs in das Becken tritt, oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 35 (10W6) Feuerschaden.

Urnen. Zwei unbeschädigte Begräbnisurnen stehen in jeder Ecke. Glyphen in der Sprache Urtümlich auf den Urnen lassen vermuten, dass sie Bindungsgefäße für Ifriti sind, und *Magie entdecken* offenbart, dass sie eine Aura der Bannmagie haben. Der wachsversiegelte Stöpsel einer Urne kann leicht gebrochen werden, und eine Urne kann wie jedes Tongefäß ihrer Art zerschlagen werden. Wenn eine Urne geöffnet oder zerbrochen wird, setzt diese Handlung ein Gas frei, das jede Kreatur innerhalb von 3 m um die Urne herum 1 Stunde lang Resistenz gegen Feuerschaden erlangen lässt. Jede Urne ist 30 cm hoch und wiegt 5 Pfund.

Gewölbezustand. Die Magie des Verdammnisgewölbes schwingt in dem Ifrit mit, der schon hier war, bevor die Thayaner im Gewölbe an die Macht kamen. Er braucht keinen Glyphenschlüssel, um sich durch die magischen Tore im Gewölbe zu bewegen, allerdings kann er andere nicht in die Lage versetzen, ihn zu begleiten. Falls er befreit wird, wütet der Ifrit durch das Gewölbe und zieht dabei thayanische Ziele vor.

Weißes Tor. Die Öffnung in der Nordwestwand enthält ein weißes Tor, das den Bereich mit den Lehmgolembrennöfen verbindet.

96. Feuervortex

> Diese raue Kaverne spaltet sich von den glatten Wänden der angrenzenden Kammer ab. Ihr Boden ist mit einer Ascheschicht bedeckt.

Asche. Elementare Asche bedeckt den Boden bis zu einer Tiefe von 15 cm und verbirgt, wie uneben der Boden ist. Dieser ganze Bereich ist schwieriges Gelände.

Kavernenwände. Die äußerst rauen Wände machen es möglich, die Kaverne horizontal zu durchqueren, ohne den Boden zu berühren.

Elementarer Vortex. Wenn sich irgendeine Kreatur auf den Boden in der Mitte der Kaverne bewegt, brechen die Wände plötzlich in einem Mahlstrom aus elementarem Feuer aus, der 5 Runden lang anhält. Jede Kreatur, die während dieser Zeit ihren Zug in der Kaverne beginnt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 21 (6W6) Feuerschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

97. Golemschmiede

In der Mitte dieser feurigen Halle ist ein riesiger Schmelztiegel, der Dämpfe abgibt. Dutzende von Gussformen und Haufen von Rüstungsplatten sind vor sechs massigen, gepanzerten Gestalten ausgebreitet, die entlang der Wände stehen.

Im Südwesten ist ein schwarzes Tor. Nördlich des Tors ist ein Kontaktstein.

Kreaturen. Ein **Beschwörer** der Roten Magier (siehe Anhang A) und zwei **Thayanische Lehrlinge** (siehe Anhang B) arbeiten an inaktiven Eisengolems in diesem Bereich.

Ein bezauberter **Ifrit** (siehe Bereich 95) ist damit beschäftigt, Metall im Schmelztiegel zu kochen. Der Ifrit kämpft für seine thayanischen Freunde. Falls er vom Zustand bezaubert befreit wird, schnappt er sich ein für den Golem vorgesehenes Krummschwert und greift die Thayaner an. Falls der Ifrit am Leben ist, wenn die anderen Feinde im Bereich erschlagen sind, wütet er wie seine Verwandtschaft in Bereich 95 los.

Schmelztiegel. Der 1,50 m hohe Schmelztiegel enthält geschmolzenes Metall. Als eine Aktion kann eine Kreatur versuchen, den Inhalt zu verschütten, indem sie den Schmelztiegel umkippt. Dabei erleidet sie 21 (6W6) Feuerschaden. Bei einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 15 kippt der Schmelztiegel, und bei einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 20 kann eine Kreatur den Schmelztiegel auch 1,50 m weit schieben, bevor er kippt. Geschmolzenes Metall breitet sich schnell von der Öffnung des Schmelztiegels über einen Bereich von 9 mal 9 m Größe aus, einschließlich des Schmelztiegels und des Raums innerhalb von 1,50 m um ihn herum.

Jeder, der von dem geschmolzenen Metall erwischt wird, erleidet 21 (6W6) Feuerschaden, und ihm muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet er den Zustand Liegend. Die nächsten 5 Runden lang erleidet eine Kreatur, die den Bereich während ihres Zugs erstmals betritt, oder ihren Zug dort beginnt, 10 (3W6) Feuerschaden. Fünf Runden lang danach beträgt der Schaden 3 (1W6) und fällt dann auf keinen Schaden ab.

Flammenklumpen. Siehe Bereich 95.

Schätze. Eine Durchsuchung der Gussformen im ganzen Raum fördert Phiolen mit seltenen Tinkturen und Zusätzen zu Tage, die beim Bau von Eisengolems verwendet werden. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, realisiert, dass diese Materialien, die 30 Pfund wiegen, 5.000 GM wert sind.

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

Weiße Tore. Am oberen Absatz der Treppe im Süden ist ein weißes Tor, das den Bereich mit dem Wald des Todes verbindet. Im Korridor, der nach Nordwesten führt, steht ein weißes Tor, das zu den Steingolemsteinbrüchen führt.

Die Tempel der Extraktion

Die sogenannten „Tempel der Extraktion" sind profane Laboratorien, welche Szass Tams finstere Pläne antreiben, zur Göttlichkeit aufzusteigen. Szass Tam und seine engsten Kumpane haben die Magie dieses Sektors umgeformt, um die göttliche Essenz der Auserwählten verschiedener Gottheiten zu sammeln. Der thayanische Regent glaubt, dass diese Essenz der Schüssel zur Gottwerdung sein könnte.

Schauplätze in den Tempeln der Extraktion sind auf Karte 5.11 gekennzeichnet.

Kreaturen. Die Thayaner hier sind die loyalsten und fanatischsten Diener von Szass Tam. Sie wissen alle, dass niemand autorisiert ist, sich in diesem Sektor aufzuhalten, also haben die Charaktere einen schweren Stand dabei, sie an der Nase herumzuführen. Bis auf den hasenfüßigen Roten Magier Shalok (Bereich 103) werden sich die Thayaner in diesem Sektor wahrscheinlich nicht ergeben und sind nicht willens, Eindringlingen zu helfen, selbst wenn es ihr Leben kosten sollte.

Die Roten Magier in diesem Sektor könnten vorgeben, sich zu ergeben, um die Charaktere in Sicherheit zu wiegen. Beispielsweise könnten sie auf ihre Knie fallen und ihre Hände hochnehmen. Dann, wenn die Charaktere sich nähern, wirken sie Bereichszauber, die sie selbst und die Gruppe umfassen.

Falls ein Schrein der Bindung (siehe weiter unten) einen magischen Effekt verströmt, gegen den Kreaturen im Raum abgehärtet sein können, sind die Kreaturen, welche den Schrein bewachen, bereits immun gegen den Effekt.

Türen. Alle Türen in diesem Sektor sind abgeschlossen.

Zufallsbegegnungen. In den Tempeln der Extraktion kommen keine Zufallsbegegnungen vor.

Schwarze Tore. Nur vier externe Glyphenschlüssel (einer für jede Zone, in den Bereichen 10, 25, 31 und 63) erlauben Zugang zu den Toren in diesem Sektor. Manche Rote Magier hier tragen Glyphenschlüssel zu ihren Zonen und bewachen sie mit Feuereifer.

Kontaktsteine. Es gibt keine Kontaktsteine in diesem Sektor.

Schreine der Bindung

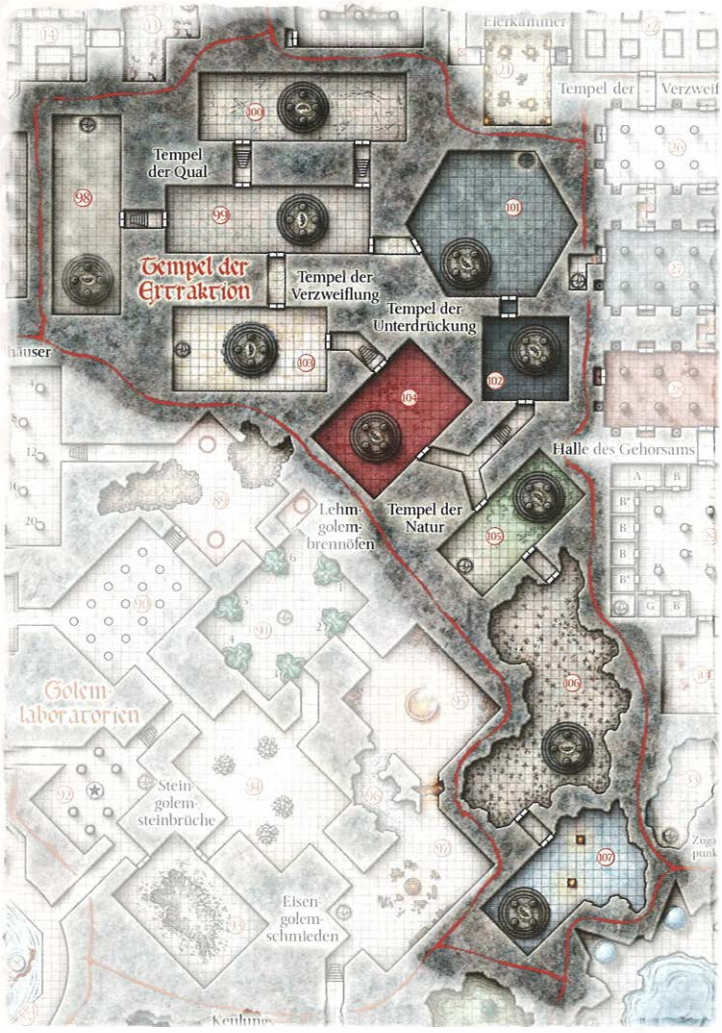
Jede Kammer in dieser Zone weist einen identischen, 1 m hohen Schrein auf, dessen arkane Macht Energie von einer auserwählten Kreatur extrahiert, die an dem Schrein festgeschnallt ist. Diese Energie ist es, was das Verdammnisgewölbe antreibt, doch darüber hinaus ist es ebenfalls das, was die Seelengefäßgruft erschafft und verborgen hält. Die Charaktere werden die Schreine untersuchen müssen, um festzustellen, wie diese Fähigkeiten funktionieren.

Wenn die Charaktere erstmals einen Schrein der Bindung sehen, benutze die folgende Beschreibung.

Ein Steinpodest mit drei Stufen ist mit vier Pfeilern besetzt, die alle aus schwarzer Pechkohle gemeißelt sind. Glühende arkane Runen umgeben die Oberkante dieses Schreins. Zwischen den Pfeilern schwebt ein bewusstloser Humanoider in einem aufgewühlten Feld aus goldenem Licht.

Danach kannst du die Beschreibung des Schreins verkürzen, stell aber sicher, dass du den Auserwählten spezifisch beschreibst, der darin gebunden ist.

Einen Schrein betreten. Während jemand in dem Schrein gefangen ist, ist das gesamte Bauwerk von einer spürbaren magischen Energie umgeben. Sich auf den Schrein zu stellen, erfordert einen gelungenen Charismawurf gegen SG 10, und solange dieser Wurf nicht mit mehr als 5 Punkten gelingt, zählt der Schrein als schwieriges Gelände. Bei einem misslungenen



Karte 5.11: Die Tempel der Extraktion

Wurf erleidet die Kreatur den Zustand Liegend neben dem Schrein und erleidet 5 (2W4) Energieschaden.

Effekte eines Schreins. Jeder Schrein kanalisiert die Energie des gefangenen Auserwählten, und erzeugt magische Effekte und Licht innerhalb seines Bereichs (siehe jede Bereichsbeschreibung für Details) und im ganzen Komplex – im Besonderen helfen sie dabei, den Standort der Seelengefäßgruft zu vernebeln. Ein gelungener Weisheitswurf gegen SG 10 erlaubt einem Charakter, die Effekte eines funktionierenden Schreins intuitiv zu erfassen. Darin eingeschlossen ist auch das Wissen, wie er die Lebensessenz der gefangenen Auserwählten an einen anderen Ort kanalisiert und wie man ihn funktionsunfähig machen kann. Wenn ein Schrein funktionsunfähig gemacht wird, endet sein magischer Effekt in dem Bereich, und der darin gebundene Auserwählte wird befreit.

Einen Schrein funktionsunfähig machen. Der Prozess, einen Schrein funktionsunfähig zu machen, ist in jedem Bereich derselbe. Charaktere, die auf dem Schrein stehen, dürfen seine Magie abstellen, indem sie drei gelungene Attributswürfe gegen SG 15 ablegen: Stärke, um die Pfeiler zu zerschmettern, Geschicklichkeit, um Elemente zu entfernen und wichtige arkane Runen funktionsunfähig zu machen, oder Intelligenz, um den Fluss der magischen Energie zu unterbrechen. Ein Charakter kann mehrere Würfe des gleichen Typs oder eine beliebige Kombination ablegen. Bei jedem misslungenen Wurf wird der Charakter, der den Wurf versucht hat, vom Schrein gestoßen, erleidet neben ihm den Zustand Liegend, und erleidet 5 (2W4) Energieschaden.

Die Seelengefäßgruft erreichen. Sobald ein Schrein der Bindung funktionsunfähig gemacht wurde, erkennt ein Charakter, der den Schrein sorgfältig untersucht und dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, wie diese Schreine und die schwarzen Tore in diesem Sektor zusammenarbeiten, um die Seelengefäßgruft abzuschirmen. Der Charakter versteht, dass die schwarzen Tore in den Tempeln der Extraktion, falls man diese Tore überladen kann, sich auf den Ort abstimmen werden, wohin die Kraft des Auserwählten geleitet wird – die Gruft selbst.

Damit man diese Überladung erzeugen kann, müssen sechs schwarze Tore in anderen Sektoren gleichzeitig unterbrochen werden (wie zu Beginn dieses Abenteuers beschrieben). Sobald das vollbracht worden ist, kann jeder beliebige Glyphenschlüssel mit jedem beliebigen schwarzen Tor in den Tempeln der Extraktion benutzt werden, und der Benutzer wird zur Seelengefäßgruft gebracht.

Die Auserwählten

In jedem Bereich der Tempel der Extraktion wird einer der Auserwählten der Götter ausgelaugt, um Szass Tam Macht zu bescheren. Manche dieser Auserwählten wären tödliche Gegner, doch das Martyrium der Bindung lässt die meisten von ihnen physisch und mental bis zu dem Punkt geschwächt zurück, dass sie keine echte Gefahr darstellen. Die Auserwählten haben keine Erinnerung daran, wie sie im Verdammnisgewölbe gelandet sind, also können sie keine Informationen über das Gewölbe anbieten.

Viele der hilflosen Auserwählten sind durch und durch böse, und Charaktere guter Gesinnung könnten davor zurückschrecken, für ihre Freilassung zu sorgen. Nutze diese Situation aus, um Gelegenheiten für interessante Interaktionen zu schaffen.

Falls Kampfwerte notwendig werden, hat ein hilfloser Auserwählter RK 10, 5 Trefferpunkte und legt Attributs- und Rettungswürfe mit einem Modifikator von +0 ab. Falls du planst, dieses Abenteuer in einer fortlaufenden Kampagne zu benutzen, kann es die Charaktere später in Konflikt mit anderen Agenten des Gottes eines Auserwählten bringen, wenn sie diesen hilflosen Auserwählten töten.

Die Magie des Verdammnisgewölbes schwingt in allen Auserwählten mit. Ein Auserwählter braucht keinen Glyphenschlüssel, um sich durch die magischen Tore im Gewölbe zu bewegen, allerdings kann dieses Individuum andere nicht in die Lage versetzen, es zu begleiten.

Die Tempel der Qual

Die Auserwählten von Gottheiten, die mit Folter assoziiert werden, wurden in diesen Kammern eingesperrt.

98. Tempel des Gifts

> In der Luft in dieser weißen Marmorkammer hängt schwer ein dunkler Nebel, der in den Augen brennt. Im Norden ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Ein **Nekromant** der Roten Magier (siehe Anhang B) arbeitet hier, bewacht von einem **Helmschrecken**. Sie sind immun gegen den Dunklen Dunst, und der Rote Magier hat das Merkmal Giftige Berührung (siehe weiter unten).

Dunkler Dunst. Der Schrein sondert giftigen Dunst ab, der den Bereich leicht verschleiert. Jeder Kreatur, die ihren Zug im Raum beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Beginn ihrer nächsten Runde den Zustand Betäubt. Falls der Rettungswurf gelingt, ist die Kreatur einen Tag lang immun gegen diesen Effekt und erhält das folgende Merkmal. Konstrukte und Untote können dieses Merkmal nicht erhalten.

Giftige Berührung. Wenn die Kreatur mit einem Waffenangriff trifft, verursacht dieser Angriff zusätzlich 5 (2W4) Giftschaden.

Auserwählter des Zehir. Der Auserwählte des Zehir ist ein männlicher **Halbblütiger Yuan-Ti** (Typ 3) namens Oussa. Zehir ist der schlangenhafte Gott des Giftes, der Dunkelheit und des Mordes. Er wird vornehmlich von Yuan-Ti verehrt. Falls Oussa gerettet wird und dann realisiert, dass die Charaktere nicht Zehirs Gläubige sind, die gesandt wurden, ihn zu retten, benutzt er seine unheilige Macht, um augenblicklich Schlangengestalt anzunehmen und greift die Gruppe an.

Glyphenschlüssel. Der Rote Magier hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel.

99. Tempel des Leids

Streifen roten Dunstes erscheinen in der Luft in dieser weißen Marmorkammer, als würde jemand die Luft auspeitschen und sie würde bluten.

Kreaturen. Ein **Verzauberer** der Roten Magier und ein **Thayanischer Lehrling** arbeiten hier, bewacht von zwei **Schreckenskriegern** (siehe Anhang B für alle drei Wertekästen).

Der Rote Magier hier ist Mennek Ariz, der Rebellenmagier, der half, das Bluttor anzugreifen. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 gelingt, kann feststellen, das er nicht aus eigenem Antrieb handelt. Nur Magie, beispielsweise *Magie bannen* oder *Person bezaubern*, kann den Effekt brechen. Falls er von der Gehirnwäsche befreit wird, kann Mennek zwei Fetzen altes Wissen offenbaren.

Leidende Aura. Wann immer eine Kreatur in diesem Raum einer oder mehreren Kreaturen Schaden zufügt, muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Falls der Rettungswurf misslingt, erleidet der Angreifer gleißenden Schaden in Höhe eines Viertels des höchsten Schadenswerts, den er bei einem einzelnen Ziel verursacht hat. Falls der Rettungswurf gelingt, erhält der Angreifer stattdessen eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe eines Viertels des höchsten Schadenswerts zurück, den er bei einem einzelnen Ziel verursacht hat.

Auserwählter des Ilmater. Der Auserwählte des Ilmater ist ein rechtschaffen guter männlicher Mensch namens Kieren. Ilmater, auch bekannt als der Weinende Gott, ist der Gott des Leidens, des Martyriums und des Durchhaltewillens. Er entbietet denjenigen Unterstützung und beruhigende Worte, die Schmerzen haben, unterdrückt werden oder in großer Not sind.

Schätze. Mennek trägt einen *Zauberstab der Bindung* bei sich.

Schlüssel. Mennek hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel und zudem einen Hauptschlüssel, der alle Türen in dieser Zone aufschließt.

Weiße Tore. Hinter den Türen im Süden ist ein weißes Tor, das zu den Tempeln des Aufruhrs führt. Die östlichen Türen öffnen sich zu einem weißen Tor, das diesen Bereich mit den Tempeln der Unterdrückung verbindet.



Mennek, Verzauberer der Roten Magier

100. Tempel des Schmerzes

Ein greifbares Gefühl der Unruhe und der Unbehaglichkeit erfüllt die Luft dieser zerkratzten Marmorkammer.

Kreaturen. Ein **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) hält hier Wache. Ein **Todesalb** und vier **Schatten** umkreisen den Schrein. Blutrote Streifen folgen ihren spektralen Gestalten.

Netz des Schmerzes. Wann immer eine nicht-untote Kreatur in diesem Bereich Schaden erleidet, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf legt die Kreatur Angriffswürfe, Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe und Attributswürfe bis zum Ende ihres nächsten Zugs mit Nachteil ab. Zusätzlich legen Andere Angriffswürfe gegen die Kreatur bis zum Ende ihres nächsten Zugs mit Vorteil ab.

Auserwählte der Loviatar. Die Auserwählte der Loviatar ist eine rechtschaffen böse weibliche Halbelfe namens Irisoth. Loviatar, die Maid des Schmerzes, ist die Göttin von Verletzung und Agonie, und die Schutzpatronin der Folterknechte. Loviatar lehrt, dass die Welt voller Schmerz und Qual ist, und das Beste, was man tun kann, diese nicht vermeidbaren Schläge zu ertragen sind, und dann den Tätern ebenso viel Schmerz zuzufügen.

Die Tempel der Unterdrückung

Die Dunkelheit lebender Nacht und tödlicher Abscheulichkeiten befeuert die Schreine in den Tempeln der Unterdrückung.

101. Tempel des Schlicks

Die Wände in diesem sechseckigen Saal aus glänzendem, grauem Marmor erzittern gelegentlich. Im Nordosten ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Eine **Wandlerin** der Roten Magier (siehe Anhang B) arbeitet hier. Ein **Gruftschrecken** führt zwei empfindungsfähige **Grauschlicke** und zwei empfindungsfähige **Ockergallerten** an, um sie zu bewachen. Empfindungsfähige Schlicke sind genauso wie die normalen Versionen solcher Monster, abgesehen davon, dass sie über eine Intelligenz von 5 verfügen, grundlegende Kommunikation in Gemeinsprache verstehen, und nicht länger immun gegen den Zustand Bezaubert sind. Myrra, die Rote Magierin, ist besonders grausam und wird wahrscheinlich mit den Charakteren spielen, selbst, wenn sie dabei ist zu verlieren.

Schlickwände. Beim ersten Mal, wenn eine Kreatur sich während eines Zugs auf 4,50 m oder weniger an eine beliebige Wand annähert, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff, als wäre er von einem Grauschlick mit 4,50 m Reichweite durchgeführt worden. Der Angriffswurf wird mit Vorteil abgelegt.

Auserwählter des Ghaunadaur. Der Auserwählte des Ghaunadaur ist ein kränklicher und chaotisch böser männlicher Drow namens Therzt. Ghaunadaur ist ein fremdartiger Gott, der vornehmlich von männlichen Drow verehrt wird, die außerhalb der Beschränkungen einer von Frauen dominierten Gesellschaft nach Macht suchen. Ghaunadaur ist eine böswillige und kaum fassbare Gottheit, die lebende Opfergaben und Zerstörung aus monströsen Gründen ersehnt, besonders durch Schlicke.

Falls er befreit wird, plappert Therzt von der Schwäche, die er gezeigt hat, indem er sich hat fangen lassen, und erklärt, dass er sterben muss. Als eine Aktion wirkt Therzt *Melfs Säurepfeil* auf sich selbst, während er seine Hingabe an Ghaunadaur herausschreit. Die Säure verzehrt ihn vollständig, während unheilige Energie nach außen pulsiert, die Wände berührt und am Mittelpunkt jeder Wand zwei **Grauschlicke** hervorbringt. Die Schlicke behandeln jede hier verbleibende Kreatur als Beute.

Schlüssel. Die Rote Magierin hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel und zudem einen Hauptschlüssel, der alle Türen in dieser Zone aufschließt.

Weißes Portal. Jenseits der Türen im Westen befindet sich ein weißes Portal, welches in die Tempel der Qual führt.

102. Tempel der Schatten

Licht. Dieser Bereich hat keine Lichtquellen. Helles Licht aus einer Quelle außer einem Zauber des 3. Grades oder höher wird dämmriges Licht, wenn es in dieser Kammer entzündet oder hineingetragen wird.

Der Schrein der Bindung nimmt einen großen Teil dieser schwarzen Marmorkammer ein.

Kreaturen. Sechs **Schatten** lauern hier.

Vergiftete Schatten. Wann immer eine nicht-untote Kreatur in diesem Bereich Schaden erleidet, muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5 (2W4) Giftschaden und 1 Minute lang den Zustand Blind. Eine Kreatur kann den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Auserwählte des Ibrandul. Die Auserwählte des Ibrandul ist eine chaotisch böse weibliche Drow namens Ashdra. Ibrandul ist ein Gott der Dunkelheit und unterirdischer Orte, der einst vornehmlich von Menschen in südlichen Landen wie beispielsweise Calimshan angebetet wurde. Er wurde als Tröster und Beschützer derjenigen verehrt, die in der Dunkelheit reisen und arbeiten.

Weißes Tor. Die Türen nach Süden öffnen sich in einen Korridor, der nach Südwesten verläuft und auf zwei weitere Durchgänge stößt. An der Gabelung ist ein weißes Tor, das diesen Bereich mit den Tempeln des Aufruhrs und mit den Tempeln der Natur verbindet.

Die Tempel des Aufruhrs

Die Magie von Szass Tam verwandelt in diesen großen Hallen verschiedene Facetten des Chaos in absolut Böses.

103. Tempel des Glücks

Ein Muster aus Schatten wirbelt um einen Schrein der Bindung und spielt über den weißen und goldenen Marmorboden dieser Halle. Im Westen ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Ein **Nekromant** der Roten Magier (siehe Anhang B) arbeitet hier, bewacht von einem **Fleischgolem**. Shalok, der Rote Magier, ist ein Feigling. Falls der Kampf für ihn schlecht verläuft, ergibt er sich. Er bietet seinen Hauptschlüssel und einen Fetzen alten Wissens an, falls man ihm erlaubt, zum Torhaus zu fliehen.

Fluch des Glücks. Hohe und niedrige Ergebnisse auf einem W20 haben hier größere Auswirkungen:

- Eine Kreatur, die bei einem Angriffswurf eine unmodifizierte 1 würfelt, erleidet den Schaden durch ihren Angriff.
- Eine Kreatur, die einen kritischen Treffer würfelt, kann den zusätzlichen Schaden zweimal würfeln, anstatt nur einmal.
- Eine Kreatur, die eine 1 bei einem Rettungswurf würfelt, erleidet den schlimmstmöglichen Effekt, beispielsweise den maximalen Schaden durch einen Zauber.
- Falls eine Kreatur eine 20 bei einem Rettungswurf würfelt, erleidet stattdessen der Erzeuger des Effekts, der den Rettungswurf verursacht hat, den Effekt.
- Falls eine Kreatur eine 1 bei einem Attributswurf würfelt, erleidet sie den schlimmstmöglichen Ausgang der versuchten Aktion.
- Falls eine Kreatur eine 20 bei einem Attributswurf würfelt, erreicht sie einen besonders spektakulären und günstigen Ausgang.

Auserwählter der Tymora. Der Auserwählte der Tymora ist ein chaotisch guter männlicher Halbling namens Curran Corvalin. Tymora ist die Göttin des Glücks, des Geschicks und des Sieges. Sie ist die Schutzpatronin all jener, die Risiken eingehen. Obwohl sie als gute Gottheit angesehen wird, welche diejenigen begünstigt, die forsch handeln, wird sie auch als etwas launisch gesehen.

Curran wurde vor ein paar Wochen von den Roten Magiern gefangengenommen. Er sah sich nie als Auserwählter der Tymora, da er nie irgendwelche besonderen Kräfte hatte. Er nahm immer nur an, dass er unnatürlich viel Glück hatte.

Curran ist begierig, heimzukehren, doch er ist zu schwach, um der Gruppe zu helfen. Falls er zum Torhaus gebracht wird, erwartet er dort den Triumph der Gruppe.

Schlüssel. Shalok hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel und zudem einen Hauptschlüssel, der alle Türen in dieser Zone aufschließt.

104. Tempel der Barbarei

Diese Kammer aus rotem Marmor hallt wider mit den Todesschreien von Humanoiden. Die Geräusche wecken Gefühle der Gewalttätigkeit.

Kreaturen. Ein **Hervorrufer** der Roten Magier (siehe Anhang B) hat hier das Kommando über zwei **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B). Ein **Schatten** lauert an jedem Pfeiler am Schrein der Bindung, insgesamt also vier.

Fluch der Blutrünstigkeit. Falls es in diesem Bereich zu einem Kampf kommt, erleidet eine Kreatur zum Ende jeder ihrer Züge 5 (2W4) psychischen Schaden, wenn sie keiner anderen Kreatur Schaden zufügt.

Fluch des Verrats. Jede Kreatur, die ihren Zug in diesem Bereich beendet, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen. Falls der Rettungswurf misslingt, behandelt die Kreatur bis zum Ende ihres nächsten Zugs alle anderen Kreaturen zum Zweck von Gelegenheitsangriffen als Feinde und führt mit Vorteil beim Angriffswurf jedweden Gelegenheitsangriff durch, der ihr zur Verfügung steht. Sie kann während dieser Zeit keine anderen Reaktionen verwenden.

Auserwählter des Bhaal. Dieser Schrein enthält einen Auserwählten des Bhaal namens Torlin Silberschild, der ehemals ein Herzog von Baldur's Gate war. Er ist zu einem **Gruftschrecken** geworden. Die Kreatur zischt einen Schwur an Bhaal und greift Charaktere an, die sie befreien.

Bhaal ist der Fürst des Mordes und ein Schutzpatron der Attentäter.

Weißes Tor. Die Türen in der östlichen Wand öffnen sich in einen Korridor, der auf zwei weitere Durchgänge stößt. An der Gabelung ist ein weißes Tor, das diesen Bereich mit den Tempeln der Unterdrückung und mit den Tempeln der Natur verbindet.

Die Tempel der Natur

Die Macht der Natur wird in dieser Zone bis auf ihren zerstörerischsten Kern auseinandergenommen.

105. Tempel der Seuche

Ein leuchtender grüner Dunst driftet um einen Schrein der Bindung in dieser weißen Marmorkammer. Im Südwesten ist ein schwarzes Tor.

Kreaturen. Ein **Nekromant** der Roten Magier (siehe Anhang B) und ein **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B) arbeiten hier, bewacht von einem **Schreckenskrieger** (siehe Anhang B) und vier **Zombies**. Thutai, der Rote Magier, ist der Aufseher dieses Sektors. Ihm liegt kaum etwas an seinen Handlangern, und er schließt sie in Bereichseffekten ein, wenn das bedeutet, dass er mehr Charaktere verletzen kann. Falls der Kampf schlecht verläuft, benutzt er das schwarze Tor zur Flucht.

Fluch des Todes. Charaktere haben einen Nachteil auf Todesrettungswürfe, während sie sich in diesem Bereich befinden.

Seuchendunst. Der Schrein sondert einen giftigen Dunst ab, der den Bereich leicht verschleiert. Jede Kreatur, die ihren Zug im Raum beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5 (2W4) Giftschaden und verbringt ihren Zug kampfunfähig und würgend. Falls eine Kreatur drei misslungene Rettungswürfe gegen den Dunst ansammelt, wird ihr Trefferpunktemaximum um den Betrag des Giftschadens verringert, den sie durch den Dunst erlitten hat. Eine Kreatur, die drei gelungene Rettungswürfe gegen den Dunst ablegt, wird 4 Stunden lang immun gegen seine Effekte.

Auserwählter des Yurtrus. Der Auserwählte des Yurtrus ist ein neutral böser Ork namens Bandagh. Yurtrus ist die Orkgottheit von Krankheit, Verwesung, Fäulnis und Tod. Orks fürchten Yurtrus, und seine Priester genießen geschützten Status im Stamm, obwohl sie oft auf irgendeine Art schwach oder gebrechlich sind. Bandagh hat Pockennarben von einer jahrelangen Erkrankung und ist in keinem Zustand, einen Kampf anzufangen, falls er befreit wird.

Schätze. Thutai trägt *Armschienen der Verteidigung* und hat *Zauberschriftrollen* für *Fluch brechen* und *Mit Toten sprechen* bei sich.

Schlüssel. Thutai hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel und zudem einen Hauptschlüssel, der alle Türen in dieser Zone aufschließt.

Weißes Tor. Die Türen in der westlichen Wand öffnen sich in einen Korridor, der auf zwei weitere Durchgänge stößt. An der Gabelung ist ein weißes Tor, das diesen Bereich mit den Tempeln der Unterdrückung und mit den Tempeln des Aufruhrs verbindet.

106. Tempel des Waldes

Knorrige Ranken stoßen aus dem rauen Boden dieser grünen Kaverne hervor, und Wurzeln baumeln von der Decke. Die Ranken bewegen sich, als wären sie in einer Brise, obwohl ihr nichts dergleichen spürt.

Kreaturen. Ein **Todesalb** und drei **Irrlichter** bewachen diese Kammer. Die Irrlichter beginnen unsichtbar.

Klammernde Ranken. Solange sie sich auf dem Boden befindet, sorgt eine Kreatur, die sich mit mehr als ihrer halben Schrittbewegungsrate fortbewegt oder bei einem Nahkampfangriff verfehlt, dafür, dass sich die Äste innerhalb von 1,50 m um sie herum verlängern und zugreifen. Jeder Kreatur auf dem Boden in dem Bereich muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst wird sie von den Ranken festgesetzt. Der Bereich wird zu schwierigem Gelände. Eine festgesetzte Kreatur kann eine Aktion aufwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 13 abzulegen und befreit sich bei Gelingen selbst.

Auserwählte von Rillifane Rallathil. Eine neutral gute weibliche Waldelfen**druidin** namens Eira ist die Auserwählte von Rillifane Rallathil, dem elfischen Gott der Waldlande und der Harmonie der Natur. Er wird als ruhige und verlässliche Gottheit gesehen, seinen launischeren elfischen Mitgottheiten eher unähnlich.

Als Teil der Experimente in diesem Sektor wurde Eira die Essenz eines Auserwählten der Talona eingeflößt, der geopfert worden war. Der Bindungsprozess hat Eira mit ihren halben Trefferpunkten zurückgelassen, anderweitig jedoch in guter Verfassung. Sie bettelt darum, die Charaktere bei ihrem Kampf gegen die Roten Magier begleiten zu dürfen.

Falls Eira sich der Gruppe anschließt, kommt die Talonaseite an die Oberfläche und ringt um die Kontrolle, wenn sie in einen Kampf eintritt. Sie streitet lauthals mit sich selbst, die Hälfte der Zeit handelt sie böse und ohne Sorge um ihre Retter. Während sie mit sich selbst spricht, offenbart sie, was mit ihr geschehen ist und auch einen Fetzen alten Wissens. Falls Eiras Trefferpunkte auf 0 fallen, desintegriert sie und ihr Körper zerfällt zu Asche.

107. Tempel des Winters

Eine Woge eiskalter Luft kommt durch die offene Tür zu dieser Kammer, in der die Wände mit Eis überzogen sind.

Kreaturen. Eine **Hervorruferin** der Roten Magier (siehe Anhang B) und ein **Thayanischer Lehrling** (siehe Anhang B) arbeiten hier, mit drei abgerichteten **Yetis** als Leibwächtern. Aduna, die Rote Magierin und ihr Lehrling, bevorzugen es, in der Nähe der Feuerschalen zu stehen.

Feuerschalen. Die magischen Feuerschalen sind in den Raum fest eingebaut und können nicht bewegt werden. Eine Kreatur, die während eines Zugs erstmals eine Feuerschale berührt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

Kaltmetallaura. Eine Kreatur, die sich innerhalb von 3 m um eine Feuerschale herum aufhält, ignoriert diesen Effekt. Jeder anderen Kreatur, die eine Metallwaffe führt oder eine Metallrüstung trägt, muss zu Beginn jedes ihrer Züge ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 5 (2W4) Kälteschaden. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, hat die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs einen Nachteil bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen, die auf Stärke und Geschicklichkeit basieren.

Auserwählte der Auril. Die Auserwählte der Auril ist ein chaotisch böser weiblicher Mensch namens Hedrun Arnsfjord. Auril ist eine gefühllose und hartherzige Bringerin des Winters. Die meisten Menschen stimmen Auril mit dargebrachten Gebeten versöhnlich, wenn der erste Frost kommt und verfluchen ihren Namen während Schneestürmen.

Hedrun ist nun ein **Totenmeister-Gruftschrecken** (siehe Anhang B). Falls sie befreit wird, schreit sie einen Schwur an Auril heraus und greift die Charaktere an.

Schätze. Aduna trägt eine *Robe des Sommers* (siehe Anhang A).

Schlüssel. Aduna hat einen auf diese Zone abgestimmten Glyphenschlüssel und zudem einen Hauptschlüssel, der alle Türen in dieser Zone aufschließt.

Die Seelengefässgruft

Sobald die Charaktere sechs schwarze Tore im ganzen Gewölbe unterbrochen haben, können sie die Tore in den Tempeln der Extraktion benutzen, um zur Seelengefäßgruft zu reisen. Bevor sie diese Reise antreten, benutzt Syranna *Verständigung*, um die Charaktere zum Torhaus zurückzurufen und ihnen Anweisungen für ihre letzte Aufgabe zu geben. Syranna interagiert wie folgt mit der Gruppe:

Syrannas Abbild erscheint vor euch und spricht.

„Hallo, wieder einmal," sagt sie. „Ich gebe zu, dass ich überrascht bin, wie gut und beharrlich Ihr Euch geschlagen habt. Eure Handlungen haben die Aktivität im Verdammnisgewölbe bedeutend gestört. Aber die Aufgabe ist noch nicht erfüllt.

Ihr habt eine Chance, Szass Tam und den Lichs von Thay einen schweren Schlag zu versetzen. Die schwarzen Tore wurden unterbrochen und erlauben den Zutritt zu einer Kammer tief unter dem Verdammnisgewölbe. Nur durch Magie zugänglich, wird dieser Raum die Seelengefäßgruft genannt, weil es die Seelengefäße vieler von Szass Tams hochrangigen Lichdienern beherbergt.

Ihr müsst die Seelengefäßgruft betreten, ihre Wächter besiegen und die Magie dort unterbrechen. Ihr könnt es durch jedes schwarze Tor in den Tempeln der Extraktion betreten, wenn ihr bereit seid."

Die Charaktere können Fragen stellen, doch bestenfalls weiß Syranna nur wenig mehr, als sie es tun. (Du kannst diese Gelegenheit nutzen, Informationen auszugeben, von denen du möchtest, dass die Spieler sie haben, bevor sie fortfahren.)

Die Gruft betreten

Die Seelengefäßgruft ist ein Raum in Form eines Tetraeders – es ist, als stünde man in einer hohlen Pyramide – und die Charaktere befinden sich in diesem Raum, wenn sie eintreffen. Jede Seitenfläche der Gruft hat ihre eigene Schwerkraft. Effektiv ist jede Oberfläche ein Boden. Siehe der Abschnitt „Schwerkraft" für weitere Einzelheiten.

Die Karten 5.12 und 5.13 stellen den Innenraum der Seelengefäßgruft dar und zeigen, wie diese Böden mit den anderen Oberflächen verbunden sind. Die Charaktere treffen auf Boden 1 ein.

Beginne, indem du den Bereich beschreibst:

Der weitläufige, pyramidenartige Raum hat einen Boden aus grob behauenem weißem Marmor, in den niedrige, kreisrunde Sockel aus demselben Material eingelassen sind. An den drei Ecken des Bodens stehen Grabmäler aus weißem Marmor. Jedes davon ist eine dreiseitige Pyramide, welche die Form der Gruft widerspiegelt. In die Doppeltüren jedes der Grabmäler ist ein vierarmiger Gargyle in Angriffshaltung eingemeißelt. Eine Lache aus dunkler Flüssigkeit brodelt in der Mitte des Bodens.

Alle anderen Oberflächen der Gruft sind beinahe identisch. Geröll aus schwarzem Fels, das in der Nähe der Wände und der Lache an jeder Seite verstreut liegt, bleibt an Ort und Stelle. Es scheint offensichtlich, dass jede Seite ihre eigene Schwerkraft hat.

Stell sicher, dass die Spieler die relative Schwerkraft auf jedem Boden verstehen.

Angrenzende Böden. Die Richtungen, die zu anderen Böden führen, sind auf der Karte für die Böden 1 und 2 angegeben.

Falls die Charaktere sich auf Boden 3 befinden, können sie Boden 2 erreichen, indem sie sich nach Norden bewegen, Boden 4, indem sie sich nach Südwesten bewegen, und Boden 1, indem sie sich nach Südosten bewegen.

Falls die Charaktere sich auf Boden 4 befinden, können sie Boden 3 erreichen, indem sie sich nach Süden bewegen, Boden 1, indem sie sich nach Nordwesten bewegen, und Boden 2, indem sie sich nach Nordosten bewegen.

Allgemeine Merkmale

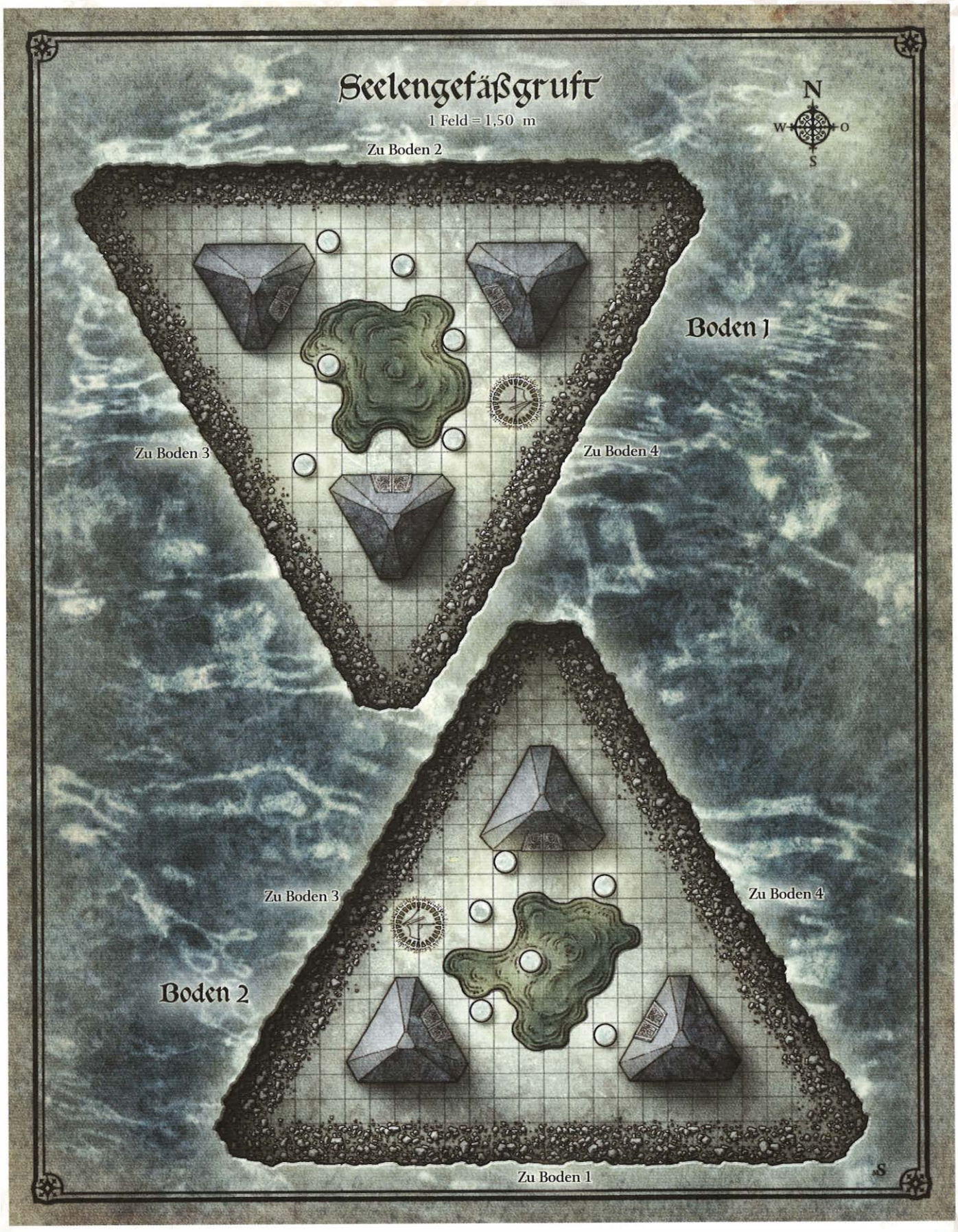
Jeder Boden im Inneren der Seelengefäßgruft hat die folgenden Merkmale.

Dunkle Lachen. Eine dunkle Lache ist 30 cm tief und schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die ihren Zug in einer dunklen Lache beginnt, erleidet 9 (2W8) nekrotischen Schaden. Eine Kreatur, die sich in einer dunklen Lache befindet, kann keine Trefferpunkte zurückerhalten.

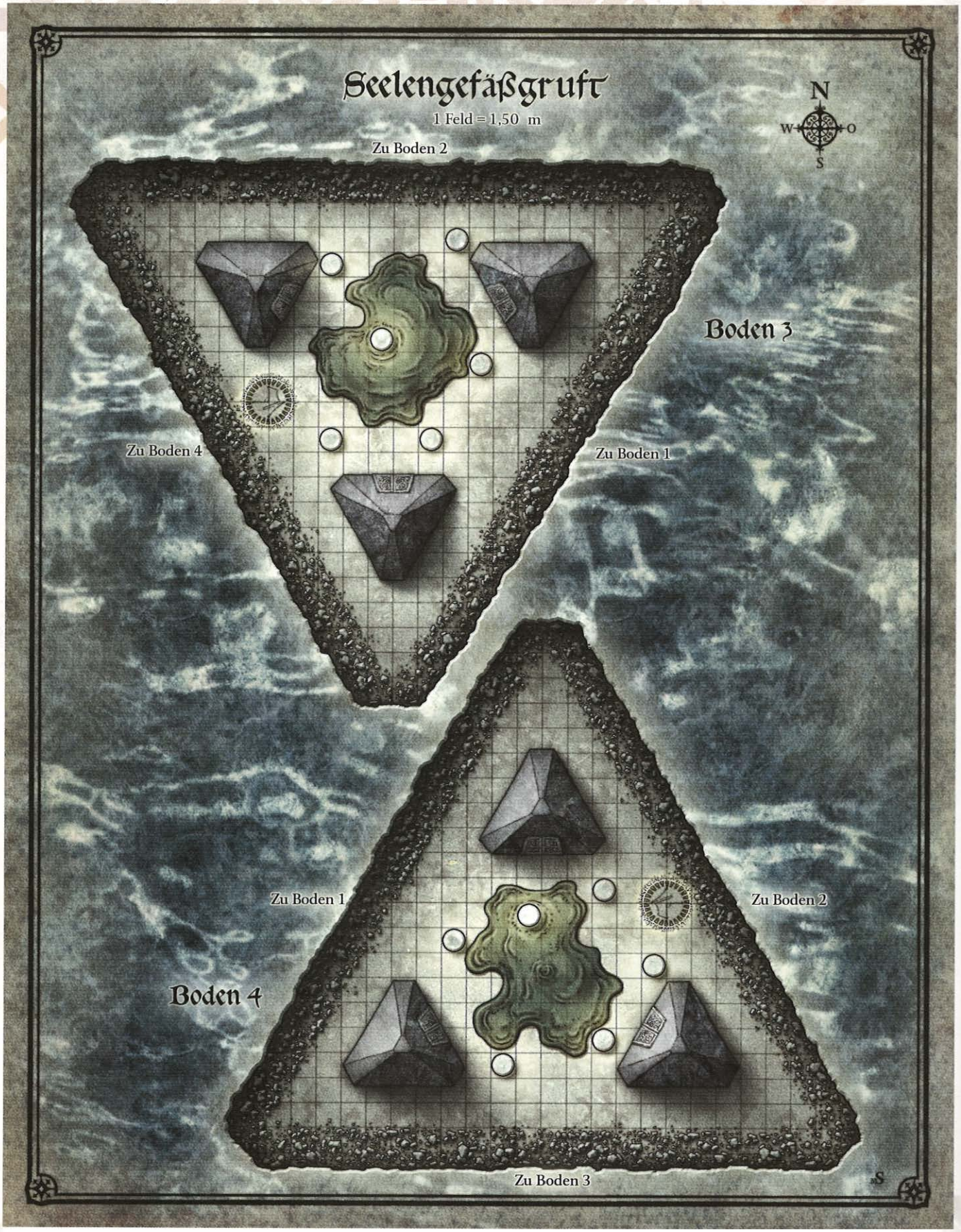
Sockel. Die 1 m hohen Sockel speichern gleißende Energie, welche in der Anwesenheit untoter Eindringlinge abgegeben wird. Falls eine untote Kreatur außer Kazit Gul ihren Zug innerhalb von 1,50 m um einen Sockel herum beendet, muss der Kreatur ein Charismarettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 11 (2W10) gleißenden Schaden.

Geröllhaufen. Entlang des Rands jedes Bodens erhebt sich ein Haufen loser Stücke schwarzen Marmors bis zu einer Höhe von 1 m und erstreckt sich bis auf den angrenzenden Boden. Dieses Geröll ist schwieriges Gelände.

Grabmäler. Die Doppeltüren zu diesen tetraederförmigen Pyramiden sind abgeschlossen (und erfordern einen gelungenen



Karte 5.12: Die Seelengefäßgruft



Karte 5.13: Die Seelengefäßgruft

Geschicklichkeitswurf gegen SG 17, um das Schloss zu knacken, oder einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20, um es aufzubrechen). Falls eine der beiden Türen an einem Grabmal geöffnet wird, verwandelt sich jede Tür an diesem Grabmal in einen vierarmigen Gargylen (als normaler **Gargyl** mit 63 Trefferpunkten und einem zusätzlichen Klauen-Angriff für insgesamt drei Angriffe mit dem Mehrfachangriff) und greift an.

Innerhalb jedes Grabmals befindet sich ein Satz Seelengefäße. Siehe der Abschnitt „Seelengefäße".

Schwerkraft

Jeder Boden im tetraederförmigen Raum der Gruft hat seine eigene Schwerkraft. Dieses Phänomen hat auch die folgenden Effekte.

Fliegen. Einer Kreatur, die von einem Boden losfliegt, um auf einem anderen zu landen, muss ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 gelingen, sonst erleidet sie bei der Landung den Zustand Liegend.

Fernkampfangriffe. Aufgrund der verrückten Schwerkraft haben Kreaturen einen Nachteil bei Fernkampf-Angriffswürfen, die gegen Ziele auf einem anderen Boden abgelegt werden.

Bewegung zwischen Böden. Die Kanten des Tetraeders sind mit Geröllhaufen gesäumt. Den Geröllhaufen zu demjenigen auf einem angrenzenden Boden zu überqueren, erfordert einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 13. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur auf dem anderen Geröllhaufen den Zustand Liegend.

Seelengefässe

In jedem der Gräbmäler findet sich eine Szene wie die folgende:

> Die Grabmalwände summen vor arkaner Macht. Auf Steinregalen befinden sich Lederkoffer, Amulette, Dolche, Schriftrollenröhren, unheilige Symbole und andere reich verzierte Objekte. Dies sind die Seelengefäße von Szass Tams Lichdienern.

Die Seelengefäße können nicht beschädigt werden, solange sie durch die Magie des Grabmals geschützt sind. Jedoch offenbart ein während der Untersuchung eines Grabmals abgelegter, gelungener Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10, dass es das Gebäude funktionsuntüchtig macht, wenn man den Fluss der schauerlichen Energie innerhalb eines Grabmals unterbricht.

Den Energiefluss zu unterbrechen, erfordert tiefste Konzentration. Es braucht drei gelungene Würfe auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Religion) gegen SG 15, die von einem Charakter abgelegt werden, der in dieser Fertigkeit geübt ist und das Zielgrabmal berührt. Bei jedem misslungenen Wurf erleidet der Charakter Energieschaden in Höhe des Betrags, um den der Wurf misslungen ist. Nachdem er einen Wurf abgelegt hat, erkennt der Charakter, dass jeder Glyphenschlüssel, den er oder sie in der Hand hält, einen Bonus von +1 auf den Wurf gewährt.

Wenn die Gruppe ihr erstes Grabmal funktionsuntüchtig macht, lies vor:

> Fontänen schattenhafter Energie brechen aus den dunklen Lachen hervor und bilden einen tintenschwarzen Vortex mitten in der Luft in der Mitte der Gruft.
>
> Ein glänzend schwarzer humanoider Schädel fliegt aus dem Vortex heraus. Er hat einen Rubin in jeder seiner Augenhöhlen und acht übergroße, leuchtende Diamanten an Stelle von Zähnen.

Kazit Gul

Kazit Gul, ein **Demilich**, hat die Gruft betreten und greift die Charaktere unverzüglich an. Falls der Demilich vernichtet wird, lies vor:

> Der Schädel zerfällt zu schwarzer Asche, die davon schwebt, und acht in ihn eingebettete Edelsteine fallen zu Boden.

Die Edelsteine, welche Seelen enthalten, glühen in einem inneren Licht. Falls solch ein Edelstein zermahlen wird, wird die Seele freigelassen. Die Seele macht sich auf den Weg in das Leben nach dem Tod, es sei denn, sein Körper ist intakt und befindet sich innerhalb von 3 m um den zermahlenen Edelstein.

Endspiel

Um die Seelengefäßgruft zu zerstören, muss zuerst Kazit Gul vernichtet werden. Anschließend müssen drei Grabmäler funktionsunfähig gemacht werden. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, wird die Magie zunichtegemacht, die durch die Seelengefäßgruft fließt:

> Die weißen Sockel zerbröckeln zu Geröll, die dunklen Lachen lösen sich auf und lassen nur schwarze Asche zurück. Der Vortex über euren Köpfen kollabiert und speit dabei schwarze Asche und Diamanten auf den Boden. Eure Glyphenschlüssel pulsieren in blauem Licht und mit feinen Vibrationen. Die schwarzen Tore beginnen, im Takt mit den Schlüsseln zu pulsieren.

Ein Charakter kann einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 13 ablegen, um die versagende Magie einzuschätzen und zu bestätigen, dass die Seelengefäßgruft gerade kollabiert.

Falls alle acht der Edelsteine des Demilichs zerstört wurden, wenn die Seelengefäßgruft einzustürzen beginnt, dann wurde Kazit Gul dauerhaft getötet. Die Charaktere können einen entfernten Klagelaut hören und spüren Guls Dahinscheiden.

An diesem Punkt erlauben die Glyphenschlüssel den Charakteren, jedes schwarze Tor zu benutzen, um diesem schnell zusammenstürzenden extradimensionalen Raum zu entfliehen, doch der einzige Ort, an den sie gehen können, ist das Torhaus.

Nachspiel

Nun, da die Seelengefäßgruft zerstört ist, hält Syranna Wort und benutzt *Teleportieren*, um die Charaktere (und auch alle NSC, die sie aus dem Verdammnisgewölbe gerettet haben) zu einem Ort ihrer Wahl zu schicken. Sie lädt alle Charaktere, die sich nützlich erwiesen haben, besonders diejenigen mit arkanen Talenten, dazu ein, unter ihrer Führung in Thay zu bleiben. Sie verspricht ihnen Macht und Einfluss, wenn sie sich mit ihr zusammentun.

Alle gefallenen Charaktere, die als seelengebundene Untote wiedererweckt wurden, können das Verdammnisgewölbe nicht verlassen, ohne dauerhaft zu sterben. Syranna versichert den Charakteren, die sich zu bleiben entscheiden, dass sie zusehen wird, dass sie ins Leben zurückgebracht werden, sobald sie ausreichend Macht erlangt, um dies zu bewerkstelligen.



Wider die Riesen

Riesen überfallen die zivilisierten Lande in Banden; die marodierenden Gruppen bestehen aus Riesen verschiedenster Art. Jedem Ort, den sie heimsuchen, bringen sie Tod und Zerstörung. Dies sorgt für großen Ärger in gehobenen Kreisen. Denn der Verlust von Leben und Besitz lässt einige noble Herrscher schlecht darstehen, da es ihre Aufgabe ist, das Leben und die Güter jedes Untertanen zu beschützen – zudem drohen magere Zeiten für die Herrscher wie auch die Beherrschten. Daher wird eine Gruppe der mutigsten und mächtigsten Abenteurer zusammengetrommelt und damit beauftragt, die abscheulichen Riesen zu vertreiben. Charaktere, deren Heimat in den verwüsteten Ländereien liegt, benötigen wahrscheinlich keinerlei weitere Motivation, um ihren Unterdrückern entgegenzutreten.

Der erste Schritt in der Mission der Charaktere ist es, das Gehöft des Hügelriesenhäuptlings zu infiltrieren und zu stürmen. Von dort aus werden sie, so sie Erfolg haben, weiter vorrücken und ihre Standhaftigkeit gegen noch eindrucksvollere Frost- und Feuerriesen auf die Probe stellen können. Doch noch ist dies nicht von Belang. Das Gehöft erwartet sie, und die zahlreichen Gefahren im Inneren.

Die Abenteuer leiten

Das Abenteuer besteht aus einer Reihe von drei miteinander verbundenen Episoden. Sie wurden für eine Gruppe von vier oder fünf Spielercharakteren der 11. Stufe konzipiert. Wenn die Abenteurer erfolgreich sind, sollten sie am Ende jedes Teils der Geschichte eine Stufe aufsteigen können. Wenn die Gruppe aus nicht mehr als vier Charakteren besteht, sollten sich nur starke und erfahrene Charaktere in die Gebiete der Riesen wagen. Die Charaktere sollten magische Gegenstände besitzen, welche ihnen helfen, die bevorstehenden Gefahren zu überwinden. Für eine kleine Gruppe Erfahrung und Vorsicht die wichtigsten Eigenschaften. Eine Gruppe aus vier gekonnt gespielten Charakteren kann eine angemessene Überlebenschance haben, wenn sie ihr Wissen und ihren Verstand bestmöglich nutzen.

Die Abenteuer wurden für eine strategische Spielweise geschrieben, daher sind manche Gebiete der Riesensiedlungen selbst für die empfohlenen Stufen sehr gefährlich. Zudem erwartet Abenteurer, die zu viel Aufmerksamkeit auf sich lenken, hier wahrscheinlich der Untergang. Nur ein oder zwei zusätzliche Riesen in einer Begegnung können eine kontrollierbare Situation in eine sehr tödliche verwandeln.

Sei daher freigiebig mit dem Wissen, das die Spieler benötigen, um fundierte Entscheidungen treffen zu können. Zum Beispiel wird jeder erfahrene Abenteurer erkennen, dass die Riesen in der Großen Halle des Gehöfts eine unüberwindbare Herausforderung darstellen. So stellt sich also die Frage, wie man erfolgreich die Riesen besiegen kann, und wie man den Grund für ihre Taten herausfindet, ohne so viele von ihnen gleichzeitig zu stellen. Einige mögliche Antworten sind im Abenteuer enthalten.

Führe Buch über das Schicksal wichtiger Riesen und ihrer Verbündeten oder Gefangenen. Entkommene Gegner werden in der Regel in die nächst höhergestellte Festung fliehen (vom Gehöft in den Gletscherriss und von dort in Snurres Hallen); befreite Gefangene können sich ihren Rettern anschließen (was eine gute Gelegenheit darstellt, um Ersatzcharaktere in die Gruppe zu integrieren). Dies setzt natürlich das Überleben der Individuen voraus sowie eine Gelegenheit für sie zu handeln. In den folgenden Szenarien gibt es einige Hinweise für mögliche Bewegung überlebender Riesen, aber du wirst diese an die tatsächlichen Ereignisse während der Abenteuer der Gruppe anpassen müssen.

Die Riesen individualisieren

Wenn du etwas Abwechslung in die Begegnungen bringen möchtest, kannst du die Rüstung und Waffen der Riesen abwandeln. Insbesondere die Diener und jungen Riesen sind wahrscheinlich nicht mit den Dingen ausgerüstet, die im Werteblock angegeben sind. Diener könnten improvisierte Waffen benutzen, Werkzeuge und Utensilien in Riesengröße, die gerade zur Hand sind. Wenn du entscheidest, die Nahkampfwaffen eines Riesen zu einer anderen riesigen Waffe zu ändern, passe den Schaden entsprechend an: Riesige Riesen verursachen den dreifachen Waffenschaden, große Riesen, wie auch Oger, verursachen den doppelten Waffenschaden.

Wenn ein Riese die Werte eines Ogers nutzt, kann dieser auch Felsbrocken für Fernkampfangriffe nutzen (vorausgesetzt, es sind welche verfügbar) anstelle der üblichen Bewaffnung eines Ogers. Wenn solche Geschosse vorhanden sind, sind geworfene Felsbrocken immer eines Riesen bester (und liebster) Fernkampfangriff.

Riesentaschen

Während des Abenteuers eröffnen sich viele Möglichkeiten für die Charaktere, verschiedene Taschen und Kisten von Riesen zu durchsuchen. Die Inhalte dieser Behälter können mit folgender Tabelle zufällig bestimmt werden. Würfle 3W4, um die Anzahl verschiedener Gegenstände zu bestimmen, gefolgt von

Das Abenteuer verorten

Die bevorzugten Lebensräume von Hügelriesen, Frostriesen und Feuerriesen existieren in nahezu jedem D&D Setting, es sollte also nicht allzu schwer sein, passende Orte für die Festungen und Ereignisse von *Wider die Riesen* zu finden.

Drachenlanze. In Krynn könnte sich die Allianz der Riesen im Kharolis-Gebirge formieren und so Abanasinia, Qualinesti, Thorbardin, Kharolos und Tarsis in den Konflikt ziehen. Die ultimativen Bösewichte im Drachenlanze-Setting müssten dann finstere Ausgestoßene von noch unerwarteter Sorte sein als in diesem Abenteuer beschrieben.

Eberron. Die Verschwörung der Riesen könnte ihre Wurzeln im fernen Xen'Drik haben, während ein Außenposten im Breland als Gehöft der Hügelriesen dient. Oder die Riesen stammen aus Doaam, und agieren vielleicht gegen die Wünsche der Töchter von Sora Kell, da sie unter einem anderen dunklen Einfluss stehen.

Vergessene Reiche. In Faerûn könnten die Riesen die Schwertküste plündern, nachdem sie aus den Schwertbergen, den Abendrotbergen oder dem Grat der Welt kamen. Sie könnten sich darauf vorbereiten, aus dem Galena-Gebirge nach Damara vorzustoßen, oder steigen herab aus dem Sturmhorngebirge oder den Donnergipfeln in die Talländer und Cormyr.

Greyhawk. Die Riesen könnten Geoff, Sterich oder nahe Reiche von den Kristallnebeln, den Joten oder den berüchtigten Grenzgipfeln aus bedrohen.

einem W100 für jeden Gegenstand und schau in der Tabelle nach, um was es sich handelt. Wende das Ergebnis des Wurfes an, oder nutze es als Inspiration für ähnlich geartete Dinge.

Inhalt von Riesentaschen

W100	Gegenstand in der Tasche
01–03	Alte Axtklinge zum Gebrauch als Hackmesser
04–17	1W4 kleine Felsen
18–19	Verbeulte Zinn- oder Blechschüssel und Löffel
20–21	Einige verschiedene Messinggegenstände
22–23	1W6 große eiserne Krähenfüße
24–25	Hartkäse, etwas schimmlig und stinkend
26–30	Schäbiger Umhang aus Wolle oder Häuten
31–32	Knochenkamm und Haarnadeln
33–40	Eiserner Kochtopf
41–43	Trinkhorn
44–47	Häutemesser
48–53	Einige verdreckte und geflickte Leinentücher
54–60	Ein Brocken Fleisch
61–64	Münzen, Kupfer (100 bis 400 Stück)
65–67	Münzen, Silber (20 bis 80 Stück)
68–69	Münzen, Gold (10 bis 40 Stück)
70–76	Pelze, räudig und wertlos
77–83	Sehr starkes Seil (3 bis 36 m)
84–85	Salz (kleiner Beutel oder Kästchen)
86–90	Alte Sandalen
91–98	Wein- oder Wasserschlauch (gefüllt)
99–00	1W8 Tierzähne (kein wertvolles Elfenbein)

Das Gehöft des Hügelriesenhäuptlings

Um ihnen den größtmöglichen Vorteil zu geben, werden ihre Auftraggeber die Charaktere mit sämtlichen Standardgegenständen ausstatten, die sowohl für die Wildnis als auch für die Gewölbeerkundung benötigt werden. Außerdem bekommt jeder Charakter eines der besten verfügbaren Pferde. Führer stehen bereit, und die Gruppe erhält eine vortreffliche Karte, welche die exakte Position der großen Holzfeste des Hügelriesenhäuptlings zeigt.

Dieser Häuptling, ein gewisser Nosnra, ist eine widerlich fette, durch und durch verabscheuungswürdige Kreatur, durchtrieben und boshaft; er liebt Hinterhalte und Heimtücke. Zudem wird die Gruppe gewarnt, dass sie eine unbekannte Macht, eine treibende Kraft hinter der ungewöhnlichen Zusammenarbeit der verschiedenen Riesen, zu erwarten hat. Schlussendlich wird den Charakteren zugesagt, jegliche Beute aus der Festung behalten zu können. Dies soll die Belohnung für ihr gefährliches Unterfangen sein. Sie sollen außerdem jeglichen Hinweisen folgen, welche sie zu jener finsteren Hand führen, von der vermutet wird, dass sie die Fäden hinter den Machenschaften der Riesen zieht. Sie sollen aber schnell zurückkehren, wenn sie den Grund oder die treibende Kraft hinter dieser unheiligen Allianz aufgedeckt haben. Etwas großes Böses könnte am Werk sein.

Das Abenteuer leiten

Es gibt viele Informationen darüber, was die Charaktere sehen, während sie das Gehöft erkunden, und was die Bewohner tun werden, wenn sie auf die Eindringlinge aufmerksam werden. Das bedeutet aber nicht, dass du als Spielleiter deine Kreativität hinter die Angaben zurückstellen solltest. Du wirst einige Details von Gebieten und Gegenständen bestimmen müssen, die von den Charakteren genau erkundet und untersucht werden. Es wird unvermeidbar zu Handlungen der Spieler kommen, welche vom Text nicht vorhergesehen werden, und du musst über deren Ausgang entscheiden. Zuletzt kannst du mit Blick auf deine eigene Kampagne sowie deine Spieler, Monster und Schätze anpassen und modifizieren, wie es dir gefällt. Wenn die Zeit es gestattet, werden die Riesen auch Fallen und Hinterhalte vorbereiten und verzweifelt Verteidigungsmöglichkeiten gegen voranschreitende Eindringlinge improvisieren.

Beginn des Abenteuers

Es wird angenommen, dass die Gruppe sicher an einem Punkt nahe der Festung der Riesen angekommen ist – eine kleine Höhle, gut versteckt, in der sie Reittiere und Ausrüstung verbergen können. Sie erreichen das Gebiet der Riesen in der Abenddämmerung. Man sieht keine Fenster, wenn auch gelegentlich ausbrechendes, gedämpftes Gelächter und Geschrei, vernommen werden kann. Die Charaktere wurden gewarnt, dass sie Wachen an den großen Toren des Gehöfts erwarten müssen, doch es sind keine zu sehen. (Wenn die Gruppe nach einem ersten Vorstoß zum Gehöft zurückkehrt, werden bei ihren zweiten und weiteren Versuchen Wachen präsent sein.) Die Zeit ist gekommen, zu erkunden was sie erwartet!

Wenn die Gruppe sich dazu entscheidet, sich zwischen ihren Vorstößen zurückzuziehen, können sie dies in der re-

Über das Original

Wider die Riesen von Gary Gygax wurde erstmals im Jahr 1981 als Sammlung von drei Abenteuern publiziert, als sich das Spiel noch in seinen Anfangstagen befand. Die Abenteuer wurden 1978 geschrieben, als Gary Gygax noch das *Player's Handbook* für das ursprüngliche AD&D verfasste. Obwohl sie so in gewisser Weise älter als das Spiel selbst sind, besetzen sie noch immer einen besonderen Platz in den Herzen und Erinnerungen von D&D-Spielern jeglichen Alters.



lativen Sicherheit ihres versteckten Höhlenlagers tun, um zu rasten und Zauber vorzubereiten – vorausgesetzt, sie sorgen dafür, keine direkte Spur zu hinterlassen, und nicht zu ihrer Zuflucht verfolgt zu werden. Diese grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen zu versäumen könnte zu einem Desaster führen! Es wird angenommen, dass die Charaktere genug Vorräte für einige Wochen mit sich führen.

Oberirdische Bauten: Allgemeines

Karte 6.1 zeigt eine Übersicht über die massive Holzfestung der örtlichen Hügelriesensippe. Alle Außenwände bestehen aus Stämmen von mindestens 1 m Durchmesser. Die Wände der inneren Räume sind meist nur in etwa halb so stark. Alle Böden im Inneren sind aus Stein.

Das Gehöft ist ein dreckiger, feuchter Ort, starker Regen ist alltäglich, und klammer Nebel umgibt es jede Nacht. Aus diesem Grund ist das Holz überall sehr feucht und schwer entflammbar.

Decken. Die Deckenhöhe variiert von etwa 4,50 m am Rand, bis etwa 9 m im Zentrum, das Dach wird von massiven, rußgeschwärzten Sparren gehalten. Der Innenhof (Gebiet 22) ist nicht überdacht.

Türen. Die Türen bestehen aus eisenverstärkten, etwa 30 cm dicken Stämmen. Jede ist etwa 2 m breit und zwischen 4,50 m und 5 m hoch.

Wegen ihrer Größe und ihres Gewichts muss eine mittelgroße oder kleinere Kreatur einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG10 ablegen, um eine der Türen in den Oberirdischen Bauten zu öffnen. Die Türen bleiben offen, wenn man sie so hinterlässt.

Beleuchtung. Feuerstellen sind auf der Karte markiert, aber die Positionen anderer Lichtquellen wie Kohlepfannen oder Fackelhalter nicht.

Geheimtüren. Geheimtüren in den oberirdischen Bauten sind, aufgrund der simplen Konstruktionsweise dieses Ortes, relativ leicht zu finden. Man benötigt einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 12, um solch eine Tür zu entdecken.

Zufallsbegegnungen

In den oberen Stockwerken der Festung besteht stündlich die Chance auf eine Zufallsbegegnung. Würfle am Ende jeder Stunde einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 kommt es zu einer Begegnung, entsprechend des Abschnittes passend zum Aufenthaltsort der Charaktere.

Eingangsbereich und langer Korridor. Wenn die Charaktere sich in Gebiet 1 aufhalten, oder im Korridor, der nach Gebiet 11 führt, wähle eine der folgenden Möglichkeiten:

- Zwei hitzköpfige **Hügelriesen** auf dem Weg von der Großen Halle (Gebiet 11) in die Waffenkammer (Gebiet 13), mit der Absicht ein spontanes Duell auszufechten
- Der **Wolkenriese** aus der Großen Halle (Gebiet 11) auf dem Weg zum Haupttor (Gebiet 1)
- Der **Steinriese** aus der Großen Halle (Gebiet 11) auf dem Weg zum Haupttor (Gebiet 1)

Östlicher Bereich. Wenn sich die Charaktere in den Gebieten 2 bis 10 aufhalten, wähle aus den folgenden Möglichkeiten:

- Grutha, die Frau des Häuptlings, aus der Großen Halle (Gebiet 11) kommend, um ihren zahmen Höhlenbären aus ihrer Kammer zu holen (siehe Gebiet 7)
- ein **Hügelriese** mit vier **Schreckenswölfen** aus dem offenen Hof (Gebiet 22) auf dem Weg in die Baracken (Gebiet 4)
- Häuptling Nosnra (siehe Gebiet 11) und zwei **Oger** auf dem Weg, um einige Trophäen aus der Halle des Häuptlings (Gebiet 6) zu holen, um damit in der Großen Halle anzugeben
- 1W4 + 1 junge Hügelriesen (nutze die Werte für **Orks**) aus den Schlafräumen (Gebiet 3) auf dem Weg über den offenen Hof (Gebiet 22), um die Vorratskammer (Gebiet 18A) zu plündern

Westlicher Bereich. Wenn sich die Charaktere in den Gebieten 12 bis 21 aufhalten, wähle aus folgenden Möglichkeiten:

- 2W6 Orksklaven (**Gemeine**), die in Eile sind, Schilde zu holen (aus Gebiet 12 oder 13), um sie als Teller zu nutzen
- Zwei **Hügelriesen** aus der Großen Halle (Gebiet 11) auf dem Weg, ihren Rausch auszuschlafen (in Gebiet 15 oder 16)
- Drei **Oger** aus der Großen Halle (Gebiet 11) auf dem Weg, eine der Wachen aus dem Eingangsbereich (Gebiet 1) zu holen
- Ein **Hügelriese** aus der Großen Halle (Gebiet 11) auf einem Spaziergang, um seinen Kopf klar zu bekommen

Hof und Baracken. Wenn sich die Charaktere in den Gebieten 22 bis 25 aufhalten, können sie einem Hügelriesen aus der Großen Halle (Gebiet 11) auf dem Weg ins Bett begegnen.

Orte auf der oberen Ebene

Die Folgenden Orte finden sich auf der Karte 6.1.

1. Haupttor und Foyer

Der Großteil des Bodens im Eingangsbereich ist blank, aber verschiedene Stücke von Riesenkleidung (Mäntel, Umhänge und dergleichen) und -taschen hängen an Pfosten an den Wänden. Nutze die Tabelle für den Inhalt von Riesentaschen, um zufällig zu bestimmen, was eine Tasche oder ein Beutel enthält, wenn ein Charakter hineinsieht. Jeder Lärm, den die Charaktere verursachen, kann die schlafenden Wachen in diesem Gebiet wecken.

Wachen am Tor. Zwei schnarchende **Hügelriesen**, die den Eingang bewachen sollten, liegen zufrieden schlafend im Haupttor zusammengerollt, ein beinahe leeres Fass Bier zwischen ihnen. Wenn diese Wachen angegriffen und nicht in einer Runde getötet werden, alarmieren sie die dritte Wache (im Wachturm in Gebiet 1B postiert).

1B. Wachturm

Stufen am Westende des Foyers führen zum Wachturm hinauf, in dem ein **Hügelriese** döst, eine leere Flasche, noch immer nach Met duftend, in der Hand. Ein Eisenring und eine gerade Stange hängen an Seilen von einem Dachsparren; schlägt man sie aneinander, alarmiert man alle in der oberen Ebene.

Schätze. Die Wache trägt einen Gürtel mit einer edelsteinverzierten Goldschnalle (Wert 400 GM).

2. Raum des Unterhäuptlings

Dieser Ort enthält ein Sammelsurium von Einrichtungsgegenständen: Häute auf dem Boden, ein Bärenfell an der Wand, ein Stuhl, eine riesige Truhe und ein enormes Bett mit Fellen.

Unter den Fellen auf dem Bett liegt schlafend eine **Hügelriesin**. Um den Raum zu betreten ohne sie zu wecken, wird ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG8 benötigt. Ebenso, wenn die Charaktere etwas anderes tun, das Lärm verursachen könnte. Jedes laute Geräusch weckt sie augenblicklich.

Schätze. Auf einem Regalbrett 3 m über dem Boden liegt ein verbeulter Silberkamm, verziert mit vier Edelsteinen (Wert 100 GM), ein Kupferspiegel (20 GM), und eine große goldene mit einer Perle verzierte Haarnadel (insgesamt 200 GM). Die Kiste enthält 980 KM, 320 SM und 400 GM.



Karte 6.1: Hügelriesenfestung, obere Ebene

3. Schlafräume

Hier halten sich zwölf übermütige junge Hügelriesen (nutze die Werte für **Orks**) auf; klatschende Schläge, Rufe und Gelächter sind bereits im Korridor außerhalb zu hören. Die Halbstarken sind alle bewaffnet und begierig, jeden Eindringling zu attackieren, den sie bemerken. Lärm aus diesem Gebiet, selbst Waffenklirren und Geschrei, wird von anderen nur als das Spielen der Kinder wahrgenommen.

4. Baracken

Zwei tief schlafende, laut schnarchende Hügelriesen besetzen zwei der zehn Betten in den Baracken. Typische Riesenkleidung hängt an den Wänden und ein paar Fackeln glimmen in Wandhalterungen. Eine Holztruhe steht nahe der westlichen Wand.

Schätze. Ein kleiner Beutel in der Truhe enthält 40 PM.

5. Bediensteten-Quartier

Drei Hügelriesendiener (nutze die Werte für **Oger**) befinden sich im Raum, neben den üblichen Möbeln. Nur die gemeine alte Matrone, eine normale **Hügelriesin**, ist bereit zu kämpfen, aber sie befiehlt den anderen, wenn nötig anzugreifen. Wird sie getötet, stellen die übrigen das Kämpfen ein und kooperieren mit den Charakteren, indem sie Häuptling Nosnras Kammern (Gebiete 8, 9 und 10) beschreiben und bereit sind, einen sicheren Weg dorthin zu verraten – wenn sie den Hort der Matrone behalten dürfen.

Schätze. Die Wertgegenstände der Matrone sind in einer eisernen Truhe unter ihrem Bett verstaut. Die Matrone trägt den Schlüssel zur Truhe bei sich; sie kann außerdem von einem Charakter mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG15 mit Diebeswerkzeug geöffnet werden. Die Truhe beinhaltet 800 GM, drei Platinarmbänder (je 1000 GM wert) und vier Tränke: Ein *Heiltrank*, ein *Trank der überlegenen Heilung*, ein *Trank des Gifts*, ein *Trank der Gedankenkontrolle* (Hügelriesen), (siehe Anhang A). Die Bediensteten können überredet werden, sich von den Tränken zu trennen.

6. Halle des Häuptlings

Dieser Raum ist angefüllt mit zahlreichen interessanten Dingen und wird von einem riesigen Kamin dominiert. Auf dem Kaminsims liegen einige Gegenstände, darunter eine glänzende Messingdose und ein humanoider Schädel. Im Raum gibt es zwei Tische, einige Stühle, zwei Hocker, ebenfalls einige Teppiche, Häute und Felle auf dem Boden und an den Wänden.

Auf den Tischen befinden sich irdene Flaschen und Teller; Krüge und Fässer liegen überall verstreut. Die Wände zeigen zahlreiche Trophäen: Köpfe von Humanoiden und anderen Kreaturen, Schädel, Häute und einige Waffen und Rüstungen. Direkt gegenüber dem Kamin sind acht Schilde an der Wand befestigt.

Schätze. Einer der Schilde an der Wand ist ein *Schild +1*. Die Messingdose auf dem Kaminsims mag die Aufmerksamkeit der Charaktere erregen, ist aber wertlos. Der Schädel auf dem Sims ist ebenfalls wertlos, aber in ihm ist ein großer Edelstein im Wert von 500 GM versteckt – eines der Kinder spielte damit und steckte ihn in den Schädel, wo er seitdem verborgen liegt.

7. Kammer der Häuptlingsfrau

Grutha, die Frau des Häuptlings, nimmt am Gelage in der Großen Halle (Gebiet 11) teil, während ihr zahmer Höhlenbär (nutze die Höhlenbärvariante mit den Werten des **Eisbären**) in ihrer Kammer verweilt. Die Kreatur dient als Wachtier und attackiert auf der Stelle jeden Eindringling; denn sie kann ihn schon vor der Tür riechen. Der Bär macht bis zu seiner Attacke keine Geräusche.

Im Raum befinden sich ein Bett, ein kleiner Tisch, ein Stuhl, ein Hocker, zwei Truhen und ein Kästchen, sowie Teppiche, Pelze und ähnliches. Die Truhen enthalten nur Kleidung, da Grutha ihren Schmuck beim Bankett trägt.

Schätze. In der Strohmatratze versteckt befindet sich ein Ledertäschchen mit neunundzwanzig Edelsteinen; einer 1000 GM wert, drei je 500 GM, vier je 250 GM, acht je 50 GM und dreizehn je 10 GM wert.

8. Kammer des Häuptlings

Die Schlafkammer des Häuptlings ist mit Teppichen und Häuten behangen und Pelze bedecken den Boden. Sie beinhaltet ein Bett, zwei Stühle, einen Tisch mit einem enormen Fass billigen Weins darauf, eine Kleidertruhe und weitere Kleidung an Pfosten. Eine dicke Kette (für den Höhlenbären des Häuptlings) ist in der Wand befestigt. Ein alter Schild und einige abgenutzte Waffen des Häuptlings liegen in der Nähe einer Ecke auf dem Boden.

9. Waffenkammer

Die besten Waffen und Rüstungen des Häuptlings werden in einer Kammer gelagert, die nur über das Speisezimmer (Gebiet 10) betreten werden kann. Hier hängen ebenfalls vier Fellumhänge zwischen dem knappen Dutzend an Gegenständen.

Schätze. In einen alten Vorleger gewickelt, in einen alten Umhang geschlagen und in eine Ecke hinter drei Speere und eine Keule geschoben, kann man einen *Wurfspeer des Blitzes* finden. Einer der Umhänge ist aus Riesenotterpelz gefertigt und 400 GM wert.

10. Speisezimmer

Der Raum hinter der Doppeltür wird für Mahlzeiten und Ratssitzungen des Häuptlings genutzt. Er enthält einen langen Tisch, einen hohen Stuhl, einen niedrigeren Stuhl und sechs Hocker. Eine grobe Karte der Umgebung, auf eine große Tierhaut gezeichnet, hängt an der Wand gegenüber dem Kamin und zeigt vergangene und geplante Raubzüge. Einige Regale, ein kleiner Tisch und Stuhl sowie diverse Gegenstände (ein Krug, einige Papierfetzen, ein altes Messer, ein steinerner Briefbeschwerer) runden die Möblierung ab. Wände und Boden sind mit Häuten bedeckt.

Geheimtür. Nahe der südwestlichen Ecke ist eine Tür hinter einer Mantikorhaut verborgen. Jemand der sich im Raum umblickt, kann den Umriss der Tür mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken. Wer die Mantikorhaut berührt oder dahinter blickt, findet die Tür ohne Wurf.

10A. Geheime Treppe

Einige Behälter für Schriftrollen sind in diesem Raum unter einem Stapel Holz, in einem Alkoven im Nordwesten verborgen. Jemand der die Scheite betrachtet kann die beinernen Röhren mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken. Ein direktes Durchsuchen des Holzstapels offenbart sie ebenso.

Eine Röhre, versiegelt und mit einem von einem Dreieck umgebenen Y markiert, enthält Befehle für den nächsten Raubzug, geschrieben auf Riesisch und unterzeichnet mit *Eclavdra*. Darin befindet sich ebenfalls eine Karte dieser Ebene des Gehöfts. Die anderen Röhren sind leer.

Die Stufen führen hinab zum geheimen Abschnitt der Gewölbeebene (Gebiete 29 bis 33).



11. Die Grosse Halle

Der lange Korridor, der von Gebiet 1 aus nach Norden führt, liegt in schattigem Zwielicht und ist generell verlassen, da Bankett und Vergnügen dahinter, in der Großen Halle stattfinden. Einige wenige Fackeln brennen qualmend hoch oben an den Wänden.

Der enorme Raum am Ende des Korridors enthält aufgebockte Tische, Bänke, Hocker und dergleichen. Hier und da stehen Fässer und Fässchen voll Bier und Met. Die Tische sind beladen mit Fleisch, Käse, Brot und Trinkgefäßen. Gesang, Gelächter, Gespräche und Geschrei, Streiterei, Schlägereien und Scherze erfüllen die Halle mit Lärm. Im Norden der zentralen Feuerstelle (auf der ein ganzer Ochse, zwei Schafe und vier Schweine in großen Gruben braten) ist ein erhöhter Tisch für den Häuptling, seine Frau und ihre Gäste reserviert.

Kreaturen. Die folgenden Kreaturen befinden sich in der Halle:

- Häuptling Nosnra kämpft wie ein **Frostriese** ohne Immunitäten. Er hat RK 17 durch seinen Schienenpanzer. Der Häuptling sitzt am Kopf der Tafel.
- Nosnras Frau Grutha ist eine **Hügelriesin**. Sie sitzt an der Seite des Häuptlings.
- Der Höhlenbär des Häuptlings (Nutze die Höhlenbärvariante mit den Werten des **Eisbären**) leckt Vergossenes unter dem Tisch zu Nosnras Füßen auf.
- Der Unterhäuptling, ebenfalls am Haupttisch sitzend, ist ein Hügelriese, der wie ein **Steinriese** zu bewerten ist, nur ohne Steintarnung. Er erhält seine RK durch einen Schienenpanzer.
- Ein Abgesandter der **Wolkenriesen** steht neben der Feuergrube.
- Ein **Steinriese** sitzt als Gast am Haupttisch.
- Sieben **Hügelriesen**, inklusive der Hauptfrau aus Gebiet 25 (welche durch Kettenrüstung über RK 16 und über 115 TP verfügt), sechs Hügelriesendiener (nutze die Werte für **Oger**) und acht **Oger** sind im Raum verteilt.

Es gibt hier keine Felsbrocken als Wurfgeschoss, abgesehen von den wenigen, die einige der Riesen, besonders der Steinriese, eventuell bei sich tragen. An der Mauer direkt hinter dem Häuptling hängt eine kleine Balliste, welche er als schwere Armbrust verwendet (2W10 Stichschaden). Sie feuert Speere anstelle von Bolzen, und sechs dieser Projektile liegen bereit.

Schätze. Jeder der Riesen trägt ein bis vier Schmuckstücke im Wert von je 250 GM. Oger tragen ein oder zwei Stücke im Wert von je 100 GM. Der Unterhäuptling, für den Anlass herausgeputzt, trägt vier davon. Nosnra und Grutha tragen jeweils vier Schmuckstücke, je im Wert von 1000 GM. Auch der Bär trägt ein Halsband, verziert mit sechs Rubinen im Gesamtwert von 250 GM.

Der größte Oger trägt einen Schlüssel für die Kiste in Gebiet 21 bei sich.

12. Arsenal
Dreißig Helme, sechsundzwanzig Schilde, zweiundzwanzig Speere, neun Keulen und drei Zweihandäxte sind wirr verteilt im Arsenal gelagert. Alle sind in Riesengröße.

13. Waffenraum
Speere, Schilde, Keulen und Äxte liegen hier in großer Zahl herum – jeweils mindestens im Dutzend, alle in Riesengröße. Es gibt vier Schwerter (Zweihändige für menschengroße Wesen), zwei große Streitkolben (zum Anheben Stärke 17 benötigt) und ein Bündel 2 m langer Speere, welche die Riesen als Wurfspeere nutzen. Die Schilde lehnen alle an den Wänden.

Schätze. Hinter dem siebten Schild, das die Charaktere untersuchen, liegt ein *Kriegshammer +1*. Ein weiterer Hammer liegt außer Sicht in einer Ecke und wird nur bei genauer Untersuchung des Raumes entdeckt. Mit Hilfe eines Zaubers *Magie entdecken* offenbart sich eine Aura der Illusionsmagie, die von einem *Magischer Mund* herrührt, welcher auf ihm liegt. Wird er von einem Zwerg aufgehoben bellt er: „Hier ist ein Kuss für dich, du Wicht!"

14. Gästeunterkunft
Der Wolkenriesengesandte und der Steinriese (zurzeit in der Großen Halle, Gebiet 11) sind hier untergebracht. Insgesamt enthält der Raum sieben Betten und diverse kleinere Möbel wie Stühle, Nachttische und Truhen. Eine Fackel brennt am westlichen Ende des Raumes in einer Halterung; auf der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine weitere nicht brennende Fackel in einer ähnlichen Halterung. Verschiedene Häute und Felle bedecken den Boden, weitere hängen zusammen mit der Kleidung der Riesen an den Wänden. Sie sind allesamt wertlos, genau wie der Inhalt der Truhen und der Taschen unter vier der Betten. Jedoch gibt es hier etwas von Wert für jene, die es finden können.

Schätze. Die nicht brennende Fackel ist eine Illusion, was durch Berührung herausgefunden werden kann. Jemand, der sie betrachtet, ohne sie zu berühren, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 ebenfalls erfahren, dass sie eine Illusion ist. Die Wandhalterung enthält tatsächlich eine Waffe des Wolkenriesen: ein intelligentes Zweihandschwert namens Waythe (Siehe Anhang A).

15. Gemeinschaftsraum
Hier gibt es diverse Pritschen, Kisten, Hocker, einen Tisch, zwei Bänke und diverse Alltagsgegenstände.

16. Gemeinschaftsraum
Dieser Raum ist fast identisch mit dem gegenüberliegenden (Gebiet 15), nur dass sich hier einige Umhänge, und Häute an den Wänden und auf dem Boden befinden.

Schätze. Eine kleine Kiste auf einem Hocker in der nordöstlichen Ecke enthält einige Zwergen- und Elfenohren. Eines davon trägt noch immer einen Ohrring mit einem Edelstein (Wert 50 GM).

17. Küche
Dies ist eine typische Riesenküche mit Arbeitsflächen entlang der Wände, einigen Tischen, Bänken, einigen Hockern und verschiedenen Koch- und Backutensilien (Töpfe, Kessel, Schüsseln, Messer, Gabeln, Löffel, Kellen, Spieße usw.).

Neunundzwanzig Orksklaven (**Gemeine**) arbeiten hier, werden bei einem Konflikt aber fliehen. Fünf Hügelriesendiener (nutze die Werte für **Oger**) und sechs junge Ogerdiener (nutze die Werte für **Orks**) fliehen ebenfalls, rufen dabei aber laut um Hilfe.

18. Arbeitsraum
Der Lagerraum nördlich der Küche dient ebenfalls als Speiseraum für die Dienerschaft. Er enthält drei Tische, einen langen Tresen, Hocker, Bänke und eine Auswahl an Küchenwerkzeugen. Zahlreiche Säcke, Kisten und Fässer enthalten Mehl, Trockenfleisch, Trockenobst, Honig und andere Speisen. Verschiedene Käse, Geräuchertes und Würste hängen von den Deckensparren. Riesige Fässer enthalten diverse Getränke – Bier, Met und Wein– alle in Riesenstärke. Brotlaibe, noch warm aus dem Ofen, sind auf einem Tisch gestapelt.

18A. Vorratskammer
Dieser Raum im Süden enthält weitere Vorräte ähnlicher Natur wie jene im Arbeitsraum (Gebiet 18), sowie Treppen hinab in die Gewölbeebene.

19. Gesindeunterkunft
Ein großer Gemeinschaftsraum im äußersten Norden der Feste enthält verschiedenste Pritschen, Stühle, Tische, Hocker und dergleichen. Er ist mit alter Kleidung und Müll übersät. Sechs Hügelriesendienerinnen (nutze die Werte für **Oger**) halten sich hier auf, und einige von ihnen schäkern mit einem stattlichen **Hügelriesen**. Der Riese wird sich auf einen Kampf einlassen, um vor seinen Bewunderern anzugeben. Bis seine Trefferpunkte unter die Hälfte seines Maximums fallen, wird er nicht um Hilfe rufen. In der Runde, in der es dazu kommt, beginnt er zu brüllen. Einige der Dienerinnen werden ihm helfen, sobald er zu schreien beginnt, andere werden aber den direkten Konflikt vermeiden und vielleicht versuchen, die Charaktere anderweitig zu verletzen oder in Nachteil zu bringen.

Der Riesenkrieger ist der Hüter der Wölfe in Gebiet 22. Seine Peitsche hängt neben der Tür in der Südwestecke des Raumes; diese Peitsche muss den Wölfen nur gezeigt werden, um sie winselnd und gebückt zum Rückzug zu bewegen.

20. Orksklavenunterkunft
Diese verdreckte und stinkende Halle ist mit Pritschen und Müll gefüllt. Die beiden Orksklaven (**Gemeine**), die sich gerade hier aufhalten, sind zu schwer verwundet, um arbeiten zu können (denn Tritte von Riesen brechen Knochen). Die anderen Sklaven arbeiten anderswo für das Bankett.

Die beiden Sklaven werden den Charakteren jedoch bereitwillig helfen, wenn man sie lässt. Sie wissen vom Aufstand im Gewölbe und teilen den Charakteren mit, dass sie jeden Ork, den sie dort antreffen, als Freund begrüßen können. Sonst kennen sie nur die Gesindeunterkunft (Gebiet 19), die Küche (Gebiet 17) und die Große Halle (Gebiet 11).

21. Ogerunterkunft
Die Hügelriesen beschäftigen Oger als Kundschafter, Boten, Diener und ähnliches, denn die Oger sind ihnen treue Lakaien, Arbeiter und Kämpfer. Zusätzlich zu jenen in der Großen Halle (Gebiet 11) und den Halbstarken, die in der Küche (Gebiet 17) arbeiten, gibt es hier fünf weitere Oger, die gerade mit Würfelspiel und Biertrinken beschäftigt sind. Oger sind ein rauer Haufen; daher wird Lärm aus diesem Gebiet keine Aufmerksamkeit erregen. Auf dem Boden verteilt finden sich hier etwa zwei Dutzend Häutehaufen, die den Ogern als Lager dienen. Eine verschlossene Eisentruhe steht in einer der Ecken.

Schätze. In einem der Haufen versteckt liegt ein Ledersack mit sowohl einem Trank der Sturmriesenstärke als auch einem Trank der Unsichtbarkeit. Es gibt zehn dieser Haufen, und der Sack ist im siebten verborgen, den die Charaktere untersuchen.

Ein Oger trägt einen Edelstein an einem Band um den Hals (Wert 250 GM). Die Kreaturen haben insgesamt 381 KM als Einsatz für ihr Würfelspiel dabei.

Das Schloss der Truhe kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 geöffnet werden, oder von jemandem, der den Schlüssel besitzt, den einer der Oger in der Großen Halle (Gebiet 11) bei sich trägt. Die Kiste enthält 955 SM, 202 GM und 19 PM.

22. Offener Hof

Vierzehn **Schreckenswölfe** laufen hier frei umher und attackieren augenblicklich jeden Humanoiden, der den Hof betritt. Sehen sie jedoch die Peitsche aus Gebiet 19, lassen sie wimmernd und geduckt jeden passieren.

23. Wachraum

Ein sehr großes Horn ruht auf einem kleinen Tisch im Zentrum des Raumes; hineinzustoßen ruft die Schreckenswölfe herbei. Acht Hocker und zwei Bänke stehen entlang der Wände, und ein Bündel aus achtzehn Speeren lehnt neben der Tür. Eine Reihe von sieben riesigen Schilden und vier Keulen steht entlang der südlichen Wand. Die Wachen, die üblicherweise hier stationiert wären, nehmen an den Feierlichkeiten in der Großen Halle teil.

24. Baracke

Niemand hält sich zurzeit in der Baracke der Hügelriesen auf. Sie enthält zehn Betten, ebenso viele Hocker und Truhen, zwei Tische, eine Bank und diversen Schrott. Einige Häute verzieren Boden und Wände, außerdem liegen zerbrochene Waffen und verbeulte Helme verstreut.

25. Baracke

Dieser Raum ähnelt dem in Gebiet 24 (siehe oben), mit Ausnahme eines teilweise abgetrennten Bereichs im Nordwesten. Dieser Alkoven gehört der Hauptfrau der Wache, welche nun an der Feier teilnimmt. Es gibt hier drei Kisten, alle gefüllt mit Kleidung und Ausrüstung für die Wachen und sie selbst. Riesige Stiefel füllen einen Sack, der an einer Wand herabhängt.

Schätze. Einer der Stiefel am Boden des Sacks ist mit 300 GM und zwei Edelsteinen (Wert jeweils 100 GM) gefüllt. Ein weiterer Sack unter der Pritsche der Hauptfrau enthält nichts außer alten (menschlichen) Helmen, Erinnerungen an erschlagene Feinde.

Gewölbeebene: Allgemeines

Die Karte 6.2 zeigt die untere Ebene des Gehöfts. Die Steinarbeiten sind alt, aber halten sich gut, wenn auch hier und da mit Mörtel und neuen Steinbrocken geflickt. Die natürlichen Höhlen enthalten Stalagmiten, aber die Riesen haben Stalaktiten in den zentralen Kavernen (Gebiete 19-21) entfernt, um einfacher passieren zu können.

Decken. Durchgänge haben gebogene Decken und alle 3 m Stützen, wobei der Scheitelpunkt der Bögen bei etwa 5 m liegt. Die Deckenhöhe in kleineren Räumen beträgt 6 m, wiederum gebogen und gestützt. In großen Räumen und Kammern ist die Decke 9 m hoch. In natürlichen Höhlen im Südosten (Gebiete 19-21) variiert die Deckenhöhe, etwa 4,5 m in Passagen und 6 m in größeren Bereichen. Die Decke im Hort der Aaskriecher (Gebiet 23) ist etwa 12 m hoch.

Türen. Solange nicht anders erwähnt, sind die Türen in der Gewölbeebene vergleichbar mit denen der oberen Ebene; alle aus eisenverstärkten Stämmen, jede etwa 2 m breit und zwischen 4,50 und 5 m hoch.

Beleuchtung. Fackeln und Kohlebecken erleuchten einige Bereiche, wenige sind anderweitig erhellt, wie in der jeweiligen Beschreibung angegeben. Die Höhlen aus unbehauenem Stein (Gebiete 19, 20, 21 und 23) sind unbeleuchtet.

Geheimtüren. Geheimtüren in der Gewölbeebene sind gut versteckt. Es wird ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 benötigt, um eine solche Tür zu finden.

Zufallsbegegnungen

In der Gewölbeebene gibt es stündlich die Chance auf eine Zufallsbegegnung. Am Ende jeder Stunde konsultiere den passenden Abschnitt je nach Aufenthaltsort der Charaktere.

Ausgehobene Räume und Gänge. Wenn die Charaktere sich in den Gebieten 1 bis 18, Gebiet 22 oder 24 bis 33 aufhalten, wirf einen W12. Bei einem Wurf von 1 kommt es zu einer der folgenden Zufallsbegegnungen:

- Vier **Oger** auf der Suche nach Orks
- Der Aufseher (siehe Gebiet 2), auf Inspektion, begleitet von einem **Menschenaffen** (eines seiner Haustiere)
- Zwölf rebellische **Orks** auf Nahrungssuche, zwei mit schweren Armbrüsten und vergifteten Bolzen bewaffnet

Höhlen. Halten sich die Charaktere in den Gebieten 19 bis 21 oder 23 auf, wirf einen W20. Bei einem Wurf von 1 kommt es zu einer der folgenden Zufallsbegegnungen:

- 1W4 junge **Rieseneidechsen** aus Gebiet 21
- 1W3 **Aaskriecher** aus Gebiet 22 auf dem Weg zu den Erdspalten

Orte auf der Gewölbeebene

Die folgenden Orte sind auf der Karte 6.2 zu finden.

1. Verteilerplatz

Am Fuße der Treppen, die aus Gebiet 18A der oberen Ebene herabführen, befindet sich ein Raum, in dem die Sklaven versammelt und unter Bewachung zu ihren diversen Aufgaben eingeteilt werden. Er dient zudem als Aufenthaltsraum für die Gewölbemannschaft. Einige rauchende Fackeln brennen an den Wänden. Mehrere Bänke und Tische wurden aus dem Weg und an die Wände geschoben, sodass nun der schwarze Steinboden, von unzähligen Füßen abgeschliffen, offenbart wird.

2. Kammer des Aufsehers

Ein unordentlicher Raum befindet sich neben dem Verteilerplatz; der Boden ist bedeckt mit Häuten, einem Bett, einem Tisch, einem Stuhl, zwei Holzkästen, einigen Kisten und Fässern, einer Truhe sowie einem Sammelsurium aus Rüstungen, Waffen, Möbeln, Geschirr und dergleichen.

Hier lebt der Aufseher, ein grässlicher Hügelriese (nutze die Werte für Steinriesen, ohne Steintarnung), bucklig und verwachsen, mit nur einem guten Auge. Er ist durch und durch bösartig, stark und gnadenlos. In seiner Unterkunft trifft man ihn nie ohne seine zwei Menschenaffen (die jeweils über 30 TP verfügen) an. Einer steht nördlich der Tür Wache, der andere auf einer Plattform über der Tür.

Der Wächter trägt ein dickes Kettenhemd (daher seine RK) und er kämpft mit einer riesigen Streitaxt +1, die ihm einen +10 Bonus aufs Treffen gibt. Er hat eine Reichweite von 4,50 m mit dieser Waffe, die bei einem Treffer 20 (3W8 + 7) Hiebschaden verursacht.

Schätze. Unter einem losen Stein im Boden ist ein Loch mit 1.250 GM, drei 250 GM Edelsteinen, zwei 100 GM Edelsteinen und einem großen, irdenen Krug, der vier Tränke der Wasseratmung enthält.

3. Zellenblock

Im äußeren Wachraum halten sich zwei **Grottenschrate**, zunächst am östlichen Ende, auf. Wenn sie nicht direkt attackiert werden, schlagen sie Alarm, indem sie einen großen Messinggong neben der Tür schlagen. Werden sie daran gehindert und stehen sie einem offensichtlich überlegenen Feind gegenüber, täuschen sie vor, sich zu ergeben und weisen die Charaktere auf die vierte Zelle hin (siehe unten), wo – so sagen sie – Schätze verborgen sind. Dann, während die Charaktere gegen die Monster in der Zelle kämpfen, schlagen die Grottenschrate Alarm und fliehen. Zusätzlich zu dem Alarmgong enthält der Wachraum einen Tisch, zwei Hocker, Fackeln und einen Schlüsselring, mit dem sich vier der fünf Zellen öffnen lassen.

Die Zellen, von links nach rechts gesehen, haben folgende Insassen:

Erste Zelle. Ein menschlicher Händler (**Adeliger**), der vor einiger Zeit gefangen genommen wurde und durch Misshandlung dem Wahnsinn anheimfiel, sitzt in der ersten Zelle am nächsten zur Tür.

Zweite Zelle. Ein zweiter menschlicher Gefangener, ein Ingenieur (**Gemeiner**) wird am Leben gelassen, um beim Ausheben neuer Gebiete in der Gewölbeebene zu helfen. Er kann seinen Rettern nicht behilflich sein, wird sie aber mit seinen Diensten belohnen.

Dritte Zelle. Ein elfischer **Ritter** ist an die Wand gekettet. Er ist durch Folter verwundet (zurzeit bei 14 Trefferpunkten). Er wird bereitwillig zu den Waffen greifen und seine Retter unterstützen und bietet ihnen an, ihnen aus Dankbarkeit ein Jahr ohne Bezahlung zur Seite zu stehen.

Vierte Zelle. Die Grottenschratwachen werden sagen, dass man ihnen befahl, drei „magische Skelette" in einer der Zellen vor Dieben zu bewachen. Um ihre Geschichte zu untermauern werden sie – wahrheitsgemäß – zugeben, keinen Schlüssel für diese Zelle zu besitzen. Tatsächlich liegen drei skelettierte Kreaturen in der Zelle, jede davon mit einem glänzenden Ring mit einem großen Edelstein am Finger.

Das Schloss der Tür kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 geöffnet werden, oder durch einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Die drei Kreaturen sind **Gruftschrecken**, welche umgehend jeden attackieren, der die Zelle betritt. Die Ringe, die sie tragen, bestehen aus Messing und Glas.

Fünfte Zelle. Fünf gefangene **Ork**rebellen sind in die östlichste Zelle gepfercht. Drei andere der ihren wurden bereits zu Tode gefoltert und gefressen, sodass sie mehr als bereit sind jedem zu helfen, der ihnen die Flucht vor den Riesen verspricht. Die Orks können die Charaktere gen Süden und Osten zum Versteck der Rebellen (Gebiet 19) führen und geleiten sie sicher an den Wachen hinter der Barrikade im Süden (dem Ort markiert mit B) vorbei, wenn die Charaktere in der Lage sind, den Grottenschrat am Wachposten (W) westlich davon zu bezwingen.



Gebiet der Grottenschrate (Gebiete 4-8)

Jedes der fünf Gebiete der Grottenschratgemeinschaft wird von einigen Fackeln oder Feuerschalen erleuchtet. Häute und Felle dekorieren Wände und Böden, während Berge von Stroh und ähnlichem als Bettstatt dienen. Die übrige Möblierung besteht aus einigen wenigen Hockern und kleinen Kisten, zusammengewürfelten (wertlosen) persönlichen Gegenständen und Tischen mit Essensresten und einigen Stücken Besteck.

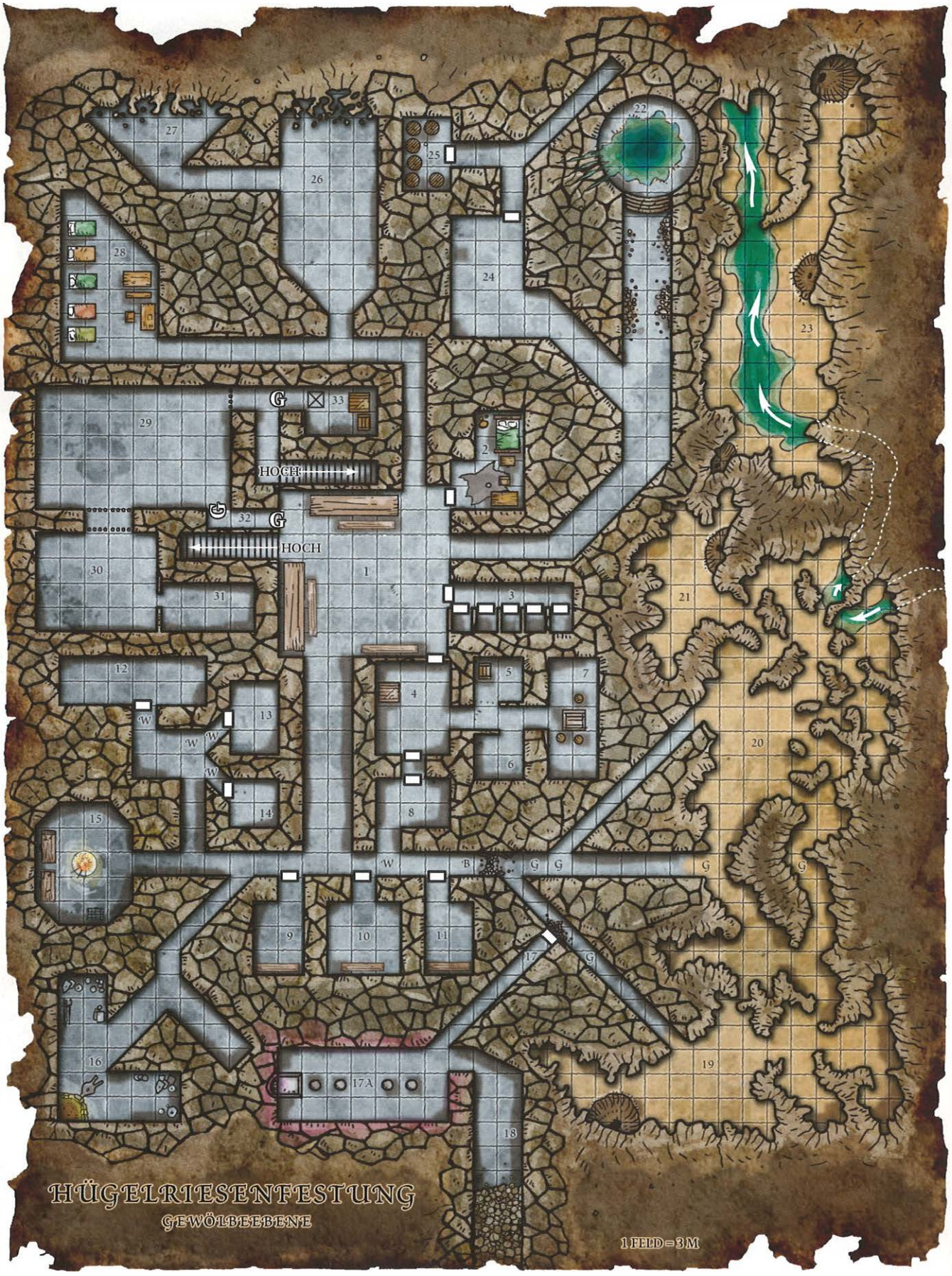
4. Außenposten. Dieser Raum beherbergt acht **Grottenschrate**, wachsam und bereit für Ärger. Sie tragen jeweils 2W4 GM bei sich.

5. Baracke. Diese kleine Baracke wird gerade von neun schlafenden **Grottenschraten** genutzt.

6. Baracke. Diese kleine Baracke gleicht der in Bereich 5, nur mit acht schlafenden Grottenschraten.

7. Kammer des Grottenschrat-Hauptmanns. Im Moment sitzen fünf Grottenschrate – der Hauptmann (ein **Grottenschrat-Häuptling**) und fünf Leutnants (**Grottenschrate**) – um einen wackligen Tisch, trinken Bier und besprechen einen Plan, die rebellierenden Orks in Gebiet 19 auszulöschen. Alle fünf tragen Langschwerter, die bei einem Treffer 11 (2W8+2) Hiebschaden verursachen, bei sich sowie je 50 GM. Der Hauptmann hat zudem einunddreißig 10 GM Edelsteine in einer Tasche unter seiner Rüstung verborgen.

8. Außenposten. Dieser Ort wird von sechs **Grottenschraten** bewacht. Diese alarmierten Gesellen bereiten sich auf einen Angriff auf die Orkrebellen vor. Einer von ihnen ist immer im Korridor außerhalb des südlichen Ausgangs postiert (an dem Ort, den die Karte mit einem W markiert) und beobachtet die Barrikade (B) im Osten.



Karte 6.2: Hügelriesenfestung, Gewölbeebene

Quartier der gehorsamen Sklaven (Gebiete 9-11)

Die drei Kammern südlich des Grottenschratgebiets werden von Orksklaven bewohnt, welche von ihren Herren als harmlos betrachtet werden. Daher sind die Räume nicht stark bewacht. Jede Tür ist von außen mit einer Eisenstange verriegelt.

Jeder der Räume wird von rauchenden Fackeln an den Wänden erhellt, und schimmliges Stroh ist über den Boden verteilt. Grobe Bänke sind in die Wände gearbeitet.

Die Bewohner dieser Räume sind bis zur Hilflosigkeit gebrochen. Sie werden sich verteidigen, sollten sie attackiert werden, bieten sonst aber keinen Widerstand.

9. Baracke. Dieser Raum beherbergt vierundzwanzig unbewaffnete Orksklaven (sechs Orks, achtzehn Ork **Gemeine**).

10. Baracke. Dieser Raum beherbergt dreißig unbewaffnete Orksklaven (sieben Orks, dreiundzwanzig Ork **Gemeine**).

11. Baracke. Dieser Raum beherbergt fünfundzwanzig unbewaffnete Orksklaven (fünf Orks, zwanzig Ork **Gemeine**).

Barrikade. Östlich von diesen drei Räumen (nahe des Ortes, der auf der Karte mit B markiert ist), wird der Korridor von einer Ansammlung von Felsen und Geröll blockiert.

Quartier der aufsässigen Sklaven (Gebiete 12-14)

Drei Abschnitte im Westen des Grottenschratgebiets werden genutzt, um Orksklaven unterzubringen, die sich als schwierig herausgestellt haben; daher stehen sie unter schwererer Bewachung. Eine **Grottenschrat**-Wache hält Ausschau nach Ärger und ist an der Position stationiert, die mit einem W auf der Karte markiert ist.

Jede der Baracken wird durch eine Gittertür verschlossen, durch die die Grottenschrate ein Auge auf die Sklaven haben können. Jede davon ist mit Schloss und Riegel gesichert. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 geknackt, oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden.

Die Räume sind unbeleuchtet, nur spärlich mit Stroh bedeckt und erfüllt vom Gestank ungewaschener Orks.

Die Sklaven hier sind nicht so zahm wie in den südlichen Zellen. Wenn ihre Wächter ausgeschaltet und sie befreit werden, werden einige von ihnen bereit sein, gegen die Riesen zu den Waffen zu greifen.

12. Baracke. Dieser Raum beherbergt achtundvierzig unbewaffnete Orksklaven (dreizehn Orks, fünfunddreißig Ork Gemeine).

13. Baracke. Dieser Raum beherbergt vierundzwanzig unbewaffnete Orksklaven (fünf Orks, neunzehn Ork Gemeine).

14. Baracke. Dieser Raum beherbergt sechzehn unbewaffnete Orksklaven (zehn Orks, sechs Ork Gemeine). Werden sie befreit, sind sie mehr als gewillt gegen ihre Kerkermeister zu kämpfen. Sie wissen von einem Unterschlupf von flüchtigen Orks irgendwo im Süden, aber nicht die genaue Lage des Rebellenhauptquartiers.

15. Folterkammer

Dieser große Raum enthält diverse Gerätschaften, um Gefangene aller Größen fachgerecht zu foltern – eine eiserne Jungfrau, zwei Streckbänke, Daumenschrauben, eiserne Stiefel, Ketten, Peitschen, Brandeisen, Strappados und dergleichen. Eine Feuergrube im Zentrum des Raumes taucht ihn in höllisches Licht.

An die nordwestliche und südwestliche Wand gelehnt döst jeweils ein **Hügelriese**.

Schätze. Ein Riese trägt eine Goldkette, an der, gleich einer Taschenuhr, ein Feueropal befestigt ist (Wert 500 GM).

16. Schmiede und Rüstkammer

Stapel von riesigen Waffen und Rüstungen, entweder neu oder reparaturbedürftig, füllen diesen Raum. Ein Alkoven nördlich des Eingangs enthält einige pikengroße Speere, Streitäxte, Zweihandschwerter und andere Waffen und Rüstungen der Riesen. Einige Helme balancieren auf Schilden, andere wurden auf Kriegshämmern oder Streitkolben platziert.

Wenn die Charaktere den Raum betreten, sind der Waffenmeister und der Waffenschmied, zwei **Feuerriesen**, gerade im östlichen Teil des Raumes beschäftigt. Wird eine der Waffen oder Rüstungen im nördlichen Teil berührt, stürzen die Stapel polternd zusammen und warnen die Schmiede. Die Riesen beginnen augenblicklich zu schreien und attackieren.

Ebenfalls befinden sich hier fünf Zwerge, sie sind nahe der Esse und des Blasebalgs in der südwestlichen Ecke an den Boden gekettet und werden gezwungen, Waffen zu fertigen. Vier von ihnen sind zwergische **Gemeine**, nur auf eine mögliche Flucht bedacht, aber der Fünfte ist ein **Veteran**, der anbietet, an der Seite der Charaktere zu verbleiben, solange er einen vollwertigen Anteil an Schätzen und eine Gelegenheit gegen Riesen zu kämpfen erhält.

Schätze. Die Riesenschmiede tragen jeweils einen Sack mit 1.000 GM bei sich.

17. Blockierte Passage

Die rebellischen Orks haben hier Steine gegen die Nordseite der Tür gestapelt, um sie geschlossen zu halten. Die Holztür ist mit zerfallenden Bronzebändern und einem schweren Bronzeriegel gesichert. Hinter der Tür führt der ungenutzte, stinkende Korridor in den Südwesten.

17A. Seltsamer verlassener Tempel

Dieser Raum besteht aus leicht purpurn-grün leuchtendem Stein, verziert mit verstörenden Zeichen, die einen von den Wänden und Säulen aus anzustarren und ihre Position zu wechseln scheinen, wenn man ihnen den Rücken zuwendet. Die Wände zu berühren lässt die Charaktere erschauern und eine Säule zu berühren verursacht Übelkeit – eine Kreatur, die dies versucht, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Misslingen wird die Kreatur für 1 Stunde vergiftet.

Am westlichen Ende des Tempels steht ein Altar von bleichem, gelb-grauem, durchscheinendem Stein. Er fühlt sich schmierig an, hat aber keinen offensichtlichen Effekt auf jene, die ihn berühren. Hinter dem Altar finden sich niedrige, unebene Stufen, die in einen halbrunden Alkoven führen, dessen hintere Wand aus purpurn-schwarzem, glasartigem Material besteht. Jeder, der vor dieser Wand steht und sie für 1 Runde betrachtet, sieht wie eine sich windende, amorphe Form in kränklichen Malve- und Violetttönen ihre formlosen Glieder ausstreckt, um den Betrachter zu umgreifen. Dieser Anblick zwingt den Charakter zu einem Intelligenzrettungswurf gegen SG 15, um nicht mit Wahnsinn verflucht zu werden (wie der Wahnsinn-Effekt des Zaubers *Symbol*, allerdings permanent, bis er mit *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung*, *Heilung* oder ähnlicher Magie beendet wird).

Schätze. Der erste Charakter, der die Wand betrachtet und nicht dem Wahnsinn verfällt, entdeckt, dass ein Ring der Gedankenabschirmung auf dem Altar erschienen ist. Jeder andere Charakter, der die Prüfung erfolgreich übersteht, wird mit einem Edelstein im Wert von 1.000 GM belohnt, der auf dem Altar erscheint.

18. Verschüttete Sakristei

Die sichtbaren Wände des nach Süden führenden Ganges zeigen noch Reste von widerwärtigen Malereien und Reliefs von ekelerregenden Dingen. Nach etwa 12 m ist der Korridor komplett von tonnenweise Stein und Geröll blockiert.

19. Natürliche Höhle

Während ihrer Grabungen stolperten die altertümlichen Baumeister der Festung auf ein ausgedehntes Netz aus natürlichen Höhlen und Kavernen. Der südliche Teil dieses Netzwerks wird nun von achtundsiebzig geflohenen Orksklaven bewohnt, darunter zwei **Orogs**, sechsundzwanzig **Orks** und fünfzig Ork-**Gemeine**, die hier Zuflucht finden.

Die Orks bereiten eine Rebellion gegen die Riesen vor und sind mit Keulen, Äxten, Dolchen und diversen abgenutzten Waffen sowie sieben wertvollen Armbrüsten bewaffnet. Sie erhalten ihre Nahrung durch Raubzüge, aufgestockt durch Pilze, die sie am Erdloch im Südwesten der Kaverne finden.

Die Orkrebellen stehen in unsicherem Frieden mit den nahebei lebenden Troglodyten (siehe Gebiet 20) und tauschen mit diesen Kreaturen Nahrung gegen Wasser. Wenn man den Orks nicht-aggressiv begegnet und die Charaktere einen möglichen Kampf gegen Grottenschrate oder Riesen erwähnen, werden sie schnell umgänglich.

Wachposten. Die Orks haben an mehreren Stellen (auf der Karte mit G markiert) Wachen postiert, deren Hauptaufgabe es ist, als Beobachter auf Eindringlinge aus angrenzenden Gebieten zu achten. Diese Orks werden bei Gefahr zu Gebiet 19 eilen und die anderen warnen.

Schätze. Die Orks haben Beute im Wert von 110 KM, 23 SM und 45 GM gesammelt.

20. Kaverne der Troglodyten

Ein Stamm Troglodyten lebt im zentralen Teil des Kavernen-Komplexes. Die Gruppe besteht aus dreiundzwanzig erwachsenen **Troglodyten** und vierzehn Jungen (benutze die Werte für **Kobolde**). Gefangen zwischen den Orks in Gebiet 19 und den Echsen in Gebiet 21, versuchen sie zurecht zu kommen, bis ihnen die Flucht gelingt.

Schätze. Der Anführer des Stammes besitzt vier Edelsteine im Wert von je 100 GM. Neun der anderen Troglodyten besitzen einzelne Edelsteine, sieben im Wert von 50 GM und zwei 10 GM Steine. Diese Edelsteine werden von den Troglodyten als heilige Gegenstände betrachtet und wer sie berührt, wird wild attackiert.

21. Hort der Echsen

Ein Paar von außerordentlich alten und großen Höhlenechsen hat diesen Ort auserkoren, um seine Jungen großzuziehen. Die Erwachsenen verwenden die Werte für **Riesenkrokodile**, nur dass sie Dunkelsicht auf 18 m, eine Klettergeschwindigkeit von 9 m und keine Schwimmgeschwindigkeit haben. Ihre vier Jungtiere nutzen die Werte für **Rieseneidechsen**.

Die Echsen wagen sich gelegentlich hinaus, um zu jagen und Troglodyten oder Orks zu verschlingen, aber ihr Hauptjagdrevier ist die Reihe von Höhlen unter ihrer eigenen. Der Eingang hierzu befindet sich in einem Erdloch in der östlichsten Ecke ihres Unterschlupfes. Diese nicht kartographierten tieferen Kavernen erstrecken sich weit in die Finsternis und sind bar jeden Schatzes oder interessanter Dinge, abgesehen von unterschiedlichen Pilzen. Wenn es an Beute mangelt, ernähren sich die Echsen von diesen.



22. Teilweise geräumte Passage zur Zisterne

Die brunnenähnliche Kammer am Ende des Korridors ist mit tiefem Wasser gefüllt. Die dunkle Flüssigkeit ist kühl und trinkbar, und nur einige wenige Albino-Kaulquappen leben darin. Diese Notfallwasserversorgung wird durch Quellen hinter der Wand im Westen gespeist.

Das Wasser ist 4 m tief, und am Grund gibt es einen Durchgang, groß genug für einen mittleren Humanoiden. Er ist aus bearbeitetem Stein konstruiert, windet sich hinauf und erlaubt Zugang zum Strom, der durch Gebiet 23 fließt. Wer etwa drei Meilen stromabwärts reist – eine Strecke, die stets unter Wasser zu bereisen ist – erreicht einen kleinen Teich südlich der Festung.

23. Kaverne der Aaskriecher

Am nördlichen Ende des Kavernen-Komplexes führen zwei Erdlöcher in ein größeres Gebiet, in dem eine Gruppe von Aaskriechern lebt. Sie kommen von Zeit zu Zeit her, um sich zu paaren oder Beute zu verschlingen, die andere Kreaturen zum Fressen hierher schleppen. Allerlei Knochen, menschlich und andere, türmen sich hier und dort auf. Selten kommen andere Kreaturen hierher, denn üblicherweise ergänzen daraufhin ihre Knochen die übrigen.

Wenn die Charaktere ankommen, befinden sich zwei **Aaskriecher** im nordöstlichen Ausläufer der Höhle. Alle 10 Minuten besteht eine 30-Prozent-Chance, dass 1W3 weitere dieser Monster aus dem nördlichen oder südlichen Erdloch auftauchen.

Schätze. Über die Jahrhunderte haben sich beachtliche Schätze im Unterschlupf dieser Wesen angesammelt, aber es ist schwierig, sie zwischen all den Knochen und Geröll zu finden. Drei Personen benötigen 30 Minuten, um das Gebiet gründlich abzusuchen. Wenn dies geschieht, nutze die Tabelle: Schatzhort Herausforderungsgrad 5-10 in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* S. 137. Wirf einmal für jede Münzart, dann einen W100 um zu bestimmen, ob es Edelsteine, Kunstgegenstände oder Magische Gegenstände gibt.

24. Lagerraum

Die Kammer am Ende des Korridors nach Nordwesten enthält diverse Werkzeuge für das Graben und Steinmetzkunst – Schaufeln, Spitzhacken, Hämmer, Bohrer, Meißel, Körbe und dergleichen, viele in Riesengröße, aber auch einige für kleinere Wesen.

Die Tür im Norden ist mit einem großen Vorhängeschloss verschlossen. Um es zu öffnen, wird Diebeswerkzeug und ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 benötigt. Die Tür kann auch von jemanden geöffnet werden, der einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 ablegt.

25. Weinkeller

Eine Tür mit einem Vorhängeschloss, identisch zu dem in Gebiet 24, blockiert die Tür in den Weinkeller. Darin werden neben einigen großen Fässern und diversen Fässchen, dreizehn Fässer mit je 20 Litern hervorragenden Weins gelagert. Jedes davon ist verplombt und mit einem schwarzen Wachssiegel verschlossen, in das Wachs wurde ein Totenkopf geprägt.

Der Wein ist schwarz und hat einen leicht erdigen Geruch, er schmeckt wie kein anderes Getränk und ist derart hervorragend, dass es schwer ist, mit dem Trinken aufzuhören. Ein Charakter, der den Wein kostet, muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution oder Weisheit gegen SG 15 ablegen (nach Wahl des Trinkers), um mit dem Trinken aufzuhören. (Ein Liter reicht, um einen Riesen torkeln zu lassen, während ein halber Liter einen Menschen betrunken macht.) Bei einem misslungenen Rettungswurf wird der Trinker für 1 Stunde betrunken (vergiftet) und muss dann den Rettungswurf wiederholen.

Bei erfolgreichem Rettungswurf hört der Charakter nach 1 Stunde auf zu trinken und ist nicht länger betrunken. Bei misslungenem Rettungswurf nach 1 Stunde trinkt der Charakter weiter, bis er für einige Stunden ohnmächtig wird, dann erwacht und für 1 Stunde danach noch betrunken ist.

Wenn die Trunkenheit endet, nach 1oder mehreren Stunden, erleidet der Trinker eine Stufe Erschöpfung.

Schätze. Der Wein war ein Geschenk an Häuptling Nosnra von den Kreaturen, die die Angriffe der Riesen lenken, als Gegenleistung für treue Dienste. Die Charaktere können diesen Fakt aber nur erahnen. Wegen seiner Stärke und Qualität hat der Wein einen Marktwert von 500 GM pro Fass, wenn die Charaktere ihn sicher aus dem Gewölbe in die Zivilisation transportieren können.

26. Unfertige Galerie

Die Nordseite dieses Gebietes wird noch ausgehoben, und einige Werkzeuge liegen herum. Sonst ist dieser Ort unauffällig und leer.

27. Unfertige Kammer

Ein weiterer unbeleuchteter, uninteressanter Ort mit einigen über den Boden verstreuten Werkzeugen.

28. Unterkunft für Steinriesen-Arbeiter

Der Raum am Ende des Korridors enthält Stapel von Häuten, fünf Pritschen, einige Hocker, zwei Tische und diverse Kisten und Säcke mit persönlichen Gegenständen (darunter einige riesige, dünne Bücher über Bergarbeitstechniken, geschrieben in Riesisch und mit vielen Bildern).

Zwei **Steinriesen**, Untergebene des Riesen in der Großen Halle, haben dies zu ihrer Unterkunft gemacht. Die Riesen sind die obersten Bergleute und Ingenieure für alle Arbeiten auf dieser Ebene. Sie sind nicht daran interessiert, für die Hügelriesen zu kämpfen und lehnen eine Auseinandersetzung mit Eindringlingen höflich ab, solange sie nicht attackiert werden.

Schätze. Wenn die Charaktere das persönliche Hab und Gut untersuchen, enthält die dritte Kiste die gesammelte Bezahlung der Riesen in Höhe von 4.800 GM.

29. Falsche Schätze

Wenn die Charaktere die Stufen in Gebiet 10A herabsteigen und dem offensichtlichen Weg folgen, kommen sie in eine große Kammer, in der ein sanftes Glimmen von Licht aus der westlichen Ecke scheint. Hier findet sich eine Ansammlung von Truhen, eine so gekippt, dass einige der Edelsteine aus ihrem Innern vor ihr auf dem Boden verstreut liegen. (Es sind wertlose Steine, ebenso in den anderen Truhen.)

Im Süden trennen dicke Eisengitter diesen Raum von einem weiteren, der in Dunkelheit gehüllt ist.

Wenn die Charaktere einen der Koffer oder deren Inhalt berühren, fallen schwere Eisengitter über dem Eingang herab. Dieses Fallgitter kann von jemandem angehoben werden, dem ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 gelingt. Zur gleichen Zeit heben sich die Gitter zum angrenzenden Raum (Gebiet 30) in die Decke und erlauben es den Kreaturen darin, herauszukommen und zu attackieren.

30. Gefangene Wächter

Vier **Mantikore** sind hier gefangen, um für Nosnra als Schatzwächter zu fungieren. Durch einen Schacht werden sie mit Küchenabfällen gefüttert. Sie sind wild vor Wut über ihre Gefangenschaft und attackieren bei der ersten Gelegenheit. Die Mantikore können ihre Schwanzstacheln durch die Gitter schießen, aber nicht mit Klauen oder Bissen angreifen, solange die Gitter unten sind.

Wenn die Gitter unten sind, können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 angehoben werden. Für jede 3-m-Sektion ist ein eigener Wurf nötig.



31. Kleine Schatzkammer

Der Ort, den die Mantikore bewachen sollen, ist ein Lagerraum für die Reichtümer des Häuptlings.

Schätze. Der Raum enthält sieben Truhen und einige leere Kisten. Die Truhen enthalten folgendes:

- Die erste Truhe enthält Beutel mit Münzen (insgesamt 13.000 KM).
- Wird die zweite Truhe geöffnet, löst das eine Sichelklingenfalle aus, die den Öffnenden zum Ziel hat (Angriffswurf +7) und bei einem Treffer 10 (3W6) Hiebschaden verursacht. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 kann ein Charakter Veränderungen an den Scharnieren erkennen, die Teil des Mechanismus sind. Mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 kann die Falle entschärft werden. Die Truhe enthält Beutel mit Münzen (insgesamt 9.100 SM).
- Die dritte Truhe enthält lose Münzen (insgesamt 2.400 EM) und einen unbeschrifteten Trank (einen *Trank des Gifts*).
- Die vierte Truhe enthält siebenundzwanzig Kupferbarren im Wert von je 400 KM.
- Die fünfte Truhe ist leer.
- Die sechste Truhe enthält elf elfenbeinerne Stoßzähne im Wert von je 250 GM.
- Die siebte Truhe ist verschlossen, und das Schloss ist mit einer Giftnadelfalle gesichert (siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Die Nadel verursacht 1 Punkt Stichschaden und überträgt eine Dosis Drowgift (siehe Beispielgifte in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). In der Truhe befinden sich lose Edelsteine, dreihundertfünfundzwanzig insgesamt, je im Wert von 1 GM.

32. Geheimraum

Dieses Versteck ist mit Gucklöchern für den Häuptling versehen, sodass er die Gebiete 1 oder 29 beobachten kann. (Es gibt auch kleinere Löcher in etwa 1,50 m Höhe, die der Riese nie bemerkt hat.)

Zwei Hebel sind in die westliche Wand eingearbeitet. Diese kontrollieren die schweren Fallgitter, die den Eingang zu Gebiet 29 versperren, oder die Mantikore aus Gebiet 30 freilassen.

33. Geheime Schatzkammer des Häuptlings

Hinter der Geheimtür zu diesem Raum liegt eine verborgene Grube, 9 m tief, verdeckt durch eine Falltür, die sich wieder schließt, sobald jemand hindurch gefallen ist. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, bemerkt die Falltür. Zusätzlich kann die Falltür mit einem Stärkewurf gegen SG 10 aufgehebelt oder mit einem Kletterhaken oder ähnlichem verkeilt werden. Ein Charakter, der dies versucht, muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 ablegen, oder der Keil versagt, wenn jemand auf die Tür tritt. Eine Kreatur, die in die Grube fällt, erleidet Fallschaden plus 11 (2W10) Stichschaden durch Spieße am Boden. Die Spieße sind vergiftet. Wird man durch sie verwundet, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder man erleidet 22 (2W10) Giftschaden, die Hälfte bei Gelingen.

Schätze. Der Raum enthält zahlreiche wertvolle Dinge, darunter:

- 8.000 GM in losen Münzen in einer großen Truhe
- 1.000 PM in einer verschlossenen Eisenkiste (zum Öffnen benötigt man Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15)
- Elf Edelsteine im Wert vom 100 GM, vier Edelsteine im Wert von 500 GM und zwei Edelsteine im Wert von 1.000 GM in einer Schatulle
- Sieben Schmuckstücke in einer weiteren Schatulle (je 500 GM)

Zusätzlich scheint eine große Menge an gelbem Schimmel die südwestliche Ecke des Raumes zu befallen. Physischer Kontakt damit verrät dessen illusorische Natur. Jemand, der ihn untersucht ohne ihn zu berühren, muss einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 ablegen, um ihn als Illusion zu erkennen. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Illusion für den Charakter durchscheinend.

Die Illusion verbirgt folgende Gegenstände, welche an der Wand hängen: Einen Köcher mit elf *Pfeilen +1*, ein *Speer +2* und ein *Kurzschwert der Flammenzunge*. Ein Charakter, der auf das Schwert eingestimmt ist, kann eine Aktion aufwenden, um ihm den Befehl „Edelsteine und Juwelen entdecken" zu geben. Wer dies tut, erfährt die Art und Anzahl solcher Objekte in Radius von 18 m um das Schwert.

Zuletzt steht in der südwestlichen Ecke etwas, das ein zerbrochenes Fass zu sein scheint. Dies ist eine weitere Illusion, die einen gut gearbeiteten Behälter verbirgt, der eine Obsidiankiste und eine Karte enthält, die zeigt, wo der Gletscherriss der Frostriesen zu finden ist.

In der Obsidiankiste befindet sich eine lange, dünne Kette aus einem seltsamen schwarzen Material und eine Anleitung in Riesisch (in zwergischer Schrift) auf einer Seite aus Menschenhaut. Die Anleitung sagt, dass die Kette dazu gedacht ist, sie auf eine flache Oberfläche in Form einer 8 zu legen. (Wer *Magie entdecken* wirkt, entdeckt eine Aura der Beschwörungsmagie.) So ausgelegt transportiert die Kette einen Riesen oder bis zu sechs menschengroße Personen in je einer Schlaufe der 8 zum Gletscherriss, wenn einer von ihnen die Karte hält. (Nosnra nutzt diesen Weg um zu fliehen, wenn er sich in Gefahr sieht.)

Der Gletscherriss des Frostriesenjarls

Dutzende Meilen nördlich und westlich des Gehöfts des Hügelriesenhäuptlings, zwischen den höchsten Berggipfeln, liegt die Festung von Grugnur, Fürst der Frostriesen. Da Frostriesen an den Überfällen in den Tälern beteiligt waren, wird die Gruppe sich mit ihnen auseinandersetzen müssen, wie sie es mit den Hügelriesen taten: Tod und Zerstörung sollen unter die Frostriesen fahren, gleichermaßen wie sie mit den Völkern der Täler verfuhren. Die Gruppenmitglieder, die beim Angriff auf das Gehöft dabei waren, sollten wissen, dass die wichtigste Mission darin besteht, Informationen zu sammeln. Sie sollen herausfinden, wer oder was hinter der unheiligen Allianz von Hügel-, Stein-, Frost- und möglicherweise anderen Riesen steckt. Jede Information über die Hintergründe muss schnellstmöglich den adligen Sponsoren der Mission überbracht werden, während die Gruppe weitere Hinweise und damit die Verursacher verfolgen soll. Jegliche Schätze kann die Gruppe behalten. Dies soll die Belohnung für die Gefahren sein, denen sie gegenübertritt – und derer gibt es viele in den Eishöhlen und Felskavernen des Jarls. Das Böse wurzelt tief hier, weitaus schlimmer als unter den Hügelriesen.

Das Abenteuer leiten

Wie auch im ersten Teil des Abenteuers solltest du nach eigenem Ermessen Änderungen vornehmen. Beachte, dass die Riesen hier, wenn sie vom Schicksal der Hügelriesen erfahren haben, oder Überlebende von dort sie erreichen, sie alarmiert sein werden. Die Frostriesen werden Fallen, Hinterhalte und Verteidigungsstellungen errichten und vollen Vorteil aus dem trügerischen Terrain ihrer Festung ziehen (Eishänge, zum Einsturz vorbereitete Tunnel und dergleichen). Sie werden auch aktive Bemühungen unternehmen, die Operationsbasis der Charaktere zu finden (Winterwölfe sind gute Spurenleser), und wenn sie erfolgreich sein sollten, diese im unglücklichsten Moment angreifen. Notiere das Schicksal wichtiger Riesen, ihrer Verbündeten oder Gefangenen. Jene, die überleben, können später im Abenteuer eine Rolle spielen.

Beginn des Abenteuers

Es wird davon ausgegangen, dass die Gruppe entweder der Karte folgt, die sie im Gehöft erbeuten konnte oder die magische Kette nutzt, um in der Umgebung des Gletscherrisses anzukommen. Wenn sie einige Stunden nutzt, um die Gegend zu erkunden, wird sie eine versteckte Höhle entdecken, in der sie sicher Unterschlupf findet, ihre Reittiere, Ausrüstung und auch Schätze lagern kann, vorausgesetzt, sie unternimmt minimale Vorkehrungen, um ihr Versteck verborgen zu halten (sie führt niemanden zu diesem Ort, lässt kein Licht heraus scheinen, verursacht wenig Lärm, etc.). In jedem Fall wird dieselbe Suche auch den Gletscherriss offenbaren.

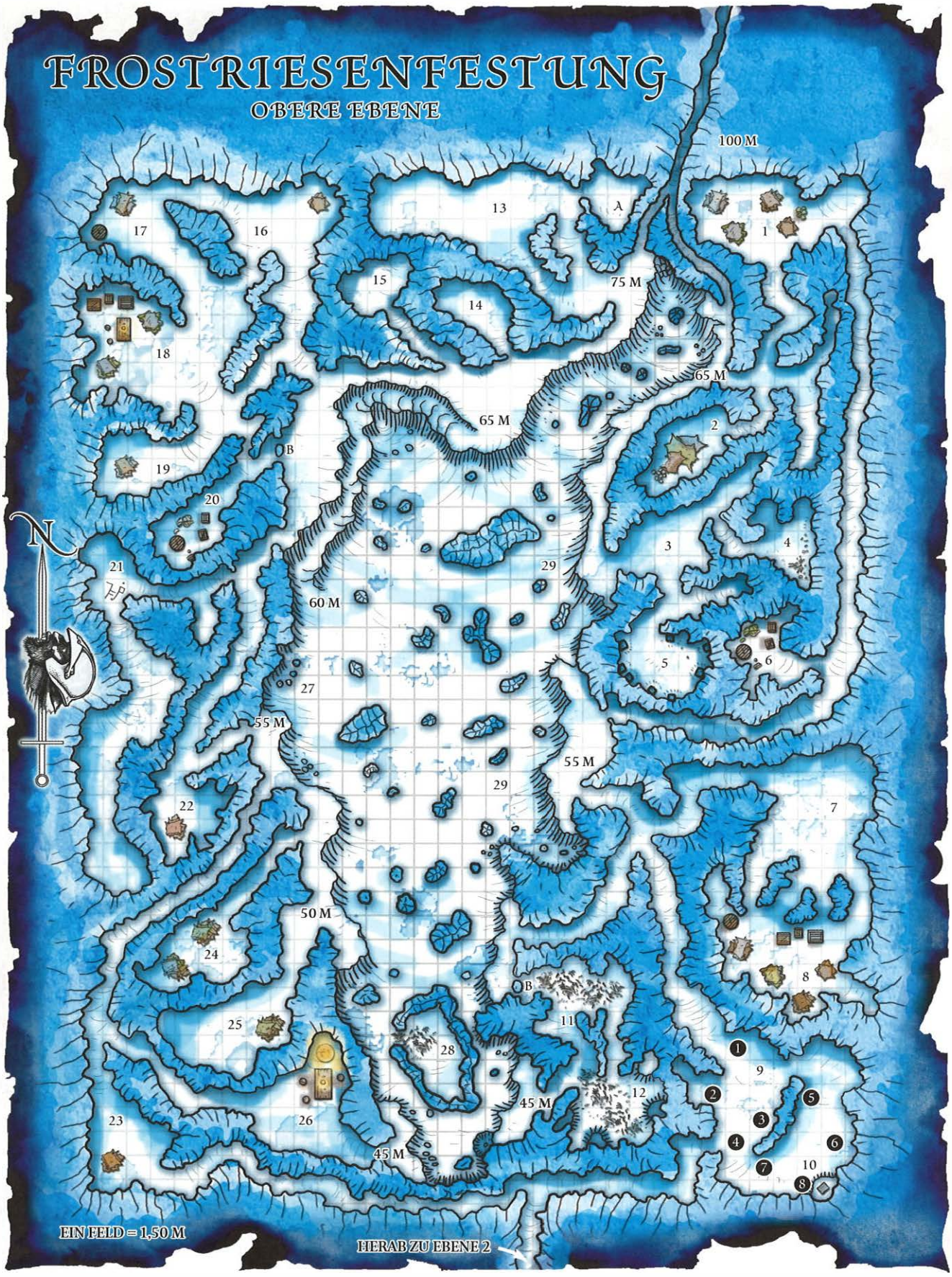
Die Gruppe kann auf der Oberfläche des Gletscherbergs (über den gezeigten Höhlen) reisen, um den kompletten Riss zu umgehen, wenn sie wünscht. Seile können herabgelassen werden, um tiefere Vorsprünge zu erreichen – je nach Position 15 bis 55 m. Jede Stunde, die die Gruppe durch das eisige Terrain reist, lass einen zufälligen Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 durchführen. Wenn er misslingt, rutscht der Charakter aus und fällt. Misslingt er um mehr als 5, rutscht der Charakter über den nächsten Rand hinab.

Der ganze Ort ist windig und sehr kalt. Die Sichtweite beträgt oberhalb des Risses 45 m. Der Wind innerhalb des Risses ist noch stärker und die Sichtweite beträgt nur 10 m. Der Grund des Risses ist ein Labyrinth aus Schnee- und Eishügeln, in dem hier und da Spitzen von Eis und Felsen aus dem Boden ragen wie Reißzähne. Jede Bewegung wird durch dieses schwierige Terrain beeinflusst. Durch die Kraft des Windes und seinen unvorhersehbaren Änderungen resultieren Versuche zu schweben oder zu fliegen in einer Bewegung in eine zufällig bestimmte Richtung in Höhe der halben zurückgelegten Entfernung (nutze zur Richtungsbestimmung einen W8: 1 Norden, 2 Nordosten, 3 Osten, usw.).

Wenn die Charaktere sich im Riss befinden und vor Monstern flüchten, machen die schneesturmartigen Bedingungen es schwierig ihnen zu folgen. Die Charaktere erhalten einen Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), um Verfolgern zu entkommen. Zugleich erhalten aber Winterwölfe eine um 4 Punkte erhöhte passive Wahrnehmung, wenn sie die Charaktere verfolgen.

Die Karte der Charaktere zeigt den Weg zum Eingang des Gletscherrisses, sie wissen aber nicht, welchen Weg sie dann nehmen sollen. Außer wenigen Riesenfußspuren verwehen alle Fährten, die einen Hinweis auf genutzte Pfade geben könnten. Die Charaktere müssen von sich aus herausfinden, was vor ihnen liegt.

Wenn die Abenteurer sich entscheiden, sich zwischen ihren Vorstößen zurückzuziehen, können sie ihre verborgene Höhle als Basis nutzen, so sie sie entsprechend vorbereitet haben.



Karte 6.3 Frostriesenfestung, obere Ebene

Obere Ebene: Allgemeines

Karte 6.3 zeigt die obere Ebene des Gletscherrisses. Die Passage im Nordosten im oberen Teil der Karte zeigt den abgewetzten Pfad, den die Riesen nutzen, um den Gletscherriss zu betreten. Der Pfad gabelt sich im Eingangsbereich, jede Seite führt zu einem der eisigen Vorsprünge entlang der Seiten des Risses. Die Höhlen und Kavernen hier sind hauptsächlich aus Eis, mit wenigen Gebieten aus Fels hier und da.

Beide Vorsprünge neigen sich leicht hinab, wie an den Höhenangaben vermerkt. Von einer Höhe von 75 m über dem Grund des Risses im Norden, zu etwa 45 m Höhe im Süden der Vorsprünge. Das zentrale Gebiet ist der Riss selbst, und die Öffnungen um ihn herum sind Eingänge in die Höhlen und Tunnel entlang seiner Wände.

Felsblöcke. Einige der Höhleneingänge sind mit massiven Felsblöcken versperrt (die Stellen, die mit B auf der Karte markiert sind). Mittlere oder kleinere Kreaturen müssen zum Entfernen dieser Hindernisse einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegen.

Decken. Höhlen und Kavernen haben Deckenhöhen zwischen 10 und 15 m, Tunnel und Passagen zwischen 8 und 10 m.

Beleuchtung. Die Ebene wird von oben von gedämpftem, grünlichem Licht erhellt, welches Fackeln und ähnliches unnötig macht.

Geheimtüren. Geheimtüren im Gletscherriss sind von Eis und Schnee verborgen und daher schwer zu entdecken. Man benötigt einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20, um eine solche Tür zu finden.

Rutschiges Eis. *Feuerball*-Zauber oder andere Feuereffekte in diesen eisigen Gebieten machen den Untergrund sehr rutschig. Eine Kreatur, die von einem Angriff getroffen wird oder sich weiter als ihre halbe Geschwindigkeit über rutschiges Eis bewegt, muss einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen, oder fällt zu Boden. Bis 5 Minuten nach einem feurigen Effekt wird die Zone ebenfalls von verhüllendem Nebel erfüllt.

Zeichen des freien Durchgangs

An einigen Orten im Gletscherriss können die Charaktere besondere Gegenstände erlangen, die ihnen ermöglichen, sich durch die Festung zu bewegen, ohne Alarm auszulösen. Wenn ein Mitglied der Gruppe ein solches Zeichen vorzeigen kann, erweitert sich dieses Privileg auf die gesamte Gruppe. Diese Individuen sind sicher vor Angriffen der Riesen und ihrer Verbündeten, solange sie keine aggressiven Handlungen ausführen.

Zufallsbegegnungen

Auf der oberen Ebene der Frostriesenfestung gibt es stündlich die Chance auf eine Zufallsbegegnung. Wirf nach jeder Stunde einen W12. Bei einer 1 kommt es zu einer der folgenden Begegnungen:

- 1W4 +1 **Yetis**
- Ein **Frostriese**
- 1W4 +1 **Oger**
- 1W6 +1 **Winterwölfe**

Orte auf der oberen Ebene

Die folgenden Orte sind auf der Karte 6.3 vermerkt.

1. Wachstation in Eishöhle

Ein **Frostriese** hält hier zu jeder Zeit Wache, um die unbefugte Nutzung der langen Passage nach Süden zu verhindern. Wenn das Kampfglück sich gegen ihn wendet, flieht er durch die Passage, um die Wachen in den Gebieten 9 und 10 zu warnen.

Der Raum enthält Stapel von Häuten, einen riesigen Sack und einen Haufen Felsen und Eisbrocken als Wurfgeschosse. Die Wache wird das Werfen dem Nahkampf, wenn möglich vorziehen. Seine Schätze befinden sich in Gebiet 6. Beachte, dass der Riese in Gebiet 2 Kampflärm hören wird und seinem Kameraden zur Hilfe eilen wird (genau wie anders herum).

2. Wachstation in Eishöhle

Ein **Frostriese** hält hier Wache. Auf dem Boden liegt eine Schlafstätte aus Häuten und zwei Taschen. Die Wache hält einen ausreichenden Vorrat an Wurffelsen und Eisbrocken bereit, um sie auf Gegner zu schleudern.

Wenn der Riese Lärm aus Gebiet 1 vernimmt, wird er dort zur Hilfe eilen. Gleichermaßen wird er selbst die Wache aus Gebiet 1 herbeirufen, sollte er attackiert werden.

Schätze. Unter dem Stapel von Häuten liegt ein Silbergürtel im Wert von 250 GM. Der Riese trägt eine Schmuckkette um sein Handgelenk (eine Halskette im Wert von 500 GM). Eine der Taschen enthält 950 GM.

3. Leere Eishöhle

Wenn in der leeren Kammer südlich der Wachstation Lärm verursacht wird, wird die Decke aus Eis und Eiszapfen teilweise einstürzen. Eine Kreatur unter der Decke muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder erleidet 16 (3W10) Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf entsteht halber Schaden. Leisere Geräusche oder optische Hinweise können als Warnung dienen.

4. Kleine Eishöhle

Diese knochenübersäte Höhle ist die Behausung zweier erwachsener **Winterwölfe** und ihren drei halbstarken Jungen (nutze die Werte für **Schreckenswölfe**). Wenn die Jungen verletzt werden, kämpfen die Eltern rücksichtslos, riskieren Gelegenheitsangriffe und vereinen ihre Angriffe, um schnell zu töten.

5. Eiskavernen

In einer Kammer südöstlich der Wolfshöhle haben die Riesen acht Leichname von entstellten Opfern erhalten, sie aufrecht positioniert und in Blöcken in transparentes Eis eingeschlossen. Diese Ausstellung beabsichtigt, Eindringlinge abzuschrecken. Die Körper sind offensichtlich zerhackt und sehr tot, nicht einfach komplett gefroren.

Schätze. Jede dieser Leichen trägt etwas von Wert bei sich im Eis. Begonnen beim nördlichsten und im Uhrzeigersinn enthalten die Eisblöcke:

- Einen Zwerg und eine *Streitaxt +1*
- Einen Elf mit einem länglichen Kasten zu seinen Füßen (enthält einen *Zauberstecken des Frostes*)
- Einen Menschen mit einem juwelenbesetzten Gürtel (Wert 1.000 GM)
- Einen Menschen mit einer Röhre in der Hand, die eine *Schriftrolle des Schutzes* (Elementare) enthält
- Ein Zwerg, der ein zu seinen Füßen einen Beutel Edelsteine ausgeschüttet hat (siebenunddreißig an der Zahl, Wert je 10 GM)
- Einen Menschen mit einem *Ring des Widerstands* (Feuer)
- Einen Halbelfen, der einen gerissenen Sack umklammert, der im Innern silbrige Münzen enthält (471 SM)
- Einen Menschen in glänzender Rüstung, die eine *Rüstung der Verwundbarkeit* ist

Starke Vibrationen, wie von lauten Geräuschen, kann einen Einsturz wie in Gebiet 3 verursachen.



6. Vorräte

Diverse Stücke gefrorenen Fleisches, einige Ballen Stoff, Stapel von Häuten und diverse Kisten und Fässer mit Nahrung werden in dieser Höhle gelagert.

Schätze. Wenn die Charaktere einige der Kisten oder Fässer bewegen, wird der dritte Behälter eine versteckte Öffnung mit 600 GM, vier Edelsteinen (je 250 GM) und einer Silberröhre (Wert 50 GM) mit einer Schriftrolle offenbaren. Die Rolle enthält einen Zauber *Wunden heilen* der 3. Stufe.

7. Kaverne

Diese natürliche Felskaverne ist von Eis bedeckt. Solange ein Charakter nicht aktiv aufmerksam ist, wird nur der Mangel an Licht darauf hinweisen, dass sie nicht mehr von massivem Eis umgeben sind. Auf dem Boden nahe dem südöstlichen Ende liegen vier große Haufen pelzige Häute (oder mehr, wenn Oger aus dem Gehöft überlebt haben und hierher gekommen sind).

Die Häute bedecken vier schlafende **Oger**, die auf eine Audienz mit dem Jarl warten. Jeder Lärm wird sie wecken und sie werden sowohl ihre Gefährten in Gebiet 8 alarmieren, als auch versuchen, der Gruppe zu entkommen und die Riesen zu warnen.

Schätze. Jeder Oger besitzt 200 GM und einen Edelstein im Wert von 100 GM.

8. Südliche Kaverne

Ogersöldner im Dienste Jarl Grugnurs sind hier untergebracht. Zurzeit halten sich hier sechs Oger auf. Alle werden erbittert kämpfen, wenn man es ihnen befiehlt, oder sie Eindringlinge entdecken. Es gibt hier zudem fünf Truhen, zwölf Säcke und drei Fässer, sowie zahlreiche Haufen der üblichen Häute als Schlafplätze.

Schätze. Einige der Behälter in der Kaverne enthalten Gegenstände von Wert oder möglichem Interesse.

Die zweite Truhe, die geöffnet wird, enthält eine Ohrensammlung, die vierte enthält 1.300 KM, 1.000 SM, 150 EM und 1.000 GM.

Der neunte Sack, der untersucht wird, enthält sechs Stücke Silberschmuck (Wert je 50 GM) und acht Stücke Goldschmuck (Wert je 100 GM).

Das erste Fass, das geöffnet wird, enthält eine Schädelsammlung.

Unter dem zehnten Haufen Häute verbergen sich zwei *Heiltränke* und ein Armband aus goldenem Stoff, mit einem Verschluss aus Elfenbein und Bernstein in der Form eines Bären. Das Armband hat einen Wert von 500 GM und dient als Zeichen des freien Durchgangs.

Kavernenwachposten (Gebiete 9 und 10)

Die Riesen, denen man hier begegnet, sind stets wachsam (sie schlafen nicht). Um die Position jeder Wache zu bestimmen, wenn die Charaktere den Raum das erste Mal betreten, wirf zweimal einen W4. Nutze das erste Ergebnis als Position der ersten Wache in Gebiet 9. Addiere 4 zum zweiten Ergebnis und nutze dies als Position für die zweite Wache in Gebiet 10. Diese Wachen werden miteinander kooperieren und versuchen, Hinterhalte zu legen.

9. Nordöstliche Kammer. Ein Frostriese hält wachsam Ausschau. Der Riese hat seine Zweihandaxt und einen Wurffelsen zur Hand, zahlreiche zusätzliche Felsen sind nahe des Eingangs gestapelt (Positionen 1 und 4).

10. Südöstliche Kammer. Ein Frostriese ist hier stationiert. Wenn er alarmiert wird, wird er sich in Gebiet 9 bewegen und sich in den Kampf stürzen.

Schätze. Die Wache trägt ein Armband als Zeichen des freien Durchgangs, wie in Gebiet 8 beschrieben. Acht Säcke sind an der Südmauer aufgestapelt (Nahe Position 8), jeder enthält 200 GM.

Ein Felsvorsprung in der Südostwand, 3 m über dem Boden, beherbergt eine Felstruhe. Menschengroße Charaktere können sie vom Boden aus nicht sehen. Sie enthält zwei weitere Armbänder und einen Beutel mit fünf Edelsteinen (Wert je 100 GM).

Ausgang zur unteren Ebene. Die Passage, die von hier nach Westen führt, trifft auf einen abschüssigen Tunnel, der 30 m hinabführt, bevor er in Gebiet 1 der unteren Ebene endet.

11. Höhle der Knochen

Dieser Ort ist zur Entsorgung ungewollter Körper und ähnlicher Überreste gedacht, die die Riesen von weiter oben hier hinabwerfen. Wenn die Charaktere entscheiden, die Überreste zu durchsuchen, benötigen sie 10 Minuten, um einen Quadranten von 3 m Länge zu untersuchen, und Kröten aus Gebiet 12 kommen hierher, wenn sie Lärm hören, um nach Nahrung zu suchen. Selbst wenn die Charaktere leise sind, gibt es eine kumulative Chance über 15 Prozent für jede 10 Minuten, dass Kröten auf Nahrungssuche herkommen.

Schätze. Obwohl es so scheint, als könnten sich hier einige Wertgegenstände verstecken, finden sich nur einige wenige Münzen – Je 1W6 von Kupfer, Silber und Gold – sowie einige zerbrochene Waffen, Tonscherben und dergleichen.

12. Niedere Knochenhöhle

Dieser Ort ist übersät von Knochen und Schädeln und dient fünf Rieseneiskröten (siehe Anhang B) als Unterschlupf. Diese Kreaturen ernähren sich von dem, was sie in Gebiet 11 finden. Die Kröten ruhen auf kleinen Vorsprüngen 3 bis 4 m über dem Boden und sie werden herabspringen und alles attackieren, was sie erreichen können.

Schätze. Die Kreaturen besitzen einen Wertgegenstand, einen natürlich geformten rötlich-violetten Amethyst in der Gestalt einer Kröte (Wert 1.000 GM). Er sitzt auf einer Erhebung in der Mitte der Höhle, und die Kröten beten ihn als Gottheit an.

13. Eiskaverne

Dieser Ort ist die Wohnstatt von sechs Yetis, die den Riesen als Kundschafter dienen. Der Anführer der Yetis befindet sich an dem mit A markierten Platz und trägt ein *Frostbrand*-Zweihandschwert. Er kämpft mit dieser Waffe anstelle seiner Klauen. Sie verursacht bei einem Treffer 11 (2W6+4) Hiebschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden und schlägt große Stücke aus jenen, die von seinem eisigen Blick gefesselt sind.

Schätze. Der Yeti-Anführer besitzt, begraben unter Schnee, einen Hort aus elf Elfenbeinstoßzähnen, jeder wiegt 2 Pfund und ist 200 GM wert.

14. Nebelige Eishöhle

Heiße Luft von irgendwo unterhalb dringt aus zahlreichen Rissen in diese Höhle und erfüllt sie mit klammem, kaltem Nebel. Die Risse sind etwa 30 cm breit, nicht breit genug, um ein Hindernis darzustellen. Der Nebel verhüllt alles in diesem Gebiet, und der Boden ist sehr rutschig.

Eine Kreatur, die hier von einer Attacke getroffen wird oder sich mehr als ihre halbe Geschwindigkeit bewegt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen oder fällt zu Boden. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr lässt der Charakter etwas aus seiner Hand fallen, und es rutscht in einen der Risse, wo es in unbekannte Tiefen stürzt und für immer verloren ist.

15. Eishöhle

Dies ist der Bau zweier großer Schneeleoparden (nutze die Werte für Tiger), die den Yetis in Gebiet 13 als Haustiere dienen. Die Kreaturen ruhen auf einem Vorsprung über dem Boden der Höhle und versuchen Eindringlinge zu überraschen.

Barackenkomplex (Gebiete 16-19)

Diese Sektion der Festung beherbergt eine Gruppe von Frostriesen, die sich für einen Raubzug bereit machen. Jedes der Gebiete beinhaltet Schlafplätze, einen Tisch und Hocker und einige riesige Waffen. Jeder Riese hier trägt 2W4 Felsen als Wurfgeschosse bei sich.

16. Äußerer Schlafbereich. Ein Frostriese bewohnt die nordöstliche Höhle.

17. Oberer Schlafbereich. Die Nordwestliche Höhle beherbergt einen Frostriesen.

18. Mittlerer Schlafbereich. Zwei Frostriesen belegen die größte der Höhlen, im hinteren Teil der Höhle befindet sich eine etwa 50 cm tiefe klare Wasserquelle, an deren Boden sich zweihundertachtundsiebzig klare Kristalle im Wert von je 10 GM befinden.

19. Unterer Schlafbereich. Ein Frostriese befindet sich in der südlichsten Höhle.

20. Eisige Vorratshöhle

Dieser Ort ist gefüllt mit großen und kleinen Stücken gefrorenen Fleisches. Einige Brocken erinnern an Stücke von Menschen und anderen Humanoiden.

21. Eiskaverne

In den Boden ist eine riesische Warnung in zwergischen Runen geritzt, die klar angibt, dass dieser Ort gemieden werden soll. 3 m, nachdem die Passage sich nach Südwesten wendet, scheinen die Wände mit rauem, altem Elfenbein besetzt zu sein – es handelt sich allerdings um einen Befall mit braunem Schimmel (Siehe „Gefahren in Gewölben", im *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Der Boden ist bedeckt von kleinen Hügeln, die aussehen wie alter Schnee, aus dem Knochenstücke ragen. Dies sind die Überreste der diversen Kreaturen, die dem Schimmel zum Opfer fielen.

22. Wacheishöhle

Zwei **Frostriesen** sind hier stationiert, einer bewacht den Höhleneingang, während der andere auf einem Stapel Häute ein Schläfchen hält. Acht Wurffelsen befinden sich für sie in Reichweite in der Höhle.

Schätze. Jeder Riese trägt einen Sack bei sich. Sonst gibt es nichts von Wert.

23. Wachhöhle.

Zwei **Frostriesen** rasten hier. Ein Riese achtet auf die beiden Passagen, während der andere auf einem Stapel Häute schläft.

Schätze. Es gibt vier Säcke in der Höhle.

Ausgang zur unteren Ebene. Die Passage nach Osten trifft auf einen abschüssigen Tunnel, der 30 m hinabführt, bevor er in Gebiet 1 der unteren Ebene endet.

24. Besucherhöhle

Zwei **Hügelriesen** und ihre drei Hügelriesendiener (nutze die Werte für **Oger**) haben hier ein Lager errichtet und warten darauf, dass der Jarl sie empfängt. Die Höhle enthält fünf Stapel Häute und fünf riesige Taschen.

Schätze. Die vierte Tasche, die geöffnet wird, enthält einen vergoldeten Schädel, der eine zusammengerollte Nachricht von Häuptling Nosnra an Jarl Grugnur enthält. Dieses Dokument dient als Zeichen des freien Durchgangs zur Halle der Feuerriesen. Der größte Hügelriese weiß, dass sie nach ihrem Besuch beim Jarl nach Süden, ins Reich König Snurres aufbrechen wollen, um eine Nachricht an den König der Feuerriesen zu überbringen.

Zudem trägt jeder Hügelriese einen Pelzumhang im Wert von 1.000 GM.

25. Besucherhöhle

Zwei Steinriesen sind in den Gletscherriss gekommen, um dem Jarl ihren Respekt zu erweisen und zu prüfen, wie es um den Krieg der Frostriesen gegen die Menschheit steht. Sie werden ihre Beobachtungen, wenn möglich, anderen Steinriesen mitteilen. Sie kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden. Jeder trägt eine steinerne Zweihandkeule und drei Wurffelsen bei sich.

Schätze. Zwischen den Stapeln von Häuten in der Höhle ist eine juwelenbesetzte Platinkrone versteckt, die die Steinriesen dem Jarl als Geschenk überreichen wollen, wenn er gute Arbeit zu leisten scheint.



Karte 6.4: Frostriesenfestung, untere Ebene

26. Spezielle Besucherhöhle

Diese Höhle wird durch vulkanische Aktivität in ein dumpfes rotes Licht getaucht und ist etwas warm. Hier sind gerade ein **Feuerriesen**-Botschafter und sein Feuerriesendiener (verwende die Werte eines **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuer). Diese haben ihre Botschaft überbracht und stehen kurz davor, wieder in ihre Heimat aufzubrechen. Es gibt hier zwei Stapel Felle und Häute, einen primitiven Tisch, eine Bank, drei Hocker, ein großes Kohlebecken und zwei Riesentaschen.

Schätze. In einer Tasche befinden sich 1.500 GM und in der anderen Tasche 500 GM. Das ist zusätzlich zu dem üblichen Inhalt einer Riesentasche. Der Botschafter trägt einen gefütterten Beutel am Gürtel, in dem sich ein Symbol des Jarls befindet, mit dem dieser seine Treue zu König Snurre bezeugt. Es handelt sich um die Statue eines Bären, der sich auf die Hinterbeine aufgerichtet hat. Er besteht aus solidem Silber und hat Topasaugen (Wert 1.500 GM).

27. Winterwolfsrudel

An der westlichen Seite der Kluft befindet sich die Lagerstätte eines Rudels von fünf **Winterwölfen**. Die Wölfe werden von den Frostriesen dazu ermutigt, herumzustreifen.

28. Schneebedeckte Eiskuppel

Diese ausgehöhlte Eisformation wurde von der Kreatur erschaffen, die sich darin niedergelassen hat. Es handelt sich um einen **Remorhaz**, der kürzlich hier eingezogen ist. Eine Handvoll verätzte Skelette sind in seiner Lagerstätte verstreut.

29. Weisse Blobs

An den Stellen, die auf der Karte mit 29 markiert sind, hält sich je ein riesiger Weißer Blob auf. Benutze die Werte für **Schwarze Blobs**, nur sorgt eben ihre Farbe dafür, dass sie in dieser Umgebung perfekt getarnt sind. Solange sich ein Weißer Blob hier nicht bewegt, erinnert er in jeder Hinsicht an einen großen Haufen Schnee.

Untere Ebene: Allgemeines

Die untere Ebene des Gletscherrisses ist auf Karte 6.4. dargestellt. Dabei handelt es sich größtenteils um natürliche Felsformationen, wobei die Riesen Verbindungsgänge grob aus dem Fels geschlagen und manche Bereiche auch erweitert haben.

Felsbrocken. Manche Gänge sind durch große Felsbrocken blockiert (auf der Karte mit einem B markiert). Mittelgroße oder kleinere Kreaturen benötigen einen erfolgreiche Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20, um sie aus dem Weg zu schieben.

Decken. Die Deckenhöhe beträgt 7,50 m in den Gängen. Die Decken von kleinen Höhen haben eine Höhe von 9 m bis 12 m und große Höhlen sind zwischen 13,50 m und 18 m hoch.

Beleuchtung. Die Ebene ist entweder von Fackeln oder von Fackelhaltern erhellt. Die Fackelhalter haben die Form von Käfigen und enthalten gefangene Riesenfeuerkäfer. (Diese letztere Art der Beleuchtung findet man vor allem in den Bereichen, die vom Jarl bewohnt werden.)

Zufallsbegegnungen

In der unteren Ebene kann es einmal pro Stunde zu einer Zufallsbegegnung kommen. Würfle am Ende jeder Stunde mit 1W10, bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Du kannst die Zufallsbegegnung frei unter folgenden Optionen auswählen.

- Ein **Frostriese**, ein Wächter, der seine Runden macht
- 1W4 + 1 **Oger**, bei der Erledigung eines Auftrags für den Jarl
- Ein **Frostriese** und zwei **Oger** (Diener), die auf einem Spaziergang sind
- Wenn die Riesen wissen, dass Eindringlinge im Riss sind, können die Helden auf einen **Frostriesen** mit drei **Winterwölfen** treffen, die nach ihnen suchen.



Bereiche in der unteren Ebene

Diese Bereiche sind auf Karte 6.4. verzeichnet.

1. Grosse Eingangshöhle

Der Eingang zur unteren Ebene soll ganz offensichtlich Eindruck schinden. An den Wänden befinden sich Steinmetzarbeiten, die Schlachten und Jagdszenen als Reliefs darstellen. Diese zeigen, wie Riesen Feinde töten, Drachen und andere furchterregende Monster jagen und ähnliche Großtaten begehen. An den Wänden brennen in regelmäßigen Abständen Fackeln.

Überlebende der Heldenangriffe auf der oberen Ebene, die fliehen konnten, werden vermutlich hier Stellung beziehen, wenn sie nicht zu schwer verletzt sind.

Geheime Ausgänge. Die Felsbrocken, die die Gänge nach Osten und Westen versperren, sind so gut in die Felswände eingepasst, dass sie wie normale Höhlenwände aussehen. Die Charaktere müssen sie so wie Geheimtüren entdecken.

2. Höhle mit gewölbter Decke

Wenn man den Felsbrocken bewegt, der diesen Ort vom restlichen Komplex trennt, dann wachen dadurch zwei **Junge weiße Drachen**, ein Paar, auf. Sie werden hier von den Frostriesen gehalten und bewachen einen Schatz. Wenn sie genügend Vorwarnung haben, verstecken sie sich, um die Eindringlinge zu beobachten.

Die einzigen Besucher, gegen die die Drachen nichts haben, sind Frostriesen, die entweder hierher kommen, um sie zu füttern, oder um ihrem Schatz etwas hinzuzufügen. Wenn sich der männliche Drache nicht gerade versteckt, dann sitzt er stolz auf einem Haufen Wertgegenstände, der sich im nördlichen Bereich der Höhle befindet. Das Weibchen ruht auf einem nahen Sims, der aus der Westwand hervorsteht (siehe Bereich 2A).

Schätze. Der Drachenschatz umfasst folgende Reichtümer.

- 15.000 SM und 12.400 GM in losen Münzen
- Acht Silberschatullen mit Elfenbein gefüllt (sie wiegen jeweils 20 Pfund und sind je 300 GM wert, wobei das Elfenbein nochmals je 100 GM wert ist)
- Eine Alabasterstatue, die eine geflügelte Frau darstellt (eine Deva) im Wert von 800 GM
- Sieben weiße Marmorstatuen ohne besonderen Wert
- 350 verstreute Edelsteine im Wert von je 1 GM
- Elf Stück Zinngeschirr von geringem Wert
- 24 Waffen (darunter ein *Dolch +2*)
- Neun Schilde
- Acht Rüstungen (darunter eine versilberte *Kettenrüstung +2*)
- 27 Urnen von geringem Wert
- 61 Flaschen und Fläschchen, die allesamt wertlos sind bis einen *Trank des Gifts*, einen *Trank des Widerstands (Feuer)*, einen *Trank der Verkleinerung* und einen *Trank des Wachstums*

2A. Drachensims

Dieser Sims befindet sich 9 m über dem Höhlenboden und hat im hinteren Bereich eine Vertiefung, die in die Höhlenwand reicht. Dort oben versteckt sich der weibliche Drache und beobachtet das Geschehen. Wenn sie sich in die Schlacht einmischt, versucht sie dabei zuerst, so lautlos wie möglich zu sein.

Schätze. Das Weibchen hat 12 Edelsteine hinter sich auf dem Sims verborgen. Diese sind jeweils 250 GM Wert (acht Opale und vier Diamanten).

3. Verlassene Lagerhöhle

In dieser Höhle findet man die Überreste von Kadavern, ein paar zerschmetterte Kisten mit verdorbenen Nahrungsmitteln, einige aufgeschlitzte Säcke mit vermoderndem Getreide, Weinfässer, deren Inhalt schon lange zu Essig geworden ist, und Bierfässer, die eingeschlagen sind.

Wenn Bewohner der oberen Ebene fliehen mussten und schwer verwundet wurden, dann versuchen sie sich hier zu verstecken und der Aufmerksamkeit zu entgehen.

4. Verlassene Höhle

Trümmer von ehemals riesengroßen Möbelstücken sind hier überall verstreut. Es handelt sich wohl um die Überreste von Tischen, Bänken, Hockern und Stühlen. Die Fackelhalter an den Wänden sind mit Ruß überzogen und halten noch die ausgebrannten Überreste von Fackeln. Drei Frostriesenskelette befinden sich in der Mitte der Höhle.

Schätze. Rund um die Frostriesen sind 500 GM lose Münzen verstreut, die aus einem verrottenden Sack gepurzelt sind. Die Monster aus Bereich 4B greifen jeden an, der die Knochen stört.

4A. Steinschutt

Im Süden der Höhle befindet sich ein weiteres Frostriesenskelett, das von einer Gerölllawine halb verschüttet wurde. Offenbar wollte er von einem Höhleneinsturz im Süden fliehen. Er hat es nicht geschafft und wurde vom herabfallenden Gestein begraben.

Schätze. In einer Skeletthand umklammert er eine eiserne Röhre, in der sich eine Karte befindet. Diese zeigt die Bereiche 1, 2, 3 und 4 der unteren Ebene. Sie ist in Gemeinsprache beschriftet und zwar wie folgt 1 „Großer Eingang", 2 „Lagerort", 3 „Vorräte" und 4 „Große Halle des Jarls". Die Karte zeigt auch einen Gang, der nach Süden führt (es ist jener Gang, der jetzt verschüttet ist). Dieser Gang erreicht auf der Karte nach ungefähr 18 m eine Reihe von Höhlen und Gängen, darunter Garnisonsräume, die Quartiere des Jarls und einen Schatzraum.

Tatsächlich handelt es sich bei der Karte um eine Fälschung, die sich der Jarl ausgedacht hat, um potenzielle Räuber in die Irre zu führen. Falls sich die Charaktere die Mühe machen, den Gang freizulegen, so machen sie dabei eine Menge Lärm und stellen lediglich fest, dass es dahinter nicht weitergeht.

4B. Hungrig und Hüpfend

Sechs **Rieseneiskröten** (siehe Anhang B) haben ihre Lagerstätte ganz im Norden der Höhle. Sie sind hungrig und versuchen alle Kreaturen zu fressen, die in die Höhle kommen. Sie schaffen es, gerade lange genug zu warten, bis die Eindringlinge abgelenkt sind, weil sie die Skelette oder die Goldmünzen in der Mitte der Höhle durchsuchen.

5. Eingangshöhle

Diese Höhle wird durch einen gut getarnten Felsbrocken von der Eingangshalle aus verdeckt und stellt den richtigen Eingang in die Anlage des Jarls dar. Sie wird stets von einem **Feuerriesen** bewacht, der mit Waffen, Felsbrocken zum Werfen und einer Riesentasche ausgerüstet ist. Wenn es zu einem Kampf kommt, versucht er zuerst mit einem großen Eisenhorn, das in der Mitte der Höhle von Eisenketten herabhängt, Alarm zu geben. Der Riese muss dafür eine Aktion einsetzen.

6. Botschafterhöhle

Momentan halten sich hier ein **Oni** und seine vier **Oger**-Diener auf. Sie hatten bereits eine Audienz beim Jarl und nachdem sie einen speziellen Umtrunk abgehalten haben, den sie für den nächsten Morgen planen, werden sie mit einer Paktschriftrolle über das Treffen in ihre Heimat zurückkehren. Die Schriftrolle ist mit einem speziellen Siegel des Jarls versehen und bietet dem Fürsten der Oni 25.000 GM in Form von Edelsteinen und alle Beute, die seine Schergen machen können, wenn er sich dem Krieg gegen die Menschheit anschließt.

Schätze. Der Oni trägt eine *Feuerballhalskette* mit fünf verbleibenden Perlen. Der Oni zögert nicht, sie im Kampf zu benutzen. Er hat einen Beutel mit sechs Edelsteinen im Wert von je 500 GM bei sich (ein Geschenk des Jarls).

Eine kleine Eisenschatulle im Besitz des Onis enthält ein Geschenk an den Fürsten der Onis. Dabei handelt es sich um eine Puzzlebox, die aus 18 Platinplatten, 18 Elektrumplatten und 18 Silberplatten gefertigt ist. Um sie zu öffnen, muss man bestimmte Platten zuerst nach links, dann nach oben und dann nach rechts schieben und das alles in korrekter Reihenfolge. Diese lautet: Platin – Elektrum – Silber zuerst zu beiden Seiten und dann Silber – Elektrum – Platin nach oben.

Die Box erinnert an einen *Nimmervollen Beutel*. Obwohl sie nur 25 cm lang, 15 cm breit und 10 cm tief ist, hat sie doch Platz für 80 Liter Material oder 60 Pfund, was auch immer weniger ist. Momentan enthält sie 500 GM, einen *Trank der Gedankenkontrolle* (Frostriesen, siehe Anhang A) und einen *Trank der Wolkenriesenstärke*.

7. Gasthöhle

Diese Höhle wird von Fackeln erhellt und ist mit Wandteppichen geschmückt. Auf dem Boden liegen Häute und Felle, und an einer Seite steht ein weiches Fellbett. Die Einrichtung besteht aus einer Truhe, einer Tasche, einem Tisch, zwei Stühlen und einer kleinen Kommode. Der **Frostriese**, der momentan hier zu Gast ist, hat sich gerade erst dazu bereiterklärt, als Vollstrecker für den Jarl zu arbeiten.

Schätze. In der Truhe befinden sich 2.200 GM, und der Riese trägt einen Silbergürtel, der mit Elfenbein und Edelsteinen besetzt ist (Wert 600 GM).

8. Gefangenenhöhle

Fackeln verursachen hier ein dämmriges Licht. Eine **Sturmriesin** ist an der Nordwand angekettet. Schwere Eisenketten hängen von ihren Händen und Füßen. Auf einem Fellteppich

in der Mitte des Raumes stehen ein Tisch und zwei Stühle. Auf dem Tisch ist Essen auf sechs goldenen Tellern und in drei silbernen Schüsseln aufgehäuft. Zwei große Karaffen aus Elfenbein, die mit Edelsteinen verziert sind, sind mit köstlichem Wein gefüllt. Der Geruch des Essens und des Weins strömen durch den Raum.

Diese Erfrischungen sollen natürlich dazu dienen, die Riesin weichzukochen und sie davon zu überzeugen, dass sie sich dem Jarl als seine Mätresse anschließt. In Wahrheit hat er dadurch das Gegenteil erreicht. Sie ist bereit, sich jedem anzuschließen, der sie befreit, obwohl sie dennoch böse Charaktere verabscheut. Wenn es bei der Gruppe böse Charaktere gibt, wird sie ihre Verpflichtungen für ihre Rettung so rasch wie möglich erfüllen und sich dann verabschieden. Wenn der Großteil der Gruppe guter Gesinnung ist, ist das vielleicht sogar der Beginn einer langen Freundschaft.

Schätze. Die Teller sind jeweils 500 GM wert, die Schüsseln sind je 50 GM wert und die Karaffen jeweils 100 GM.

9. Diene rhöhle

Hier halten sich acht **Oger** auf. Jeder hat seinen eigenen Haufen aus Häuten und Lumpen auf denen er schlafen kann, eine Holztruhe für seinen Besitz, eine Tasche und einen Haken, an dem er seinen Umhang aufhängen kann. Die Oger dienen dem Jarl und kämpfen wild gegen Eindringlinge.

Schätze. Jeder Oger hat 1W100 SM, 1W100 EM und 1W100 GM in seiner Truhe oder seiner Tasche.

10. Vorraum

Ein **Frostriese** steht in dieser langen Höhle Wache. Er ist mit einer Zweihandaxt und Felsbrocken zum Werfen ausgerüstet. Wenn er Eindringlinge sieht, brüllt er laut Alarm, um die Wachen im Süden zu alarmieren.

11. Grosse Höhle des Jarls

Hier hält der Jarl Audienzen und Festivitäten ab. An den Ost- und Westwänden stehen Tische und Bänke. Sie wurden zur Seite geschoben, weil sie momentan nicht benötigt werden. Gefangene Feuerkäfer erleuchten den Ort mit einem dämmrigen Schein. Momentan scheint die Höhle verlassen zu sein.

Wächter. Die beiden Simse, die mit A und B markiert sind, befinden sich in einer Höhe von 9 m über dem Höhlenboden und sind von Schatten verdunkelt. Auf jedem Sims befindet sich ein wachsamer **Frostriese**, der über sechs Felsbrocken verfügt, um damit nach unten zu werfen.

12. Alkoven und Thronpodest

Eine steinerne Wand umschließt einen Bereich im Süden zur Hälfte. In dem Alkoven befindet sich ein gigantischer Thron aus Knochen und Elfenbein, der mit Schädeln, Silber und Edelsteinen geschmückt ist und an der Südwand des Alkoven steht. Hinter dem Thron ist die Haut eines Weißen Drachens aufgehängt. Vor dem Thron liegt das Fell eines gigantischen Eisbären. Drei Elfenbeinhocker stehen zu einer der Seite des Throns. Auf ihnen sitzen die Leutnants des Jarls, wenn hier eine Audienz oder Feier stattfindet.

Schätze. Bei den Edelsteinen, die den Thron schmücken, handelt es sich um 60 Edelsteine im Wert von je 50 GM, fünfzehn Edelsteine im Wert von je 100 GM, drei Edelsteine im Wert von je 500 GM und einem Edelstein im Wert von 1.000 GM.

13. Wachbereich

Ein **Frostriese** im Süden der Kammer blickt abwechselnd nach Osten und Westen. Er hat zwei Felsbrocken. Wenn er einen Eindringling sieht, dann schlägt er einen großen Gong an der Nordwand. (Wenn er ihn schlecht erreichen kann, wirft er einfach einen Felsbrocken dagegen.)

14. Küche

Zwei Feuerriesendiener (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuer) und vier **Oger** arbeiten in der Küche. Sie grillen gerade ein Pferd über einer Feuergrube und bereiten auch anderes Essen für den Jarl zu. Hier findet man eine Menge Essen, Möbel und Utensilien. Zwischen dem ganzen Essen, das im Norden gelagert wird, befinden sich auch vier menschliche Gefangene (**Gemeine**), die für ein bevorstehendes Festmahl aufgespart werden. Sie können die Charakteren davor warnen, was sie in den Bereichen 15, 16 und 17 vorfinden.

15. Waffenhöhle

In der Höhle befinden sich 62 Felsbrocken, acht Schilde, fünfzehn Speere, fünf Keulen und fünf Helme. Alle sind natürlich in Frostriesengröße. Außerdem findet man hier sechs Streitäxte (die die Riesen werfen können) und ein hochwertiges Kettenhemd in Riesengröße.

16. Allgemeine Wohnhöhlen

Momentan halten sich hier ein **Frostriese**, zwei Frostriesendiener (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Kälte) und drei junge Frostriesen (verwende die Werte von **Ogern** mit Immunität gegen Kälte) auf. Wenn der Frostriese getötet wird, ergeben sich die anderen und flehen tränenreich um Gnade. Sie greifen nicht wieder an, außer sie werden zuerst angegriffen.

Außerdem findet man hier Haufen von Fellen und Häuten, ein paar Hocker, elf große Kisten, fünf Truhen und zahlreiche Haken (an ihnen hängen momentan vierzehn Umhänge und neun Taschen).

Schätze. Wenn die Charaktere die Kisten zur Seite schieben, finden sie unter der neunten Kiste ein Loch im Boden, in dem sich 3.500 GM befinden.

17. Zwingerhöhle

Das Jagdrudel des Jarls besteht aus vier riesigen **Eisbären** mit jeweils 65 Trefferpunkten. Es hat hier seine Lagerstätte.

Schätze. Jeder Bär hat ein Halsband, das mit Edelsteinen besetzt ist und einen Wert von 200 GM hat.

Höhlen der Jarls (Bereiche 18 und 19)

Zwei große Höhlen dienen als Unterkunft für die Adelsschicht der Frostriesen. Jeder Bewohner verfügt über ein Bett, eine Truhe, einen Stuhl oder Hocker und mehrere Häute oder Felle für die Bettstatt. Der ganze Bereich ist von Fackeln und Feuerkäfern erhellt. An zahlreichen Haken hängen Umhänge, Mäntel und Taschen. Es gibt drei große Körbe, drei Spinde und sechs Wandschränke. Einige der Riesen hier sind Krieger und andere Diener. Sie sind dazu bereit, Verhandlungen aufzunehmen, damit die Abenteurer die jungen Riesen verschonen. Sie kämpfen notfalls bis zum Tod, um sie zu verteidigen oder zu rächen.

Schätze. Jeder Riesenkrieger verfügt über 1.000 GM und einen Armreif des freien Geleits (diese entsprechen der Beschreibung in Bereich 8 in der oberen Ebene). Jeder andere erwachsene Riese verfügt über 500 GM, die jungen Riesen verfügen über keinerlei Schätze.

18. Westliche Kammer. In dieser großen Höhle befinden sich zwei **Frostriesen** und drei Frostriesendiener (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Kälte) und drei junge Frostriesen (verwende die Werte von **Ogern** mit Immunität gegen Kälte).

19. Östliche Kammer. In diesem kleineren Bereich befinden sich ein **Frostriese**, ein Frostriesendiener und zwei junge Frostriesen.



20. Des Jarls Vorhöhle und Trophäenhalle

Jarl Grugnur empfängt Besucher meistens in dieser Höhle am südlichen Rand der unteren Ebene. Der östliche Teil ist eine private Audienzkammer mit Pelzen und Häuten an den Wänden und am Boden, einem Tisch und vier Stühlen. Auf einem Tisch sind ein paar wertlose Schriftrollen verstreut und an den Wänden hängen zwei normale Schilde, eine schwere Armbrust, zwei normal große Zweihänder und ein paar Elfenbeinstoßzähne von geringem Wert. Ein paar wertlose Felle und Wandteppiche hängen an den kurzen Abschnitten der Nordwand. Beide Hälften der Höhle werden von gefangenen Feuerkäfern erhellt. Im Osten befinden sich abgetretene Stufen, von denen jede gut 90 cm hoch ist, die zu einem Ausgang führen, der von schweren Lederhäuten verhangen ist.

Der westliche Teil der Höhle stellt den Trophäenraum des Jarls dar. Hier sitzt der Jarl oft in einem gemütlichen Stuhl und sinnt über seine vergangenen Triumphe und künftigen Pläne nach. Der Boden ist mit Teppichen bedeckt. An den Wänden befinden sich zahlreiche Trophäen, wie beispielsweise ein enormer Höhlenbärpelz, die Haut einer Wyvern, das Geweih eines gigantischen Hirsches, die Mandibeln und Krallen eines Erdkoloss', riesige Skorpionscheren, die Hörner eines Wollnashorns, ein Paar Mammutstoßzähne, ein Paar Mastodonstoßzähne, der Kopf eines Riesenebers, eine Greifenhaut, die Flügel eines Riesenadlers, ein Riesenluchsfell und die Kiefer einer unterirdisch lebenden Echse.

Schätze. Abgesehen von all den Trophäen befinden sich hier auch eine Handvoll Gegenstände, die eventuell für die Gruppe nützlich oder von Wert sind. Beim Großteil davon handelt es sich um nicht-magische Waffen und Rüstungen, darunter:

- Ein Bogen und Köcher mit sechzehn Pfeilen
- Drei Schilde
- Eine leichte Armbrust mit vierzehn Bolzen
- Eine Zweihandaxt, zwei Speere und ein Flegel
- Ein riesiger Eisenstreitkolben
- Ein Schienenpanzer für einen Zwerg
- Eine Ritterrüstung für einen Menschen

Andere interessante Gegenstände (entweder aufgrund ihrer Art oder weil sie magisch sind) sind folgende:

- Ein *Schild +1*, der mit einer Falle gesichert ist (siehe unten)
- Der Schädel eines Zwergs, der eine wertlose Eisenkrone trägt
- Elf *Bolzen +1*
- Zwei Walross-Stoßzähne, die mit einer Falle gesichert sind (siehe unten), wobei einer der Stoßzähne in Wahrheit ein *Horn von Valhalla* aus Bronze ist, das durch Elfenbein getarnt ist.
- Ein weißer Drachenschädel mit einer Aura der Bannmagie
- Eine *Ritterrüstung +1* für einen Elfen
- Drei aufwendige Wandteppiche (einer ist 400 GM wert, einer ist 100 GM wert und einer ist wertlos)

Schild mit Falle. Wenn man den magischen Schild von der Wand nimmt, dann löst man eine Speerfalle aus, die 18 m weit schießen kann. Der Speer hat +10 zum Treffen und richtet bei einem Treffer 10 (3W6) Stichschaden an. Man kann die Falle bemerken, wenn man den Schild untersucht und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Der Mechanismus kann von einem Charakter mit Diebeswerkzeug blockiert werden, der dafür 1 Minute aufwendet und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegt. Wenn er um 5 oder mehr Punkte scheitert, wird die Falle ausgelöst, auch wenn der Schild noch an der Wand hängt.

Stoßzähne mit Falle. Wenn man einen der beiden Stoßzähne berührt, dann kreischt der Drachenschädel auf Riesisch: „Alarm! Räuber!" Er wird erst still, wenn man ihn einschlägt, aber er jammert dann noch einige Zeit erbärmlich herum.

21. Des Jarls Privathöhle

Der Häuptling der Frostriesen und seine Fürstin hausen in dieser abgelegenen Höhle am südöstlichen Rand der unteren Ebene der Festung.

Wohnbereich. Der westliche Teil der Höhle enthält einen großen Tisch, drei Stühle, drei Wandschränke, fünf Kisten, fünf Truhen und sieben Koffer. Die Wände sind mit schweren Wandteppichen und verschiedenen Pelzen und Häuten bedeckt. Diese haben allesamt keinen besonderen Wert.

Jarl Grugnur (verwende die Werte eines **Wolkenriesen** mit Immunität gegen Kälteschaden, aber ohne Scharfen Geruchssinn und Angeborenes Zauberwirken) sitzt in eine Kettenrüstung gekleidet am Tisch und hat seinen *Pfeilfangenden Schild* in Griffweite (RK 18 oder RK 20 gegen Fernkampfangriff mit dem Schild; RK 16 ohne den Schild). Er hat ein *Langschwert +2*. Der Jarl hat +14 auf den Angriffswurf mit der Waffe und richtet bei einem Treffer 23 (3W8 + 3) Hiebschaden an. In der Hand hält er momentan ein Platintrinkhorn, das mit acht Edelsteinen verziert ist.

Gegenüber sitzt seine Gemahlin Estia, die Fürstin (verwende die Werte eines **Wolkenriesen** und passe sie an wie bei Grugnur). Sie ist eine wilde Schönheit mit einem Umgang aus Säbelzahnfell und einem eisernen *Morgenstern +2*. Auf dem Tisch vor ihr steht eine goldene Karaffe mit acht Edelsteinen (1.200 GM).

Zwei **Winterwölfe** sitzen unter dem Tisch.

Schätze. Das Trinkhorn des Jarls hat einen Wert von 2.000 GM, und die Karaffe seiner Fürstin hat einen Wert von 1.200 GM.

In den verschiedenen Behältern im Raum befinden sich Kleidungsstücke und andere nicht weiter bedeutsame Gegenstände, sowie folgende Schätze:

- In der zweiten Kiste befinden sich 700 PM.
- In der fünften Kiste 3.200 GM.
- In der vierten Truhe befinden sich eine Menge alter Socken und darunter sind acht Tränke versteckt (*Geschwindigkeit, Überlegene Heilung, Sturmriesenstärke, Gift, Heilung, Öl der Glätte* und ein *Liebestrank*).
- Im zweiten Koffer sind neun Schmuckstücke (jeweils 1.000 GM wert).
- Im sechsten Koffer sind 198 Edelsteine (100 Edelstein im Wert von je 10 GM, 51 Edelsteine im Wert von je 50 GM, 36 Edelsteine im Wert von je 100 GM, sechs im Wert von je 250 GM und ein Edelstein im Wert von 1.000 GM).

Schlafbereich. Der östliche Teil der Höhle ist von herabhängenden Fellen abgetrennt. Der gemütliche Bereich enthält ein Bett, einen kleinen Tisch, einen Stuhl, zwei Hocker, eine Kiste, eine Truhe und verschiedene Kleinigkeiten wie Kleidung, Rüstungen und verstreute Waffen. An den Wänden hängen Pelze und Felle, die keinen besonderen Wert haben.

Schätze. Im Deckel der Truhe befindet sich ein Geheimfach, in dem sechs Schriftrollenbehälter sind. Der Jarl wird diese an sich nehmen, wenn er zur Flucht gezwungen wird, aber genügend Zeit hat, sie zu nehmen. Der Inhalt der Behälter ist wie folgt:

- Behälter 1 ist leer.
- Behälter 2 enthält einen Schlüssel zu einer unsichtbaren Kiste, die im Fluchttunnel verborgen ist (siehe unten).
- Nummer 3 enthält eine Karte, auf der die Halle des Feuerriesenkönigs verzeichnet ist.
- Nummer 4 enthält eine *Schriftrolle des Schutzes* (Unholde).
- Nummer 5 enthält eine Schriftrolle voll sinnlosen Geschreibsels, die mit einer *Glyphe des Schutzes*, Explosive Runen (Zauberrettungswurf-SG 15) gesichert ist.
- Nummer 6 enthält zwei *Zauberschriftrollen*, eine davon mit *Spätzündender Feuerball* und die andere mit *Finger des Todes*.

Verborgener Fluchttunnel

Hinter den Wandbehängen im nordöstlichen Ende der Kammer befindet sich ein Gang aus natürlichem Felsgestein, der ungefähr einen halben Kilometer lang ist. Er wendet sich nach Süden und kommt am Rand des Gletschers aus dem Eis. Der Ausgang befindet sich nicht in Sichtweite des Risses. Wenn man sich im Raum umsieht, kann man den Gang durch Lücken im Wandbehang erkennen, indem man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Wenn man alle Wandbehänge sorgfältig untersucht oder hinter sie blickt, dann findet man die Öffnung früher oder später automatisch.

In der Nische im Nordwesten, direkt hinter dem Tunneleingang, befindet sich eine starker Eisenbalken, der in einer Höhe von 3 m verläuft. Untersucht man ihn mittels *Magie entdecken* so stellt man fest, dass er über eine starke Aura der Beschwörungsmagie verfügt. Wenn keiner der Charaktere explizit sagt, dass er nach oben blickt, so fällt ihnen der Balken nur mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 auf. Hält man sich am Balken fest und drückt ihn nach unten, dann werden alle, die in dem Alkoven stehen, zu einer Stelle teleportiert, die sich nur 15 m vom Eingang zu Snurres Halle befindet (die Halle des Feuerriesenkönigs).

In einer scheinbar leeren Nische in der südwestlichen Mauer befindet sich eine Eisenkiste. Diese ist unsichtbar und verfügt über keine magische Aura. Sie ist versperrt und man kann sie mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen. Man kann sie nur finden, wenn man in der Nische herumtastet, oder wenn man unsichtbare Dinge sehen kann. Die Kiste wird sichtbar, sobald man sie öffnet. Sie ist mit einer *Glyphe des Schutzes* (Zauberrettungswurf-SG 17) geschützt, die sich innerhalb des Deckels befindet. Wenn man sie auslöst, wirkt sie *Todeswolke* (SG 17), mit sich selbst als Ziel. Der Inhalt der Kiste ist dazu gedacht, um zur Festung der Feuerriesen als Geschenk mitgebracht zu werden. Er soll den Mächten hinter dem Aufstand geschenkt werden.

Schätze. In der Eisenkiste befinden sich eine *Perle der Macht*, ein vollständiges Set *Nolzurs Wunderfarben* und ein *Zauberstab der Paralyse*.



Karte 6.5: Halle des Feuerriesenkönigs, Eingangsebene

Halle des Feuerriesenkönigs

So wie die Spur unsere Helden vom Gehöft des Hügelriesenhäuptlings zur gefrorenen Einöde und dem Gletscherriss des Frostriesenjarls geführt hat, kommen unsere wagemutigen Helden nun zu ihrer wie sie hoffen letzten Herausforderung, wobei sie entweder einer Karte gefolgt sind, oder direkt hierher teleportiert wurden. Sie wollen nun in die heißen und rauchenden Gewölbe vordringen, in denen man tatsächlich meint, in Muspelheim selbst zu sein. In diesen gigantischen felsigen Hallen haust der gefürchtete und tapfere König Snurre Eisenbauch. Dort werden sie nicht nur auf große Schätze stoßen, sondern hoffentlich endlich die Antwort auf die Frage finden, wie es zu dieser seltsamen Allianz zwischen verschiedenen Arten von Riesen gekommen ist. Sicherlich werden sie hier auf die Drathzieher treffen, die für den Aufstand und die Planung der perfekt ausgeführten Angriffe verantwortlich sind, denn Snurre selbst ist eher als extrem stark, aber nicht sonderlich klug verschrien.

Natürlich müssen die Charaktere damit rechnen, dass alle Begegnungen hier noch wesentlich gefährlicher sein werden als alles, dem sie sich bisher stellen mussten. Die Feuerriesen sind brutale Gegner, und ihre Helfer und Verbündeten werden zweifellos ebenfalls wesentlich stärker und mächtiger sein, als die der vergleichbar schwachen Hügelriesen und Frostriesen. Was für ein ernüchternder Gedanke! Dennoch werden die Belohnungen für den Sieg der Helden wesentlich größer sein, denn die Feuerriesen und ihre vermutlichen Meister werden natürlich auch über mehr Beute verfügen, die man an sich reißen kann.

Wenn die Abenteurer (oder zumindest ein Teil von ihnen), in den Festungen der zwei anderen Riesenvölker gewesen sind, dann wissen die Charaktere, dass sie alle wichtigen Informationen den Adeligen melden müssen, die sie ausgeschickt haben, und dass ihre eigentliche Aufgabe darin besteht, die blutrünstigen Riesen für ihre Überfälle bitterlich bezahlen zu lassen. Ihr Auftrag lautet also – tötet die Feuerriesen und alle, die mit ihnen verbündet sind. Wenn sie scheitern, sehen sie sich mit dem Tod konfrontiert, aber nicht von den Adligen, die sie ausgesandt haben, sondern von den Monstern, denen sie sich stellen müssen Bei einem Erfolg dürfen sie alle Beute für sich behalten, die sie hier machen und werden zweifellos auch von den Herrschern der Länder, die von den marodierenden Riesenbanden heimgesucht wurden, fürstlich entlohnt.

Jetzt stehen die Abenteurer also vor dem schwarzen, rauchenden Schlackehügel, in dem sich die Halle des Feuerriesenkönigs befindet. Sie sind bereits nahe am Herz der Sache und wollen in ein finsteres Reich vorstoßen, wo auch die Tapfersten vorsichtig sein müssen!

Das Abenteuer leiten

Wie auch bei den beiden vorigen Abenteuern liegt es ganz an dir, die hier vorgestellten Beschreibungen auszuschmücken. Du musst alle nötigen Informationen hinzufügen, die das Abenteuer für deine Kampagne mit Leben und Atmosphäre füllen. Du als Spielleiter musst natürlich weiterhin improvisieren, da deine Spieler sicher nach Details fragen werden, die wir vergessen haben und Dinge machen werden, mit denen wir nicht gerechnet haben. Du hast das Drehbuch in der Hand, doch du musst das Stück leiten, Teile neue schreiben und der oberste Schiedsrichter bezüglich der Entscheidungen deiner Charaktere sein.

Wenn du bereits die ersten beiden Abenteuer dieser Kampagne mit deinen Spielern gespielt hast, dann solltest du vor allem daran denken, wie ihre dortigen Handlungen dieses Abenteuer beeinflussen können. Nutze die Vorgaben um sozusagen dein eigenes Epos zu schreiben. Es handelt sich um ein sehr schwieriges Szenario, und es kann gut sein, dass die Spieler überhastetes Vorgehen bereuen werden. Du solltest dies jedoch nicht zum Anlass nehmen, die Herausforderungen zu verharmlosen. Im Gegenzug solltest du nicht versuchen, die Charaktere in eine hoffnungslose Situation zu locken. Es sind einzig und allein ihre Handlungen, die über ihr Schicksal entscheiden sollten.

Denk daran, dass die Riesen, auf die die Abenteurer hier treffen, nicht nur die zähesten Feinde darstellen, sondern auch über verschlagene Ratgeber verfügen. Sobald die Gruppe zuschlägt und sich zurückzieht, um sie zu erholen, wird man über ihren Angriff beratschlagen und entsprechende Gegenmaßnahmen treffen. Selbst wenn die Gruppe erstmals in die Halle vordringt, wirst du abschätzen müssen, wie die Riesen reagieren, sobald sie von der Anwesenheit von Eindringlingen wissen. Wie werden sie sich verhalten? Wo werden sie hingehen und von wo werden Wachen herbeieilen? Wo wird sich Snurre verschanzen? Er wird wohl zweifellos nicht einfach auf seinem Thron sitzen bleiben, wenn er von einem Angriff erfährt! Du bist weiterhin der Spielleiter, obwohl du ein vorgefertigtes Abenteuer benutzt. Du solltest das vorgegebene Material nutzen, um die Details auszuschmücken.

Falls sich die Gruppe nach einem Angriff aus der Halle zurückzieht, um sich auszuruhen, werden die Feuerriesen alle Fallen und Hinterhalte vorbereiten, die ihnen aufgrund der Situation und ihrer Ressourcen möglich sind. Sie werden Lichter auslöschen, Wachposten aufstellen und so weiter. Beim ursprünglichen Probespiel stellten die Riesen, die den Angriff einer sehr starken und gut gespielten Gruppe überlebten, mehrere Hinterhalte. Jeder davon war so geplant, dass sie sich rasch hinter einer Gangbiegung oder durch mehrere Türen zurückziehen konnten. So fielen sie immer weiter bis in die unteren Ebenen zurück. Die Charaktere zeigten keine Gnade und schlachteten jeden Riesen und jede andere Kreatur, auf die sie trafen, mit absoluter Rücksichtslosigkeit ab, sodass ihre Gegner selbst mit verzweifelter Wut und Selbstaufopferung kämpften.

Wie du diesen Konflikt in deinem eigenen Spiel leiten willst, beruht einzig und allein auf den Informationen, über die du selbst verfügst. Dieses Finale ist das Ende einer Abenteuerserie und es ist ein Kampf, den die Gruppe zu Ende bringen sollte. Nur die Anführer und jene, die sie begleiten, ziehen sich allenfalls an einen sicheren Ort zurück. Der Rest hält normalerweise die Stellung und kämpft bis zum bitteren Ende.

Beginn des Abenteuers

Vielleicht ist die Gruppe mittels des Teleporters, der sich in der Lagerstätte des Frostriesenjarls befindet, vor den massiven Obsidiantoren eingetroffen, die den Eingang zur Halle versperren. In diesem Fall müssen sie vermutlich erst nach einem Rastort suchen, um ihre Stärke zwischen den einzelnen Vorstößen in die Halle zurückzugewinnen.

Wenn die Gruppe auf normalem Weg angereist ist, hat sie bereits ungefähr einen Kilometer von Snurres aschebedeckten Lagerstätte entfernt einen derartigen Ort entdeckt. Dieser Ruhehort sollte anfänglich sicher vor Entdeckung sein. Dies gilt natürlich nur, wenn die Charaktere keine offensichtliche Spur dorthin hinterlassen und wenn sie bei einem Rückzug nicht verfolgt werden. Es gibt jedoch Grenzen, wie weit sie ihr Glück auf die Probe stellen können. Jedes Mal, wenn sie von ihrem Zufluchtsort zu einem Überfall auf die Feuerriesen aufbrechen, besteht eine 10-prozentige, kumulative Chance, dass es entdeckt wird (also 10% beim ersten Mal, 20% beim zweiten Mal und so weiter).

Eine nahegelegene Schlucht führt direkt von dieser sicheren Höhle bis zum Standort der Halle. In dieser verläuft ein breiter, gut ausgetretener Pfad über das öde Land, der an zwei gro-

ßen Steinportalen endet. Diese Tore aus Obsidian gewähren Einlass in Snurres Halle. Sie sind ungefähr 27 m hoch, 3 m breit und fast 1 m stark. Ein normaler Mensch kann sie nicht öffnen. Es müssen zumindest zwei normalgroße Humanoide zusammenarbeiten und einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 ablegen. Beim zweiten oder späteren Überfällen der Helden besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sie etwas offenstehen und ein Feuerriese nach Eindringlingen Ausschau hält. Wenn er die Charaktere bemerkt, alarmiert er sofort die anderen Feuerriesen in der Halle.

Die Ebene rund um die Halle wirkt öde und irgendwie bösartig. In der Ferne kann man einen Vulkan erkennen, und weit im Süden befindet sich ein Strom geschmolzener Lava, der langsam über eine Bergflanke nach unten strömt und dann außer Sicht verschwindet. Die Luft ist heiß und riecht nach geschmolzenem Metall und Felsen. Der Boden ist mit glühenden Funken und spitzen Felsbrocken bedeckt, wodurch dies als schwieriges Gelände zählt und eine Überquerung außerdem Lärm verursacht. In der Nacht wird das ganze Gebiet durch ein dämmriges rotes Licht erhellt. Dieses stammt von entflammten Gasen, die immer wieder aus den Tiefen der Erde empor schießen und vom Glühen der geschmolzenen Felsen.

Der große Haufen aus Lava, Schlacke und gezackten schwarzen Felsen, in dem sich die Halle Snurres befindet, ist ein stark ansteigender Hügel, der ungefähr eine Höhe von 100m erreicht. Er ist schwierig zu erklimmen. Rauchende Schlote sind überall auf dem Hügel verteilt und aus manchen schießen hin und wieder Flammen empor. Die Charaktere können so lange suchen wie sie wollen, aber sie finden keinen sinnvollen Eingang in die Halle außer dem Haupttor. Falls sie den Berg absuchen, haben sie eine Chance von 33 Prozent, dass einer von ihnen plötzlich von einer Flammenlohe getroffen wird, die aus einem der Schlote schießt und 7 (2W6) Feuerschaden verursacht.

Eingangsebene: Allgemeines

Die Eingangsebene der Feuerriesenfestung ist auf Karte 6.5. dargestellt. Die Böden, Wände und Decken bestehen aus schwarzem, rotschwarzem, dunkelgrauen oder stumpf braunem Felsgestein. An manchen Orten wurde der Stein bearbeitet, und an anderen scheint er durch die Hitze ineinander verschmolzen zu sein.

Decken. Die Gänge haben gewölbte Decken mit einer Höhe von 9 m. Höhlen, Kammern und Räume haben eine Deckenhöhe von 12 m bis 16 m.

Türen. Alle Türen bestehen aus schweren Eisenplatten. Eine kleine oder mittelgroße Kreatur muss einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 ablegen, um eine dieser Türen zu öffnen. Wenn sie einmal geöffnet sind, bleiben sie offen.

Beleuchtung. Die obere Ebene von Snurres Halle ist durch Fackeln, Kohlebecken und natürliche Gasventile beleuchtet.

Schlösser. In der Halle befinden sich mehrere hochwertige Schlösser. Wenn man Diebeswerkzeug einsetzt, kann man sie mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Geheimtüren. Geheimtüren in der Halle sind hochwertig gefertigt. Wenn in der Beschreibung nichts Gegenteiliges steht, dann benötigt man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20, um sie zu entdecken.

Zufallsbegegnungen

In der Eingangsebene kann es einmal pro Stunde zu einer Zufallsbegegnung kommen. Würfle am Ende jeder Stunde mit 1W12, und bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Du kannst die Zufallsbegegnung frei unter folgenden Optionen auswählen:

- Ein **Feuerriesen**-Wächter
- Ein **Feuerriese** mit 12 **Gnoll**-Arbeitern
- Vier junge Feuerreisen (benutze die Werte von **Ogern**, allerdings mit Immunität gegen Feuer) mit zwei **Höllenhunden**
- Ein **Wolkenriese** oder ein **Frostriese** oder ein **Steinriese** (in allen Fällen ein Besucher, der sich umsieht)

Bereiche in der Eingangsebene

Diese Bereich sind auf Karte 6.5. verzeichnet.

1. Eingang

Der Boden besteht hier aus poliertem Obsidian und an den Wänden hängen große Wandbehänge, die die Charaktere sehen können, sobald sie das Eingangstor überwunden haben. Die Wandbehänge sind in blutroten Farben gehalten und stellen siegreiche Frostriesen dar. Der Torwächter sitzt in dem Alkovem (Bereich 1A) und ist so vor direkten Blicken verborgen.

1A. Alkoven

Der Wandteppich, der den Eingang zum Alkoven bedeckt, besteht aus einzelnen Strängen, sodass der **Feuerriese**, der dahinter gut getarnt im Dunkeln sitzt, in den Gang blicken kann. Wenn er Eindringlinge bemerkt, dann bläst er sein großes Bronzehorn, wodurch alle, die in der Halle (siehe Bereich 2) anwesend sind, gewarnt werden. Der Riese hat vier Felsbrocken, die er werfen kann.

Wenn die Charaktere hierher zurückkehren, nachdem sie den Feuerriesen bereits ernsthafte Verluste zugefügt haben, haben diese eine Balliste (siehe das Arsenal in Bereich 10A) am Ende des Ganges aufgestellt. Die Waffe wird durch eine Fallschnur ausgelöst, die sich 9 m weit vom Eingang befindet. Um sie rechtzeitig zu bemerken, muss man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegen. Sobald man sie entdeckt hat, kann man leicht darüber hinweg steigen. Schneidet man sie allerdings durch, wird dadurch die Balliste ausgelöst. Die Balliste feuert eine ganze Reihe von Bolzen, die den Gang hinunter schießen. Jede Kreatur im Bereich wird zum Ziel eines Angriffs mit +6 zum Treffen und erleidet bei einem Treffer 11 (2W10) Stichschaden.

2. Grosse Halle

Zwei **Ettins** halten sich immer in dieser Halle auf, die von Osten nach Westen verläuft und eine Verbindung zum Eingang hat. Sie nutzen ihre vier Köpfe, um in alle Richtungen wachsam Ausschau zu halten. Wenn ein Wächter beim Eingang Alarm gibt, dann eilen sie dorthin, um ihn zu verteidigen, bis Verstärkung aus den Bereichen 3, 18 oder 21 bis 25 kommt.

Der Boden der Großen Halle besteht aus rotschwarzem, stark poliertem Gestein. Die Säulen sind so behauen, dass sie an gigantische Zwerge erinnern, die versuchen, die Decke zu halten. Seltsamer Lichtschein spielt in der Halle, der von brennenden Gasen kommt, die aus den Wänden strömen. Ein Wandteppich an der Südwand verbirgt den Eingang zum königlichen Wohnbereich (Bereiche 4 – 7).

3. Thronsaal und Audienzbereich

Zwei Stufen aus schwarzem Marmor, in dem weiße Adern verlaufen, führen zu einem Bereich, in dem der Boden aus tiefrotem, polierten Stein besteht. Zwischen zwei Säulen aus poliertem Obsidian steht ein mächtiger Thron, der aus Gagat und schwarz- und weißgestreiftem Obsidian besteht. Der ganze Thron ist mit zahlreichen Edelsteinen geschmückt. Die Wände bestehen aus einem farbigen Gesteinsmosaik, das verschiedene Szenen zeigt, bei denen König Snurre über seine Feinde triumphiert. An der Wand direkt hinter dem Thron ist ein Flammenschädel dargestellt. Dabei handelt es sich um das Wappen Snurres, das von Feuerriesen mit Keulen über den Schultern flankiert wird. Der nördliche dieser Mosaikriesen

verbirgt eine Geheimtür in der Wand. Ein Fackelhalter, der sich links davon befindet, lässt sie aufschwingen.

König Snurre sitzt auf seinem schwarzen Thron. Er ist über 5,70 m groß, sehr muskulös und unglaublich hässlich. Er ist sehr stämmig und hat O-Beine. Seine Zähne erinnern an Stoßzähne und stehen aus seinem Mund hervor, und sein Bart sowie sein Schnäuzer sind leuchtend orange. Snurre trägt eine schwarze Ritterrüstung, und er führt einen mächtigen Zweihänder, an dessen Klinge Flammen tanzen, wenn man ihn schwingt. Der König hat eine Halskette aus Korallenschädeln und einen breiten Gürtel, der mit kleinen Edelsteinen geschmückt ist. Über seinen Schultern trägt er einen Umhang aus weißer Drachenhaut.

Wenn er auf seinem Thron sitzt, dann trägt er eine juwelenbesetzte Eisenkrone. Andernfalls hat er die Krone in seiner Tasche und trägt einen Eisenhelm auf seinem Glatzkopf.

König Snurre ist ein **Feuerriese** mit folgenden Änderungen. Dadurch hat er HG 11 (7.200 EP).

- Er verfügt über 187 (15W12 + 90) Trefferpunkte.
- Er verfügt über Resistenz gegen Kälteschaden.
- Er spricht die Gemeinsprache und Riesisch.
- Sein Zweihänder richtet bei einem Treffer zusätzlich 7 (2W6) Feuerschaden an.

Zwei **Feuerriesen** bewachen den König zu jeder Zeit. Ihre Positionen sind mit den schwarzen Ziffern 1 und 2 angegeben. Jeder Riese hat einen geschnitzten Stein, den er werfen kann. An den Stellen, die mit 3 und 4 markiert sind, befinden sich zwei **Höllenhunde**. Sie begleiten den König ständig.

Schätze. Snurres Krone ist mit sechs Rubinen geschmückt (jeweils 500 GM wert), sechs Diamanten (jeweils 500 GM) und einem großen Hyazinth (1.000 GM). Seine Halskette hat einen Wert von 1.000 GM und sein Gürtel ist mit 66 Granaten (je 10 GM wert) geschmückt. Sein magischer Umhang gewährt ihm Resistenz gegen Kälteschaden.

Die Edelsteine in seinem Thron sind zwölf dunkelrote Karneole (je 100 GM wert), zwölf Feueropale (je 250 GM) und zwölf Rubine (je 500 GM).

4. Dienerquartiere der Königin

Die Wände dieser Großen Halle sind mit Fellen und Wandbehängen bedeckt. Einer davon verbirgt den Eingang in das Privatgemach der Königin.

Innerhalb des Eingangs hängen Fackeln an den Wänden. Im Raum gibt es sechs Stühle und drei kleine Tische. Am Ende im Westen befinden sich vier Betten, vier Truhen, zwei Kleiderschränke und vier Hocker.

Drei Feuerriesendiener sind hier anwesend (benutze die Werte von **Hügelriesen** allerdings mit Immunität gegen Feuer). Einer von ihnen wartet direkt außerhalb des Gemachs der Königin und zwei weitere halten sich am Ende des Raumes auf. Sie kämpfen wild, um die Königin zu beschützen. Jene Feuerriesen am Ende der Kammer eilen dem Diener vor dem Eingang rasch zur Hilfe. Die Diener kämpfen mit Langschwertern, die 18 (3W8 + 5) Hiebschaden anrichten.

Schätze. Jeder Diener hat drei Stücke Schmuck, die jeweils 250 GM wert sind. Am Ende des Raumes bei den Betten befinden sich insgesamt 81 Häute, Pelze und Fellen. Fünf davon sind etwas wert und zwar Nummer 17, 24, 40, 59 und 77. Wenn die Charaktere all das näher untersuchen, finden sie heraus, dass diese Stücke je 200 GM wert sind.

5. Gemach der Königin

Der Boden und die Wände des Gemachs der Königin, das nördlich vom Dienerquartier liegt, sind mit prächtig aussehenden Fellen und Wandteppichen bedeckt. Allerdings haben sie keinen besonderen Wert. Der Raum ist durch Fackeln und große Kohlebecken gut ausgeleuchtet und sehr heiß. (Feuerriesen fühlen sich dadurch gerade so richtig wohl!)



Königin Frupy, die hier lebt, ist eine echte Xanthippe. Sie ist eine durch und durch verschlagene und verkommene **Feuerriesin** und sogar noch hässlicher als Snurre. Sie hat eine große Menge gelbes und orangefarbenes Haar auf den Kopf, das an eine furchterregende Perücke erinnert. Ihr Gesicht besteht aus zahlreichen Falten und Furchen und scheint hässlich und fett direkt aus ihrem Rumpf zu wachsen, ohne wirklich erkennbaren Hals. Ihr Leib ist plump und widerwärtig und ihre Haut ist mit Borsten in den Farben ihrer Haare überzogen. Ihre kleine Schweinsaugen funkeln hell und weisen auf eine Intelligenz hin, wie sie für einen Riesen nicht üblich ist.

In ihrem Raum befindet sich ein gigantisches Bett, auf dem zahlreiche Felle liegen, ein Tisch mit zwei Stühlen, ein Hocker und eine Ankleide, auf der ein riesiger *Spiegel des Sehens* (Gewicht 100 Pfund) steht, der wie ein *Edelstein des Sehens* funktioniert. Effektiv sieht man in dem Spiegel unsichtbare Kreaturen und Gegenstände. (Frupy benutzt ihn sofort, wenn sie annimmt, dass sich ein Unsichtbarer im Raum aufhält.) Außerdem befindet sich hier ein Wandschrank, der aus Ebenholz und Perlmutt gefertigt ist (in dem Wandschrank befindet sich ihre Kleidung), ein eiserner Tresor, eine Truhe mit zwölf Schubladen, vier kleine Koffer aus Kupfer auf dem Tisch und zwei Schatullen aus Bronze. In jeder Bronzeschatulle befindet sich eine **Giftschlange**, um die man sich kümmern muss, bevor man an die Schätze kommt (siehe „Schätze).

Die Königin trägt ein Gewand aus schwarzer Drachenhaut, das mit Eisennoppen besetzt ist (dies gewährt ihr den gleichen Schutz wie eine Ritterrüstung). Sie kämpft mit einem eisernen Zepter (behandle dies wie einen Kriegshammer, der die gleichen Werte wie der Zweihänder eines Feuerriesen hat, aber Wuchtschaden verursacht). Unter dem Bett sind Frupys zwei Lieblinge versteckt. Dabei handelt es sich um zwei **Riesenwiesel**, die all ihre Befehle befolgen.

Wenn Eindringlinge hierherkommen, befiehlt ihnen die Königin, sich angesichts ihrer atemberaubenden Schönheit und Anmut niederzuknien und ihr Begehren zu nennen, damit sie dies angemessen bedenken kann. Jeder, der wirklich so dumm ist, das zu tun, kann es gleich darauf bedauern. Sie ruft ihre zwei Riesenwiesel in den Kampf und schlägt jenem Charakter auf den Kopf, den sie für besonders mächtig erachtet. (In dieser Situation wird der Charakter wie liegend behandelt.) Sie ruft dann nach ihren Dienern, damit sie sie im Kampf unterstützen.

Schätze. In einer Bronzeschatulle sind 400 KM, und in der anderen sind 300 PM, die unter einer Schicht von 100 KM versteckt sind.

Wenn der Tresor von irgendjemandem außer von Frupy geöffnet wird, wird eine *Glyphe des Schutzes* innerhalb des Tresors ausgelöst, die einen *Feuerball* (Zauberrettungswurf SG 15) wirkt, der auf den Tresor konzentriert ist. In ihm ist auf den ersten Blick nichts von Wert, aber es befindet sich ein verborgenes Paneel darin, dass man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken kann.

Öffnet man es, findet man eine Jadeschatulle im Wert von 500GM. Diese hat einen doppelten Boden, den man mit einem weiteren Weisheitswurfwurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken kann. Darin sind zwei *Zauberschriftrollen* mit je einem Zauber des 7. Grades nach Wahl des Spielleiters.

In den Kupferkoffern sind verschiedene duftende Einreibungen und dergleichen, doch im dritten Koffer sind vier Stück mit Edelsteinen besetzter Goldschmuck im Wert von je 750 GM.

Die Schubladen enthalten wertlosen persönlichen Kram, außer in der fünften Schublade von unten, in der Königin Frupy drei Tränke verborgen hat: *Widerstand* (Feuer), *Gedankenkontrolle* (Säugetiere) und *Gedankenkontrolle* (Feuerriesen). Diese plant sie beim König einzusetzen, wenn er mal nicht so spurt, wie er soll (die *Tränke der Gedankenkontrolle* sind in Anhang A beschrieben).

Schlussendlich trägt Frupy sechs Schmuckstücke im Wert von je 500 GM bei sich.

6. Kammer der Königswachen

Hinter den Türen, die nach Norden führen und zwar entlang der Ost und Westwand, befinden sich insgesamt zwölf Felsbrocken, die hier aufgestapelt wurden, um sie bei Bedarf werfen zu können. Zwei **Feuerriesen**, die gerade frei haben, entspannen sich in der angrenzenden Kammer. Jeder von ihnen hat einen Felsbrocken und einen Zweihänder griffbereit.

In der Mitte des Raums befinden sich ein Tisch und zwei Bänke. Auf dem Tisch sind mehrere Teller und Karaffen, sowie ein kleines Fässchen Wein und ein großer Käse, der mit Schimmel überzogen ist. Zwei hölzerne Truhen stehen unter dem Tisch.

Schätze. Im Käse sind in einer ausgehöhlten Vertiefung fünf Edelsteine im Wert von je 100 GM verborgen. (Dabei handelt es sich um den persönlichen Besitz eines der beiden Wachen.)

In den Truhen sind normale Kleidung und je 150 GM. Jeder Wächter hat außerdem Edelsteine im Wert von 100 GM in seinem Gürtelbeutel.

7. König Snurres Privatquartier

Die großen Eisentüren, die in diesen Raum führen, sind mit dem gleichen flammenden Schädel geschmückt wie im Thronsaal. Die Tore öffnen sich in eine äußere Halle, in der sich sechs **Höllenhunde** frei herumtreiben.

Die Wände dieser äußeren Halle haben Fackeln in Fackelhaltern und sind mit primitiven Wandteppichen geschmückt. Es stehen hier sechs Stühle und zwei Bänke an den Wänden und außerdem drei Tische. Auf jedem Tisch befindet sich ein Fass mit Bier oder Met und Gefäße aus Leder und Horn. Am Ende der äußeren Halle befindet sich eine Steinsäule, und auf deren beiden Seiten führt jeweils eine Stufe nach oben. Diese beiden Stufen stellen den Eingang zu den Privatgemächern des Königs dar.

Das Schlafgemach des Königs ist auf seltsame Weise durch flammende Gasfackeln erhellt, die aus den Wänden schießen und durch ein großes, eisernes Kohlebecken, in dem ein großer Haufen Kohlen glimmt. In dem Raum befinden sich ein massives, mit Fellen bedecktes Bett, ein Tisch, ein kleiner Thron aus Elfenbein und drei Stühle sowie ein großer Wandschrank, vier Truhen, eine Eisenkiste am Fuß des Bettes und eine Bank nahe dem Eingang. Der Boden ist mit Fellen bedeckt, und an den Wänden hängen Teppiche und Trophäen. Dabei handelt es sich um zwei Schilde, eine Axt, vier Schwerter, einen Flegel und einen Hammer. All diese Gegenstände sind riesengroß. Ein Sims an der Südwand ist 2,70 m über dem Boden. Auf ihm befinden sich 39 Schädel (von Menschen, Zwergen, Elfen, Riesen und anderen Kreaturen), acht Helme und fünf Rüstungen (Kettenrüstungen, Schienenpanzer und Plattenpanzer, ganz wie es dir beliebt).

Die Behälter in dem Raum enthalten die persönliche Ausrüstung von König Snurre, also größtenteils Dinge wie Kleidung, Schuhe und Rüstungsteile. Auf dem Tisch sind mehrere kleine Gegenstände drapiert, darunter geschnitztes Elfenbein, Tierzähne und Holz und Steinstücke. Der König ist der Ansicht, er kann diese Dinge zur Weissagung verwenden.

Schätze. Abgesehen von all den nicht-magischen Waffen und Rüstungen, ist der einzige Wertgegenstand einer der Steine am Tisch. Es handelt sich dabei um einen nicht geschliffenen Karneol im Wert von 100 GM.

Geheimer Ausgang. 3,60 m über dem Boden befindet sich ein hervorstehender Stein an der Mauer links von der Geheimtür. Wenn man ihn drückt, schwingt die Geheimtür auf und eine Öffnung, die 3 x 3 m groß ist, wird enthüllt.

8. Hydrahöhle

Wenn die **Hydra**, die hier haust, Kreaturen hört, die die Treppe nach oben kommen, dann verbirgt sie sich entweder im nördlichen oder südlichen Alkoven. Die Kreatur ist brutal und grausam, da sie der König zu seiner eigenen Unterhaltung schlägt und quält. Sie möchte sich daher an jedem lebenden Wesen rächen, bei dem sich die Gelegenheit bietet.

9. König Snurres Schatzhöhle

Die Kammer westlich der Lagerstätte der Hydra ist mit einer Menge Zeugs vollgestopft, von dem vieles völlig wertlos oder beinahe wertlos ist. So findet man hier einen Haufen von 2.800 KM, drei Haufen aus je 4W4 wertlosen Wandteppichen und Fellen, mehrere Dutzend Ballen wertlosen Stoffes, unzählige Behälter und Fässer, Urnen und Vasen aus Zinn, Bronze und Messing sowie zehn Silberurnen (jeweils 50 GM wert) und zwei Goldurnen (jeweils 500 GM wert).

Ein Kamin im Südosten der Höhle führt durch die Decke.

Schätze. Die wahren Schätze sind in 26 unterschiedlichen Behältern verwahrt. Dabei handelt es sich um acht Eisenkoffer, sechs kleinere Kisten und fünf kleine Koffer. Nachfolgend sind sie der Reihe nach beschrieben. Die versperrten Behälter erfordern den Einsatz von Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20.

Koffer 1 ist versperrt und enthält 7.200 SM.

Koffer 2 ist versperrt und enthält nichts.

Koffer 3 ist nicht versperrt und nicht gesichert. In ihm liegt ein Sack, in dem sich zehn Schmuckstücke befinden (jedes 500 GM). Der Sack ist unter 6.000 KM begraben.

Koffer 4 ist versperrt und durch eine Falle gesichert. Er enthält 1 Kubikmeter Seide, von denen jeder Kubikfuß 300GM wert ist. Wenn man den Koffer öffnet, ohne den richtigen Schlüssel zu verwenden, schießt eine Klinge aus dem Deckel und schneidet sich durch die Hände des Ziels. Sie hat +11 zum Treffen und richtet bei einem Treffer 13 (3W8) Hiebschaden an. Mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 bemerkt man die Eigenheiten am Schloss und den Scharnieren, die auf die Falle hinweisen. Man kann sie mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 entschärfen. Wenn die Falle ausgelöst wird, aber nicht trifft, dann schneidet sie sich durch zwei der Ballen Seide (je ein Kubikfuß), wodurch diese wertlos werden.

Koffer 5 ist versperrt. Er enthält acht Stücke von einem seltenen Holz. Jedes Stück ist so groß wie ein Streitkolben und mit Einlegearbeiten aus Perlmutt verziert (je 100 GM wert).

Koffer 6 ist nicht versperrt und nicht gesichert. Er enthält 1.300 EP.

Koffer 7 ist versperrt. Er enthält zehn hochwertige Elfenbeinstoßzähne, von denen jeder 5 Pfund wiegt und 150GM wert ist.

Koffer 8 ist nicht versperrt. Wenn man ihn öffnet, scheint er leer zu sein, da sein Inhalt unsichtbar ist. In der Truhe sind sechs Stücke Schmuck im Wert von je 250 GM und neun **Giftschlangen**.

Kiste 1 ist nicht versperrt, aber mit einer Falle gesichert. Wenn man den Deckel anhebt, ergießt sich Giftgas aus der Truhe und füllt einen Bereich mit einem Radius von 3 m rund um die Kiste. Alle, die sich in diesem Bereich befinden, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, und wer scheitert, zählt als vergiftet, bis er eine kurze oder lange Rast beendet. Abgesehen davon ist die Kiste leer.

Kiste 2 ist versperrt und enthält wertlose Felsbrocken.

Kiste 3 ist nicht versperrt und durch eine Falle gesichert. Wenn man den Deckel anhebt, bevor die Falle entschärft wurde, wird jeder in einem Bereich von 3 m um die Kiste mit Säure besprüht, die aus kleinen Löchern an der Seite schießt. Alle, die von der Säure getroffen werden, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleiden 7 (3W4) Säureschaden oder bei einem Erfolg nur die Hälfte. Mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 kann man erkennen, dass die Scharniere mit einem Ventil verbunden sind, das als Dekorationselement der Kiste getarnt ist. Dieses versorgt die Säure mit Druck, sodass sie bei einer Aktivierung aus den Löchern schießt. Man kann die Falle mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 entschärfen.

Um den Inhalt zu ermitteln, verwendest du die Tabellen in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Würfle viermal auf Magische Gegenstände Tabelle A, zweimal auf Tabelle B, zweimal auf Tabelle C, einmal auf Tabelle D und einmal auf Tabelle E. Jedes Resultat, bei dem es sich nicht um einen Trank oder eine Schriftrolle handelt, solltest du einfach ignorieren und nicht neu auswürfeln.

Kiste 4 ist nicht versperrt und mit einer Falle gesichert. Sie enthält 1.600 GM. Wenn man den Deckel anhebt, bevor die Falle entschärft wurde, verschießt die Kiste Dornen nach vorne, hinten und zu den Seiten. Jeder Dorn hat eine Reichweite von 4,50 m, +11 zum Treffen und richtet bei einem Treffer 7 (2W6) Stichschaden an. Jeder in einer Entfernung von bis zu 4,50 m rund um die Kiste wird von einem Dorn angegriffen. Man kann die Falle mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 erkennen. Dem Charakter fällt dann auf, dass die Scharniere mit vier Ventilen verbunden sind, die als Dekorationselemente der Kiste getarnt sind, und die Dornen mit Druck versorgen, wenn die Falle aktiviert wird. Man kann die Falle mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 entschärfen.

Kiste 5 ist versperrt und enthält nichts.

Kiste 6 ist versperrt und mit einer Falle gesichert. Sie enthält einen *Elfenumhang* und *Stiefel der Elfen*. Das Schloss und die Griffe sind mit Taggitöl bestrichen (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Man kann das Öl mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 rechtzeitig erkennen. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 15 besteht oder über Fertigkeiten im Umgang mit einer Giftmischerausrüstung verfügt, weiß, dass man das Öl mit Alkohol abwischen kann. Wenn man dies allerdings ohne entsprechende Schutzkleidung macht, ist das riskant und erfordert einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15. Bei einem Fehlschlag kommt der Charakter mit dem Gift in Berührung.

Kleiner Koffer 1 ist nicht versperrt und durch eine Falle gesichert. Er enthält 30 Goldringe, und einer davon ist ein *Ring des Schutzes*. Die anderen sind nichtmagische Ringe, aber immerhin jeweils 50 GM wert. Wenn man die Schätze berührt, bevor die Falle entschärft wird, schießt eine Giftnadel aus der Innenseite des Koffers und trifft die Gliedmaße, mit der man in den Koffer gegriffen hat. Die Nadel richtet 1 Stichschaden an und ist mit einer Dosis Purpurwurmgift bestrichen (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 kann der Charakter die Vertiefung bemerken, in der sich die Giftnadel verbirgt. Ein Charakter kann die Nadel entfernen und dadurch die Falle entschärfen, indem er Diebeswerkzeug verwendet und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegt.

Kleiner Koffer 2 ist versperrt. Er enthält 200 PM, die unter einem Haufen von 500 KM verborgen sind.

Kleiner Koffer 3 ist versperrt. Er enthält Bündel aus Blättern, Samen und Schoten. Dabei handelt es sich um verschiedene scharfe Gewürze, die insgesamt 100 GM wert sind.

Kleiner Koffer 4 ist nicht versperrt. Er enthält sechs kleine, hochwertig gefertigte Statuetten aus einem unbekannten Material. Mit Göttlichem Gespür oder *Gutes und Böses entdecken* kann man feststellen, dass sie allesamt entweiht sind. Jede

von ihnen ist mit einem Attributswert verbunden. Während man eine derartige Statue bei sich trägt, hat man einen Nachteil bei allen Würfen, die etwas mit diesem Attributswert zu tun haben.

Kleiner Koffer 5 ist versperrt. Er enthält 16 Edelsteine (jeweils 250 GM wert) die unter einer Schicht von 200 Edelsteinen verborgen sind, die jeweils 10 GM wert sind, und darüber liegen noch einmal 500 Edelsteine von guter Größe und wertvollem Aussehen, die allerdings nur jeweils 1 GM wert sind.

10. Arsenal

Ein **Feuerriese** steht immer hinter dem Eingang zu diesem Lagerbereich Wache. Wenn er zu einem Kampf gerufen oder selbst angegriffen wird, versucht er zuerst, die Chimäre aus Bereich 11 zu holen. Der Wächter hat drei Felsbrocken bereit. Der Raum ist durch Fackeln erhellt und es befindet sich eine Bank hier, auf der man sich ausruhen kann.

10A. Westarsenal. Im Westflügel befinden sich fünfzehn riesige Schwerter, eine Balliste, zwanzig Speere, drei Streitkolben, fünf Zweihandäxte und ein großer Haufen Felsbrocken, die perfekt sind, um von Riesen geworfen zu werden.

Schätze. In der südwestlichen Ecke sind unter den Speeren ein *Langbogen +1* mit einem Köcher mit 20 *Pfeilen +1* verborgen.

10B. Ostarsenal. Im Ostflügel befindet sich ein weiterer großer Haufen Felsbrocken, fünf riesige Keulen, neun Feuerriesenhelme, zwei Kettenhemden, acht Schilde und acht beschlagene Lederrüstungen. Die ganze Ausrüstung ist für Riesen gedacht. Acht Ölfässer stehen an der Ostwand.

Schätze. Eines der riesengroßen Schilde ist in Wahrheit ein *Schild der Geschossanziehung*.

11. Chimärenkäfig

Hier befindet sich eine **Chimäre**. Sie hasst alle Lebewesen außer Feuerriesen und greift Eindringlinge daher sofort an.

12. Ratgeberquartiere

Ein Gang führt von der Säulenhalle aus nach Westen. In dem Gang und der Kammer dahinter befinden sich Möbelstücke unterschiedlicher Größe. Die Kleinsten sind ein Tisch, ein gepolsterter Sessel mit Fußstütze und ein Sofa. Andere Gegenstände sind mehr oder weniger menschengroß. Darunter befinden sich ein langer Tisch, zwei Stühle und zwölf Kisten. Schlussendlich gibt es noch vier riesige Stühle, einen Tisch und eine Fußstütze in Riesengröße. Auf dem Fußboden liegen Teppiche, die Wände sind mit Wandteppichen geschmückt und bronzene Fackelhalter mit darin befindlichen Fackeln runden das Dekor ab.

Acht **Gnolle**, die als Diener und Leibwächter fungieren, lungern hier herum und warten auf Befehle. Sie hören nur auf die Befehle von König Snurre, Königin Frupy und des Ratgebers. Bei dem Ratgeber handelt es sich um einen immens fetten, aber dennoch sehr beweglichen, abtrünnigen Bergzwerg namens Obmi (siehe Bereich 12A).

Schätze. In den Truhen befindet sich die Schätze der Gnolle (je Gnoll 50 GM wert), sowie die persönliche Ausrüstung der Gnolle. Die dritte, achte, zehnte und zwölfte Truhe sind versperrt. Sie enthalten keine Gnollausrüstung, sondern Flaschen mit Wein oder hartem Alkohol.

12A. Obmis Studierzimmer

Die Tür zum Studierzimmer scheint von außen versperrt zu sein, wodurch man darauf schließen könnte, dass es momentan leer steht. In Wahrheit ist Obmi schlicht und einfach verschlagen und hat es so aussehen lassen. Er kann durch ein Guckloch nach draußen blicken und Eindringlinge beim Kampf gegen die Gnolle beobachten. Wenn er sieht, dass sie gewinnen, ruft er um Hilfe und behauptet, ein Gefangener der Riesen zu sein.

Auf den ersten Blick erinnert sein Raum auch mehr an eine Zelle als an einen gemütlichen Wohnraum. Obmi arbeitet in dem Raum und studiert mehrere Schriftrollen, die auf einem einfachen Holztisch liegen. Er sucht nach Lösungen für die Probleme seines Königs. Der Zwerg ist schon seit 25 Jahren Ratgeber des Königs und war davor fünf Jahre lang ein Sklave. In einem Schrank im Norden befinden sich verschiedene Karten, Schriftrollen und Schriftstücke, die alle in Riesisch oder Zwergisch beschriftet sind.

Verwende die Werte eines **Assassinen** mit Stärke und Charisma 16, der bei einem Mehrfachangriff drei Angriffe ausführen kann. Wenn Obmi der Ansicht ist, dass ihm die Charaktere überlegen sind, dann behauptet er, dass er ein Prinz bei seinem Volk sei und von den Riesen seit zehn Jahren gefangen gehalten werde. Sie haben ihn zuerst erfolglos versucht



zu foltern und versuchen ihn nun mit miesen Tricks dazu zu bewegen, dass er Informationen preisgibt oder seine Loyalität gegenüber dem Zwergenkönigreich verrät. Er behauptet außerdem, dass die Riesen bei seinen Befragungen durch mehrere Menschen in schwarzen Roben unterstützt worden sind. Schlussendlich bittet er darum, dass man ihm seine Waffen und Rüstung bringt, damit er endlich Rache an Snurre üben kann. Er behauptet genau zu wissen, wo sich der Riesenkönig aufhalten wird.

Während er sich in seinem Studierzimmer aufhält, trägt er nur eine beschlagene Lederweste und hat ein langes Messer (wie ein Kurzschwert, mit einer Dosis des Gifts bestrichen, dass bei der Beschreibung des Assassinen zu finden ist). Wenn ihm die Helden nicht glauben, versucht er nach Bereich 12B zu fliehen und die Tür von innen zu verriegeln.

Schätze. Obmi benutzt eine einfache Holzkiste als Fußstütze. Darin befinden sich scheinbar nur alte Kleidungsstücke. Doch sie verfügt über einen doppelten Boden, den man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken kann. Darin befinden sich zwei Edelsteine im Wert von je 500 GM, acht Edelsteine im Wert von je 100 GM, 23 Edelsteine im Wert von je 50 GM, 41 Edelsteine im Wert von je 10 GM, und 18 Edelsteine im Wert von je 5 GM.

12B. Obmis Schlafgemach

In der größeren Kammer, die angrenzend zum Studierzimmer liegt, hat der abtrünnige Zwerg ein weiches Bett, einen kleinen Nachttisch, einen Tisch und Stuhl, einen Wandschrank, zwei Eisentruhen und ein Waffen- und Rüstungsregal. Auf diesem befinden sich eine *Zwergische Ritterrüstung* und ein *Schild+1* (RK 20 oder RK 23 mit der Rüstung und dem Schild). Außerdem hängen an der Wand darüber eine *Streitaxt +1* und ein *Streithammer +1* (jeder richtet in Obmis Händen 1W8 + 4 Schaden an). Unter der Rüstung hängen *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* (wodurch er mit Nahkampfwaffen zusätzlich +1 zum Treffen und auf Schadenswürfe erhält). Sein *Ring der Unsichtbarkeit* liegt auf dem kleinen Nachttisch neben dem Bett.

Nachdem Obmi in den Raum gelangt ist, geht er in folgender Reihenfolge vor – er schnappt sich den Ring, legt die Rüstung an, zieht die Handschuhe an, hängt die Axt an seinen Gürtel und bewaffnet sich mit Hammer und Schild. Bei der ersten guten Gelegenheit greift er die Gruppe an und ruft auch nach Hilfe, aber nur, wenn er sich in einer Gegend befindet, wo auch Hilfe in Hörweite ist. Er weiß ein wenig über die Drow und ist bereit, diese Informationen für freies Geleit preiszugeben. Effektiv ist er dazu bereit, der Gruppe praktisch alles zu versprechen, wenn die Charaktere sein Leben verschonen. Wenn man ihm keine Gnade gewährt, kämpft er bis zum Tod.

Schätze. Zusätzlich zu seiner magischen Ausrüstung enthalten die beiden Truhen Wertsachen. In einer Truhe befinden sich 900 GM. In der anderen Truhe befinden sich 100 PM und ein mit Edelsteinen geschmückter Silberwasserkrug und eine Silberschüssel (jeder der beiden Gegenstände ist 500 GM wert).

13. Besprechungszimmer

Der König und sein Rat treffen sich in diesem großen Raum, wenn sie Besprechungen abhalten. Momentan ist das Besprechungszimmer allerdings leer. In der Mitte befindet sich ein langer Tisch, um den fünf große Stühle drapiert sind. Teile des polierten, schwarzen Bodens sind mit Teppichen bedeckt. Primitive Wandteppiche schmücken die Wände und hängen auch über den Öffnungen am Rand des Raums. Es gibt mehrere Fackeln an den Wänden, aber momentan sind sie nicht erleuchtet.

13A. Ostalkoven

Im östlichen Alkoven befindet sich eine niedrige Truhe. Sie ist versperrt und mit Steinen gefüllt (200 Pfund schwer). Wenn man sie anhebt oder verschiebt, dann wird die Druckplatte darunter ausgelöst. Dadurch werden sechs Giftpfeile aus Löchern in der Nordwand verschossen. Jeder Pfeil hat eine Reichweite von 30 m, +11 zum Treffen und richtet 5 (1W10) Stichschaden bei einem Treffer an. Wenn ein Ziel von einem Pfeil getroffen wird, dann muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Scheitert es, erleidet es 10 (3W6) Giftschaden, bei einem Erfolg die Hälfte. Die Pfeile, die keine Ziele treffen, schlagen in der Südwand ein und zerbrechen dabei.

Die Löcher, aus denen die Pfeile verschossen werden, sind mit einer dünnen Schicht Putz verschlossen. Ein Charakter, der die Wand untersucht bemerkt sie mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20. Wenn man die Truhe genauer untersucht, dann bemerkt man die Druckplatte mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20. Die Löcher können blockiert werden, indem man Eisenkeile oder etwas ähnliches in sie hämmert. Die Druckplatte kann auf ähnliche Art und Weise verkeilt werden. In beiden Fällen muss der Charakter, der die Falle auf diesem Weg entschärfen will, einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf funktioniert die Falle noch immer, obwohl man den Eindruck hat, man habe sie erfolgreich sabotiert.

Schätze. Eine Karte, die das Gebiet rund um die Festung zeigt, hängt an der Westwand. Zwei versperrte Truhen ruhen an der Nord- und der Südwand. In der nördlichen Truhe sind 850 SM, und in der südlichen Truhe sind 500 GM und sechs Stäbe, die mit zwergischen Runen überzogen sind.

Jeder der Stöcke stellt einen Ausweis des freien Geleits dar, auf dem auf Riesisch steht: „Der Träger ist in offiziellem Auftrag von König Snurre, dem Furchterregenden unterwegs". Personen oder Gruppen, die einen dieser Stäbe präsentieren, sind vor dem Angriff durch Riesen oder ihren Verbündeten zu sichern, solange sie selbst nicht aggressiv werden.

13B. Südalkoven

Vier zusätzliche Stühle für den Beratungstisch werden in diesem Alkoven gelagert. In einem großen Wandschrank befinden sich 83 Schriftrollen und 367 Stücke Papier und Pergament.

Der Großteil des Schrankinhalts ist wertlos und von geringer Bedeutung, aber im 68. Schriftrollenbehälter befinden sich Anweisungen für König Snurre. Sie unterweisen ihn, eine Streitmacht aus Hügelriesen, Steinriesen, Frostriesen und Feuerriesen zu versammeln, die von so vielen Ogern, Onis, Wolkenriesen und anderen Kreaturen wie nur möglich unterstützt werden soll. Damit soll er einen vernichtenden Angriff gegen die Menschheit führen. Die Botschaft verspricht außerdem mächtige Unterstützung durch die Dunkelelfen und ist mit „Eclavdra" unterzeichnet.

Auf den Papieren befinden sich Kopien von Botschaften, die von den verschiedenen Riesen und Riesenverwandten stammen oder an diese gerichtet sind. Eine ist auf Zwergisch und lautet: „Der Feuerriese aus Stein links und der linke Ellbogen."

14. Torwächter

Ein **Feuerriese** steht hier ständig Wache und bewacht das Besprechungszimmer.

15. Küche

Bänke, Arbeitsflächen, ein Tisch, mehrere Hocker, drei Kommoden, verschiedene Fässer sowie Körbe und Küchenutensilien aller Art sind hier verstreut. Im Westen befindet sich eine natürliche Feuergrube, in der flammende Gase benutzt werden, um ganze Kreaturen zu grillen.

Normalerweise geht es hier sehr geschäftig zu. Eine **Feuerriesen**-Matrone, zwei Feuerriesendiener (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuer) und sieben **Gnoll**-Leibeigene arbeiten hier. Die Diener und die Gnolle kämpfen nur, wenn ihnen die Matrone den Befehl dazu erteilt. Sollte sie fallen, ergeben sie sich oder ergreifen die Flucht.

Schlüpfriger Ausgang. Die Rutsche im Nordwesten führt zum Lavabecken auf der zweiten Ebene (Bereich 6 auf Karte6.6.). Sie hat einen Durchmesser von 1,80 m und ist schlüpfrig durch all den Abfall, den man schon auf diesem Weg in die Lava befördert hat. Sie endet 60 cm über der Lava.

16. Lagerraum

Der Raum in der Nähe der Küche ist mit allen möglichen Lebensmitteln vollgestopft. Man findet hier Fässer mit Bier und Met, Kisten, Säcke und Körbe mit diversen Lebensmitteln und Käselaibe. Von der Decke hängen große geräucherte Fleischstücke, Räucherfisch, Wurstketten und dergleichen mehr. Es gibt kleinere Schatullen mit Salz und einen verschließbaren Kupferbehälter mit Deckel, in dem sich Gewürze befinden (größtenteils köstlicher, scharfer Pfeffer). Schläuche mit Wein und Fässer mit Bier stehen in der Nähe des Eingangs. Besonders häufig sind unzählige Laibe eines harten Brotes, die praktisch überall gestapelt sind.

17. Gastzimmer

Die Türen zu diesem Raum sind mit einem großen Balken von außen verschlossen, weil König Snurre diesem Gast nicht wirklich vertraut. Bei dem Gast handelt es sich um einen **Rakshasa**. Die meisten Abenteurer werden vermutlich davon ausgehen, dass jemand, der vom Feuerriesenkönig eingesperrt wurde, einen guten Verbündeten abgibt. Der Rakshasa fördert diese Meinung, indem er sich eine entsprechende Gestalt gibt (beispielsweise die eines Abenteurers, der bei einem Eindringen in die Festung gefangen wurde und seine Ausrüstung verloren hat). In Wahrheit möchte er nur das Vertrauen der Charaktere erlangen, bevor er sie angreift.

In dem Raum stehen vier Betten, ein Tisch und zwei Stühle sowie zwei Hocker. Außerdem findet man hier drei Truhen, einen Fußhocker (der in Wahrheit eine getarnte Schatzkiste ist) und Teppiche und Wandteppiche. Flammende Fackeln erleuchten die Szenerie.

Schätze. Der Rakshasa hat 50 GM bei sich und zwei Edelsteine (im Wert von je 100 GM), drei Tränke (*Überlegene Heilung*, *Gedankenlesen* und *Unverwundbarkeit*) und fünf *Zauberschriftrollen* (*Zone der Wahrheit*, *Wahrer Blick*, *Dunkelheit*, *Wunden heilen* auf dem 4. Grad gewirkt und *Symbol*).

18. Truppenunterkünfte

Momentan halten sich hier zwei **Feuerriesen** und zwei Feuerriesendiener auf (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuer). Sie lungern normalerweise herum, schärfen ihre Waffen und erzählen Lügen über ihre Großtaten.

In dem Raum befinden sich acht Pritschen, vier Hocker und vier Körbe. Auf jeder Pritsche häufen sich Felle. In den Körben ist die persönliche Ausrüstung der Riesen aufgehäuft. An den Wänden finden sich Haken, an denen Umhänge und Mäntel hängen. Außerdem sind hier fünf Keulen, drei Äxte, sechs Speere und acht Schilde verstreut, der Großteil davon in der Gegend der Nordwand. Der Ort ist durch flammendes Gas erhellt.

Schätze. Eine der Keulen, die deutlich leichter als die anderen ist, wenn man sie anhebt, wurde ausgehöhlt und dient als Schatzversteck. In ihr befinden sich 15 PM, 30 GM, 15 EM, 25 SM, 184 KM und drei Edelsteine im Wert von je 100 GM.

19. Dienerquartier

In dem Raum halten sich momentan vier Feuerriesendiener auf (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuer). Die anderen Diener, die hier wohnen, halten sich vermutlich gerade in der Küche (Bereich 15) auf und arbeiten dort. Der Raum ist von Fackeln erhellt. Hier befinden sich sieben Pritschen, mehrere kleine Möbelstücke und Haken an den Wänden, an denen Bekleidung und dergleichen hängt.

Schätze. Jeder Diener besitzt ein Stück Silberschmuck im Wert von 100 GM.

20. Gemeinschaftsquartier

Drei Feuerriesendiener (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuer) kümmern sich um sechs junge Feuerriesen (verwende die Werte von **Ogern** mit Immunität gegen Feuerschaden). Alle verfügen über Waffen (die jungen Feuerriesen betrachten ihre Waffen als Spielzeug) und kämpfen enthusiastisch.

Es gibt drei Betten und sechs Pritschen entlang der Mauern. In jedem Flügel stehen eine Bank, drei Stühle, sechs Hocker, ein langer Tisch und verschiedene Kisten, Körbe und Kommoden.

Schätze. Jeder Diener besitzt ein Stück Silberschmuck im Wert von 100 GM.

21. Eingangshalle zu den Zwingern

Vier **Höllenhunde** tollen hier herum und spielen miteinander. Sie gehören zu dem Rudel in Bereich 22 und werden über den sichersten Weg dorthin fliehen, wenn sie bedroht werden.

22. Zwinger

Hier halten sich vier weitere **Höllenhunde** auf. Wenn jene Höllenhunde in Bereich 21 nach Hilfe bellen, teilen sie sich in zwei Gruppen auf und greifen dann aus dem Norden und Süden an. Die Höllenhunde lieben ihren Tierbändiger in Bereich 23 und eilen ihm sofort zur Hilfe, wenn er nach ihnen pfeift.

In dem Zwinger gibt es keine Schätze, außer die Lieblingsknochen der Höllenhunde (und die sind eben nur für andere Höllenhunde von Interesse).

23. Tierbändigerquartier

Hier hausen der Tierbändiger und seine Gefährtin. Dabei handelt es sich um zwei **Feuerriesen**, die ihren Tierchen sofort zu Hilfe eilen, wenn sie Kampfgeräusche von draußen hören. In dem Raum befinden sich ein großes Bett, ein Tisch, zwei Stühle, eine Bank, eine Truhe, eine Kommode, drei Fässer (Bier, Ale und Met), zwei Kübel (für ihn und sie) und eine große Kiste mit getrocknetem Fleisch für die Hunde. An den Haken an den Wänden hängen Kleidungsstücke und die Beutel der Riesen. Ein Schild, eine Streitaxt und ein Wurfspeer lehnen an der Nordwand. Häute und Felle schmücken Boden und Wände, und mehrere Häute und Felle sind auf ein Bett und eine Bank gehäuft.

Schätze. Der zweite Kübel hat einen doppelten Boden, den man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerken kann. Darin befinden sich 20 PM und acht Edelsteine (im Wert von je 100 GM).

Der Wurfspeer, der an der Wand lehnt, ist in Wahrheit ein *Wurfspeer des Blitzes*.

Einer der sechs Umhänge an der Wand ist ein *Umhang des Höllenhund*es (siehe Anhang A). In dem verfluchten Umhang ist ein *Schwert der Vergeltung* eingewickelt. Es gibt drei weitere Häute von Höllenhunden in dem Raum. Sie sind nicht magisch und gehören besonders geliebten Höllenhunden, die gestorben sind.

24. Wachposten

Hier hält ständig ein **Feuerriese** Wache. Er hat vier Felsbrocken bereit. Ein Eisenzylinder in der Nordwand kann geschlagen werden, um Alarm zu geben.

25. Truppenunterkünfte

Zwei **Feuerriesen**-Krieger und zwei Feuerriesendiener (verwende die Werte von **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuerschaden) lungern hier auf den Pritschen herum. Außerdem gibt es Truhen und andere Möbelstücke. Mehrere Haken be-

finden sich an den Wänden, und an diesen hängen Umhänge, Mäntel, Schilde und vier Riesentaschen. In den Truhen und anderen Behältern sind nur Gegenstände in Riesengröße, die allesamt wertlos sind.

Eine der Krieger führt einen Zweihänder und der andere kämpft mit einer *Zweihandaxt +2*, die von der Größe her von einem Menschen geführt werden kann. Der Riese hat mit ihr +13 zum Treffen und richtet 22 (3W8 + 9) Hiebschaden an. In dem Raum befinden sich auch 21 Felsbrocken, die die Riesen werfen, wenn sie die Gelegenheit dazu haben.

Schätze. In der östlichen Säule befindet sich ein Geheimfach, das man gleich entdecken kann wie eine Geheimtür. Darin befinden sich 800 GM und drei mit Edelsteinen besetzte Schmuckstücke (jeweils 500 GM wert).

Zweite Ebene: Allgemeines

Die zweite Ebene der Feuerriesenfestung ist auf Karte 6.6. dargestellt. Die Böden, Wände und Decken bestehen aus schwarzem, rotschwarzem, dunkelgrauen oder stumpfbraunem Felsgestein. An manchen Orten wurde der Stein bearbeitet und an anderen scheint er durch die Hitze ineinander verschmolzen zu sein.

Decken. Die Gänge haben gewölbte Decken mit einer Höhe von 9 m. Höhlen, Kammern und Räume haben eine Deckenhöhe von 12 m bis 16 m.

Türen. Alle Türen bestehen aus schweren Eisenplatten. Eine kleine oder mittelgroße Kreatur muss einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 ablegen, um eine dieser Türen zu öffnen. Wenn sie einmal geöffnet sind, bleiben sie offen.

Beleuchtung. Die obere Ebene von Snurres Halle ist durch Fackeln, Kohlebecken und natürliche Gasventile beleuchtet.

Schlösser. In der Halle befinden sich mehrere hochwertige Schlösser. Wenn man Diebeswerkzeug einsetzt, kann man sie mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Geheimtüren. Geheimtüren in der Halle sind hochwertig gefertigt. Wenn in der Beschreibung nichts Gegenteiliges steht, dann benötigt man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20, um sie zu entdecken.

Zufallsbegegnungen

Auf der zweiten Ebene kann es einmal pro Stunde zu einer Zufallsbegegnung kommen. Würfle am Ende jeder Stunde mit 1W12, und bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Du kannst die Zufallsbegegnung frei unter folgenden Optionen auswählen.

- Ein **Feuerriese** und ein Feuerriesendiener (verwende die Werte eines **Hügelriesen** mit Immunität gegen Feuerschaden)
- Ein **Troll**, der einen **Hügelriesen** oder einen **Steinriesen** oder einen **Frostriesen** eskortiert
- Ein **Troll** mit zehn **Gnollen**
- Ein **Drow-Magus** mit fünf **Werratten**

Bereiche in der zweiten Ebene

Diese Bereich sind auf Karte 6.6. verzeichnet.

1. Halle der Toten

In dieser dunklen Halle stehen zwanzig große Sarkophage aufrecht an den Wänden. Vier noch größere Sarkophage liegen in der Mitte der Kammer am Boden. Die vier Sarkophage am Boden bestehen aus Stein. Bei den nördlichen zwei Sarkophagen ist das Abbild eines Feuerriesen in den Stein gemeißelt, bei den beiden südlichen Sarkophagen nicht.

Von den Sarkophagen an den Wänden besteht die Hälfte aus Stein, sechs aus Bronze, zwei aus Messing und zwei aus Eisen. Alle sind mit dem Abbild von Königen und Königinnen der Feuerriesen geschmückt.

Untersucht man diese Grabstätten, findet man nur die Überreste des entsprechenden Feuerriesen in vermodernde Gewänder gekleidet, eine Handvoll korrodierter Waffen und ähnliche wertlose Gegenstände. (Werrattenräuber haben den Rest vor langer Zeit gestohlen.)

Geheimer Ausgang. Der Tunnel hinter der Geheimtür im Südosten hat einen Durchmesser von ungefähr 1,50 m. Er windet sich ständig, sodass man jede Orientierung verliert, wohin man unterwegs ist. Er führt zu Bereich 2 auf Karte 6.7.

2. Ettinraum

Vier **Ettins** wohnen hier, wenn sie nicht gerade in der Haupthalle, in der Nähe des Eingangs, Dienst tun (Bereich 2, Karte6.5). Zwei schlafen, mit ihren Waffen in Griffweite, und die anderen beiden Ettins sind wach und reagieren rasch. In dem Raum befinden sich ein primitiver Tisch, eine Bank, zwei Hocker und vier Pritschen. Er wird von Fackeln erleuchtet. An den neun Haken an der Wand hängen Kleidungsstücke und sechs Riesentaschen.

Schätze. In der nordwestlichen Ecke befindet sich ein Korb mit sechs Säcken. In jedem Sack befinden sich 600 KM (die gesammelte Bezahlung der Ettins).

3. Besucherraum

Die Türen im Norden führen in einen Raum, in dem sich zwei **Steinriesen** aufhalten, die für König Snurre als Baumeister tätig sind. Der Raum wird von Fackeln erhellt, und es befinden sich hier vier Pritschen, ein großer Tisch, anderes Mobiliar und Haken, an denen die Kleidung der Besucher und zwei Riesentaschen hängen. Elf Felsbrocken sind am Boden verstreut. Ein großes Stück Fleisch ruht auf dem Tisch, außerdem Krüge und Teller aus Zinn.

Schätze. Jeder Riese verfügt über 250 GM und einen Edelstein (100 GM wert).

4. Lagerraum

Der Raum wird von vier Fackeln erhellt, die in Fackelhaltern an den Wänden hängen. Er hat als Lagerraum gedient, wurde aber ausgeräumt, um als Unterkunft für vier **Hügelriesen** zu dienen. Wenn Häuptling Nosnra und seine Frau Grutha den Ansturm der Helden auf das Gehöft überlebt haben, halten sie sich auch hier auf.

Wenn sich hier nur normale Hügelriesen aufhalten, dann gibt es hier nur vier Haufen Häute, die als Schlafstätten dienen, einen Tisch und zwei Truhen.

Wenn Nosnra und Grutha anwesend sind, gibt es zwei Pritschen, zwei Haufen Häute, eine Kiste, eine Kette, einen Tisch und zwei Truhen.

Schätze. Normale Hügelriesen tragen nur jeweils 100 GM bei sich. Der Häuptling und seine Frau haben alle Wertsachen bei sich, die sie bei ihrer Flucht retten und tragen konnten.

5. Gemeinschaftsquartiere

In diesem Bereich hausen ein **Feuerriesen**-Krieger, drei Feuerriesendiener (verwende die Werte für **Hügelriesen**, mit Immunität gegen Feuerschaden) und drei junge Feuerriesen (verwende die Werte für **Oger** mit Immunität gegen Feuerschaden). Alle sind mit unterschiedlichen Waffen bewaffnet, sogar die jungen Feuerriesen. Es gibt insgesamt 20 Felsbrocken in dem Raum, die man werfen kann.

In dem Raum befinden sich mehrere Betten, zwei große Wandschränke, zwei Tische, verschiedene kleinere Möbelstücke, eine Kiste und drei kleinere Schatullen. Brennende Fackeln hängen an den Wänden und dort gibt es natürlich auch Haken für die Kleidungsstücke der Riesen und für vier Riesentaschen. Ausrüstungsgegenstände, Esswerkzeug und allerlei Krimskrams sind im Raum verstreut.



Karte 6.5: Halle des Feuerriesenkönigs, Zweite Ebene

Schätze. Der Feuerriesenkrieger hat 200 GM in seiner Tasche, und die drei anderen Erwachsenen haben 100 GM unter ihren persönlichen Besitztümern versteckt.

6. Schmiede

Wenn sich die Charaktere dieser natürlichen Höhle am westlichen Rand der Festung nähern, können sie ein beständiges Hämmern hören. Die Halle außerhalb dieses Ortes ist von einem blutroten Licht erfüllt, das von einem Lavabecken und flammenden Gasfontänen stammt.

Ein muskulöser **Feuerriese** mit knorrigen Gliedmaßen arbeitet hier als Schmied. Er nutzt die geschmolzene Lava, um seine Waffen zu bearbeiten. Ihm stehen zwei **Trolle** als Gehilfen zur Seite. Momentan befinden sich mehrere Werkstücke in verschiedenen Phasen der Fertigstellung in seiner Schmiede. Dabei handelt es sich um drei Schwerter in Riesengröße, mehre Rüstungsteile, sowie mehrere Äxte und Speerköpfe.

Schätze. Momentan arbeitet der Waffenschmied an einer speziellen Waffe. Dabei handelt es sich um einen *Streitkolben +2* aus einem seltsamen schwarzen Metall. Er repariert die Waffe gerade. Wenn er angegriffen wird und sich der Kampf gegen ihn wendet, besteht eine Chance von 33 Prozent, dass er eine Aktion verwendet, um den Streitkolben in die Lava zu werfen und ihn dadurch zu zerstören, statt ihn in die Hände seiner Feinde fallen zu lassen.

7. Folterkammer

In der Mitte dieses von Osten nach Westen verlaufenden Ganges führt eine Treppe in südlicher Richtung nach unten. Sie endet in einem vollgestopften Raum mit einer Deckenhöhe von 15 m. (Dadurch können hier selbst sehr große Opfer von Ketten von der Decke gehängt werden.) Die Treppe und die Kammer sind durch Fackeln erleuchtet, doch der ganze Bereich ist aufgrund des ganzen Dampfes leicht verschleiert.

In dieser Kammer befindet sich ein große Streckbank für Riesen, eine kleinere Streckbank (für menschengroße Opfer) und eine eiserne Jungfrau an Standort A. Ein mit Steinen eingefasster Brunnen befindet sich an Standort B. Im Raum sind Dinge wie Ketten, Schlagstöcke, Brandeisen, Peitschen, Seile, Drähte und so weiter verstreut. Außerdem gibt es hier noch einen Tisch, zwei Stühle, einen Hocker und ein großes Bierfass.

Zwei **Feuerriesen**, bei denen es sich um den Folterknecht des Königs und den Königlichen Henker handelt, sitzen in der Mitte des Raums am Boden und spielen Fingerknöchelchen, wobei Edelsteine, die als Einsatz dienen, rund um sie verstreut sind. Der Henker hat eine *Zweihandaxt +2* in Riesengröße in der Hand. Sie kann nur von einer Kreatur benutzt werden, die so groß und stark wie er ist. Er hat damit +13 zum Treffen und richtet bei einem Treffer 28 (3W12+9) Hiebschaden an. Sein Freund, der Folterknecht, hat einen Zweihänder griffbereit.

Wenn der Folterknecht gegen jemanden kämpft, versucht er ihn zu packen und dann zur eisernen Jungfrau zu tragen, oder ihn in sie zu werfen. Gelingt ihm das, dann schleudert er den Deckel zu, und das unglückselige Opfer erleidet 55 (10W10) Stichschaden. Ein Opfer kann die eiserne Jungfrau nicht von innen öffnen.

Wenn der Henker ernsthaft in Gefahr gerät, dann versucht er, seinen Gegner zu packen und kopfüber in den Brunnen zu werfen. Dadurch fällt das Opfer 27 m tief in ein unterirdisches Wasserreservoir.

Nachdem der Folterknecht ein Opfer in die eiserne Jungfrau geworfen hat, versucht er, einen Gegner nach dem anderen in den Brunnen zu werfen. Der Henker hingegen vertraut während des restlichen Kampfes auf seine Axt, sobald er ein Opfer in den Brunnen werfen konnte.

Schätze. Der Einsatz für das Spiel besteht aus sechs Schmuckstücken (jeweils 250 GM wert) und zehn Edelsteinen (jeweils 50 GM wert).

Zellenkomplex

In der Mitte dieser Ebene befindet sich eine kleine Zellenanlage, die aus mehreren Zellen besteht. Diese Räume sind mit 1 C bis 14C beschriftet. Der Wachraum für den Zellenkomplex ist mit einem G beschriftet. Jede Zelle verfügt über eine stabile Holztür mit einem hoch gelegenen, vergitterten Fenster. (Diese Fenster sind in einer Höhe von 4,50 m und ein durchschnittlicher Mensch kann keinen Blick durch sie werfen, außer er klettert nach oben.) In den Räumen sind Eisenringe in die Wände eingelassen, an denen Ketten montiert sind. Außerdem findet man hier Kübel, Strohhaufen und sonst recht wenig an Annehmlichkeiten.

Die Bewohner der Zellen und des Wachraums sind nachfolgend der Reihe nach beschrieben.

Zelle 1C. Hier befindet sich eine Elfe, die für die Opferung im Tempel vorgesehen ist. Sie ist eine **Adlige** und sie verspricht, eine Belohnung zu schicken, falls sie befreit wird. Dabei handelt es sich um 1.000 GM, zwanzig *Pfeile +1*, einen *Pfeil des Riesentötens*, einen *Elfenumhang* und *Stiefel der Elfen*. Die Belohnung kommt ein oder zwei Monate, nachdem sie befreit wurde und die Festung verlassen konnte, am Wohnort der Charaktere an.

Zelle 2C. Acht Elfen-**Gemeine** müssen hier auf ihre Opferung im Tempel warten. Sie haben keine Schätze, aber sie versprechen, noch lange Zeit Loblieder auf ihre Befreier zu singen.

Zelle 3C. Hier befindet sich ein Händler, den die Riesen für Lösegeld festhalten. Er ist ein Mensch-**Gemeiner**, und seine Waren wurden ihm allesamt von den Riesen abgenommen. Er kann den Helden daher nur seine ewige Dankbarkeit versprechen.

Zelle 4C. Die Zelle ist leer. An der Westwand befindet sich eine Geheimtür, die sich nur mit dem Schlüssel öffnen lässt, der sich im Besitz der Drow-Hohepriesterin in Bereich 12 befindet.

Zelle 5C. Zwei noble **Zentauren** sind hier gefangen. Man hat vor, sie zu foltern und dann zu töten. Sie bieten ihre Hilfe an, wenn man sie befreit.

Zelle 6C. Die Zelle ist leer.

Zelle 7C. Drei aufmüpfige **Gnolle** wurden zur Strafe in diese Zelle geworfen. Einer ist schon an den Nachwirkungen der Folter gestorben, und die beiden anderen bieten ihren Rettern an, sie zu unterstützen. Diese müssen natürlich ihre miserablen Manieren tolerieren.

Zelle 8C. Die Zelle ist leer.

Zelle 9C. Hier sitzt ein **Troll** am Boden, der ab und zu verwendet wird, um neue Folterpraktiken auszuprobieren. Er ist völlig verrückt und wütend und greift jeden wild an, wenn er die Gelegenheit dazu erhält. Ansonsten verharrt er bewegungslos.

Zelle 10C. Sieben **Gnolle**, die dabei ertappt wurden, Gold zu stehlen, warten hier auf ihr Schicksal. Wenn sie befreit werden, rennen sie so rasch wie möglich davon.

Zelle 11C. Zwei menschliche Skelette liegen auf dem Boden in der Zelle. Ihre Arme umfassen einander.

Zelle 12C. Eine menschliche **Assassinin** ist hier an die Wand gekettet. Sie gibt gerne zu, dass sie eine Diebin ist, die ertappt wurde, als sie auf der Suche nach der Schatzkammer des Königs war. („Wisst ihr zufällig, wo er ist?") Sie bietet der Gruppe an, ihr beizustehen, wenn man ihr bei der Flucht hilft. Wenn sich eine gute Gelegenheit ergibt, schnappt sie sich so viele Edelsteine und magische Gegenstände wie möglich und verschwindet. Bis dahin hilft sie den Charakteren tatsächlich nach Kräften. Sie hofft so, ihre Chancen zu er-

höhen, diesem Ort zu entkommen, und das Vertrauen der Charaktere zu erringen. Außerdem beobachtet sie die Charaktere genau und macht sich ein Bild davon, welche Schätze sie bei sich tragen.

Zelle 13C. Hier hängt Boldo, ein **Feuerriese** und Leutnant des Königs, in Ketten. Dies ist eine Strafe, weil er nicht unterwürfig genug war. Er wird die Gruppe belügen und frech behaupten, er wäre gefangen, weil er gegen die feindselige Vorgangsweise des Königs gegenüber den Menschen war. Er behauptet, man müsste ihn nur befreien und dann würde er mehrere andere Feuerriesen überreden können, mit ihm gemeinsam den König zu stürzen und den Frieden wiederherzustellen. Natürlich verrät er die Gruppe bei der erstbesten Gelegenheit. Er ist ziemlich verschlagen und handelt nicht überstürzt.

Zelle 14C. In der Zelle neben dem Wachzimmer ist ein **Empyrer** von chaotisch guter Gesinnung angekettet. Er steht unter Drogen und ist dadurch bewusstlos. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Heilkunde) gegen SG 15 ablegt, kann feststellen, dass es sich um eine besonders starke Variante von Taggitöl handelt (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Magie wie *Schutz vor Gift* oder *Schwache Genesung* kann das Gift aus dem Körper des Empyrers entfernen. Andernfalls erholt er sich nach 12 Stunden. Wenn er aufgeweckt wird, hilft er der Gruppe gerne dabei, die Bewohner dieses unheiligen Ortes zu töten. Falls es allerdings böse Charaktere in der Gruppe gibt, hat er nichts dagegen, wenn diesen dabei ebenfalls etwas zustößt.

Wachraum (G). Hier befinden sich ein **Feuerriese** und drei **Werratten** in Menschengestalt (sie erscheinen als weibliche Menschen in zerschliessener Kleidung). Sie unterhalten sich bei Fackelschein. Der Riese hat zwei Felsbrocken in Griffweite. In dem Raum befinden sich ein Tisch, ein Stuhl, ein Hocker, eine Bank, drei Fässer und ein kleiner, verschlossener Tiegel auf dem Tisch. Im ersten Fass ist Bier, im zweiten Fass ist Wasser und im dritten Fass Met. In dem Tiegel ist Taggitöl. Wenn man ihn öffnet, kommt man automatisch mit dem Gift in Berührung und muss seinen Rettungswurf dagegen mit einem Nachteil ablegen. An den Wandhaken hängen die Tasche des Riesen, ein Umhang, ein Schild, Schlüssel zu allen Zellen und ein Hemd.

Wenn der Wächter überwältigt und verhört wird, kann er nichts über den Geheimgang zu Bereich 8 sagen, da er tatsächlich nichts davon weiß. Wenn man die getarnten Werratten befragt, behaupten sie, Gefangene zu sein, die als Diener für die Riesen arbeiten müssen. Greift man sie an, nehmen sie ihre Gestalt als Riesenratten an und fliehen durch das Abwasserloch im Nordwesten des Raums. Von dort aus eilen sie zu den Drow, um sie vor den Eindringlingen zu warnen.

Die Geheimtür im Osten führt in einen Durchgang, der 60cm breit und 45 cm hoch ist. Ein Mensch in Rüstung kann ihn nicht durchqueren und selbst ein Halbling müsste sich ziemlich durchquetschen.

Schätze. Ein loser Stein am Boden im Osten der Tür verbirgt 30 EM, 60 GM und 21 PM. Der Wächter trägt eine edelsteinbesetzte Brosche im Wert von 100 GM auf seinem Umhang.

8. Geheimraum

Dieser Raum ist stockdunkel und Aufenthaltsort von sieben **Werratten**. Wenn die Begegnung schlecht für sie verläuft, dann fliehen Überlebende nach Nordwesten zu Bereich 15 auf der dritten Ebene (Karte 6.7.) und warnen die Drow.

Abgesehen von den gestohlenen Umhängen und ihren Nestern fallen drei große, schwere Eisentruhen auf. Alle drei Truhen sind versperrt, und jeder Schlüssel befindet sich im Besitz einer anderen Werratte. Die Truhen sind mit Giftnadeln gesichert (siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*) und diese sind mit Taggitöl bestrichen (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*).

Die dritte Truhe, die die Charaktere untersuchen, ist außerdem mit zwei Giftpfeilen gesichert, die nach oben verschossen werden, wenn man den Deckel öffnet. Jeder Giftpfeil hat eine Reichweite von 9 m und +8 zum Treffen. Er richtet 2 (1W4) Stichschaden an und ist mit Drowgift bestrichen (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Der Mechanismus für diese Falle befindet sich vollständig in der Truhe und kann nicht von außen bemerkt werden. Doch ein Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt, wenn er die Truhe öffnet, stellt fest, dass sich der Deckel irgendwie steif öffnet, so als ob es innen einen Widerstand geben würde. Jene in der Nähe der Truhe haben daher eine kurze Vorwarnung, bevor die Pfeile abgeschossen werden. Jeder Charakter, der sofort erklärt, dass er sich duckt oder von der Kiste wegspringt, wird nicht getroffen.

Schätze. In der ersten Truhe sind sechs Schmuckstücke im Wert von je 250 GM, acht Schmuckstücke im Wert von je 500GM und drei große Beutel mit jeweils 100 GM.

In der zweiten Truhe ist ein *Gifttrank*, 800 lose GM und eine verfluchte *Schriftrolle des Schutzes (Lykanthropen)*. Wenn man sie liest, muss man einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und wenn man scheitert, wird man mit Werrattenlykanthropie infiziert.

Die dritte Truhe ist leer, aber es befindet sich eine Inschrift im Deckel, die durch eine permanente *Unsichtbarkeit* getarnt wird. Wenn man sie bannt, kann man eine Beschreibung lesen, wo sich entlang der Treppe nach unten ein Stein entfernen lässt, um ein Geheimfach aufzudecken. In dem Geheimfach findet man einen *Ring der Sternschnuppen*, eine *Zauberschriftrolle* mit sieben Klerikerzaubern nach Wahl des Spielleiters und ein Metallbehälter mit sechs Tränken (*Heilung, Verkleinerung* und vier Tränke nach Wahl des Spielleiters).

In dem Metallbehälter mit den Tränken ist ein Geheimfach, in dem sich eine *Flöte des Rattenfängers* befindet. Man kann es mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken, wenn man sie näher untersucht.

Der Augentempel (Bereiche 9 – 11)

Illusionswände, die durch gestrichelte Linien auf der Karte angezeigt werden, schützen diesen Tempel vor der Entdeckung. Wenn man sie berührt, wird ihre illusionäre Natur offenbar. Wenn man sie genauer betrachtet, ohne sie zu berühren, kann man mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. Bei einem erfolgreichen Wurf verblasst die Illusion für diesen Charakter und er kann durch sie hindurchblicken.

Jenseits der Illusionen wird der ganze Bereich durch ein seltsames, wirbelndes Licht erleuchtet, das Teil der Luft selbst zu sein scheint. Lichtblitze tanzen durch die Luft und sorgen dafür, dass man Entfernungen kaum abschätzen kann. Das seltsame wandelbare Licht, violette Funken und lavendelfarbene Lichtstrahlen behindern die Sicht. Die Decke des Tempels ist außer Sichtweite. An der niedrigsten Stelle ist sie 15 m hoch und in der Mitte wölbt sie sich bis zu einer Höhe von 19,50 m.

9. Anbetungsbereich der Riesen. Jede Säule strahlt in einem Radius von 1,50 m Unbehagen und Unsicherheit aus. (Versuche, das Gefühl den Spielern so gut wie möglich zu vermitteln.) Die Westwand ist von einer Wandmalerei überzogen, die Riesen zeigt, die sich vor einem schwarzen Hügelgrab verneigen und ihm Opfer und Gaben bringen. Der Boden

in der westlichen Hälfte des Bereichs besteht aus Porphyr, und die Säulen sind aus Serpentin. Ihre stark polierten Oberflächen spiegeln das seltsame Licht wider, das den Ort durchdringt. Je weiter man nach Norden kommt, desto grausamer werden die Szenen, die auf der Westwand dargestellt sind. Im Bereich, der dem Altar (Bereich 11) am nächsten ist, wird dargestellt, wie Menschen- und Riesenopfer dargebracht werden.

10. Anbetungsbereich für Diener und Leibeigene. Der polierte Boden besteht aus roter und schwarzer Hornblende und scheint zwischen den dünnen Obsidiansäulen förmlich zu fließen, die diesen Bereich begrenzen. Jede der Säulen strahlt eine schwache Aura der Furcht in einem Radius von 60 cm aus, und wenn man eine von ihnen berührt, muss man einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder man wird von *Furcht* betroffen, wobei die Säule der Ursprung der Furcht ist. Geht man zwischen zwei Säulen durch, erleidet man 5 (2W4) Blitzschaden und doppelt so viel, wenn man eine Metallrüstung trägt.

An der Wand im Osten werden verschiedene Kreaturen dargestellt, die sich drei großen, tintenfischähnlichen Kreaturen unterwerfen. Jede dieser Kreaturen hat zehn haarige Tentakel und ist in verschiedenen Tönen von Violett und Purpur gefleckt. Ganz vorne bei dieser Massenaufopferung sieht man Elfen und Menschen, doch es gibt auch Zwerge, Gnolle, Orks, Trolle, Halblinge, Oger, Goblins und andere Kreaturen. Jene im vorderen Bereich werden zerfetzt und ihre blutigen Gehirne wie Köstlichkeiten verspeist.

11. Priesterbereich. Im nördlichen Bereich des Tempels führen drei flache Stufen bis zur Mitte der Nordwand empor. Diese Wand besteht aus wolkigem, purpurfarbenem Gestein und zeigt ein invertiertes Dreieck, in dem sich ein Y befindet, das die Ränder des Dreiecks berührt. Unter dem Symbol hängt an Ketten, die von der Decke herab reichen, eine schwarze Metalltriangel und ein Zylinder.

Der Boden der ersten Ebene besteht aus schwarzem Stein, der von violetten Adern durchzogen ist. Eine große Trommel aus geschwärzter Haut und Chitin befindet sich im Westen auf dieser Ebene. An der Ostseite ist ein Regal, von dem neun Silberzylinder hängen, bei denen es sich scheinbar um eine Art Glockenspiel handelt (sie sind hohl und jeweils 100 GM wert).

Die große Säule im Osten der ersten Ebene besteht aus Malachit und ist mit düsteren Zeichen und Siegeln überzogen. Wirkt man *Magie entdecken* auf sie, dann stellt man fest, dass sie Beschwörungsmagie ausstrahlen. Wenn man das korrekte Paar Glyphen berührt, wird die Kreatur nach Bereich 18 auf der dritten Ebene (siehe Karte 6.7.) teleportiert. Du solltest dir eine Beschreibung der vierundzwanzig Glyphen auf der Säule ausdenken und festlegen, welche zwei Glyphen die Teleportation auslösen.

Die zweite Ebene besteht aus dunkelgrauem Stein mit Sprenkeln von Lila, Orange und Purpur. Hier befindet sich ein großer, steinerner Altarblock aus einem stumpfen, porösen Material, der rostfarben und schwarz wirkt. Zu beiden Seiten des Altars befinden sich große bronzene Kohlebecken, deren grüne Korrosion an diesem Schauplatz besonders ekelerregend wirkt. Zu den Seiten der Kohlebecken befinden sich zwei Kerzenleuchter in Form nach unten zeigender Triangel. Jeder Kerzenleuchter hat drei Arme. Sie sind aus Bronze gefertigt, die aufgrund des hohen Alters grün geworden ist. Auf jedem Arm befindet sich eine schwarze fette Kerze, die mit einer zuckenden, lavendelfarbenen und tief violetten Flamme brennt. Die Kerzen brennen niemals herunter.

Die dritte Ebene besteht aus einem stumpfen schwarzen Stein mit Wirbeln in Pflaume und Lavendel und roten Flecken. Hier steht eine Metalltriangel. Wenn der Altar von lebendem Fleisch berührt wird, oder man mit einer Waffe oder einem Gegenstand danach schlägt, beginnt er zu verblassen. Nach 3 Runden hat er die Farbe von durchscheinendem Amethyst mit einem schwarzen, amorphen Zentrum. Berührt man den Altar oder schlägt ihn mit einem Gegenstand, sobald er diese Gestalt angenommen hat, muss man einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert man, wird man für 1 Stunde gelähmt.

Schlägt man die Trommel auf der ersten Ebene, läutet die Glocken und schlägt die Triangel, während der Altar durchscheinend ist, dann erscheint ein leuchtendes, goldenes Auge, das im Stein nach oben schwimmt. Jede Kreatur, die das Auge sieht, würfelt mit W12 und liest das Ergebnis von der Tabelle ab. Die Kreatur wird dann von einem Symbol des entsprechenden Typs betroffen (Rettungswurf-SG 15).

W12	Resultat
1	Tod
2	Zwietracht
3	Furcht
4	Hoffnungslosigkeit
5	Wahnsinn
6–12	Keine Effekt (rechtzeitig weggeblickt)

Abgesehen vom Todeseffekt werden diese Effekte wie Flüche behandelt und können auf entsprechende Art und Weise aufgehoben werden.

Wenn die Charaktere im Besitz der drei *Tentakelzepter* aus Bereich 12 sind, wenn das Auge erscheint und das Kohlebecken erleuchtet ist, wird der Altar zu einem Torweg für die Beschwörung eines Älteren Elementargottes. Die Farbe des Altars ändert sich zu einem transparenten Heliotrop und die schwarze Masse in der Mitte wird größer. Sie wird von geschwollenen violetten Adern durchzogen und in der Mitte manifestiert sich ein feuriges, orangerotes Auge. Ein Tentakel schießt aus dem Altar und greift nach der nächsten lebenden Kreatur. Der Tentakel hat eine Reichweite von 6 m und +11 zum Treffen. Eine Kreatur, die vom Tentakel getroffen wird, wird in den Altar gezogen und dadurch für immer zerstört.

Wenn eine Kreatur in den Altar gezogen wird, kehrt dieser wieder in seinen Ruhezustand zurück, und auf dem Altar taucht jener Gegenstand auf, den sich die Gruppe am sehnlichsten gewünscht hast. Oder wenn das nicht direkt möglich ist, dann taucht etwas auf, das die Gruppe dabei unterstützt, ihr sehnlichstes Ziel zu erreichen.

Wenn man am selben Tag erneut versucht, den Elementargott zu beschwören, würfelst du mit W12 auf der untenstehenden Tabelle.

W12	Resultat
1	Tentakel versuchen im Verlauf der nächsten Minute, 1W4 weitere Kreaturen zu verschlingen, aber die Wesenheit gewährt dennoch keinen weiteren Wunsch.
2	Die Wesenheit macht alle Anwesenden permanent blind und gewährt keinen weiteren Wunsch.
3	Die Wesenheit erhöht einen Attributswert jedes anwesenden Charakters um +1 und verlangt kein Opfer.
4–12	Die Wesenheit ignoriert den Versuch sie zu beschwören.

Schätze. Der einzige Gegenstand von Wert im ganzen Tempel, den man mitnehmen kann, sind die Silberglocken. Jeder dieser hohlen Silberzylinder hat einen Wert von 100 GM.



Karte 6.5: Halle des Feuerriesenkönigs, dritte Ebene

12. Drowkleriker

Der Eingang zu dieser Kammer ist durch eine Tentakelwand geschützt, die allerdings nicht auf der Karte dargestellt wird. Sie erscheint wie eine normale Wand aus braunviolettem Stein. Die magische Wand wird so behandelt, als ob man zwei **Seiler** zu einer Kreatur verschmolzen hätte. Dadurch verfügt die Mauer über zwei Bissangriffe und acht Tentakelangriffe je Runde (die Tentakel haben nur eine Reichweite von 6 m). Die Wand verfügt über Resistenz gegen Stich-, Hieb- und Wuchtschaden und gegen Schaden durch nichtmagische Waffen. *Magie bannen* richtet bei ihr 50 Schadenspunkte an und *Auflösung* 100 Schadenspunkte.

Drow können die Wand jederzeit ungehindert durchqueren. Wenn eine andere Kreatur die Wand berührt, gibt sie ein zischendes und kauendes Geräusch von sich, um die Bewohner des Raums zu warnen und greift dann auch gleich an. Sobald sie auf die Hälfte ihrer maximalen Trefferpunkte reduziert wurde, wirkt sie *Dunkelheit* auf sich selbst, wobei diese nur nach außen und nicht nach innen in den Raum gerichtet ist.

Die Kammer südlich der Wand wird von den gleichen ewig brennenden, schwarzen Kerzen wie im Tempel (Bereich 11) erleuchtet. Die Wände sind mit violetten Stoffen behangen und der Boden mit einem schwarzen Teppich bedeckt. Der innere Raum im Osten ist vom äußeren Raum mit einem Teppich aus Brokat abgetrennt, der Orange, Golden, Lila und Mauve gefärbt ist.

Äußere Kammer. In diesem Vorraum halten sich ein **Drow-Elitekrieger** und ein **Drow-Magus** auf, die die Priesterin Eclavdra unterstützen. Jeder von ihnen verfügt über ein *Tentakelzepter* zusätzlich zur normalen Ausrüstung.

Eine rauchendes, kupfernes Kohlebecken in der Nähe des Tors brennt mit Räucherwerk. Dieses riecht süß, klebrig, widerwärtig, nach Verfall, faszinierend sowie euphorisierend und zwar irgendwie alles zugleich. In dem von Kerzen erleuchteten Raum befinden sich zwei niedrige schwarze Sofas mit silbernen Einlegearbeiten. Auf einer Seite befindet sich ein runder Tisch mit zwei bequemen Stühlen mit Armlehnen. Am Ende jedes Sofas steht ein niedriger Tisch mit einem eingelassenen Becken und einem Krug aus Jaspis. Kleine Hocker und mit Emaille verzierte Koffer stellen eine zusätzliche Dekoration dar.

Schätze. Die Jaspisbecken und die Krüge sind pro Paar jeweils 300 GM wert. Im ersten Koffer befindet sich eine *Zauberschriftrolle* mit *Rückruf* und drei Adamantitbarren, von denen jeder fünf Pfund wiegt und 500 GM wert ist. Im zweiten Koffer befinden sich 100 KM, 100 SM, 10 EM, 20 GM und 10 PM. Jede Art von Münzen befindet sich in einem eigenen, schwarzen Lederbeutel. Außerdem befindet sich hier noch ein weiterer Beutel mit zehn Edelsteinen (im Wert von je 50 GM).

Innere Kammer. In dieser inneren Kammer, die aufwendig verziert und geschmückt ist, haust Eclavdra. Diese **Drow-Priesterin der Lolth** hat all den Ärger mit den Riesen ins Rollen gebracht. Wie auch ihre Gehilfen ist sie, zusätzlich zu ihrer restlichen Ausrüstung, mit einem *Tentakelzepter* bewaffnet.

Das Licht der Kerzen wird vom Schein zweier kleiner Kohlebecken verstärkt, die eine schwarze und weiße Farbe haben. Wandteppiche mit lüsternen Motiven überziehen die Wände. Die Möbel bestehen aus einem großen Bett, zwei kleinen Tischen, drei Koffern, einem Buffet, einer Kommode, einem großen Wandschrank und zwei Couchen, zwischen denen eine niedrige Kiste steht, einer Ankleide mit Stuhl, einem großen Spiegel, zwei Körben und zwei weiteren Truhen. Alle Möbelstücke sind entweder aus elfenbeinfarbenen oder schwarzem Stein, und die meisten Stücke sind mit silbernen Einlegearbeiten geschmückt. Im Wandschrank befindet sich laszive Kleidung und das Priestergewand, das in den Farbtönen Mauve, Schwarz und Pfirsich gehalten ist und über silberne Stickereien verfügt.

Ein kleiner Sichtschirm aus Elfenbein, der mit Einlegearbeiten aus Bernstein geschmückt ist (er wiegt 10 Pfund und ist 150 GM wert), trennt den Ankleidebereich im Südosten in der Nähe des Kleiderschranks ab. Dort steht auch ein Stuhl mit niedriger Lehne, über die ein Kleid geworfen ist. Der Sichtschirm verdeckt auch den Blick auf die Geheimtür, durch die die Priesterin den Raum ungesehen betreten und wieder verlassen kann.



Schätze. Viele Gegenstände in Eclavdras Raum sind von einigem Wert.

Das Zeremoniengewand der Priesterin ist mit zehn violetten Granaten (je 50 GM wert), 10 Topasen (je 50 GM wert), zehn schwarzen Opalen (je 100 GM wert) und 10 Amethysten (je 100 GM wert) geschmückt. Es ist in ein einfaches schwarzes Tuch eingeschlagen, um es vor Staub und Beschädigungen zu schützen.

Ein Koffer bei der niedrigen Truhe zwischen den beiden Couchen ist mit einer *Glyphe des Schutzes* geschützt, die sich auf der Innenseite des Deckels befindet. Wenn ihn jemand anders als Eclavdra öffnet, wirkt er *Insektenplage* (Zauberrettungswurf-SG 14). Im Behälter befinden sich drei *Zauberschriftrollen* (*Tor, Göttliches Wort* und *Mächtige Genesung*).

Ein Koffer in der Nähe des Betts enthält sechs Tränke: *Gift, Gedankenkontrolle* (Feuerriese) (siehe Anhang A), *Wachstum, Heldenmut* und zwei *Liebestränke*.

Auf der Ankleide liegen vier Kämme, eine Bürste, vier Nadeln und zehn Tiegel mit Tinkturen und Kosmetik. Diese Gegenstände bestehen aus Onyx und Silber und sind mit winzigen Edelsteinen verziert. Jeder Gegenstand hat einen Wert von 50 GM.

Neben dem Bett auf dem kleinen Tisch befinden sich eine Schüssel, ein Krug und eine Karaffe aus Lapislazuli (jeder Gegenstand ist 500 GM wert). Der Sichtschirm rund um die Ankleide besteht aus Elfenbein und Bernstein, ist 10 Pfund schwer und hat einen Wert von 150 GM. Der große Silberspiegel ist 50 GM wert.



13. Gästeraum

Wenn Jarl Grugnur und seine Frau Estia den Ansturm der Helden auf den Gletscherriss überlebt haben, dann befinden sie sich hier. Sie werden von einem **Frostriesen** bewacht. Wenn der Jarl und seine Fürstin nicht anwesend sind, befinden sich hier zwei **Frostriesen**. Dabei handelt es sich um Boten, die erst kürzlich eingetroffen sind.

Der Raum ist durch Fackeln schwach erleuchtet. Es befinden sich hier acht Pritschen, ein langer Tisch, zwei Bänke, zwei Stühle, drei Hocker, zwei Kübel, sechs Truhen, eine große Box und eine Kommode. Felle am Boden und auf den Pritschen sorgen dafür, dass der Raum komfortabel für Frostriesen erscheint. An den Haken an den Wänden befinden sich Kleidung und drei Riesentaschen.

Schätze. Jeder Riese hat 100 GM. Der Jarl und seine Frau haben alle Schätze mitgebracht, die sie bei ihrer Flucht bergen und hierher transportieren konnten.

14. Gästeraum

Zwei **Wolkenriesen**, bei denen es sich um einen Adligen und seinen Reisegefährten handelt, sind hierher gekommen, um sich von König Snurre erklären zu lassen, warum er behauptet, dass sein Krieg sie reich und noch mächtiger machen würde. Sie haben zwei **Löwen** bei sich, die die Tür bewachen. Der Adlige trägt eine Kettenrüstung (RK 16) und beide haben ihre mächtigen Morgensterne und Felsbrocken griffbereit.

In dem Raum sind zwei sehr große Betten, zwei Wandschränke, zwei kleine Tische, ein großer Tisch, zwei Stühle, zwei Hocker, zwei Eimer, ein Wandschrank, eine Bank und vier Truhen. Der Raum wird durch Fackeln erhellt. Es befinden sich Wandteppiche an den Wänden, Teppiche und Felle am Boden und Felle auf den Betten.

Schätze. Auf dem kleinen Tisch neben dem Bett im Süden befindet sich ein Platinschatulle, die mit Mondsteinen und Sonnensteinen verziert ist (1.000 GM wert). In ihr befinden sich zehn Edelsteine (im Wert von je 100 GM). Sie stellen ein Geschenk des Königs an seine Besucher dar.

15. Trollkammer

Sechs **Trolle** bewachen diesen Raum. Zwei davon halten im nördlichen Gang Wache (was mit zwei X markiert ist) und die zwei anderen wachen im südlichen Gang. Die letzten zwei Trolle befinden sich im Zentralraum. Dutzende unterschiedliche Stangenwaffen, Morgensterne und Schwerter liegen in der Mitte auf einem Haufen. (Diese dienen dazu, im Notfall die Gnolle zu bewachen, die sich in den Bereichen 16 und 17 aufhalten.)

Schätze. Jeder Troll hat in einem Versteck einige Stöckchen, Knochen, Hautfetzen und anderes übelkeitserregende Material verborgen, sowie 50 GM.

16. Leibeigene

Hier hausen 16 unbewaffnete **Gnolle**. Jeder von ihnen besitzt nur einen erbärmlichen Strohhaufen und ein Stück Fell, um sich zuzudecken. Obwohl sie Sklaven der Riesen sind, sind sie ihnen treu ergeben und würden Menschen niemals helfen. Tatsächlich ergreifen sie gerne die Gelegenheit, sich zu bewaffnen und gegen die Eindringlinge zu kämpfen, wenn man ihnen die Chance dazu gibt.

17. Leibeigene

Hier halten sich zehn unbewaffnete **Gnolle** auf. Sie verhalten sich so wie die anderen Gnolle in Bereich 16.

Dritte Ebene: Allgemeines

Die dritte Ebene der Feuerriesenfestung ist auf Karte 6.7. dargestellt. Dieser Ort ist ein völlig naturbelassenes Höhlensystem. Die Gänge und Höhlen sind in keiner Weise bearbeitet oder behauen, abgesehen vom Eingang, der von oben kommt und vom Ausgang rund um den Lavafluss.

Mach dir nicht die Mühe, die Gänge und Räume und ihre Abmessungen und Windungen genau zu beschreiben. Wenn die Charaktere eine einfache Karte zeichnen, die ihnen zeigt, wie sie zu welchem Bereich kommen können, dann reicht das völlig aus. Sie haben es hierher geschafft, sie werden auch ein etwas verwirrendes Höhlensystem ohne die Hilfe ihres Spielleiters bewältigen!

Decken. Alle Gänge sind mindestens 6 m hoch. Die kleinen Höhlen sind ungefähr 7,50 m an der höchsten Stelle und die großen Höhlen sind zwischen 7,50 m und 22,50 m hoch (Bereiche 7, 19 und 20 erreichen die größte Höhe).

Beleuchtung. Der Großteil der Höhlen und Gänge ist ruhig und unbeleuchtet. Die einzige Ausnahmen stellen effektiv die großen Lavahöhlen (Bereiche 19 und 20) und der letzte Zufluchtsort der Riesen (Bereich 5) dar, wenn es ihnen gelingt, sich hierher zurückzuziehen. Wenn du willst, kannst du phosphoreszierende Pilze hinzufügen. Dadurch kann man beispielsweise Bewegungen schattenhaft erkennen, aber die einzelnen Bereiche werden dadurch nicht einmal schwach ausgeleuchtet.

Geräusche. Wenn die Charaktere selbst keine Geräusche verursachen, können sie tropfendes Wasser hören, oder vielleicht hin und wieder ein fernes Echo, wenn ein Stein irgendwo herunterpoltert.

Zufallsbegegnungen

Auf der dritten Ebene kann es einmal pro Stunde zu einer Zufallsbegegnung kommen. Würfle am Ende jeder Stunde mit 1W12, und bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Du kannst die Zufallsbegegnung frei unter folgenden Optionen auswählen.

- Zwei umherstreifende **Trolle**
- Ein **Feuerriese**, der mit zwei **Höllenhunden** patrouilliert
- Ein **Drow-Elitekrieger** und drei **Drow**, die versuchen, unbemerkt zu bleiben und Konfrontationen zu vermeiden

Bereiche in der zweiten Ebene

Diese Bereich sind auf Karte 6.7. verzeichnet.

1. Höhle

Wenn man die Höhle mit Laternen oder Fackeln ausleuchtet, erstrahlt sie in prächtigen Farben. Das Gestein ist hier rot, blassgelb und leuchtend blau. Drei **Seiler** verstecken sich zwischen den natürlichen Stalagmiten. Sie warten, bis ihre Beute in der Mitte der Halle ist und greifen dann an.

Schätze. Jeder Seiler hat einen Edelstein (Wert 100 GM) in seinem inneren Verdauungsorgan.

2. Leuchtende Höhle

Dieser kleine Nebenbereich einer großen Höhle, die von Süden nach Norden verläuft, ist mit leuchtenden Pflanzen und zwölf hungrigen **Riesenfeuerkäfern** gefüllt. Manche halten sich an der Decke auf und lassen sich auf Kreaturen herabfallen, die ihre Lagerstätte betreten. Die Feuerriesen haben den Frostriesen in der Vergangenheit schon öfter derartige Kreaturen zum Geschenk gemacht. Sie verfügen nicht über Schätze.

3. Höhlenende

Die lange Höhle biegt nach Osten ab und endet dort. In der Nähe des Endes ist ein verlassenes Nest von unterirdisch hausenden Echsen, in denen sich mehrere Dutzend glitzernder Felsen befinden, die allerdings wertlos sind.

4. Höhle

Vier **Höllenhunde** halten hier Wache. Wenn sie Eindringlinge bemerken, geben sie sofort Laut.

5. Kaverne

Zwei **Feuerriesen** sind hier auf Snurres Befehl als Reserve stationiert. (Natürlich haben in Wahrheit die Drow diese Anweisung erteilt.) Einer ruht sich am nordöstlichen Ende aus, der andere patrouilliert zwischen den beiden Stellen, die auf der Karte mit G markiert sind. Beide Riesen haben Felsbrocken in Griffweite. Jeder hat einen typischen Riesenbeutel und außerdem befinden sich in dem Raum Haufen von Fellen und Häuten als Bettstatt und zwei Körbe sowie ein wenig persönliche Ausrüstung.

In einer schwerwiegenden Krise ziehen sich König Snurre, Königin Frupy, Obmi und andere wichtige Feuerriesen und Gäste hierher zurück. Sie nehmen dabei alle Wertsachen mit, die sie sich rechtzeitig schnappen können.

6. Grosse gewölbte Höhle

In der Mitte dieser Höhle befindet sich eine permanente Illusion, die einen großen Roten Drachen darstellt, der auf einem Schatzhaufen schläft (er sieht so aus, wie der tatsächlich existierende Drache in Bereich 7). In Wahrheit befindet sich dort eine reglos verharrende **Gorgone**. Sie gehorcht den Drow und man hat sie unterwiesen, Kreaturen wie Höllenhunde, Feuerriesen und Trolle zu ignorieren. Wenn sie eine andere Kreatur auf Drakonisch oder Gemeinsprache anspricht, verharrt sie dennoch ruhig, setzt aber ihre Odemwaffe ein, sobald diese in Reichweite gerät. Sobald die Gorgone angreift, wird die Illusion aufgehoben.

7. Schatzhöhle

Der Raum ist in Wahrheit außerdimensional und zehnmal so groß, wie er auf der Karte verzeichnet ist. Wenn man ihn betritt, fällt einem natürlich der große Schatzhaufen in der Mitte auf, aber auch der **Erwachsene rote Drache**, der darauf schläft.

Der Drache heißt Brazzemal, und er bemerkt es zweifellos, wenn der schwere Felsbrocken, der in die Höhle führt, zur Seite geschoben wird. Dazu ist immerhin die Stärke eines Feuerriesen erforderlich. Dennoch wird er zuerst so tun, als ob er die Eindringlinge nicht bemerkt hat und weiterschläft. Er spricht sie an, sobald sie in Reichweite seiner Odemwaffe sind.

Brazzemal ist charmant und tückisch, und sein wahres Ziel besteht darin, die Schätze aller Eindringlinge seinem Hort hinzuzufügen. Nur wenige Abenteurer, die gegen einen derartig großen Drachen kämpfen, überleben die Sache und können von ihren Heldentaten erzählen. Du solltest sichergehen, dass sich die Spieler darüber bewusst sind, dass sie es hier mit einem wahrlich furchterregenden Gegner zu tun haben. Charaktere, die sich unterwürfig zeigen und dem Drachen den Großteil ihrer Schätze als Lösegeld anbieten, dürfen sich zurückziehen, ohne dass er sie angreift.

Falls die Charaktere hingegen den Drachen schwer bedrängen, dann ist er bereit, alles zu schwören, um sein Leben zu retten. Natürlich kann man seinen Informationen nicht trauen. (Er wird allerdings nichts so formulieren, dass man es auf magischem Weg als Lüge erkennen kann.)

Schätze. Der Schatz von Brazzemal ist zu einem gigantischen Haufen aufgeschüttet. Der Großteil besteht aus losen Münzen, und um die wahrlich wertvollen Stücke zu finden, muss man praktisch den ganzen Haufen abtragen. Der Schatzhort besteht aus folgenden Dingen:

- 69.830 KM
- 34.600 SM
- 1.870 EM
- 9.240 GM
- 200 PM in einer Malachitschatulle, die selbst 100GM wert ist
- 23 lose Edelsteine im Wert von je 10 GM
- Fünf Edelsteine im Wert von je 100 GM in einem mit Gold ziselierten Silberei (die zwei Hälften lassen sich voneinander trennen), das selbst 100 GM wert ist
- Zwölf unterschiedliche Schmuckstücke im Wert von je 100 GM
- Fünf edelsteinbesetzte Waffen in Menschengröße im Wert von je 200 GM
- Zwei Silberspiegel im Wert von je 50 GM
- Ein Service aus Gold, das aus zehn Teilen besteht, von denen jeder 150 GM wert ist
- Zehn Elfenbeinstatuen, die mit Edelsteinen und Einlegearbeiten aus Edelmetall verziert sind und je 200 GM wert sind
- Vier Jadeschnitzereien und Figurinen in einer kleinen Kiste, die jeweils 500 GM wert sind
- Ein aus Blutstein geschnitztes Idol im Wert von 200 GM
- Sieben *Zauberschriftrollen* mit Magiezaubern nach Wahl des Spielleiters, in einer Kristallschatulle im Wert von 500 GM
- Ein *Drachentöter* (der SL entscheidet, um welche Art von Schwert es sich handelt), in einer edelsteinbesetzten Scheide im Wert von 500 GM
- Eine *Schale der Feuerelementar-Herrschaft*
- Vier *Tränke des Widerstands* (Feuer) in einem Koffer
- Acht Tiegel mit seltenen Tinkturen und Parfums im Wert von je 100 GM
- Eine *Rüstung +2* für eine Kreatur in Menschengröße (der SL entscheidet, um welche Art von Rüstung es sich handelt)

Außerdem hat Brazzemal als Schutz für seinen Unterleib 666 Edelsteine in ihn gedrückt. Diese sind jeweils 1 GM wert. Zerstörerische, flächendeckende Zauber gegen den Drachen zerstören vermutlich 60 bis 90 Prozent dieser Edelsteine und sind auch für viele Schätze im Hort nicht gerade zuträglich.

8. Höhle

Bei dieser Höhle handelt es sich um einen Wachraum der Drow, in dem sich drei **Drow-Elitekrieger** und sechs **Drow** aufhalten. Alle haben schwarze Umhänge, weiche Stiefel aus schwarzer Haut und sie tragen Kapuzen über ihren Helmen. Zwei halten ständig nahe dem Eingang Wache. In dem Raum sind außerdem Schlafrollen und andere Ausrüstungsgegenstände verstreut.

Schätze. Jeder Elitekrieger hat 40 PM und die anderen Drow haben jeweils 5 PM.

9. Weiter Gang

Zwölf **Falldornen** warten in dieser Sackgasse geduldig auf Beute. Der Boden ist mit Schädeln und Knochen übersät.

Schätze. In den Überresten glitzert eine goldene Halskette mit fünf Edelsteinen (im Wert von 250 GM).

10. Singende Kammer

Diese kleine Höhle verfügt über eine ausgezeichnete Akustik und die Wassertropfen, die im südlichen Teil in das Becken von der Wand herabfallen, machen ein angenehmes Geräusch, dass man bei Stille 36 m oder andernfalls 18 m weit hören kann. Am Rand des Beckens befindet sich ein großer Fleck, bei dem es sich um einen **Grauschlick** handelt. Eine weitere derartige Kreatur ruht auf einem Sims in einer Höhe von 3,30 m im Südosten.

Stinkende Höhlen (Bereiche 11–13)

Dieser große Bereich am südlichen Rand der Ebene wird von den Trolldienern von König Snurre bewohnt. Der Gestank, der von diesen Kreaturen, ihren Nestern und dem Abfall und dem Kot, den sie hier überall zurücklassen, stammt, ist so durchdringend, dass man ihn bereits vom Anfang des Ganges wahrnehmen kann, der von Bereich 9 nach Südwesten führt.

Die Höhlen sind gefährlich. Wenn die Trolle verdächtige Geräusche hören oder angegriffen werden, nutzen sie die zahlreichen Gänge, um sich aufzuteilen und die Eindringlinge von allen Seiten anzugreifen. Sie springen dann überraschend aus der Dunkelheit, um sie in Fetzen zu reißen und ein Angriff von neun Trollen stellt auch für eine hochstufige Gruppe eine ziemliche Gefahr dar.

Schätze. In jedem Trollnest befinden sich 1.000 GM in Form von gemischten Münzen. Das Nest des großen Trolls in Bereich 13 enthält außerdem 15 Edelsteine im Wert von je 100 GM und einen edelsteinbesetzten Streitkolben im Wert von 500 GM.

11. Troll-Annex. Hier hausen drei **Trolle**. Jeder von ihnen hat einen widerlichen Haufen von Knochen, Ästen und Unrat.

12. Troll-Hauptraum. Hier hausen zwei **Trolle**. Die Bewohner und der Inhalt des Raumes sind ähnlich wie in Bereich 11.

13. Troll-Himmel. Hier hausen vier **Trolle**. Einer davon ist der dominante Troll und besonders groß (120 TP). Die Bewohner und der Inhalt des Raumes sind ähnlich wie in Bereich 12.

14. Enge Höhle

Der Gang, der von den Trollhöhlen nach Norden verläuft ist mit blauen, grünen und grünblauen Adern durchzogen. Hier gibt es mehrere Flecken Grüner Schleim (siehe „Gefahren im Gewölbe" in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*). Sie wachsen an der Decke und im Wasserbecken am Ende. Der Schleim an der Decke bedeckt einen Bereich, der 12 m breit ist und sich direkt südlich vom Wasserbecken befindet. Im Wasserbecken sind 36 Achate (im Wert von je 10 GM), die funkeln, wenn man über eine Lichtquelle verfügt. Doch wenn man in das Wasserbecken greift, so hat man eine Chance von 50%, dass man den Grünen Schleim im Wasser berührt, der durch den grünen Felsen ideal getarnt ist.

15. Graue Höhle

Diese Höhle hat dunkelgraue Wände und ist ein Verteidigungspunkt der Drow. Ein **Drow** blickt jeweils in einen der Gänge, die sich hier treffen. Vier weitere Drow sind in der Höhle stationiert, also insgesamt zehn von ihnen.

Außerdem dient der Alkoven im Osten als improvisiertes Hauptquartier für zwei **Drow-Elitekrieger** (wobei einer davon ein Mann und einer eine Frau ist, die den Befehl hat) und einen **Drow-Magus**. In der Nähe des Alkoven führt ein schmaler Gang nach Osten und dann nach Süden. Er endet an Stufen, die aus dem Fels geschlagen sind und auf die zweite Ebene führen. Sie führen auf Karte 6.6. bei Bereich 8 nach oben.

Schätze. Die Krieger und der Magus haben jeweils 40 PM und die anderen Drow jeweils 5 PM.

16. Kleine Höhle

Die Pfeile nahe dem Eingang auf der Karte markieren den Standort einer Falle. Wenn man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt, dann bemerkt man die Stolperschnur aus Spinnenseide, die direkt hinter dem Eingang verläuft. Wenn man die Falle auslöst, dann kollern unzählige kleine Eisenkugeln mit einem Durchmesser von ungefähr einem Zentimeter aus verborgenen Behältern in der Ostwand und bedecken die letzten 12 m des Ganges und die ersten 6 m der Höhle.

Sie erzeugen dabei ein lautes Geräusch. Wenn man sich durch das Gebiet bewegen will, das von den Eisenkugeln bedeckt ist, muss man einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, oder man stürzt zu Boden. Wenn man sich nur mit halber Geschwindigkeit bewegt, muss man keinen Rettungswurf ablegen.

In der Höhle befinden sich neun weibliche Drow. Fünf davon sind normale **Drow**, drei sind **Drow-Elitekrieger** und die letzte Drow hat den Namen Nedylene und ist eine **Drow-priesterin der Lolth**, die eine Rivalin von Eclavdra ist. Sie ist hier, um herauszufinden, was diese jetzt schon wieder ausheckt. Dennoch ist sie gegenüber allen Kreaturen misstrauisch, die hierher kommen. Andererseits hätte sie nichts dagegen, wenn die Pläne ihrer Rivalin scheitern würden. Es ist also durchaus möglich, mit ihr zu verhandeln.

Nedylene hat eine *Peitsche +2* und einen *Zauberstecken der Insektenschwärme* zusätzlich zu ihrer normalen Ausrüstung.

17. Edelsteinhöhle

Die mineralischen Einlagerungen in den Wänden dieser Höhle funkeln im Licht, so als ob darin zahlreiche Edelsteine sitzen würden. Dieser atemberaubend schöne Ort ist die Lagerstätte von zwei **Gedankenschindern**, die hierher gekommen sind, um festzustellen, was ihre freundlichen Lieblingsfeinde, die Drow, so planen. Sie möchten die sich entfaltenden Geschehnisse beobachten, und die Drow haben beschlossen, sie einfach zu ignorieren.

Schätze. Jeder Gedankenschinder hat 250 GM (Bestechungsgeld) und sie tragen einen *Leitfaden des klaren Denkens* in einer schwarzen Metallbox bei sich, die nur von Kreaturen mit einer Intelligenz von 18 oder höher geöffnet werden kann.

18. Kleine Höhle

Die Höhle am Ende des Ganges im Nordosten ist ein weiterer Wachraum der Drow und ist effektiv von den Bewohnern und der Einrichtung mit Bereich 8 identisch. Hier halten sich drei **Drow-Elitekrieger** und sechs **Drow** auf, von denen jederzeit zwei Wache halten.

Schätze. Jeder Elitekrieger hat 40 PM, und jeder andere Drow hat 5 PM.

19. Salamanderhöhle

Diese riesige Höhle im Nordwesten der Ebene ist durch den dampfenden, blubbernden Lavafluss, der quer durch sie strömt, in einen roten Schein getaucht. Die Höhle stinkt nach Schwefel und heißem Felsgestein, und die Temperatur ist sehr hoch, obwohl es manchmal einen kühlen Luftzug gibt, der sie etwas abkühlt. Die Decke ist 18 m hoch.

Eine Seilbrücke hängt in einer Höhe von 4,50 m über der Lava und bietet einen sicheren Zugang zur nördlichen Kammer (Bereich 20). Die Seile wurden mit einer speziellen Tinktur bestrichen, die verhindert, dass sie zu brennen beginnen. Eine Kreatur, die sich der Lava erstmals in ihrem Zug auf 3 m nähert oder ihren Zug in einer Entfernung von maximal 3 m von der Lava beginnt, erleidet 11 (2W10) Feuerschaden. Eine Kreatur, die die Lava in ihrem Zug erstmals berührt oder in sie hineingerät, oder ihren Zug in der Lava beginnt, erleidet 33 (6W10) Feuerschaden.

Im Südosten halten sich zwei **Salamander** auf, die es hier sichtlich genießen. Die Flammen und der Rauch sorgen dafür, dass der Bereich leicht verschleiert ist. Die Salamander greifen jeden außer den Drow an, die sie kennen und respektieren.

20. Drowzentrale

Der abgelegene Teil der Höhle im Norden dient als Treffpunkt und Beratungszimmer für Eclavdra und ihre Diener. Wenn die Dinge sich schlecht für die Drow entwickelt haben, aber Eclavdra fliehen konnte, dann hält sie sich hier mit allen anderen Überlebenden auf.

Im Osten gibt es ständig eine Wache, die die anderen Drow vor allen Eindringlingen warnt. Wenn die Drow durch besonders mächtige Abenteurer bedroht werden, dann werden sie die Seilbrücke durchtrennen und durch den Gang im Nordnordwesten (auf der Karte mit A markiert) zurück ins Unterreich fliehen.

Momentan halten sich hier zumindest sechs **Drow** und vier **Drow-Elitekrieger** auf. Einer davon ist eine weibliche Befehlshaberin mit 110 Trefferpunkten. Die Befehlshaberin verfügt über ein *Kurzschwert +2* und eine *Handarmbrust +1*. Sie hat drei spezielle, magische Bolzen.

- *Bolzen des Festhaltens*, der auf sein Ziel und auf zwei weitere Ziele in einer Entfernung von bis zu 9 m vom Ziel *Person festhalten* wirkt.
- *Bolzen des Blendens*, der auf sein Ziel und auf zwei weitere Ziele in einer Entfernung von bis zu 9 m vom Ziel *Blindheit/Taubheit* wirkt.
- *Bolzen der Dämpfe*, der eine *Stinkende Wolke* wirkt, die auf das Ziel zentriert ist.

Jeder der Effekte hat einen Zauberrettungswurf-SG von 15 und eine Dauer von 1 Minute.

Schätze. Abgesehen von den Betten und persönlichen Gegenständen, die allesamt nicht besonders wertvoll sind, gibt es eine Truhe mit 200 PM und 10 Edelsteine im Wert von je 10 GM, die hinter einer Felsformation im Nordosten verborgen ist. (Wenn man sich dort umsieht findet man sie automatisch.)

Die Befehlshaberin hat einen kleinen Koffer mit zwei *Tränken der Geschwindigkeit* und zwei *Tränken der überlegenen Heilung*. Sie werden, wenn nötig, von den Drow im Kampf verwendet, aber natürlich nur dann, wenn die Befehlshaberin eine Gelegenheit hatte, sie vor dem Kampf auszuteilen.

Die Drow verfolgen

Zu beiden Seiten des Lavastroms gibt es in einer Nische eine Art Auslegerkran mit Geschirr, mit dem man schwere Lasten und selbst Riesen über die Lava hieven kann. Falls die Dunkelfen entkommen und dabei die Brücke zerstören, können die Charaktere sie nutzen, um sich und ihre Ausrüstung über die Lava zu transportieren. Es dauert etliche Stunden, um die Gerätschaften in Betrieb zu nehmen, aber danach können die Charaktere sich selbst und sogar Lasttiere auf die andere Seite bringen und dann die Verfolgung der Drow aufnehmen.

Wenn sich die Charaktere nicht dazu entscheiden, die Dunkelelfen zu verfolgen, dann kannst du davon ausgehen, dass die Drow den Tunnel ein etwas tiefer zum Einsturz bringen. Dadurch wird dieser Eingang zum Unterreich effektiv versiegelt, und die Bedrohung durch weitere koordinierte Riesenangriffe ist beendet. Man wird die Charaktere in den höchsten Tönen loben und sie für den Erfolg bei ihrer Expedition mit Ruhm überhäufen.



Das Grabmal des Schreckens

In einer besonders abgelegenen Gegend, unter einem einsamen und verlassen Hügel befindet sich das düstere Grabmal des Schreckens. Die labyrinthartige Gruft ist geradezu vollgestopft mit tödlichen Fallen, wilden und seltsamen Monstern, unzähligen normalen und magischen Schätzen – und irgendwo dort drinnen haust der gefürchtete Demilich.

Die Legende des Grabmals ist uralt und durch die Nebel der Zeit zusätzlich mystifiziert und verworren. Einige Teile könnten für immer verloren sein. Selbst Charaktere, die gut gebildete Scholaren anheuern, oder auf Magie wie *Sagenkunde* setzen, werden es noch immer schwer haben, so viel Hintergrundinformationen zu erlangen, wie sie sich erhofft haben. Die wenigen Informationsfetzen, die man auf diese Art und Weise erlangen kann, sind oft sehr kurz und widersprüchlich.

Die grundlegenden Elemente der Legende kannst du aus dem nachfolgenden Text für die Spieler zusammenfassen.

Legende des Grabmals

Irgendwo unter einem vergessenen, einsamen Hügel liegt eine grimme, labyrinthartige Gruft. Sie ist mit schrecklichen Fallen und zahlreichen seltsamen und besonders gefährlichen Monstern vollgestopft, die nur darauf warten, Eindringlinge zu töten. Außerdem findet man dort unglaubliche Schätze, sowohl von der wertvollen Art, als auch in Form von magischen Gegenständen. Doch dank der vielen Wächter sucht der Demilich noch immer seine letzte Ruhestätte heim. Die Geschichten besagen, dass dieses Geschöpf, Acererak genannt, über Kräfte verfügt, die ihn beinahe unbesiegbar machen!

Alle Berichte sind sich darin einig, dass es sehr unwahrscheinlich ist, dass es einer Gruppe jemals gelingen könnte in seine letzte Ruhestätte vorzudringen, da die Gänge und Räume des Grabmals voller Fallen, Giftgas und magischer Schutzmaßnahmen sind. Der Demilich hat seine Lagerstätte so gut verborgen, dass nicht mal jene sie aufspüren werden, die alle Fallen überwinden können. Nur große und gut vorbereite Gruppen, die aus den tapfersten und stärksten Helden bestehen, sollten überhaupt mit dem Gedanken spielen, eine Expedition zum Grabmal zu unternehmen. Selbst wenn sie es aufspüren, kann es gut und gerne sein, dass sie bei seiner Erforschung scheitern werden. Jede derartige Expedition sollte mit magischen Schutzmaßnahmen und Waffen, sowie magischen Gegenständen für jede Eventualität ausgestattet sein, damit die Teilnehmer überleben können.

Die Wahrheit hinter der Legende

Vor zahlreichen Äonen ergriff ein menschlicher, unvergleichlich böser Magierkleriker Schritte, um sein Leben noch viel länger auszudehnen, als die zahlreichen Jahrhunderte, die es bereits gedauert hat. Diese Kreatur wurde zum Lich Acererak. In den darauffolgenden Jahren lebte er mit unzähligen schrecklichen Dienern in jenen Hallen, die heute zum Grabmal des Schreckens geworden sind.

Doch irgendwann begann selbst die untote Lebenskraft Acereraks zu verblassen. Die nächsten achtzig Jahre arbeiteten die Diener des Lichs daran, das Grabmal des Schreckens zu erschaffen. Dann tötete Acererak all seine Sklaven und Diener, verbarg den Eingang zu diesen Hallen, und zog sich in seine letzte Ruhestätte zurück, in der seine körperlichen Überreste überdauern konnten, während seine Seele seltsame Orte und Ebenen durchstreifte, die selbst den weisesten Gelehrten unbekannt sind. Falls die Charaktere Zugang zu dieser letzten Ruhestätte erlangen, haben ihre Aktionen im Grabmal dafür gesorgt, dass seine Seele zurück zur Materiellen Ebene gelockt wurde, um sich dort dieser frechen Eindringlinge anzunehmen.

Das Abenteuer leiten

Wie kluge Spieler schon anhand der Legenden des Grabmals herausgefunden haben, gibt es in dem Gewölbe mehr Fallen und Tricks als Gegner. Das Abenteuer ist für eine Gruppe von Spielern gedacht, die lieber zuerst nachdenkt, als sich kopfüber in die Schlacht zu stürzen. Wenn dies bei deiner Gruppe nicht der Fall ist, kann das Abenteuer sehr frustrierend werden. Nur hochstufige Charaktere haben überhaupt eine Chance, es zu überleben, doch jeder Spieler, der sich mit seinem Charakter dem Grabmal stellt, wird ein Abenteuer erleben, von dem er noch lange erzählen wird.

Die Erforschung des Grabmals ist trotz seiner beschränkten Größe sehr zeitaufwendig, und du solltest daher mehrere Spielsitzungen einplanen. Du kannst davon ausgehen, dass die Gruppe die Zeit zwischen zwei Spielsitzungen damit verbringt, zu rasten und sich zu erholen. Da es keine Zufallsbegegnungen

Das Abenteuer verorten

Im ursprünglichen *Grabmal des Schreckens* schlug Gary Gygax sechs verschiedene Standorte vor, die kreuz und quer über Greyhawk verteilt waren. Er wollte damit zeigen, dass es praktisch überall auftauchen kann. Diese Möglichkeiten sind wie folgt:

- Am höchsten Punkt der Hügel in der Ebene von Iuz
- Auf einer nicht kartografierten Insel im Nyr Dyv
- In der Leuchtenden Wüste
- An der westlichen Grenze des Herzogtums von Geoff
- Irgendwo im großen Sumpf südlich von Sunndi
- Auf einer Insel jenseits der Reiche der Seebarone

Auf anderen Spielwelten kann man das Grabmal ebenso flexibel platzieren.

Drachenlanze. Das Grabmal könnte sich in den Vorgebirgen des Ostwall-Gebirges befinden, in den Verfluchten Landen von Neusee, oder im Schattenbrühl von Krynn, wo ein abtrünniger Magier hausen soll, der Takhisis gedient hat.

Eberron. Geeignete Standorte für das Grabmal auf Eberron sind beispielsweise die Aschentürme von Karrnath, oder die Felsentürme in den Abscheulichen Marschen zwischen Droaam und den Schattenmarschen oder zwischen Shargons Zähnen. Eberrons Friedhofkönnte das Grabmal verbergen und damit ein Zeugnis von Acereraks Feindschaft mit Eberrons Drachen sein.

Vergessene Reiche. Das Grabmal könnte in den Schlangenhügeln oder Trieltahügeln auf Faerûn sein. Es könnte im Hochmoor sein, oder auf den Inseln aus denen das Korinn-Archipel in den Mondscheininseln besteht. Es könnte in der Wüste Anauroch sein, wodurch Acererak vielleicht eine Verbindung zu dem uralten Netheril hat.

gibt, könnte die Gruppe ihr Lager auch einfach furchtlos vor dem Haupteingang aufschlagen. Die Charaktere sollten jedoch selbst auf diese Idee kommen.

Wenn die Charaktere die einzelnen Bereiche betreten, lies ihnen die entsprechenden Texte vor, aber gib ihnen keine zusätzliche Informationen über Dinge, die die Charaktere zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen können. Du solltest es auch vermeiden, deine Stimme zu verstellen, oder Grimassen zu schneiden, die den Spielern zusätzliche Hinweise geben, oder sie in die Irre führen können. Die wahre Freude dieses Abenteuers besteht darin, mit den zahlreichen Herausforderungen umzugehen, und indem du den Spielern die Gelegenheit gibst, dies ohne deine Hilfe zu tun, können sie wirklich stolz auf sich sein.

Die Anfangsinformationen gehen davon aus, dass die Gruppe beim Grabmal des Schreckens eingetroffen ist. Nachdem du den Charakteren die wichtigsten Punkte der Legende vom Grabmal erzählt hast, kannst du noch alle weiteren Details ausschmücken oder erzählen, die nötig sind, um den Schauplatz zu erreichen.

Das Abenteuer beginnt

Die Charaktere sind am Schauplatz des Abenteuers eingetroffen. Vor ihnen ist ein niedriger Hügel mit flacher Oberseite, der ungefähr 200 m breit, 300 m lang und nur 18 m hoch ist. Auf den Hängen wächst lediglich hässliches Unkraut, Dornen und Flechten. Die Oberseite ist unbewachsen. Es gibt zahlreiche schwarze Felsen oben auf dem Hügel und wenn man sie aus einer Höhe von ungefähr 60 m betrachtet, dann bilden sie einen groben menschlichen Schädel mit Augenlöchern, Nasenlöchern und gezackten, grinsenden Zähnen.

Durchsucht man das ganze Gebiet, stellt man nur fest, dass es an der Nordseite des Hügels eine verfallende Klippe aus Sand und Schutt gibt, die ungefähr 6 m hoch ist und in der Mitte der Hügelwand liegt. (Diese Klippenwand stellt die Nordseite der Karte 7.1. dar). Ein niedriges Steinsims hängt über dem erodierten Bereich, und man kann es nur sehen, wenn man sich nähert, da es von Büschen und Flechten verdeckt wird.

Dämonische Aufmerksamkeit

Charaktere, die im Grabmal astral oder ätherisch werden, können die Aufmerksamkeit eines mächtigen Dämons erregen. Jedes Mal wenn dies der Fall ist, würfelt man mit einem W20. Bei einer 1 bis 16 geschieht nichts, andernfalls erscheint einer der folgenden Dämonen: 17, ein **Vrock**; 18 ein **Hezrou**; 19 ein **Glabrezu** oder 20 eine **Nalfeshnee**.

Es dauert ungefähr 10 Minuten, einen 3 x 3 m großen Bereich der Klippe abzusuchen. Dabei muss man mit einem langen Speer oder einer 3 m langen Stange im Sand und im Schutt herumstochern, um eine Öffnung zu suchen. Man muss relativ hoch in die Klippenwand stoßen, damit man genügend Material lockern kann und so eine Öffnung freilegt. Sobald man einen derartigen Tunneleingang gefunden hat, benötigt man eine Stunde, um den Weg freizulegen. Möchte man nur eine Öffnung schaffen, durch die man hindurch krabbeln kann, so dauert dies nur 10 Minuten.

Die Charaktere können herumstochern wo sie wollen – Osten, Westen, Mitte, an mehreren Stellen gleichzeitig, oder nur an einer Stelle. Am besten fragst du die Spieler, wo sie suchen wollen und wie sie das anstellen möchten. Denk daran, dass es nichts bringt, in Bodennähe zu suchen, oder Werkzeuge zu verwenden, die für diese Aufgabe zu kurz sind (Dolche, Schwerter usw.). Auf diesem Weg kann man keinen der Eingänge finden.

Sobald die Charaktere einen Eingang freigelegt haben und betreten, mach mit dem entsprechenden Bereich auf der Karte 7.1. und den nachfolgenden Beschreibungen weiter. Es handelt sich entweder um Bereich 1, 2 oder 3.

Bereiche im Grabmal

Alle nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 7.1. verzeichnet.

1. Falscher Eingang

Wenn die Charaktere, den Eingang im Westen der Klippe freilegen, lies folgenden Text vor.

> Der Gang vor euch besteht aus einfachem, unbehauenen Stein. Er ist dunkel und voller Spinnweben. Die Decke über euch wird durch die herabhängenden Spinnweben verhüllt.

Nur mit einer sorgfältigen Untersuchung kann man feststellen, dass die Decke, die sich in einer Höhe von 6 m befindet, aus schlecht zusammengefügten Steinblöcken besteht. Zuerst muss man die Spinnweben verbrennen oder auf anderem Weg beseitigen. Untersucht man die Decke dann und legt einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 10 ab, stellt man fest, dass sie kurz vor einem Einsturz steht.

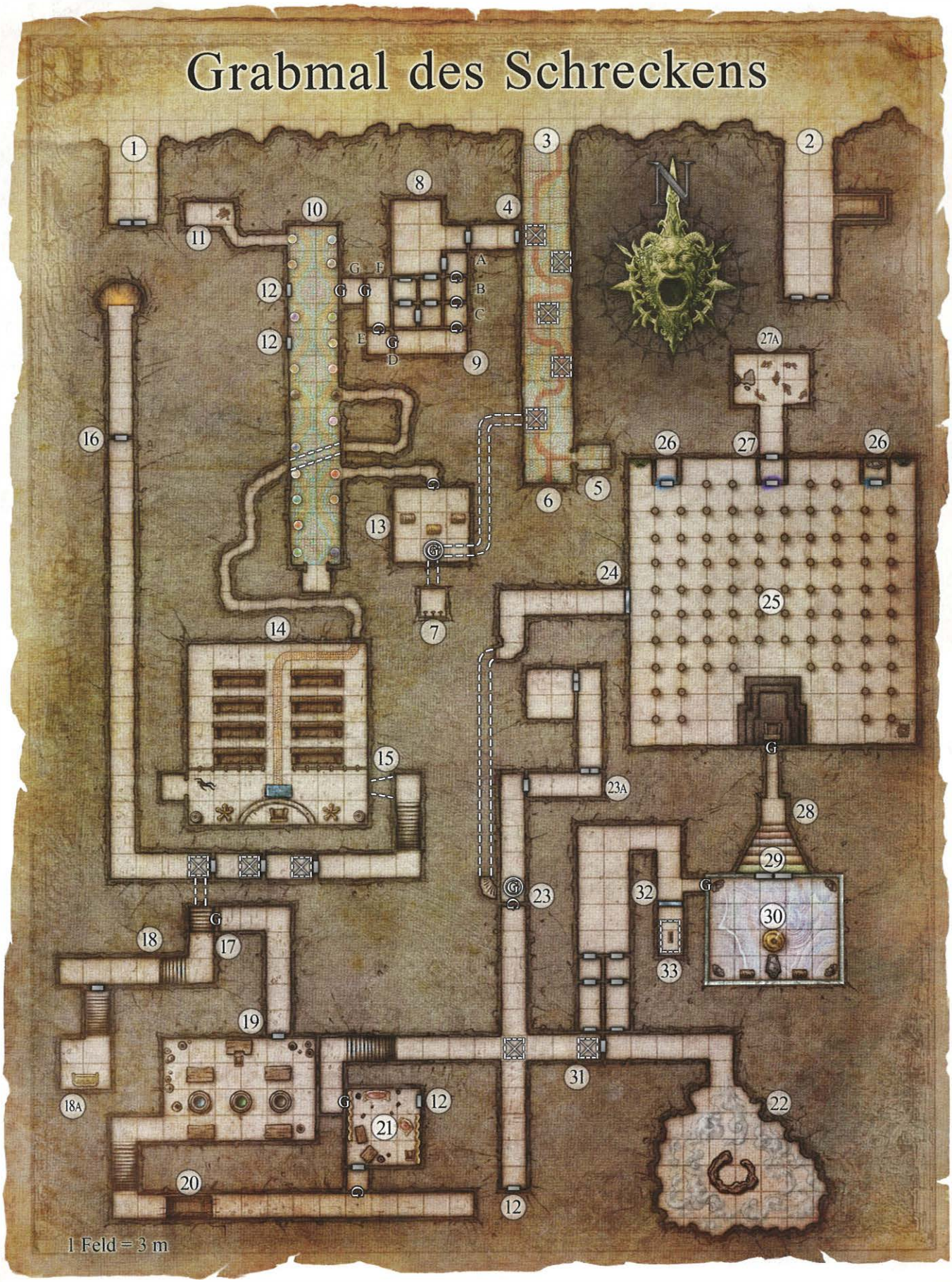
Das Tageslicht reicht bis zum Ende des Ganges, wodurch man ein Doppeltor aus Eichenholz erkennt. Die Türen haben große eiserne Ringe und öffnen sich nach außen. Wenn man eine der beiden Türen öffnet, erkennt man, dass es sich um eine falsche Tür handelt und löst die Falle aus.

Über das Original

Die ursprüngliche Version dieses Abenteuers wurde in den frühen 1970ern für die persönliche Kampagne von Gary Gygax kreiert. Hieraus wurde 1975 das offizielle Dungeons-&-Dragons-Event der allerersten Origins-Convention. Die Erstveröffentlichung von *Grabmal des Schreckens* für das Spiel Advanced D&D erschien 1978. Seit jenem Zeitpunkt hat es legendären Status erlangt, und wird noch immer als eines der besten Abenteuer aller Zeiten angesehen.

Sein Erschaffer sagt: „Das ist ein Abenteuer für den denkenden Spieler." Es wurde nicht für Spielercharaktere einer bestimmten Stufe geschaffen, obwohl hochstufige Charaktere sicherlich nicht schaden, wenn man es überleben will. Doch es stellt hauptsächlich eine geistige Herausforderung für die Spieler dar und für Spielleiter, die diesem wahrlich einzigartige Gewölbe ihre persönliche Note verleihen möchten.





Karte 7.1: Grabmal des Schreckens



Deckenfalle. Wenn man die Decke prüft, beispielsweise indem man mit etwas dagegen stochert, oder wenn man eine der beiden Türen öffnet, stürzt die Decke ein. Kreaturen im Bereich des Einsturzes müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie erleiden 27 (5W10) Wuchtschaden, bei einem Erfolg die Hälfte. Der Fallenmechanismus liegt hinter den Türen und in der Decke verborgen und kann daher von außerhalb nicht entschärft werden.

2. Falscher Eingang

Wenn die Charaktere, den Eingang im Westen der Klippe freilegen, lies folgenden Text vor.

> Der Gang vor euch besteht aus grob behauenem Stein, der anschließend schlampig verputzt wurde. Die Decke ist 3 Meter hoch.

Das Tageslicht reicht aus, um bis zum Ende zu sehen, und dort zwei getrennte Türen schwach auszumachen.

Die Pflastersteine in einer Entfernung von 15 m vom Eingang haben keinen Mörtel in den Fugen, und bewegen sich etwas hin und her, wenn man auf sie tritt. Untersucht man den Boden, und legt einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ab, dann erkennt man diese Änderung am Boden. Man kann sie verklemmen, indem man Diebeswerkzeug einsetzt und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 ablegt. Dies erfordert 1 Minute. Bei einem gescheiterten Wurf glaubt man, die Pflastersteine erfolgreich verkeilt zu haben, doch wenn man sie belastet, brechen die Keile, und die Falle wird ausgelöst.

Steinblockfalle. Sobald jemand auf die nicht verfugten Pflastersteine treten, bewegen sie sich ein Stück weit unter den Füßen, und ein 3 m großer Steinblock kommt aus der Mitte der Ostwand und wird in den Gang geschoben. Die Spieler sollen Initiative würfeln. Bei jedem Punkt Initiativewert wird der Block 15 cm tiefer in den Gang geschoben und schließt bei einem Wert von 1 mit der Westwand ab. Man kann ihn vor diesem Zeitpunkt noch stoppen, wenn man ihn mit einem widerstandsfähigen Gegenstand wie einer Eisenstange verkeilt. Dazu muss man den Gegenstand jedoch in den noch freien Bereich und dem Boden stecken. Der Steinblock kann nicht verschoben oder in die Wand zurückgeschoben werden. Gelingt es den Charakteren also nicht, ihn rechtzeitig aufzuhalten, müssen sie sich eine andere Möglichkeit ausdenken, wie sie wieder aus dem Gang herauskommen.

Die Türen am Ende des Ganges sind falsche Türen.

3. Eingang zum Grabmal des Schreckens

Selbst wenn nur wenig Licht in diesen Gang leuchtet, beispielsweise weil man nur ein Krabbelloch freigelegt hat und mit einer Fackel hindurch leuchtet, kann man erkennen, dass der Tunnel dahinter sehr ungewöhnlich wirkt. Sobald die Charaktere den Gang in der Mitte der Klippe vollständig freigelegt haben, lies folgenden Text vor:

> Hier gibt es überall strahlende Farben, die offenbar im Verlauf der vielen Jahrhunderte nicht ausgebleicht sind. Der Boden ist ein farbenprächtiges Steinmosaik, wobei sich ein ungefähr 60 Zentimeter breiter, windender Pfad aus roten Steinen nach Süden zieht. Wände und Decke wurden sorgfältig verputzt und dann bemalt.

Die Szenen zeigen Felder mit grasenden Kühen, eine Lichtung mit mehreren Wölfen im Hintergrund, Arbeiter, die verschiedenen Völkern angehören, oder seltsame Tierhybriden darstellen – Menschenschweine, Affenmenschen und Hundemenschen –, die verschiedenen Aufgaben nachgehen. Manche Fresken zeigen Räume in verschiedenen Gebäuden – eine Bibliothek, die mit Büchern und Schriftrollen vollgestopft ist, das Tor einer Folterkammer und das Arbeitszimmer eines Magiers. Es gibt hier Stühle, Fenster, Kisten, Heuballen, Türen, Truhen, Vögel, Fledermäuse, Spinnen und vieles mehr.

In dem Gang befinden sich fünf verdeckte Fallgruben (siehe Seitenkasten). Die Folterkammer ist an die Westwand neben der nördlichsten Fallgrube an die Wand gemalt. Die Mauer, die den Gang nach Westen verbirgt zeigt eine Eisentür, hinter der irgendeine schreckliche Kreatur dargestellt ist (sie hat Krallen und geschuppte Hände und greift nach den Eisenstangen im Fenster, das in die Tür eingelassen ist). Wenn man den Verputz von dieser Stelle entfernt, findet man eine ganz normale Tür dahinter, die sich nach innen öffnet. Andernfalls kann man sie nur auf magischem Weg entdecken.

Botschaft von Acererak. Wer den Pfad der roten Fliesen von Anfang bis zum Ende, wo er sich zu den Bereichen 5 und 6 verzweigt, aufmerksam studiert, dem fällt auf, dass sich darin eine Reihe von kaum sichtbaren Runen verbirgt, die in dieser Reihenfolge gelesen eine Botschaft Acereraks ergeben:

Acererak gratuliert euch zu eurer Beobachtungsgabe. Macht das Beste aus dieser Nachricht, denn schlussendlich werdet ihr ohnehin mir gehören!
Geht zurück zum Folterknecht oder durch den Torbogen und entdeckt die zweite große Halle.
Vermeidet Grün, wenn ihr könnt, aber die prächtige Farbe der Nacht ist für jene großen Mutes.
Wenn Schattierungen von Rot für das Blut stehen, dann müssen die Weisen nur einen Reifen magischen Metalls opfern – ihr befindet euch auf einem guten Weg.
Zwei Gruben entlang des Weges führen in gefährliche Tiefen, also achtet auf die Wand.
Diese und jene Schlüssel sind von besonders großer Bedeutung. Hütet euch vor zitternden Händen und dem was verstümmelt.
Wenn ihr das Falsche findet, findet ihr das Wahre und erreicht die Säulenhalle, und dort ist der Thron der Schlüssel.
Die eisernen Männer mit den grimmen Gesichtern tun mehr als offensichtlich ist.
Ihr seid links und links gegangen und habt mein Grabmal gefunden und jetzt werden eure Seelen sterben.

4. Fresko des Arbeitszimmer des Magiers

Besonders beeindruckend an diesem Bereich sind die zwei menschlichen Gestalten mit Schakalköpfen, die sozusagen dreidimensional ein Stück weit aus der Wand hervorstehen und eine echte Bronzekiste zu halten scheinen, die ebenfalls aus der Mauer hervorsticht.

Giftnadelfalle. Wenn man die Truhe genau untersucht, stellt man fest, dass sie am Boden ein Scharnier hat, das man scheinbar öffnen kann, wenn man eine Schließe auf der Oberseite drückt. Die Schließe verfügt über eine Giftnadelfalle, die man allerdings leicht erkennen kann, da sie 7,50 cm aus der Wand hervorsteht. Man kann die Schließe dann leicht mit etwas anderem niederdrücken, wie beispielsweise dem Heft eines Dolchs. Ein Charakter kann auch die Giftnadel entfernen, indem er sein Diebeswerkzeug einsetzt, und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ablegt.

Die Nadel verursacht 1 Stichschaden und 11 (2W10) Giftschaden, falls tatsächlich jemand so dumm ist, in sie zu greifen. Jemand, der den Giftschaden erleidet, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er wird für 1 Stunde vergiftet.

Tiefe verdeckte Grube. Die Truhe scheint leer zu sein, doch wenn man durch den nun offenen Boden darin herumsucht, so findet man ein Zepter, das vertikal aus dem Boden hervorsteht. Zieht man an dem Hebel, öffnet sich eine Falltür in diesem 3m großen Bereich, unter der eine 9 m tiefe Grube liegt (siehe Seitenkasten). Jemand, der in die Grube stürzt erleidet Fallschaden und den dort beschriebenen Stich- und Giftschaden.

Die Falltür über dieser Fallgrube ist 90 cm stark und kann daher nicht entdeckt werden, indem man den Boden abklopft. Sie ist auch rein technisch gesehen keine Falle, da man sie ja absichtlich mit einem Hebel öffnet und *Fallen finden* versagt daher. *Wahrer Blick* enthüllt einen kleinen rechteckigen Spalt, wo der normale Fußboden auf die Falltür trifft. Nachdem sie sich geöffnet hat, bleibt die Fallgrube offen.

Verdeckte Fallgruben

Fallgruben in der ganzen Gruft sind verdeckte Fallgruben, außer bei der Beschreibung des entsprechenden Bereichs steht etwas Gegenteiliges. Jede ist 3 m tief und durch eine Falltür mit Gegengewicht verschlossen, die genau gleich aussieht wie der umgebende Boden. Sie öffnet sich, sobald sie vom Gewicht einer Person belastet wird.

Mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann man den Rand der Fallgrube erkennen. Stochert man mit einer Stange vor sich herum und trifft die Falltür, so kann man sie mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 aufdrücken. Man kann sie mit einem Metalldorn oder dergleichen verkeilen. Dazu ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 15 erforderlich. Bei einem gescheiterten Wurf wurde der Dorn oder Keil zwar platziert, versagt jedoch, sobald jemand die Falltür betritt.

In jeder Grube sind unten lange Spitzen angebracht, sodass man zusätzlich 11 (2W10) Stichschaden zum Fallschaden erleidet. Sie sind außerdem vergiftet, und wenn man bei einem Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 versagt, erleidet man zusätzlich 22 (4W10) Giftschaden, bei einem Erfolg die Hälfte.

5. Der Nebelbogen

Ein Teil des Pfades aus Bereich 2 führt in einen steinernen Torbogen. Lies folgenden Text vor, sobald sich ein Charakter auf 60 cm genähert hat:

Der Steintorbogen ist mit dichten, treibenden Nebeln gefüllt. Die Steine zu beiden Seiten und der Schlüsselstein an der Oberkante stehen leicht aus dem Mauerwerk hervor. Wenn du näher kommst beginnt der linke Fundamentstein gelb zu leuchten, der rechte Fundamentstein leuchtet orange und der Schlüsselstein, der sich in einer Höhe von 2,10 Meter befindet, blau.

Es gibt keine Möglichkeit, die Nebel zu vertreiben, und es gibt keine Magie, mit der man hinter den Torbogen blicken kann, bis die leuchtenden Steine in der richtigen Reihenfolge gedrückt wurden: Gelb, Blau, Orange. Dann verschwinden die Nebel und der Pfad scheint nach Osten weiter zu gehen.

Wenn man den Torbogen betritt, während er von Nebeln verhüllt ist, werden die Charaktere sofort in Bereich 7 teleportiert. Wenn man zuerst die Steine drückt und dann dem Pfad folgt, wird man nach Bereich 11 teleportiert, aber drückt man die Steine und folgt nicht genau dem Pfad in den Torbogen taucht man wieder am Anfang von Bereich 3 auf.

6. Gesicht des grossen, grünen Teufels

Der rote Pfad führt von der Gabelung aus nach Süden. Lies folgenden Text vor, sobald sich ein Charakter auf 60 cm genähert hat:

> An der Wand vor euch ist das Relief eines Teufels, das aus Mosaiksteinen gebildet wird. Das Gesicht hat ein großes O als Mund und dahinter ist es pechschwarz.

Aura. Das Gesicht strahlt eine Aura der Veränderung aus, wenn man *Magie entdecken* nutzt. Mittels *Gutes und Böses entdecken* oder der Fähigkeit *Göttliches Gespür* eines Paladins kann man erkennen, dass es sich um einen entweihten Ort handelt.

Mundfalle. Die Öffnung erinnert an eine *Sphäre des Nichts*, doch sie ist 90 cm groß und bietet daher wahrlich genug Platz für alle Narren, die in sie hineinspringen möchten, um für immer zerstört zu werden. Ein Charakter, der den Mund untersucht und einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 20 ablegt, erkennt die wahre Natur der Öffnung.

7. Das vergessene Gefängnis

> Dieses elendige Gefängnis scheint absolut keinen Fluchtweg zu bieten. Drei Eisenhebel, die jeweils ungefähr 30 cm lang sind, stehen an der Südwand hervor.

Auch mit magischen Mitteln findet man keinen Fluchtweg aus diesem Ort.

Hebel. Die Eisenhebel können horizontal und vertikal verschoben werden, gemeinsam oder jeder für sich. Nur wenn man alle drei nach oben oder unten schiebt, hat das irgendeine Auswirkung. Wenn man alle drei gleichzeitig nach oben schiebt, öffnet sich eine kleine Falltür in der Decke in 3 m Höhe. Wenn man alle drei gleichzeitig nach unten schiebt, dann öffnet sich der ganze Fußboden, und man fällt in eine 30 m tiefe Grube ohne Ausgang. Der Boden schließt sich nach 10 Minuten wieder, und wenn zu diesem Zeitpunkt noch irgendeine Kreatur in der Grube gefangen ist, kann sie nur entkommen, wenn die Grube von irgendjemand anderem erneut geöffnet wird.

Krabbelgang. Durch die Öffnung in der Decke kommt man in einen Krabbelgang, der einen Durchmesser von ungefähr 90 cm hat. An der Stelle wo er nach Osten biegt, gibt es einen Verschluss in der Decke, den man nur auf magischem Weg erkennen kann, oder indem jemand ausdrücklich sagt, dass er an dieser Stelle sucht. Dann kann ein Charakter die Geheimtür mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken. Auch wenn jemand dort an die Decke klopft kann er erkennen, dass der Bereich dahinter hohl sein muss. Der schmale Tunnel führt schlussendlich zu einer magischen Einwegtür, die in die Seite einer Fallgrube führt (siehe Karte) und damit wären die Spieler wieder ganz am Anfang.

8. Gargylenlagerstätte

Wenn eine beliebige Tür, die in diesen Raum führt, geöffnet wird, kommt dadurch die Gargyle aus ihrer temporären Stasis frei.

> Die Statue erwacht vor euren Augen zum Leben. Die Kreatur flattert mit ihren Flügeln und starrt euch an.

Kreatur. Die Kreatur ist eine mutierte, vierarmige Gargyle, die mittels Mehrfachangriff drei Angriffe pro Runde ausführt (Biss und zweimal Krallen).

Schätze. Um den Nacken trägt die Kreatur eine Halskette, die mit zehn glitzernden Steinen geschmückt ist (blauer Quarz im Wert von je 100 GM).

Die Kette hat ein Geheimfach, in dem sich ein Stückchen Pergament befindet. Es enthält einen magischen Code, den man nur mit *Sprachen verstehen* lesen kann: „Sucht nach Gold hoch und tief und hört wie die Geschichte verlief. Nehmt den Torbogen am Ende, und euer Weg sich wende." Unter den Runen steht der Buchstabe A.

9. Eine Menge Geheimtüren

Sobald jemand die Tür in der Ostwand von Bereich 8 öffnet, lies folgenden Text vor:

> Der kleine Raum hinter dieser Tür ist leer, und es scheint keine Ausgänge zu geben.

Die Südwand enthält die Erste einer ganzen Reihe von Geheimtüren. Jede davon kann man finden, indem man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt. Sie müssen per Hand und jede davon mit einer anderen Methode geöffnet werden.

A. Nach unten ziehen und nach innen drücken (Scharnier am Boden)
B. Am zentralen Dorn drehen.
C. Nach innen ziehen und dann nach oben drücken (Scharnier an der Oberseite)
D. Nach oben schieben
E. Das doppelte Panel nach innen ziehen (Scharniere an den Seiten)
F. Nach links schieben.
G. Bei der Tür gibt es sieben Noppen in einer Reihe. Wenn man alle gemeinsam drückt, öffnet sich die Tür, aber wenn man 1 und 7 drückt, fällt sie nach innen. Ein Charakter, der die zwei Noppen gedrückt hat und jeder andere Charakter, der direkt vor der Tür stehen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, und wer scheitert, erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden.

Pfeile von oben. In jeder Runde, in der sich die Charaktere in diesen Räumen aufhalten, werden Bolzen von verborgenen Mechanismen in den Wänden und der Decke verschossen. In jeder Runde besteht eine Chance von 50%, dass ein zufällig ausgewählter Charakter getroffen wird, und dieser muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, oder er erleidet 5 (1W10) Stichschaden. Es gibt keine Möglichkeit, die Mechanismen irgendwie daran zu hindern, ihre Bolzen zu verschießen.

10. Grosse Sphärenhalle

Der Bereich erinnert an Bereich 3, da der Boden mit Fliesen verziert ist und sich Malereien an der Decke und den Wänden befinden, die an Tiere, seltsame Zeichen und Glyphen (die absolut nichts bedeuten), Menschen und menschenartige Wesen, die verschiedene Sphären halten, erinnern. Sie sind natürlich nur zweidimensional und ihre Bedeutung ist nachfolgend erklärt. Die Sphären sind hier von Norden nach Süden beschrieben:

Westwand	Ostwand
Gold, hoch über dem Kopf[1]	Blassblau, in Schulterhöhe
Orange, Hüfthöhe	Silber, bei den Füssen
(Falsche Tür)	(Geheime Einwegtür)[2]
Violett, bei den Füßen	Grün, hoch über dem Kopf
(Falsche Tür)	Gelb, in Schulterhöhe
Bronze, Hüfthöhe	Rosa, hoch über dem Kopf
Grau, in Schulterhöhe	Schwarz, bei den Füßen[3]
(Keine)	Blassviolett, in Schulterhöhe
Strahlend Blau, bei den Füßen	(Keine)
Weiß, hoch über dem Kopf	Rot, Hüfthöhe[4]
Türkis, in Schulterhöhe	Gelbbraun, bei den Füßen
Scharlachrot, Hüfthöhe	(Keine)
Blassgrün, bei den Füßen	Indigo, hoch über dem Kopf

[1] Eine Illusion, die einen Kriechgang zu Bereich 11 verdeckt

[2] Die Tür kann mittels *Klopfen* geöffnet, oder mittels *Auflösung* zerstört werden

[3] Eine Illusion, die einen Kriechgang zu Bereich 14 verdeckt

[4] Eine Illusion, die einen Kriechgang zu Bereich 13 verdeckt

Die falschen Türen und die Geheimtüren kann man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken. Wenn jemand in diesem Bereich eine Illusion berührt, wird ihre wahre Natur offenbar. Ein Charakter, der eine Illusion untersucht, ohne sie zu berühren, kann sie mit einem Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 20 entdecken. Bei einem erfolgreichen Wurf verblasst sie für diesen Charakter, und er kann den Kriechgang dahinter erkennen.

Magischer Torbogen. An der Südwand befindet sich ein Torbogen ähnlich wie in Bereich 5. Er ist ebenfalls mit treibenden Nebeln gefüllt, die die Sicht blockieren, und auch verhindern, dass man auf magischem Weg erkennt, was dahinter liegt. Wenn sich ihm ein Charakter auf 90 cm nähert, lies folgenden Text vor.

> Als du näher kommst beginnt der linke Fundamentstein olivfarben zu leuchten, der rechte Fundamentstein leuchtet zitronengelb und der Schlüsselstein, der sich in einer Höhe von rund 2 Metern befindet, rostfarben.

Unabhängig davon welche Steine man drückt und in welcher Reihenfolge, bleiben die Nebel, die jegliche Sicht behindern, bestehen. Alle lebenden Kreaturen, die durch den Torbogen gehen, werden zu Beginn von Bereich 3 teleportiert, während alle ihrer nicht lebendigen Besitztümer gleichzeitig nach Bereich 33, also in die Lagerstätte des Demilich, teleportiert werden. Daher tauchen Charaktere, die diesen Torbogen benutzen, fast sicher völlig nackt im Anfangsbereich auf. Ja, das ist grausam, aber sehr unterhaltsam für den Spielleiter.



11. Dreiarmige Statue

> In dem kleinen Raum stehen scheinbar die Überreste einer Gargyle, die 2,40 Meter groß ist und einst vier Arme hatte. Einer der Arme ist abgebrochen und liegt vor der Statue am Boden.

Egal was man mit dem abgebrochenen Arm anstellt, er lässt sich nicht erneut an der Statue anbringen, und diese erwacht auch nicht zum Leben.

Zehn Edelsteine für einen. Untersucht man die drei ausgestreckten Hände der Statue, so stellt man fest, dass sich in diesen jeweils eine Vertiefung befindet, in die ein großer Edelstein passen würde (ein blauer Quarz im Wert von 100 GM würde perfekt passen). In der Handfläche des abgebrochenen Arms ist keine derartige Vertiefung zu finden. Wenn drei große Edelsteine in den Händen platziert werden, schließen sie sich, pulverisieren die Edelsteine, schütten das Pulver auf den Boden und kehren dann wieder in ihre Ausgangsposition zurück.

Wenn der Vorgang so lange wiederholt wird, bis zumindest zehn Edelsteine pulverisiert wurden, spricht ein *Magischer Mund* zu den Charakteren: „Euer Opfer war nicht umsonst. Blickt zum Vierten für eure Belohnung."

Ein unsichtbarer *Edelstein des Sehens* taucht dabei in der Handfläche des abgebrochenen Arms auf. Die Charaktere müssen den Edelstein selbst finden, und die Schicht magischen Pulvers abwischen, mit der er überzogen ist, bevor er eingesetzt werden kann. Wenn man den Arm unvorsichtig bewegt, kullert er irgendwohin davon, was es ziemlich schwierig macht, ihn zu finden, indem man einfach so herumtastet. Ein Einsatz von *Unsichtbares sehen* oder vergleichbare Magie ist natürlich eine gute Lösung. Sobald der Edelstein gereinigt wurde, erkennt man ihn als einen ovalen Diamanten mit zwei

flachen, polierten Seiten. Er ist ungewöhnlich klar, hat einen Durchmesser von ungefähr 2,50 cm und eine Stärke von knapp 2 cm. Man kann ihn nur zwölfmal einsetzen, und dann zerbirst er.

12. Falsche Türen mit Falle

An vier Orten im Grabmal gibt es falsche Türen, die eine Speerfalle verbergen. Wenn eine dieser Türen geöffnet wird, dann schießt ein Speer nach draußen, und trifft denjenigen, der die Tür geöffnet hat, oder jemand, der nahe an der Tür steht. Nötigenfalls suchst du das Ziel zufällig aus. Die Falle hat eine Reichweite von 18 m, +11 auf den Angriffswurf und richtet bei einem Treffer 9 (2W8) Stichschaden an. Wenn man die Tür schließt und später wieder öffnet, verschießt der Mechanismus erneut einen Speer. Der Mechanismus kann von einem Charakter mit Diebeswerkzeug blockiert werden, indem er einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 ablegt.

13. Kammer der drei Truhen

Wenn die Gruppe den Kriechgang benutzt, der durch eine Illusion bei der roten Sphäre verborgen ist, erreichen sie scheinbar ein totes Ende. Allerdings kann man eine Geheimtür finden, wenn man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt.

Am Ende des Kriechgangs ist ein kippender Stein, sodass der vorderste Charakter 3 m weit nach unten in den dahinterliegenden Raum fällt und Fallschaden erhält. Das ist zwar etwas nervend, zeigt aber, dass man hier stets vorsichtig sein sollte.

Drei große Truhen sind fest mit dem Boden verbunden. Die Truhe im Westen ist aus Gold (nur Eisen mit Blattgold), die in der Mitte ist Silber (nur Eisen mit Blattsilber) und die im Osten ist aus Eiche und mit schweren Eisenbändern beschlagen. Jede ist ungefähr 1,20 m lang, 60 cm breit und 90 cm hoch.

Goldene Truhe. Wenn man die Truhe öffnet, strömt ein **Schwarm Giftschlangen** nach draußen und greift in der nächsten Runde an. Sie beißen solange wild um sich, bis sie getötet werden.

Silberne Truhe. In der silbernen Truhe ist ein durchsichtiger Kristallwürfel (1.000 GM), in dem sich ein *Ring des Schutzes* befindet. Untersucht man den Würfel näher, bevor man ihn anhebt und legt einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ab, dann stellt man fest, dass er in einer flachen Vertiefung am Boden der Truhe ruht. Hebt man ihn einfach so an, werden acht Pfeile nach oben verschossen und ein oder zwei Charaktere, die sich gerade über die Truhe lehnen, werden jeweils von 1W4 Pfeilen angegriffen. Die Pfeile haben 18 m Reichweite, +11 auf Angriffswürfe und richten 3 (1W6) Schaden an. Der Fallenmechanismus ist direkt unter dem Kristallwürfel, und kann daher nicht entschärft werden, bevor man den Würfel anhebt.

Eichentruhe. Wenn man die Truhe öffnet, wird ein **Riesenskelett** (siehe Anhang B) in den Raum teleportiert und greift mit Überraschung an.

14. Kapelle des Bösen

Wenn die Gruppe den Kriechgang benutzt, der durch eine Illusion bei der schwarzen Sphäre verborgen ist, erreichen sie scheinbar ein totes Ende. Allerdings kann man eine Geheimtür finden, wenn man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt. Diese Geheimtür kann nicht mittels Magie entdeckt werden, außer mit einem *Edelstein des Sehens*. Sobald die Charaktere die Tür öffnen, lies folgenden Text vor:

> Vor euch seht ihr eine Art Tempel. An den Wänden sind Szenen aus dem normalen Leben abgebildet, aber alle dargestellten Personen haben verrottendes Fleisch, skelettierte Hände, werden von Würmern zerfressen und dergleichen. Doch es sind auch verschiedene religiöse Symbole guter Götter dargestellt. Ein Mosaikpfad führt zwischen vier Reihen von hölzernen Bänken zum Anbetungsbereich. Vor den Bänken wird der Raum durch eine hölzerne Absperrung geteilt. Dahinter ist ein hölzerner Altar, vor dem ein hölzerner Stuhl steht.

Wenn sich die Charaktere weiter in den Raum vorwagen, lies folgenden Text vor:

> Der Stuhl ist hübsch geschnitzt und gepolstert, wirkt aber ansonsten nicht weiter auffällig. Zu beiden Seiten auf dem Podest stehen große, frei stehende Kerzenhalter aus Bronze, die jeweils fünf weiße Kerzen tragen. In den beiden Ecken an der Südwand sind große Tonurnen, die mit einem Stöpsel aus Holz und Bronze verschlossen sind. Nahe der Westwand liegt ein Menschenskelett am Boden. Es trägt einen schwarzen Kettenpanzer, der stark angerostet und beschädigt ist. Der ausgestreckte Arm des Skeletts zeigt auf einen steinernen Torbogen in der Mauer. In der Öffnung tanzen orange Nebel, die die Sicht versperren.

Aura. Mittels *Gutes und Böses entdecken* oder der Fähigkeit *Göttliches Gespür* eines Paladins kann man erkennen, dass es sich um einen geweihten Ort handelt. (Was jetzt? War der Demilich etwa guter Gesinnung?)

Bänke. Man kann auf den ersten Blick erkennen, dass alle Bänke mit Klappsitzen ausgestattet sind. Wenn man die Klappsitze in der vordersten Reihe untersucht und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, kann man feststellen, dass die Scharniere hier größer sind als in den Reihen dahinter.

Gasfalle. Die Scharniere in der vorderen Reihe sind deswegen stärker und stabiler, weil darin eine Röhre verlegt ist, die zu Ventilen in der Reihe führen. Wenn man einen Sitz bewegt, tritt eine Gaswolke aus, die den ganzen Raum in 2 Runden füllt. Jeder Charakter im Bereich, der keinen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegt, wird für 48 Stunden vergiftet.

Man kann die Falle entschärfen, wenn man sie rechtzeitig bemerkt. Dazu ist ein Zeitaufwand von 1 Minute, der Einsatz von Diebeswerkzeug und ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 für jedes Scharnier erforderlich. Bei einem gescheiterten Wurf kann man es einfach nochmals probieren, doch wenn der Wurf um 5 oder mehr scheitert, wird die Falle so gewaltsam ausgelöst, dass das Ventil in diesem Scharnier explodiert.

Schätze. In den hinteren Sitzbänken sind auf jeder Seite 4.000 SM verborgen, in der nächsten Reihe sind jeweils 3.000 EM verborgen, und in der Reihe direkt hinter der mit der Gasfalle gesicherten Reihe sind jeweils 2.000 GM verborgen.

Altar. Das Mittelstück des Altars besteht aus einem seltsamen Material, das mit einem schillernden blauen Licht erstrahlt. (Wenn man *Gutes und Böses entdecken* direkt auf den Altar wirkt, kann man ihn schwach als entweihten Gegenstand erkennen.) Wenn der Altar von lebender Materie berührt wird, fährt ein Blitz auf das Podest herunter. Dann wird der Altar feurig blaurot und wenn man ihn dann nochmals berührt, explodiert er wie ein *Feuerball* (Rettungswurf-SG 15).

Torbogen. Wie auch an anderen Orten im Gewölbe kann man auf keine Weise durch den Nebel im Torbogen sehen. (Wenn sich die Charaktere dem Torbogen weit genug nähern und extra danach fragen, erkläre ihnen, dass keiner der Steine zu leuchten beginnt.) Das Skelett soll die Gruppe in die Irre führen. Wenn sie durch das Portal gehen, gelangen sie in einen 3 x 3 m großen Raum, in dem ihr Geschlecht und ihre Gesinnung umgekehrt werden. Wenn man den Raum verlässt, und erneut durch den Torbogen tritt, wird die Gesinnungsumwandlung umgekehrt, man erleidet aber dadurch 3 (1W6) psychischen Schaden. Nur ein *Wunsch* kann sowohl die Änderung von Geschlecht und Gesinnung wieder aufheben. Wenn man die Gesinnung wiederhergestellt hat, indem man das orange Portal ein zweites Mal verwendet hat, kann man das ursprüngliche Geschlecht mittels *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* wieder herstellen.

Wandvertiefung. Wenn man die Ostwand direkt gegenüber dem Torbogen untersucht und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, findet man eine kleine Vertiefung, über der der Buchstabe O schwach sichtbar ist. Dort befindet sich der bewegliche Steinblock, der unten beschrieben ist. Der Block kann nicht auf magischem Weg entdeckt werden, und er kann nur mit der Methode geöffnet werden, die unten beschrieben ist.

15. Steintor

Wie man auf der Karte sieht, ist der Stein, der einen Teil der Ostmauer der Kapelle bildet, 60 cm breit, 1,20 m hoch und 3 m dick. Er hat die Form eines Keils. Er ist mit einer starken antimagischen Aura versehen, die verhindert, dass man ihn mittels Magie erkennt oder bewegt, oder ihn in eine andere Substanz verwandelt. Die Wandvertiefung (siehe oben) ist so groß, dass man eine Münze oder einen scheibenförmigen Edelstein hineinstecken kann. Auch ein magischer Ring passt genau durch die Öffnung. Nur ein Gegenstand dieser Art kann den Mechanismus auslösen. Der Block verschwindet langsam im Fußboden, sodass man den dahinterliegenden Gang betreten kann. Der Gegenstand wird dabei vom herabsinkenden Stein pulverisiert. Von der Ostseite aus kann man den Stein leicht nach unten schieben und muss keine besonderen Maßnahmen dafür ergreifen.

Türen und Gruben. Hinter dem Stein verbreitert sich der Gang auf 3 m und wendet sich nach Süden, wo Stufen steil nach unten führen und ein Gang anschließt, der nach Westen verläuft. Alle drei Türen in dem Gang lassen sich leicht öffnen, indem man gegen sie drückt. Allerdings muss man dabei zuerst viel Kraft aufwenden, und dann öffnet sich die Tür recht plötzlich, weswegen man auf das Feld dahinter taumelt, wo eine Fallgrube wartet, außer man legt einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ab. Man kann die Tür auch nach innen aufziehen und wenn man dann weitergeht, ohne den Boden zu überprüfen, fällt man auch in die Fallgrube.

Bis die Gruppe die letzte Fallgrube erreicht, kennt sie die Routine wohl schon und wird die Fallgrube umgehen, verkeilen oder was auch immer. Das ist eine dumme Idee, weil es sich in diesem Fall auszahlen würde, das Innere der Grube zu untersuchen. An der Südwand der Grube ist eine hölzerne Geheimtür, die Steinfarben bemalt wurde. Das ist allerdings keine gute Tarnung und wenn man sich innerhalb der Grube aufhält, kann man sie leicht erkennen. Selbst wenn man vor der geöffneten Grube kniet und die Wand irgendwie abtastet, wird sie als Geheimtür erkennbar.

Kriechgang. Hinter der Geheimtür ist ein kurzer Kriechgang, der zum oberen Ende einer kurzen, nach unten führenden Treppe führt.



16. Versperrtes Eichentor

> Das schwere Eichentor vor euch ist mit Eisenbändern schwer beschlagen und es wird durch mehrere Schlösser verschlossen.

Aura. Wenn man *Magie entdecken* auf die Tür wirkt, erkennt man eine Aura der Bannmagie.

Geräusche. Wenn man an der Tür lauscht, kann man ferne Musik und glücklichen Gesang hören, die beide von jenseits der Tür kommen.

Die Tür lässt sich weder mit purer Stärke noch mit Zaubern öffnen. Die einzige Möglichkeit hier weiterzukommen besteht darin, *Auflösung* einzusetzen, oder solange auf die Tür einzuschlagen bis man 100 Trefferpunkte angerichtet hat.

Wenn die Charaktere die Tür zerstören, lies folgenden Text vor:

> Als die Tür fällt, könnt ihr Geräusche hören, die nach Panik und Verwirrung klingen. Ein fernes Leuchten, wie eine kleine Flamme, erstrahlt in der Dunkelheit. Die Wände des Ganges vor euch bestehen aus glattem Alabaster und der Boden ist aus stark poliertem, grauen Marmor.

Die Zerstörung des Tors hat eine *Einfache Illusion* ausgelöst. Diese soll dazu dienen, die Charaktere weiter in den Gang zu locken.

Der Boden ist in Wahrheit ein langer Balken mit Gegengewicht. Das dritte Feld jenseits der Tür ist die Stelle, an der er Übergewicht bekommt, wenn er belastet wird. Wenn einer oder mehrere Charaktere sich dorthin bewegen, beginnt er zu kippen. Wenn dies rasch geschieht, beschreibe wie der Boden sich neigt und lass die Charaktere Initiative würfeln. Bei einem Initiativewert von 10 fallen alle Charaktere im nördlichen Bereich zu Boden und rutschen 3 m weit nach Norden.

Jeder Charakter kann versuchen, die Rampe hastig hochzuklettern, um wieder in den südlichen Bereich zu gelangen, indem er einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 ablegt. Wenn er die Aktion Spurt verwendet, muss er zwei erfolgreiche Würfe machen. Jene, die erfolgreich sind, rutschen noch immer 3 m nach Norden in jeder Runde ab, wenn der Initiativewert 10 an der Reihe ist, doch sie gleichen dies auch aus, indem sie gemäß der normalen Regeln nach oben Klettern. Ein Charakter, der bei einem Wurf um 5 oder mehr versagt, rutscht zusätzliche 1,50 m weit nach Norden. Jene, die das vierte Feld nördlich der Tür erreichen, erleiden 3 (1W6) Feuerschaden und auf dem fünften Feld 11 (2W10) Feuerschaden. Charaktere, die noch weiter abrutschen, fallen in eine Grube mit geschmolzener Lava, in der sie augenblicklich sterben.

17. Magische Geheimtür

Der Eingang zum restlichen Grabmal ist hinter der Geheimtür, die sich neben der nach unten führenden Treppe befindet. Man kann sie mit profanen Mitteln finden, indem man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt, aber sie kann erst geöffnet werden, wenn man einen *Edelstein des Sehens*, *Wahrer Blick* oder *Magie entdecken einsetzt*, um die Aura der Tür (Bannzauber) zu untersuchen.

Danach kann man die schützende Magie auf der Tür mittels *Magie bannen* oder *Fluch brechen* aufheben. Sobald dies alles erreicht wurde, kann die Tür mühelos von beiden Seiten geöffnet werden.

18. Gang mit Furchtgas

Wenn die Gruppe die Treppe nach unten nimmt, kommt sie zu einem Absatz vor einer weiteren Treppe.

> Eine Treppe führt in westlicher Richtung nach unten. Der Gang, der von der Treppe aus weiterführt, ist ein wenig neblig.

Der Gang ist mit Furchtgas gefüllt. Wenn die Charaktere nicht ankündigen, dass sie ihren Atem anhalten, bevor sie das 12 m lange Gangstück betreten, dann atmen sie es automatisch ein. Eine Kreatur, die das Gas einatmet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, oder sie wird für 1 Minute von Furcht erfasst.

Ein Charakter, der von Furcht betroffen ist, muss in jedem Zug die Aktion Spurt benutzen, um sich auf dem sichersten möglichen Weg in Richtung Ausgang zu bewegen. Die Kreatur kann ihren Rettungswurf am Ende jedes Zuges wiederholen und der Einfluss des Gases endet bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Sobald der Effekt endet, ist diese Kreatur für 1 Stunde gegen die Auswirkungen des Gases immun.

Jenseits der ersten 3 m wird das Gas noch dichter und irritiert auch die Augen. Die Gegend ist leicht verschleiert und daher ist ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahnehmung) gegen SG 10 erforderlich, um die Tür zu erkennen, die in südlicher Richtung nach Bereich 18A führt. Sobald diese Tür geöffnet wurde, löst sich das Gas auf.

18A. Falsche Gruft

> Hinter der Tür ist erneut eine nach unten führende Treppe. Doch der Weg ist durch dichte Spinnweben blockiert, die vom Boden bis zur Decke reichen.

Die Treppen sind von einem *Spinnennetz* (wie durch den Zauber) blockiert. Sie können nur durch magisches Feuer überwunden werden (beispielsweise mit *Brennenden Händen* oder einem Schwert (*Flammenzunge*). Ein Charakter, der versucht, sich irgendwie durch die Spinnweben zu kämpfen, verstrickt sich hoffnungslos darin, und kann nur befreit werden, indem man das Netz abbrennt, oder den Zauber *Wunsch* einsetzt.

Sobald die Charaktere das Netz verbrannt haben und zum Fuß der Treppe vorgestoßen sind, lies folgenden Text vor:

> Am unteren Ende der Treppe ist ein eiserner Streitkolben mit silbernen Einlegearbeiten. Dahinter ist ein mittelgroßer Raum. Soweit ihr ihn einsehen könnt, ist er mit verfallenden und verrottenden Möbelstücken gefüllt.

Der Streitkolben beginnt golden zu leuchten, wenn man ihn aufhebt. Wenn man damit den Bewohner dieses Raumes angreift, trifft man automatisch.

Charaktere, die den Raum betreten, sehen eine Couch aus massivem Gold an der hinteren Wand. Eine skelettierte Gestalt, die an einen Lich erinnert und eine Krone auf dem Kopf trägt, erhebt sich langsam von der Couch. (Wenn jemand den Streitkolben trägt, erhebt sie ihre Hände furchtsam.) Eine donnernde Stimme, die von überall zu kommen scheint, ertönt: „Wer wagt es die Ruhe Acereraks zu stören? Ihr habt nur euren Tod gefunden!"

Kreatur. In der gefälschten Gruft haust ein gefälschter Lich, der in Wahrheit ein magisch veränderter **Mächtiger Zombie** ist (siehe Anhang B). Zwischen seinen Angriffen, gestikuliert er mit den Händen, so als ob er einen Zauber wirken wollte, aber nicht dazu kommt. Wenn er von dem goldenen Streitkolben getroffen wird, ertönt ein lautes Brüllen (durch einen *Magischen Mund*), und er taumelt schwer getroffen hin und her. (Wirf mehrere Würfel und schüttle bedauernd den Kopf oder so.) Wenn er zum dritten Mal von dem goldenen Streitkolben getroffen wird, zerfällt er augenblicklich zu Staub, und der goldene Streitkolben zerbirst.

Die Charaktere können eine Jadetruhe in dem Raum finden, die Krone des gefallenen Monsters und einen hochwertigen Lederbeutel, der keine Anzeichen von Verrottung zeigt. Die Möbel und die Dekorationsgegenstände sind offensichtlich wertlos.

Einsturz. Direkt nach dem Zerfall des falschen Lichs beginnt der Raum zu erzittern und Steine bröckeln von der Decke. Beschreibe die immer heftigeren Erdstöße, das Donnern, die herabstürzenden Steintrümmer und so weiter.

Jetzt beginnst du langsam von 10 herunter zu zählen und es wird wohl eine hastige Stampede über die Treppe nach oben geben!

Ein *Vorbestimmtes Trugbild* erzeugt diesen „Einsturz" der falschen Gruft. Es kann mit allen Sinnen wahrgenommen werden. Tatsächlicher Staub wird in den Raum geblasen, und es fallen auch tatsächlich kleine Steinstücke herab – zuerst in dem Gang von Osten nach Westen, dann im Gang von Norden nach Süden und sogar auf der Treppe, die man von der Grube aus erreicht hat. Wenn die Gruppe panisch aus dem ganzen Gewölbe läuft, frag sie, ob ihnen das Abenteuer zu schwer vorgekommen ist.

Schätze. Die Jadetruhe ist 5.000 GM wert und enthält sechs *Heiltränke*. Die Krone ist mit Edelsteinen besetzt und ist 25.000 GM wert. Die goldene Couch ist tatsächlich aus Gold und 50.000 GM wert, doch man kann sie weder bewegen noch Stücke davon abbrechen. Der kleine Beutel enthält 278 PM, neunundzwanzig Edelsteine im Wert von 10 GM und sieben Schriftrollen (mit Magierzaubern des 1. und 2. Grades nach deiner Wahl), sowie eine Schatzkarte von einem Gewölbe in einer Entfernung von mehreren hundert Meilen, in dem es angeblich große Schätze gibt (natürlich ist das eine Fälschung).

Falsches Ende. Wenn dieses Ende nicht ausreicht, um die Spieler misstrauisch zu machen, und um ins Gewölbe zurückzukehren, um nach weiteren Möglichkeiten zu suchen, dann musst du das Abenteuer wohl zur Seite legen, um es zu einem späteren Zeitpunkt mit einer anderen Gruppe zu nutzen. Oder du nutzt es weiter, wenn doch einer deiner aktuellen Spieler auf die Idee kommt, die Sache wegen der Legenden rund ums Grabmal zu hinterfragen. So etwas einfaches wie der Zauber *Heiliges Gespräch* reicht aus, um herauszufinden, dass der Demilich nicht zerstört wurde.

19. Labor und Mumienraum

Obwohl es nur einen Gegenstand in dem Raum gibt, mit dem die Spieler zu einem späteren Zeitpunkt etwas Sinnvolles anstellen können, ist er so vollgestopft, dass man hier ordentlich Zeit vergeuden kann. Beschreibe die einzelnen Teile des Raums, während er von den Charakteren abgesucht wird.

An allen Wänden befinden sich Regale, auf denen unzählige alte Tiegel stehen, die mit Staub und diversen Materialkomponenten gefüllt sind, die aber schon lange ihre Wirkung verloren haben. Es gibt einen langen Tisch mit Hocker, zwei Arbeitsbänke und zwei Tische, auf denen Mumien vorbereitet wurden. Die Tontöpfe und Urnen auf diesen Tischen und am Boden rund um die Tische enthalten eindeutig die entsprechenden Tonika, Öle, Parfums und Salben. Ein paar Rollen mit Leinenbändern liegen auch noch herum. Es gibt hier auch getrocknete. unbekannte Kräuter, Knochen, Schädel und dergleichen.

Bottiche. Im Süden stehen drei große Bottiche, die einen Durchmesser von ungefähr 2,10 m und eine Tiefe von 1,20 m haben. In ihnen schwimmt trübe Flüssigkeit. Die Bottiche sind am Boden befestigt und so schwer, dass sie nicht bewegt werden können. Der Bottich im Westen enthält nur schmutziges Wasser.

Der mittlere Bottich enthält eine schwache Säure, die in der ersten Runde nach Kontakt 3 (1W6) Säureschaden verursacht (beispielsweise indem man damit bespritzt wird, oder mit einem Arm in dem Bottich herumstochert). Wenn man nur einen Finger eintaucht oder dergleichen spürt man nur ein leichtes Brennen. Ganz unten in diesem Bottich ist die Hälfte eines goldenen Schlüssels.

Der Bottich im Osten enthält eine graue Substanz, bei der es sich in Wahrheit um eine **Ockergallerte** handelt, unter der sich die zweite Hälfte des Schlüssels befindet.

Schätze. Die Schlüsselteile sind magisch und können nicht beschädigt werden. Wenn man sie zusammenhält verschmelzen sie zu einem Schlüssel, den wir als *Erster Schlüssel* bezeichnen wollen. Da die Säure sogar magische Waffen verätzt, werden sich die Charaktere etwas ausdenken müssen, wie man die Säure neutralisieren oder ablassen kann, um so an den Schlüssel zu kommen. Man kann natürlich auf die harte Tour einfach mit der Hand im Bottich herumtasten, aber damit hat man nur eine kumulative Chance von 1 Prozent je Runde, den Schlüssel zu finden.



20. Grosse Speergrube

Wenn die Charaktere das Labor verlassen, kommen sie zu einer nach unten führenden Treppe, die in einen Gang nach Osten führt. Lies folgenden Text vor:

> Eine 3 Meter breite Grube füllt den Gang vollständig aus. Sie ist so lange, dass wohl die meisten Kreaturen Schwierigkeiten hätten, einfach darüber hinweg zu springen.

Speerfalle. Die Charaktere könnten auf die Idee kommen, dass man sich doch nur einfach in die Grube abseilen muss, sie durchqueren und auf der anderen Seite wieder nach oben klettern kann. Ganz einfach! Falsch! Wenn man die letzten 1,50 m im Osten belastet, dann löst man damit eine Druckplatte aus und eine Menge Speere schießen nach oben. Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Falle ausgelöst wird, wird jeder von den Speeren getroffen, der sich in der Grube aufhält oder über sie beugt. Sie haben +11 auf Angriffswürfe und richten 11 (2W10) Stichschaden an. Jedes Mal, wenn die Platte belastet wird, schießen neue Speere aus dem Boden.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt, kann die Druckplatte rechtzeitig erkennen. Man kann sie dann mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 verkeilen. Bei einem gescheiterten Wurf bemerkt man, dass man nicht erfolgreich war. Scheitert der Wurf aber um 5 Punkte oder mehr, ist man davon überzeugt, dass die Druckplatte erfolgreich verkeilt wurde, bis sie jemand betritt und der Keil wegrutscht oder bricht.

21. Unaufgeräumter Raum

Die Geheimtür, die in diesen Raum führt, kann man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 erkennen.

> Der Raum ist mit diversen Möbeln und Grabbeigaben förmlich vollgestopft. Es gibt hier vier verrottende Sofas, ein paar thronähnliche Stühle und ein Wirrwarr von Ständern, kleinen Tischen, Vasen und Urnen. Es ist alles beschädigt, angesprungen oder zerstört. Nur die recht einfach gehaltenen Wandteppiche an der Ost- und Westwand scheinen verschont geblieben zu sein. In all dem Chaos gibt es mehrere Truhen und eine größere Zahl von Koffern.

Bockender Fußboden. Das Gewicht der Charaktere auf dem ausbalancierten Boden des Raumes aktiviert einen Mechanismus. Solange sie im Raum sind, wirf einen Würfel bei Initiativewert 0. Bei einem geraden Resultat springt der Boden wild auf und ab. Wenn dies der Fall ist, muss jeder im Raum einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, und wenn er scheitert, stürzt er zu Boden und erleidet 1 Wuchtschaden durch die Prellungen und Abschürfungen.

Wandteppiche. Die Wandteppiche zeigen mit Unkraut überwucherte Felsen und goldgrüne Szenen einer Unterwasserlandschaft. Sie sind spezielle mit Antimagie behandelte Versionen von Grüner Schleim und Brauner Schimmel (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*).

Wenn man einen Wandteppich von der Wand reißt, verwandelt er sich in Grünschleim und bedeckt, dort wo er zu Boden fällt, einen 6 m langen und 3 m breiten Bereich. Der Teppich tut nichts, wenn man ihn beispielsweise berührt oder irgendwie so von der Wand holt, dass keine Gefahr besteht, dass er einreißt. (Da die Teppiche sehr fest an der Oberseite befestigt sind, ist das gar nicht so einfach). Wenn man einen Teppich hält, während der Raum auf und ab hüpft, besteht eine Chance von 75 Prozent, dass er reißt, was erneut die Verwandlung auslöst.

Wenn man sie irgendwie anzündet, verwandeln sie sich stattdessen in Braunen Schimmel, der den gleichen Bereich bedeckt.

Um die Geheimtür im Westen zu finden, muss man den Teppich dort entfernen. Danach kann man sie gleich erkennen, wie die Eingangstür.

Schätze. Die Truhen sind leer, aber in den Koffern sind verschiedene Dinge. Würfle jeweils mit 1W6, wenn einer geöffnet wird. Bei einer 1–3 findet man 1W3 **Giftschlangen**; bei einer 4–5 findet man 8W10 PM und bei einer 6 findet man 2W4 Edelsteine (je 10 GM).

22. Die Höhle der goldenen und silbernen Nebel

> Ein dichter Silbernebel, in dem dünne goldene Fäden tanzen, behindert eure Sicht in den Bereich vor euch.

Durch den Nebel ist der Bereich komplett verschleiert. Mittels *Gutes und Böses entdecken* oder der Fähigkeit *Göttliches Gespür* eines Paladins kann man erkennen, dass es sich um einen geweihten Ort handelt.

Jede Kreatur, die den Nebel betritt, legt einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ab. Bei einem gescheiterten Rettungswurf werden ihr Charisma und ihre Intelligenz auf 1 reduziert. Die Kreatur kann keine Zauber wirken, keine magischen Gegenstände aktivieren, versteht keine Sprache und kann auch auf anderen Wegen nicht sinnvoll kommunizieren. Die Kreatur weiß jedoch, wer ihre Freunde sind. Sie folgt ihnen und versucht sie gegebenenfalls zu beschützen. Der Effekt hält so lange an, bis der betroffene Charakter klare Luft an der Oberfläche unter warmem Sonnenschein atmen kann.

Kreatur. In der Mitte der Höhle befindet sich eine kleine Grotte, in der das Feenwesen **Sirene** (siehe Anhang B) haust. Als eine Art persönlicher Witz hat sie Acererak hier eingesperrt und verzaubert. Um den Zauber zu brechen, muss man sie bitten, die Höhle zu verlassen. Sie kann keine Hinweise auf die Art des Fluches geben, unter dem sie leidet. Wenn die Charaktere nahe genug herankommen, können sie erkennen, dass ein großer und ein kleiner Sack neben ihr liegen.

Die Sirene wird auf freundliche Art und Weise kommunizieren. Sie fragt sie beispielsweise, wie es ihnen geht und ob es ihnen im Grabmal übel ergangen ist. Aufgrund der Verzauberung beantwortet sie allerdings alle direkten Fragen auf ausweichende Weise: „Das kann ich nicht sagen." „Das ist mir unbekannt." „Vermutlich?" und so weiter. Dies gilt solange, bis sie befreit wurde. Doch auch dann weiß sie nichts über das restliche Grabmal.

Wenn die Charaktere freundlich zu ihr sind und sie auffordern, sie zu begleiten, dann tut sie dies für den Rest des Abenteuers.

Schätze. In beiden Säcken der Sirene befindet sich ein Schatz, man kann aber nur einen davon erlangen. Bittet man die Sirene, die Gruppe zu begleiten, verschwinden beide Säcke, ohne dass man eine Möglichkeit hat, sie zu öffnen. Wenn ein Charakter einen der beiden Säcke auch nur berührt, bevor man sie befreit hat und bittet, die Gruppe zu begleiten, verschwinden sie und der andere Sack augenblicklich.

Der große Sack enthält jeweils 50 KM, SM, EM, GM und PM. Es scheint ein normaler Sack zu sein, doch wenn man der Sache nachgeht, erkennt man, dass er eine magische Aura hat. Es handelt sich um einen *Nimmervollen Beutel*.

Der Inhalt des zweiten Sacks wird zufällig ermittelt, wenn man ihn öffnet. Würfle mit W10:

W10	Inhalt
1–2	Wolle
3–4	Fünf Schmuckstücke
5–6	1W6 *Tränke der Mächtigen Heilung*
7	1W6 *Zauberschriftrollen*, auf jeder befindet sich ein Magierzauber des 5. oder eines niedrigeren Grades nach Wahl des SL
8	4W12 Edelsteine (je 100 GM)
9	*Armschienen der Verteidigung*
10	*Ring des Federfalls*

Es gibt keine Möglichkeit, an den großen und kleinen Sack gemeinsam zu kommen. Selbst wenn die Charaktere behaupten, genau zum gleichen Zeitpunkt zu greifen, würfle einfach um festzustellen, welcher zuerst berührt wurde (wenn auch nur um einen Sekundenbruchteil). Der andere Sack und die Sirene verschwinden für immer.

23. Falsche und wahre Tür

Wenn die Gruppe die Tür öffnet, die hier in den Norden des Gewölbes führt, erscheint sie zuerst wie eine falsche Tür, da sich dahinter nur eine Steinmauer befindet. Doch diese Steinmauer wiederum verbirgt eine Geheimtür, die man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 erkennen kann.

Geheime Falltür. Jenseits der Geheimtür ist eine geheime Falltür im Boden, die man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 erkennen kann.

Die Falltür führt zu einer engen Treppe, die in einer Spirale nach unten führt und in einem 1,50 m breiten Tunnel endet, der dann zu Bereich 24 führt.

23A. Knock-out-Korridor

Wenn die Charaktere den Tunnel nicht entdeckt haben, oder närrischerweise beschließen, stattdessen dem offensichtlichen Gang zu folgen, kommen sie zu einer Tür, die nach Osten führt, dann zu einer Doppeltür, die nach Norden führt. Wenn diese Tür geöffnet wird, strömt Schlafgas in den Gang. Jede Kreatur im Gang von Osten nach Westen muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie wird für 2W4 x 10 Minuten bewusstlos.

Rollender Stein. Jedes Mal, wenn 10 Minuten vergangen sind, nachdem das Gas freigesetzt wurde, würfelst du mit W4. Bei einer 4 schiebt sich ein Steinmoloch (im Prinzip so ähnlich wie eine gigantische Straßenwalze aus Stein) aus dem 6 m großen Raum im Norden und bewegt sich 1W6 x 3 m nach Süden und nach Westen. Alles in seinem Pfad wird zu Pampe zerquetscht. Kein Einspruch möglich!

24. Adamantittor

Der Tunnel aus dem Süden führt in einen Gang, der dann nach Osten führt. Die Tür am Ende ist ein gigantischer Block aus Adamantit. Sie ist mit permanenter Antimagie belegt, und es gibt keine magische oder profane Möglichkeit sie zu öffnen.

Es gibt drei Schlitze in der Tür in Hüfthöhe. Wenn man gleichzeitig Schwertklingen in alle drei Öffnungen schiebt, öffnet sich die 30 cm starke Tür. Fünf Runden später schließt sie sich mit einem lauten Knall. Von Westen aus gibt es keine Möglichkeit, sie zu öffnen.

25. Säulenthronsaal

> Vor euch erstreckt sich ein gigantischer Raum in Pastelltönen. Ein richtiger Säulenwald, der aus Säulen in den unterschiedlichsten Farben besteht, stützt die Decke.

Aura. Jede der 90 cm durchmessenden Säulen strahlt Verwandlungsmagie aus, wenn man entsprechende magische Mittel einsetzt, um dies zu erkennen.

Aufwärts! Ein Charakter, der eine Säule absichtlich oder unabsichtlich berührt, schwebt nach oben (wie durch *Schweben*) und stößt dann sanft an die Decke in 9 m Höhe, wie ein Heliumballon. Um den Effekt aufzuhalten ist *Magie bannen* oder *Fluch brechen* auf jede so betroffene Person erforderlich.

Es gibt eine sanfte Brise in dem Raum, da jeder Charakter, der zwischen den vielen Säulen schwebt, langsam nach Nordwesten oder Nordosten driftet. Vom Eingang aus kann man mit einer Lichtquelle einen Teil des Podests im Süden und die Tür zu Bereich 27 ausmachen.

Teufelsgesicht im Nordwesten. Ungefähr in einer Höhe von 7 m im Nordwesten an der Nordwand befindet sich das Mosaik eines grünen Teufelsgesichts, das genauso aussieht, wie das, auf das die Gruppe in Bereich 3 getroffen ist. Eine Kreatur, die sich auf 90 cm nähert, wird vom Maul aufgesogen und nackt in Bereich 6 ausgespuckt. Alles nicht lebendige Material im Besitz des Charakters wird in Bereich 33 teleportiert.

Teufelsgesicht im Nordosten. Die Skulptur gleicht der Skulptur in der anderen Ecke, ist jedoch bläulich gefärbt. Ein Charakter, der sich der Öffnung nähert, wird auch eingesogen und nach Gebiet 27A teleportiert.



Verbrannte Überreste. In der Nähe der südöstlichen Ecke ist ein Haufen verbrannter Überreste, die aus Knochen, Schädeln, Kleidungsstücken, Ausrüstung, Waffen und Rüstungen bestehen – ein wahrlich furchterregender Anblick. Wenn man den Haufen untersucht, findet man einen großen, orange leuchtenden Edelstein mitten in der Zerstörung.

Verfluchter Edelstein. Man kann den Edelstein problemlos an sich nehmen. Mittels *Gutes und Böses entdecken* kann man erkennen, dass es sich um einen entweihten Gegenstand handelt. Setzt man *Magie entdecken* ein, erkennt man eine starke Aura der Beschwörung. Die Aura ist so stark, dass man zu dem Eindruck kommt, dass er etwas mit einem *Wunsch* zu tun hat.

Der Edelstein ist ein verfluchter magischer Gegenstand. Wenn ihn ein Charakter berührt und versucht mit ihm einen *Wunsch* zu wirken, dann wirkt sich dieser auf umgekehrte Art und Weise oder schrecklich verzerrt aus. Auf jeden Fall bringt dieser Wunsch dem Charakter, der ihn ausgesprochen hat und allen Personen, die bei seiner Formulierung erwähnt werden, großes Leid.

Kurz nachdem der böse *Wunsch* erfüllt wurde, beginnt der Edelstein zu pulsieren und wird immer heller und heißer. Würfle Initiative. Bei einem Initiativewert von 1 explodiert der Edelstein und löscht alles und jeden in einer Entfernung von bis zu 4,50 m aus. Der Edelstein bleibt eine stinkende, widerliche, violette Masse aus Moder, die gluckst und kichert. Nach einer Woche wird sie wieder zu einem orangefarbenen Edelstein.

Ebenholzpodest und Silberthron. Sobald die Charaktere nahe genug kommen, um die Details zu erkennen, lies folgenden Text vor:

> Die Dunkelheit dieses Podests aus Ebenholz stellt einen starken Kontrast zu den Pastellfarben des Raumes dar. Auf dem Podest steht ein Obsidianthron, der mit silbernen Einlegearbeiten und Elfenbeinschädeln verziert ist. Auf dem Thron ruhen eine goldene Krone und ein Zepter aus Elektrum mit einem goldenen Knopf auf einer Seite und einer silbernen Kappe auf der anderen Seite.

Aura. Wenn man danach sucht, stellt man fest, dass sowohl die Krone als auch beide Enden des Zepters magisch sind. Die Krone und der goldene Knopf strahlen Bannmagie aus und die silberne Kappe Nekromantie.

Krone und Zepter. Die Krone negiert den Schwebeneffekt der Säulen, wenn man sie trägt. Außerdem kann ihr Träger in der Halle so sehen, als würde es hier Tageslicht geben, doch außerhalb dieses Ortes ist man mit der Krone blind. Sobald man die Krone aufgesetzt hat, weiß man instinktiv, dass man sie nur abnehmen kann, wenn man sie mit dem Zepter berührt. Man weiß jedoch nicht, auf welche Art und Weise man dies gefahrlos tun kann.

Wenn man sie mit der goldenen Seite berührt, kann man sie sicher abnehmen. Berührt man sie mit dem silbernen Ende, wird der Träger ausgelöscht und zu einem Haufen stinkenden Pulvers, das zu Boden rieselt. Er kann auf keine Art und Weise wiederbelebt werden, außer mit einem *Wunsch*.

Schätze. Die Krone hat einen Wert von 25.000 GM und das Zepter von 12.500 GM, aber sie sind beide verflucht. Wenn man sie aus dem Grab entfernt, wird der Träger einer oder beider Gegenstände von einem **Vrock** angegriffen, der sie in den Thronraum zurückbringen soll. Sind beide Gegenstände im Besitz eines Charakters, hat er die Freude, es gleich mit zwei dieser Dämonen zu tun zu bekommen.

Thronpassage. Ein Charakter, der den Thron untersucht und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, kann erkennen, dass auf der Vorderseite des Throns eine kleine silberne Einlegearbeit ist, die wie die Krone aussieht. Wenn man sie mit der Silberseite des Zepters berührt, dann sinkt der Thron in den Boden und enthüllt einen 1,50 m breiten Gang, der nach Süden führt.

26. Kleiner Raum mit einer elektrisierend blauen Tür

Die zwei Türen in den nördlichen Ecken des Thronraumes sehen gleich aus. Wenn sich ein Charakter auf 3 m nähert, kann er erkennen, dass die Tür einen schwachen blauen Schein ausstrahlt. Berührt man eine der Türen, wird das Leuchten heller. Ein Messingreif scheint nur darum zu bitten, die Tür zu öffnen. Innerhalb des kleinen Raums im Westen ist nur etwas Staub. Der Raum im Osten ist eine andere Sache.

Wenn man die Tür im Osten öffnet, dann sieht man einen niedrigen Steintisch, auf dem ein hölzerner Sarkophag ruht. Mehrere zerbrochene und geplünderte Urnen und Koffer sind hier verstreut. Im Sarkophag befinden sich Teile einer Mumie. Es handelt sich nicht um den Untoten dieses Namens, sondern um eine tatsächliche menschliche Leiche, die teilweise ausgepackt wurde und deren Stoffbänder in Fetzen an ihr herunterhängen.

Schätze. Ein großer Amethyst im Wert von 5.000 GM steht ein winziges Stücken zwischen den Stoffbändern hervor, die den Kopf bedecken. Um ihn zu entdecken ist ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 erforderlich. Man findet ihn dann in einer der Augenhöhlen.

Kreatur. Der Edelstein ist mit einer bösen Magie erfüllt und wenn man ihn entfernt, verwandeln sich die mumifizierten Überreste in einen echten **Mumienfürsten**, der allerdings keine Zauber und keine legendären Aktionen hat und daher nur halb so viel EP wert ist. Die Bandagen sind durch Magie nicht entflammbar und zu allem Überfluss trägt der Mumienfürst auch noch einen *Ring des Widerstands* [Feuer].

27. Portal des schillernden Violetts

Die Tür in der Mitte der Nordwand des Thronraums scheint in einen weiteren kleinen Raum zu führen. Wie die beiden Türen in den Ecken gibt sie aus kurzer Entfernung einen schwachen Schein ab, allerdings ist dieser hier violett.

Wenn man die Tür berührt, wird es zu einem hellen, schillernden Violett, in dem kränklich aussehende grüne Schlieren verlaufen. Wenn ein Charakter die Tür öffnet, lies folgenden Text vor.

> Ihr seht einen leeren Raum mit einer schmalen Tür in der Nordwand und gekreuzte Schwerter hinter Schilden, die jeweils paarweise an der Wand hängen. An beiden seitlichen Wänden sind jeweils drei solcher Sets und an der Nordwand jeweils ein Set zu beiden Seiten der Tür.

Kreaturen. Wenn man den Raum betritt, dann wird für jede Kreatur, die das tut, ein Set aus zwei Schwertern und einem Schild lebendig. Die zwei **Fliegenden Schwerter** greifen an, und das Schild mit den gleichen Werten, nimmt Treffer gegen die Schwerter, solange es TP hat. Das Schild kann aber keine Angriffe ausführen. Das Trio kämpft, bis es selbst tot ist oder die Eindringling tot sind. „Überlebende" Waffen und Schilder kehren an ihren Platz an der Wand zurück, sobald sie den Eindringling in Stücke gehackt haben.

Diese Gegenstände können nur von einer Handvoll Zauber betroffen werden: *Telekinese* schickt alle drei Gegenstände einer Gruppe an die Wand zurück, *Metall erhitzen* zerstört einen Gegenstand, *Auflösung* zerstört alle Gegenstände einer Gruppe und *Magische Waffe* verwandelt ein Schwert in ein normales, nicht belebtes eisernes Schwert.

27A. Kammer der Hoffnungslosigkeit

Eine Kreatur, die von Bereich 25 hierher teleportiert wird, ist offensichtlich verdammt, denn ihr Schicksal steht in glühenden Buchstaben an die Nordwand geschrieben:

> „Ihr, die ihr es gewagt habt, mein Grabmal zu entweihen, bezahlt nun den Preis. Bleibt hier und verhungert langsam, oder öffnet die Tür im Süden, wo ein rascher Tod auf euch wartet."
>
> „Wie auch immer ihr euch entscheidet, wisset, dass ich, Acererak der Unsterbliche, über eure lächerlichen Versuche lache und euren qualvollen Tod genieße."

Brunnen. Ein kleines Rinnsal Wasser ergießt sich aus einer Öffnung in der Wand in ein Becken und fließt dort wieder über kleine Löcher in der Seite ab. Es gibt also immer genug zu trinken. (Es ist unmöglich, den Raum zu überfluten, da es Hunderte kleiner Abflusslöcher im Fußboden und an den Wänden gibt.)

Schätze. Hier sind mehrere Skelette mit verrottender Ausrüstung und jeweils 30W10 SM, EM, GM und PM im Raum verstreut. Wenn man die Überreste sorgfältig durchsucht findet man außerdem 2W10 Edelsteine (je 10 GM), einen *Trank der Verkleinerung* und einen *Flegel +1*.

Schwerter und Schilde. Öffnet man die Tür nach Süden, greifen alle Schwerter und Schilde aus Bereich 27 an. Zieht man sich jedoch in diesen Raum zurück, brechen sie ihren Angriff ab und fliegen wieder an ihren Platz an den Wänden.

28. Das wundersame Foyer

Der enge Gang hinter dem Thron führt zu einem 3 m großen Absatz, von dem aus eine Reihe von Stufen nach Süden führen. Wenn ein Charakter den Treppenabsatz erreicht, lies folgenden Text vor:

> Die Wände des Bereichs bestehen aus unbefleckten, von Korrosion nicht beschädigten, glänzenden Kupfertafeln, die von seltenen Hölzern mit Einlegearbeiten aus Elfenbein umrahmt werden. Die Decke ist aus Silber und so geformt, dass sie alles Licht reflektiert und verstärkt. Die Kammer wird nach Süden hin, wo eine sanft geneigte Treppe nach oben führt, immer breiter. Die sechs Stufen bestehen der Reihe nach aus Onyx, rosafarbenem Marmor, Lapis, schwarzem Marmor, gelbem Serpentin und Malachit.

Auf der schwarzen Marmorstufe ist ein großer zylindrischer Schlüssel aus Bronze, den wir als *Zweiten Schlüssel* bezeichnen wollen. Auf ihn ist *Antipathie/Sympathie* gewirkt (Rettungswurf SG 17), der Humanoide abstößt. Am Ende der Treppe ist ein großes Doppelportal.

29. Die Mithraltore

Die Tore am Ende der Treppe sind 7,20 m breit und knapp 15 m hoch. Sie bestehen aus solidem Mithral, sind 90 cm stark und mit mächtigen Zaubern behandelt, wodurch sie gegen jede Art von Magie und Zauber immun sind.

Schlüsselloch. Dort wo sich die Tore treffen, ist in Hüfthöhe eine Vertiefung in Form eines Kelches mit einem zentralen Schlüsselloch. Der *Zweite Schlüssel* scheint in das Loch zu passen, doch wenn man das tut, erleidet man 5 (1W10) Blitzschaden. Wer so dumm ist, den *Ersten Schlüssel* aus Bereich 19 zu verwenden, erleidet doppelt so viel Schaden.

Wahrer Schlüssel. Der wahre Schlüssel für dieses große Tor ist das Zepter aus Bereich 25. Wenn man das goldene Ende in die Vertiefung drückt, dann öffnet sich das Tor langsam. Wenn man das silberne Ende hineindrückt, dann wird der Träger sofort teleportiert. Er wird in Bereich 6 nackt aus dem Teufelsmaul gespuckt und all seine nicht lebenden Besitztümer werden nach Bereich 33 teleportiert. Krone und Zepter kehren auf den Thron zurück.

Blutfalle. Wenn man das Tor gewaltsam attackiert, kann man es dadurch nicht öffnen. Doch alle Dellen und Kratzer färben sich blutrot. Fügt man dem Tor eine Schnittwunde zu (beispielsweise mit einem Schwert), dann ergießt sich ein Schwall Blut aus dem Tor. Dabei handelt es sich um das Blut all jener, die bereits im Grabmal gestorben sind! Der rote Strom schießt in Kaskaden über die Treppe nach unten und füllt den Bereich bis zu den südlichsten Stufen in 6 Runden. Dann steigt das Blut jede Runde eine Stufe höher. Wenn man nichts gegen den Fluss tut, füllt es den ganzen Bereich innerhalb von 20 Runden bis zur Decke.

Feuer, egal ob magisch oder nicht, verwandelt das Blut in Giftgas, das alle im Foyer ohne Rettungswurf tötet. Alle in dem 1,50 m breiten Gang vom Thronsaal sterben, wenn sie bei einem Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 scheitern.

Wirkt man *Wunden heilen* Zauber mit insgesamt vier Zaubergraden (beispielsweise vier Zauber des 1. Grades, 2 Zauber des 2. Grades oder 1 Zauber des vierten Grades) oder *Heilung* auf das Tor, dann kommt der Blutfluss zum Erliegen. Nur folgende Zauber haben irgendeine Wirkung auf das Blut:

- *Kältekegel* friert das Blut und verhindert für 3 Runden, dass weiteres Blut nachströmt.
- *Wasser erschaffen oder zerstören* verwandelt das Blut in Wasser.
- *Auflösung* vernichtet alles Blut.
- *Schweben* sorgt dafür, dass es gerinnt und zu einer riesigen roten **Ockergallerte** wird.
- *Gestaltwechsel* verwandelt das Blut in sieben **Gruftschrecken**, die sofort angreifen.
- *Nahrung und Wasser reinigen* verwandelt das Blut in Giftgas. Ein Charakter, der im Bereich ist, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er ist für 48 Stunden vergiftet.
- *Tote erwecken* oder *Auferstehung* zerstört alles Blut und lässt einen Schatten oben an der Treppe auftauchen. Der Schatten segnet alle Charaktere, sodass sie von allen Auswirkungen einer langen Rast profitieren.

30. Falsche Schatzkammer

> Dieser beeindruckende Raum hat eine Decke aus Silber, so wie das Foyer, und wird vom reflektierten Licht hell erleuchtet. Die Wände bestehen aus Elfenbein und haben goldene Einlegearbeiten. Der Fußboden ist aus poliertem Achat und in jeder Ecke steht eine schwarze Eisenstatue, die gut und gerne 2,40 m hoch ist. Die Statue im Nordosten hält ein gezacktes Zweihandschwert erhoben, die im Nordwesten einen großen, mit Dornen besetzten Streitkolben. Die im Südwesten führt eine Voulge.
>
> Ungefähr in der Mitte des Raumes steht eine große Bronzeurne mit filigranen Goldarbeiten. Eine dünne Rauchsäule steigt aus dem Ventil im bronzenen Deckel auf. An der Südwand steht ein Granitsarkophag, der beschädigt zu sein scheint. Er wird von zwei großen Eisentruhen flankiert.

Der Raum ist mit Blei ausgekleidet und verfügt über antimagische Eigenschafen, wodurch man keine Zauber im Raum wirken kann, und die magischen Eigenschaften von magischen Gegenständen nicht funktionieren, außer jene, die eine magische Aura oder eine Entweihung erkennen.

Statuen. Die Statuen weisen eine magische Aura auf, doch sie sind eigentlich nur große Trümmer aus Metall und tun nichts. Mittels *Gutes oder Böses entdecken* kann man erkennen, dass sie entweiht sind, und sie haben wahrlich fürchterliche Fratzen.

Man kann eine Statue mit einer kombinierten Stärke von 48 bewegen. Wenn man die Statue in der nordwestlichen Ecke bewegt, entdeckt man einen Zugring in der Westwand. Betätigt man ihn, so schiebt sich ein schmaler Steinzylinder nach oben. Von hier aus gelangt man in einen Kriechgang, der zu einem westlich verlaufenden Gang führt.

Bronzeurne. Ein Charakter, der die Urne untersucht, kann den Stöpsel mit einer Aktion entfernen. In diesem Fall taucht ein **Ifrit** auf. Wenn die Urne zuvor beschädigt, umgeworfen, erschüttert oder anderweitig misshandelt wurde, ist er stinkwütend und greift an. Wenn nicht, gewährt er der Gruppe drei Wünsche und verschwindet dann.

Sarkophag. Untersucht man den Deckel, so stellt man fest, dass Einlegearbeiten in Platin den Namen „ACERERAK" in Runenschrift darstellen. (Das Metall ist 100 PM wert, und man kann die Runen aus ihren Vertiefungen hebeln.) Das Ende in Richtung der Mauer ist eingedrückt und zerschmettert. Darin befindet sich ein Holzsarg, in dem Knochen, zerstörter Schmuck (die Edelsteine wurden entfernt), zerrissene Roben und Leinenstücke, Staub und ein zerstörter *Zauberstecken der Magi* (identifizierbar durch die Runen, die er trägt) zu sehen sind. Wenn man in dem Inhalt herumstochert, kullert ein zerstörter Schädel heraus. (Der Demilich wurde offenbar schon vor langer Zeit zerstört, aber seine Fallen haben irgendwie überdauert.)

Eisentruhen. Jede dieser massiven Truhen ist in Stein eingefasst. Man kann sie nicht bewegen, doch sie weisen Spuren auf, dass auf sie eingeschlagen und sie aufgebrochen wurden usw. Jede der Truhen hat drei Schlösser und jedes davon ist mit einer Giftnadel gesichert (siehe Beispielfallen in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuchs]*). Ein gescheiterter Rettungswurf verursacht 1 Stichschaden und eine Dosis Purpurwurmgift (siehe Gifte in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuchs]*).

Schätze. In jeder Truhe sind Schätze, deren wahre Natur erst offensichtlich wird, wenn man sie mindestens 20 km vom Grabmal entfernt hat.

In der östlichen Truhe sind 10.000 Edelsteine, die anfänglich einen Wert von mindestens 50 GM je Stück zu haben scheinen, in Wahrheit aber nur Quarz sind, von denen jedes Stück einen Wert von 1 GM hat. In der anderen Truhe sind 10.000 KM, die aber zuerst wie Platinmünzen erscheinen.

31. Einwegtüren

Charaktere, die diesen Gang von Osten nach Westen durchqueren, haben keine Möglichkeit, die daran angrenzende Route von Norden nach Süden zu erkennen. Die zwei Türen im Norden sind magisch und existieren nicht, außer für Charaktere, die aus dem Norden kommen und sie von dort öffnen.

Phasengrube. Die verdeckte Grube auf der Karte existiert nicht, außer wenn jemand die Einwegtür öffnet oder die Tür im Gang während er von Osten nach Westen unterwegs ist. Wenn eines dieser Ereignisse geschieht, dann taucht die Grube in dieser Existenzebene an der eingezeichneten Stelle auf. Abgesehen davon ist die Fallgrube gleich, wie die anderen im Gewölbe.

32. Geheimtür

Die Tür im Süden kann nicht auf magischem Weg entdeckt werden, sondern nur mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20. Dadurch erkennt der Charakter, dass in der Wand eine kleine mit Metall umrahmte Öffnung ist – ganz offensichtlich ein Schlüsselloch.

Alle Versuche, die Tür auf magischem oder normalen Weg zu öffnen, sind zum Scheitern verurteilt. Verwendet man den *Ersten Schlüssel* (aus Bereich 19), dann sinkt die Tür in den Boden. Man erkennt, dass es sich dabei um einen mit Stein ummantelten Adamantitblock von enormer Stärke handelt. Es kann keinen Zweifel geben, dass das Ende des Abenteuers nah ist.

33. Die Gruft von Acererac dem Demilich

> Hinter der Tür ist ein kleiner rechteckiger Raum mit einer Decke in 6 Meter Höhe. Es gibt eine kleine Vertiefung, die ein paar Zentimeter tief ist und eine Kantenlänge von ungefähr 60 Zentimeter hat, mitten im Boden.

Mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann man auch in dieser Vertiefung ein Schlüsselloch entdecken.

Wenn man den *Ersten Schlüssel* benutzt, explodiert er, und derjenige, der ihn verwendet hat, erleidet 17 (5W6) Wuchtschaden.

Der *Zweite Schlüssel* (aus Bereich 28) passt in das Schlüsselloch, und nichts Schreckliches geschieht. Tatsächlich geschieht erst etwas, wenn man ihn dreimal rechts herum umdreht. Wenn dies geschieht, lies folgenden Text vor:

> Der Boden beginnt zu erzittern und schießt dann rasch in Richtung Decke.

Würfle Initiative. Bei einem Initiativewert von 10 werden alle, die sich zu diesem Zeitpunkt noch in den südlichen 4,50 m der Gruft befinden, gegen die Decke gedrückt und getötet. Lies folgenden Text vor, wenn jemand überlebt hat:

> Dadurch, dass sich der Fußboden gehoben hat, wird im südlichen Bereich ein Mithralgewölbe freigelegt. In der Mitte befindet sich eine Tür mit einem Ring.

Mit einem harten Ruck lässt sie sich öffnen.

> Eine niedrige, mit Staub bedeckte Bank bildet die Rückseite der Kammer. Auf der Bank und rund um sie verstreut sind eine Menge von Gegenständen. Auf einem Ende ruht ein menschlicher Schädel.

Kreatur. Der Schädel gehört Acererak,dem Demilich, der hier auf die Charaktere wartet. Als sie die Hälften des *Ersten Schlüssels* miteinander vereint haben, wurde seine Seele auf die Materielle Ebene zurückgerufen. Als sie den *Zweiten Schlüssel* genutzt haben, um diese Kammer zu öffnen, wurde er alarmiert, damit er zum Kampf bereit ist.



Von dem einstigen Leichnam ist nur noch Staub übrig. Doch das reicht aus. Wenn man irgendeinen Teil des Schatzes berührt, wirbelt der Staub in die Luft und nimmt eine menschenähnliche Gestalt an. Wenn man sie ignoriert, löst sie sich in 3 Runden wieder auf. Jeder körperliche Angriff gibt ihr 1 Energiepunkt und jeder Zauber, der Schaden verursacht, gibt ihr 1 Energiepunkt je Grad des aufgewendeten Platzes (1 Punkt für einen Zaubertrick). Sobald 50 Energiepunkte angesammelt wurden, die sich dann in Trefferpunkte umwandeln, wird der Staub zu einem **Geist**, der von Acererak kontrolliert wird und sofort angreift. (Der Staub wankt scheinbar, wenn er von einem Angriff oder Zauber getroffen wird, so als ob er tatsächlichen Schaden erleiden würde. Dadurch ist es gar nicht so unwahrscheinlich, dass die Abenteurer genügend Angriffe opfern, um den Geist zu erschaffen.)

Wenn ein Charakter dumm genug ist, den Schädel des Demilich zu berühren, geschieht etwas Schreckliches. Acererak erhebt sich in die Luft und mustert die Gruppe langsam mit seinem Blick. Der **Demilich** verfügt über die Aktion Seele fangen und seine Hortaktionen, aber nicht über Hortmerkmale. Er kann erkennen, welche Gruppenmitglieder am Mächtigsten sind und setzt Seele fangen zuerst gegen sie ein.

Der Demilich verfügt über zwei Rubine in den Augensockeln (je 50.000 GM) und sechs spitze Diamanten im Marquis-Schnitt sind in seinen Kiefer wie Zähne eingesetzt (je 5.000GM). Wenn all diese Steine mit Edelsteinen gefüllt sind und der Schädel noch immer intakt ist und Gegner hat, dann verflucht er die verbleibenden Charaktere, wodurch sie jeder an einen zufälligen Ort in einer Entfernung von 500 km teleportiert werden, und mit dem Zauber *Fluch* (Rettungswurf-SG 17) belegt werden, der so lange bestehen bleibt, bis er gebannt wird. Wenn der Fluch gebrochen wird, muss der betroffene Charakter einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem Fehlschlag muss er ein Attribut permanent um 2 senken, oder zwei Attribute um 1. Dieser sekundäre Effekt wirkt augenblicklich und kann nicht gebannt werden.

Schätze. Falls die Charaktere den Demilich besiegen, können sie alle Schätze für sich beanspruchen, die sie schleppen können. Hier befinden sich folgende Gegenstände:

- Alle Gegenstände, die sich nicht mehr im Besitz von Charakteren befanden, nachdem diese nackt teleportiert wurden.
- 97 kleine Edelsteine im Wert von je 10 GM.
- Drei große Edelsteine – ein Peridot im Wert von 10.000 GM, ein Smaragd im Wert von 50.000 GM und ein schwarzer Opal im Wert von 100.000 GM.
- Vier magische Waffen – ein *Verteidiger*, ein *Schwert der Vergeltung*, eine *Berserkeraxt* und ein *Speer der Heimtücke* (siehe Anhang A).

Außerdem enthält der Hort mehrere magische Gegenstände nach deiner Wahl (keiner davon ist allerdings von legendärer Seltenheit):

- Zwölf Tränke
- Sechs Zauberschriftrollen jeweils mit einem Zauber des 5. Grades oder niedriger.
- Ein magischer Ring, ein Zauberzepter, ein Zauberstab und drei wundersame Gegenstände.

Damit endet die Expedition in das Grabmal der Schrecken. Wir hoffen, dass du und deine Spieler sie unterhaltsam, herausfordernd und lohnend gefunden haben.

Anhang A: Magische Gegenstände

Die in diesem Buch eingeführten magischen Gegenstände werden hier in alphabetischer Reihenfolge näher beschrieben. Das Abenteuer, in dem ein Gegenstand auftaucht, wird am Ende seiner Beschreibung angegeben.

Adlerpfeife

Wundersamer Gegenstand, selten

Solange du fortwährend eine *Adlerpfeife* bläst, kannst du mit dem doppelten Wert deiner Schrittbewegungsrate fliegen. Du kannst die Pfeife für eine Anzahl von Runden gleich 5 + fünf Mal dein Konstitutionsmodifikator (mindestens 1 Runde lang) fortwährend blasen, oder bis du sprichst, deinen Atem anhältst oder zu ersticken beginnst. Eine Nutzung der Pfeife endet ebenfalls, wenn du landest. Falls du in der Luft bist, wenn du aufhörst, in die Pfeife zu blasen, stürzt du ab. Die Pfeife hat drei Ladungen. Sie erhält verbrauchte Ladungen täglich zur Morgendämmerung zurück. *(Der Verborgene Schrein von Tamoachan)*

Amulett des Schutzes vor Vertreibung

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Solange du dieses Amulett aus Silber und Türkis bei dir trägst, hast du einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

Falls dir ein Rettungswurf gegen einen solchen Effekt misslingt, kannst du stattdessen entscheiden, dass er dir gelingt. Du kannst dies dreimal tun, und verbrauchte Ladungen frischen sich täglich zur Morgendämmerung wieder auf.

Jedes Mal, wenn ein Effekt, der Untote vertreibt, gegen dich eingesetzt wird, leuchtet das Amulett ein paar Sekunden lang mit silbrig-blauem Licht auf. *(Der Verborgene Schrein von Tamoachan)*

Armband der Felsmagie

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Während du dieses Goldarmband trägst, verleiht es dir Immunität gegen den Zustand versteinert, und es erlaubt dir, als eine Aktion *Fleisch zu Stein* (Rettungswurf SG 15) zu wirken. Sobald der Zauberspruch dreimal gewirkt wurde, kann das Armband ihn nicht länger wirken. Daraufhin kannst du als eine Aktion *Stein formen* wirken. Nachdem du dies dreizehn Mal getan hast, verliert das Armband seine Magie und verwandelt sich von Gold zu Blei.

Fluch. Die Affinität des Armbands mit Erde manifestiert sich als ungewöhnlicher Fluch. Kreaturen aus Fleisch, die eng mit Erde und Stein verwandt sind, so wie Steinriesen und Zwerge, haben einen Vorteil beim Rettungswurf gegen den vom Armband gewirkten Zauber *Fleisch zu Stein*. Falls der Rettungswurf einer solchen Kreatur gelingt, bricht das Armband deine Einstimmung auf sich selbst und wirkt den Zauber auf dich. Du legst deinen Rettungswurf mit Nachteil ab, und bei einem misslungenen Rettungswurf wirst du augenblicklich versteinert. *(Der Verborgene Schrein von Tamoachan)*

Magnetit

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Stein ist ein großer Edelstein mit einem Wert von 150 GM.

Fluch. Der Stein ist verflucht, doch seine magische Natur ist verborgen; *Magie entdecken* bringt sie nicht zutage. Ein Zauberspruch *Identifizieren* offenbart die wahre Natur des Steins. Falls du die Aktionen Spurt oder Rückzug benutzt, während du den Stein bei dir trägst, löst das den Fluch aus. Bis der Fluch mit *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird, wird deine Schrittbewegungsrate um 1,50 Meter verringert und dein Maximalgewicht sowie deine Höchstlast beim Anheben halbiert. Du bist außerdem nicht willens, dich von dem Stein zu trennen. *(Tot in Thay)*

Nachtrufer

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Pfeife wurde aus transparentem Kristall geschnitten und ähnelt einem winzigen Drachen, der sich wie eine Schnecke aufgerollt hat. Der Name Nachtrufer ist in zwergischen Runen in die Pfeife geritzt. Falls einem Charakter ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Geschichte) gegen SG 20 gelingt, erinnert sich der Charakter an altes Wissen, welches besagt, dass die Duergar in alten Zeiten mehrere solche Pfeifen für verschiedene Gruppen angefertigt haben.

Falls du die Pfeife in Dunkelheit oder unter dem Nachthimmel bläst, erlaubt sie dir, den Zauberspruch *Tote beleben* zu wirken. Das Ziel kann durch bis zu 3 m weicher Erde oder ähnlichen Materials beeinflusst werden, und falls es das wird, braucht es 1 Minute, um sich seinen Weg an die Oberfläche zu buddeln und dir zu dienen. Sobald die Pfeife eine untote Kreatur belebt hat, kann sie das nicht vor Ablauf von 7 Tagen wieder tun.

Einmal alle 24 Stunden kannst du die Pfeife blasen, um deine Kontrolle über eine oder zwei Kreaturen erneut zu stärken, die du mit ihr belebt hast. *(Die Zitadelle in Ewiger Nacht)*

Umhang des Höllenhunds

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser dunkle Mantel wurde aus gesalzener Höllenhundhaut gefertigt. Als eine Aktion kannst du dem Mantel befehlen, dich bis zu 1 Stunde lang in einen Höllenhund zu verwandeln. Die Verwandlung funktioniert ansonsten wie der Zauberspruch *Verwandlung*, du kannst aber eine Bonusaktion verwenden, um zu deiner normalen Gestalt zurückzukehren.

Fluch. Dieser Mantel wurde mit der Essenz eines Höllenhunds verflucht, und dich auf ihn einzustimmen, erweitert den Fluch auf dich. Bis der Fluch mit *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird, bist du nicht gewillt, dich von dem Mantel zu trennen und behältst ihn jederzeit in Griffweite.

Beim sechsten Mal, wenn du den Mantel benutzt, und jedes Mal danach, musst du einen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf hält die Verwandlung an, bis sie gebrochen wird oder bis deine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, und du kannst nicht willentlich zu deiner normalen Gestalt zurückkehren. Falls du jemals 6 Stunden lang in Höllenhundgestalt verbleibst, wird die Verwandlung permanent und du verlierst das Bewusstsein deiner selbst. Alle deine Spielwerte werden dann durch die eines Höllenhunds ersetzt. Daraufhin erlaubt dir nur *Fluch brechen* oder ähnliche Magie, deine Identität wiederzuerlangen und zum Normalzustand zurückzukehren. Falls du 6 Tage lang in dieser permanenten Gestalt verbleibst, kann nur ein Zauberspruch *Wunsch* die Verwandlung umkehren. *(Wider die Riesen)*

Robe des Sommers

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieses elegante Gewand ist aus feinem Stoff in Tönen von Rot, Orange und Gold geschneidert. Solange du die Robe trägst, hast du Resistenz gegen Kälteschaden. Zusätzlich fühlst du dich so wohl, als wäre die Temperatur die eines milden Tages, sodass du durch die Temperaturextreme des Wetters keine schlechten Auswirkungen erleidest. *(Tot in Thay)*

Schmetterdorn

Waffe (Langschwert), ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Du hast einen Bonus von +1 bei Angriffs- und Schadenswürfen, die du mit dieser magischen Waffe ablegst. Falls sie ein Objekt trifft, ist der Treffer automatisch ein kritischer Treffer, und sie kann dem Objekt Hieb- oder Wuchtschaden zufügen (deine Wahl). Weiterhin kann Schaden aus nichtmagischen Quellen die Waffe nicht beschädigen. *(Die Zitadelle in Ewiger Nacht)*

Speer der Heimtücke

Waffe (Speer oder Wurfspeer), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 bei Angriffs- und Schadenswürfen, die du mit dieser magischen Waffe ablegst. Wenn du sie wirfst, erhöhen sich ihre normalen und langen Reichweiten beide um 10 m, und sie verursacht bei einem Treffer einen weiteren Würfel Schaden. Nachdem du sie geworfen hast und sie getroffen oder verfehlt hat, fliegt sie sofort in deine Hand zurück.

Fluch. Diese Waffe ist verflucht, und dich auf sie einzustimmen, erweitert den Fluch auf dich. Bis der Fluch mit *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird, bist du nicht gewillt, dich von der Waffe zu trennen und behältst sie jederzeit in Griffweite. Zusätzlich hast du einen Nachteil bei Angriffswürfen, die du mit anderen Waffen als dieser ablegst.

Jedes Mal, wenn du bei einem Angriffswurf unter Verwendung dieser Waffe eine 1 würfelst, verbiegt sich die Waffe oder sie fliegt so, dass sie dich in den Rücken trifft. Würfle einen neuen Angriffswurf mit Vorteil gegen deine eigene RK. Falls das Ergebnis ein Treffer ist, erleidest du Schaden, als hättest du dich selbst mit dem Speer angegriffen. *(Das Grabmal des Schreckens)*

Spiegel der Vergangenheit

Wundersamer Gegenstand, selten

Der Besitzer dieses Handspiegels aus Platin kann etwas über die Geschichte eines spezifischen Objekts oder einer Kreatur erfahren, indem er eine Aktion verwendet, um in den Spiegel zu sehen und an das Ziel zu denken. Statt des Spiegelbilds des Besitzers zeigt der Spiegel Szenen der Vergangenheit des Ziels. Informationen, die vermittelt werden, sind akkurat, aber auch zufällig und kryptisch, und sie werden in keiner besonderen Reihenfolge gezeigt. Sobald er aktiviert wurde, gibt der Spiegel 1 Minute lang oder weniger seine Informationen wieder und kehrt dann zum Normalzustand zurück. Er kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht mehr benutzt werden. *(Der Verborgene Schrein von Tamoachan)*

Stein des Unglücks

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieser polierte Achat scheint für jeden, der ihn zu identifizieren versucht, ein *Stein des Glücks* zu sein, und er verleiht dir die Eigenschaften dieses Objekts, solange du ihn bei dir trägst.

Fluch. Dieser Gegenstand ist verflucht. Solange du ihn bei dir trägst, erleidest du einen Malus von –2 auf Attributs- und Rettungswürfe. Bis der Fluch entdeckt wird, wendet der SL diesen Malus im Geheimen an, angenommen, dass du den Bonus des Gegenstands addierst. Du bist nicht gewillt, dich von dem Stein zu trennen, bis der Fluch mit *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird. *(Der Verborgene Schrein von Tamoachan)*

Trank der Gedankenkontrolle

Trank, Seltenheitsgrad variiert

Wenn du einen *Trank der Gedankenkontrolle* trinkst, kannst du einen *Beherrschen*-Zauber (Rettungswurf-SG 15) auf eine bestimmte Kreatur wirken, falls du dies vor dem Ende deines nächsten Zugs tust. Falls du dies nicht tust, ist der Trank verschwendet.

Ein *Trank der Gedankenkontrolle* ruft den Effekt eines Zauberspruchs *Tier beherrschen*, *Person beherrschen (Humanoid)* oder *Monster beherrschen* hervor (siehe Tabelle weiter unten). Falls der anfängliche Rettungswurf des Ziels misslingt, hält der Effekt 1 Stunde lang an und benötigt keine Konzentration deinerseits. Die bezauberte Kreatur hat einen Nachteil bei neuen Rettungswürfen, um während dieser Zeit den Effekt zu brechen. *(Wider die Riesen)*

Trank der ...	Seltenheitsgrad
Gedankenkontrolle (Humanoid)	Selten
Gedankenkontrolle (Monster)	Sehr selten
Gedankenkontrolle (Tier)	Selten

Waage der Harmonie

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Balkenwaage trägt auf einer Waagschale celestische Symbole und auf der anderen Unholdsymbole. Du kannst die Waage benutzen, um als ein Ritual *Gutes und Böses entdecken* zu wirken. Dies erfordert es, die Waage auf eine feste Unterlage zu stellen und dann die Schalen mit Weihwasser zu besprengen oder einen durchsichtigen Edelstein auf jede Schale zu legen, der 100 GM wert ist. Die Waage bleibt bewegungslos, falls sie nichts erkennt, senkt sich auf eine Seite für Gutes (geweiht) oder Böses (entweiht) und schwingt leicht hin und her, falls sie eine Kreatur erkennt, für die der Zauberspruch anwendbar ist, die jedoch weder gut noch böse ist. Durch Berühren der Waage nach dem Wirken des Rituals erfährst du augenblicklich jede Information, die der Zauberspruch normalerweise vermitteln kann. Anschließend endet der Effekt. *(Der Verborgene Schrein von Tamoachan)*

Waythe

Waffe (Zweihandschwert), legendär (benötigt Einstimmung)

Waythe ist ein einzigartiges Zweihandschwert, das sich zuletzt im Besitz eines hochrangigen Wolkenriesen-Botschafters befand.

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ablegst. Wenn du eine Kreatur vom Typ Riese mit ihr triffst, erleidet der Riese zusätzlich 2W6 Hiebschaden, und ihm muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet er den Zustand liegend.

Das Schwert funktioniert auch als ein *Zauberstab der Feindeslokalisierung*. Es erhält all seine verbrauchten Ladungen zum Morgengrauen wieder zurück und hat kein Risiko, zu zerfallen, falls seine letzte Ladung verbraucht wird.

Intelligenz. *Waythe* ist eine intelligente Waffe mit neutral guter Gesinnung, mit einer Intelligenz von 12, einer Weisheit von 2 und einem Charisma von 14. Sie verfügt über Gehör und Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 36 m.

Die Waffe kann Gemeinsprache und Riesisch sprechen und verstehen, und sie kann telepathisch mit ihrem Träger kommunizieren.

Persönlichkeit. Dieses Schwert glaubt an die Freiheit und daran, anderen zu erlauben, ihr Leben nach ihren eigenen Vorstellungen zu führen. Sie ist fürsorglich gegenüber ihren Freunden und will mit einem gleichgesinnten Träger Freundschaft schließen. (Es dauert für einen Charakter guter Gesinnung nur 1 Minute, Einstimmung mit dem Schwert zu erreichen.) *Waythe* ist jedoch mutig bis zur Tollkühnheit, und drängt lautstark zu forschem Handeln. Es wird wahrscheinlich mit einem bösen oder zögerlichen Träger in Konflikt geraten. *(Wider die Riesen)*

Zauberstab des Verstrickens

Zauberstab, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat 7 Ladungen. Solange du ihn in der Hand hältst, kannst du eine Aktion benutzen, um 1 seiner Ladungen zu verbrauchen und den Zauberspruch *Verstricken* (Rettungswurf-SG 13) aus ihm zu wirken.

Der Zauberstab erlangt täglich zum Morgengrauen 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Falls du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und wird zerstört. *(Die Zitadelle in Ewiger Nacht)*

Anhang B: Kreaturen

Dieser Anhang beschreibt Kreaturen und Nichtspielercharaktere genauer, die in diesem Buch erwähnt werden und nicht im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* auftreten. Die Einführung dieses Buchs erklärt, wie man einen Wertekasten interpretiert.

Manche dieser Kreaturen sind in *Volos Almanach der Monster* zu finden, werden hier aber der Einfachheit halber nachgedruckt.

Die Kreaturen sind in alphabetischer Reihenfolge angeführt.

Barghest

Barghests sind brutale und intelligente Hundeartige aus den Unteren Ebenen, die im Verdammnisgewölbe angetroffen werden können. Im Gegensatz zu anderen Kreaturen ihresgleichen, kann mit den Barghests in *Tot in Thay* verhandelt werden, da ihnen ihre Gefangenschaft widerstrebt und sie daher (auf gewisse Weise) zu Verbündeten der Spielercharaktere werden können.



Barghest

Großer Unhold (Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)
Bewegungsrate 12 m (6 m in Goblingestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4, Täuschen +4, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Säure
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Der Barghest kann seine Aktion verwenden, um sich in einen Goblin (Größenkategorie klein) oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Abgesehen von Größe und Bewegungsrate bleiben seine Spielwerte gleich. Jede Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Der Barghest nimmt seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Barghest ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 12). Der Barghest kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Schweben, Spurloses Gehen*
Jeweils 1/Tag: *Dimensionstür, Einflüsterung, Person bezaubern*

Feuerverbannung. Wenn der Barghest seinen Zug beginnt, während er von Flammen umgeben ist, die mindestens 3 m hoch oder breit sind, muss ihm ein Charismarettungswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht sofort nach Gehenna verbannt zu werden. Spontane Entladungen von Feuer (wie der Odem eines roten Drachen oder der Zauber Feuerball) haben diesen Effekt nicht.

Scharfer Geruchssinn. Der Barghest ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff (nur wahre Gestalt):* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden.

Belebter Tisch

Manche der Verteidiger der Festung in Die Schmiede des Zorns sind belebte Objekte, die vor langer Zeit vom Zwergenmagier Arundil angefertigt wurden. Sie beinhalten den belebten Tisch.

Konstruktnatur. Ein belebter Tisch benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Belebter Tisch

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W10 + 6)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (–1)	13 (+1)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 6
Sprachen –
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Der Tisch wird kampfunfähig, wenn er sich im Bereich eines *Antimagischen Feldes* aufhält. Wenn der Tisch Ziel von *Magie bannen* wird, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrettungswurf SG des Zauberwirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Tisch bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Tisch zu unterscheiden.

Sturmangriff. Wenn sich der Tisch mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet es den Zustand liegend.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Beschwörer

Beschwörer sind spezialisierte Magier, die Kreaturen von anderen Ebenen herbeirufen und Materialien aus nichts als Luft erschaffen. Manche Beschwörer benutzen ihre Magie, um Armeen zu unterstützen oder Feinde auf dem Schlachtfeld zu vernichten, während andere herbeigerufene Kreaturen benutzen, um ihren Unterschlupf zu bewachen.

Champion

Einer der abgelegensten Schauplätze innerhalb des Bergs Weißfeder ist das Versteck einer Bande von Kriminellen, die vom gefallenen Champion Sir Bluto angeführt wird, einem flüchtigen mutmaßlichen Massenmörder. Sir Bluto und seine Kompagnons werden alles in ihrer Macht Stehende tun, um sicherzustellen, dass niemand überlebt, der über ihr Allerheiligstes stolpert, und davon erzählt.

Beschwörer

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Zauberwirken. Der Beschwörer ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Beschwörer hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Gift versprühen**, *Magierhand**, *Säurespritzer**, *Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Unsichtbarer Diener**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Dolchwolke**, *Nebelschritt**, *Spinnennetz**
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball*, *Stinkende Wolke**
4. Grad (3 Zauberplätze): *Evards Schwarze Tentakel**, *Steinhaut*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Elementar beschwören**, *Todeswolke**

*Beschwörungszauber des 1. Grades oder höher

Wohlwollende Transposition (Aufladung nachdem der Beschwörer einen Beschwörungszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Als Bonusaktion teleportiert sich der Beschwörer bis zu 9 m weit in einen freien Bereich, den er sehen kann. Falls er stattdessen einen Bereich in Reichweite auswählt, der von einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur besetzt ist, werden beide teleportiert und tauschen die Plätze.

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.



Dornschleuderer

Ein Korridor im Verborgenen Schrein von Tamoachan ist der Ort einer langen, schmalen Grube, entlang deren Boden sich eine Anzahl großer Büsche befinden. Obwohl sie vielleicht erst einmal harmlos erscheinen, sind sie doppelt gefährlich, wie jeder schnell feststellt, der in die Grube fällt oder sie zu überqueren versucht.

Champion

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 143 (22W8 + 44)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +9, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +5, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (üblicherweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Durchschnaufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Bonusaktion kann der Champion 20 Trefferpunkte zurückerlangen.

Unbeugsamkeit (2/Tag). Der Champion würfelt einen misslungenen Rettungswurf erneut.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Champion führt drei Angriffe mit seinem Zweihandschwert oder seiner leichten Armbrust aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden, plus 7 (2W6) Hiebschaden, wenn der Champion noch mehr als die Hälfte seiner gesamten Trefferpunkte besitzt.

Leichte Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, plus 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Champion noch mehr als die Hälfte seiner gesamten Trefferpunkte besitzt.

Duergar: Spion

Der Duergar namens Ghared ist eine Gewalt in Khundrukar, die man nicht unterschätzen sollte. Er verbindet die natürlichen Fähigkeiten des Duergar-Volks mit der spezialisierten Ausbildung eines Spions (*Die Schmiede des Zorns*).

Hervorrufer

Hervorrufer sind Magierspezialisten, die sich magische Energie und elementare Kräfte nutzbar machen, um zu zerstören. Viele neigen zu Hitzköpfigkeit und Aggressivität. Andere sind kalt und reserviert und entfesseln ihre Macht gerade im richtigen Moment, um eine Schwäche eines Gegners auszunutzen.

Illusionist

Illusionisten sind Magierspezialisten, die Licht, Geräusche und sogar den Verstand verbiegen, um falsche und quasi reale Effekte zu erschaffen. Sie können extravagant sein und ihre Kräfte auf spektakuläre und offensichtliche Weise einsetzen, oder still und subtil, und dabei ihre Magie zum Verbergen der Wahrheit einsetzen.

Kalka-Kylla

Abenteurer, die in die Hallen des Verborgenen Schreins von Tamoachan vordringen, werden wahrscheinlich einer einzigartigen Gelegenheit über den Weg laufen – der Chance, mit einem Krustentier zu kommunizieren, das sprechen kann. Falls Kalka-Kylla aus seinem Versteck herausgelockt und nicht angegriffen wird, könnte er Besucher mit ein oder zwei möglicherweise nützlichen Informationsfetzen versorgen.

Dornschleuderer

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (Kettenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 32 (5W10 + 5)
Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Zustandsimmunitäten Blind, taub, verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 10
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Klebrige Blüten: Der Dornschleuderer haftet an allem, was ihn berührt. Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die am Dornschleuderer haftet, wird auch von ihm gepackt (SG 11 zum Entkommen). Attributswürfe, um aus diesem Haltegriff zu entkommen, werden mit Nachteil abgelegt.

Zum Ende jedes Zugs des Dornschleuderers erleidet alles, was von ihm gepackt ist, 3 (1W6) Säureschaden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Dornschleuderer bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem unbelebten Busch zu unterscheiden.

Aktionen

Dornen. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6 + 1) Stichschaden.

Duergar-Spion

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +5, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +2, Nachforschungen +5, Täuschen +5, Überzeugen +3, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Gift
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Spion hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Spion im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Hinterhältiger Angriff. Einmal pro Zug verursacht der Spion zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m zu einem Verbündeten des Spions aufhält, der nicht kampfunfähig ist, und der Spion keinen Nachteil auf seinen Angriffswurf hat.

Raffinierte Aktion. Bei jedem seiner Züge kann der Spion eine Bonusaktion benutzen, um die Aktion Rückzug, Spurt oder Verstecken durchzuführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Spion führt zwei Kurzschwert-Angriffe durch.

Vergrößern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute vergrößert sich der Spion auf magische Weise, zusammen mit allem, was er trägt oder in der Hand hält. Solange er vergrößert ist, ist der Spion groß, verdoppelt seine Schadenswürfel bei Waffenangriffen, die auf Stärke basieren (ist in die Angriffe bereits eingerechnet) und hat einen Vorteil auf Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe. Wenn der Spion nicht den Raum hat, um groß zu werden, erhält er die maximale Größe, die im verfügbaren Raum möglich ist.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 10 (2W6 + 3) Stichschaden, solange es vergrößert ist.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 10/40 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Spion wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, er Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Spion trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar.

Hervorrufer

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Zauberwirken. Der Hervorrufer ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

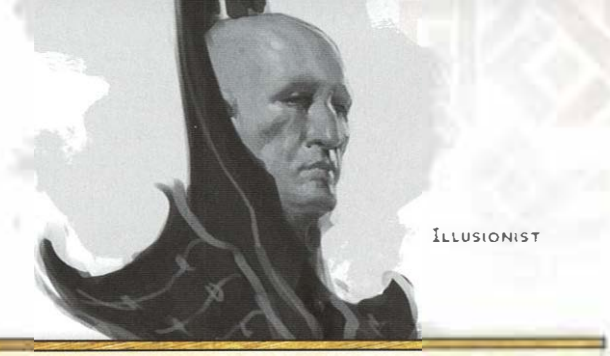
Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil*, Kältestrahl*, Licht*, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Brennende Hände*, Magierrüstung, Magisches Geschoss**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Nebelschritt, Spiegelbilder, Zerbersten**
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz*, Feuerball*, Gegenzauber*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Eissturm*, Steinhaut*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Bigbys Hand*, Kältekegel**
6. Grad (1 Zauberplatz): *Eiswand*, Kugelblitz**

*Hervorrufungszauber des 1. Grades oder höher

Zauber formen. Wenn der Hervorrufer einen Hervorrufungszauber wirkt, der andere Kreaturen, die er sehen kann, zu einem Rettungswurf zwingt, kann er eine Anzahl von Kreaturen in Höhe des Zaubergrads + 1 auswählen. Diesen Kreaturen gelingt ihr Rettungswurf gegen den Zauber automatisch. Wenn ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass die ausgewählte Kreatur halben Schaden durch den Zauber erleidet, erleidet sie stattdessen keinen Schaden durch ihn.

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.



Illusionist

Kalka-Kylla

Große Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +5, Täuschung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Olmanisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Kalka-Kylla kann Luft und Wasser atmen.

Falsches Erscheinungsbild. Solange Kalka-Kylla bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem abgeschliffenen Felsblock zu unterscheiden.

Panzer. Kalka-Kylla kann eine Bonusaktion verwenden, um sich in seinen Panzer zurückzuziehen oder wieder hervorzukommen. Solange er zurückgezogen ist, erhält Kalka-Kylla einen RK-Bonus von +4, er hat eine Bewegungsrate von 0 und kann nicht von Boni auf die Bewegungsrate profitieren.

Aktionen

Mehrfachangriff. Kalka-Kylla führt zwei Klauen-Angriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und falls das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (SG 13 zum Entkommen). Bis dieser Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt. Kalka-Kylla hat zwei Klauen, von denen jede nur ein Ziel packen kann.

Illusionist

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +5, Wei +2
Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Verschiebung (Aufladung nachdem der Illusionist einen Illusionszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Als Bonusaktion erschafft der Illusionist ein Trugbild, durch das er einige Handbreit von seiner eigentlichen Position entfernt zu stehen scheint. Alle Kreaturen, die ihn attackieren, sind im Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Der Effekt endet, wenn der Illusionist Schaden erleidet, kampfunfähig wird oder seine Bewegungsrate auf 0 sinkt.

Zauberwirken. Der Illusionist ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Gift versprühen, Magierhand, Tanzende Lichter*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Selbstverkleidung*, Sprühende Farben**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Macht der Vorstellungskraft*, Spiegelbilder*, Unsichtbarkeit**
3. Grad (3 Zauberplätze): *Geisterross*, Mächtiges Trugbild**
4. Grad (1 Zauberplatz): *Tödliches Phantom**

*Illusionszauber des 1. Grades oder höher

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.



Kampfkunst-Adept

In einer verschwenderisch ausgestatteten Kammer im Verborgenen Schrein von Tamoachan sind zwei zurückgelehnte, staubbedeckte Körper zu finden. Wird ihre Ruhe gestört, erwachen die Körper aus einem Zustand des Scheintodes und erweisen sich als Mönche mit beträchtlichen Fertigkeiten.

Kampfkunst-Adept

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 16
Trefferpunkte 60 (11W8 + 11)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (üblicherweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Ungerüstete Verteidigung. Solange der Adept keine Rüstung trägt und keinen Schild verwendet, wird sein Weisheitsmodifikator in seine Rüstungsklasse eingerechnet.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Adept führt drei waffenlose Angriffe oder drei Angriffe mit Wurfpfeilen aus.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, kann der Adept einen der folgenden Zusatzeffekte wählen:

- Dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht einen Gegenstand (nach Wahl es Adepten) fallen zu lassen, den es in der Hand hält.
- Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.
- Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Adepten betäubt zu werden.

Wurfpfeil. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Reaktionen

Geschoss abwehren. Wenn der Adept von einem Fernkampf-Waffenangriff getroffen wird, kann er das Geschoss ablenken. Der Schaden, den er durch den Angriff erleidet, wird um 1W10 + 3 verringert. Sinkt der Schaden dadurch auf 0, fängt der Adept das Geschoss, wenn es klein genug ist, um in einer Hand gehalten zu werden, und der Adept eine Hand frei hat.

Kelpie

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Feuer, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, taub
Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amphibisch. Der Kelpie kann Luft und Wasser atmen.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Kelpie in seiner wahren Gestalt reglos bleibt, ist er nicht von normalem Seetang zu unterscheiden.

Seetanggestalt. Der Kelpie kann seine Aktion benutzen, um seinen Körper in die Gestalt eines kleinen, mittelgroßen oder großen Humanoiden oder Tiers zu verwandeln. Seine Spielwerte bleiben ansonsten unverändert. Die Verkleidung ist überzeugend, solange der Kelpie sich nicht in hellem Licht oder der Betrachter sich nicht innerhalb von 9 m um den Kelpie herum aufhält. In diesen Fällen sind die Nähte zwischen den Seetangwedeln sichtbar. Der Kelpie kehrt zu seiner wahren Gestalt zurück, wenn er dafür eine Bonusaktion aufwendet oder falls er stirbt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kelpie führt zwei Hieb-Angriffe durch.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W8 + 2) Stichschaden. Falls das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (SG 12 zum Entkommen).

Ertränkende Hypnose. Der Kelpie wählt einen Humanoiden, den er innerhalb von 45 m um sich herum sehen kann, als Ziel aus. Falls das Ziel den Kelpie sehen kann, muss dem Ziel ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, sonst wird es bis zu 10 Minuten lang auf magische Weise bezaubert, solange der Kelpie seine Konzentration aufrechterhält (als würde er sich auf einen Zauberspruch konzentrieren).

Das bezauberte Ziel ist kampfunfähig, und anstatt unter Wasser seinen Atem anzuhalten, versucht es, normal zu atmen. Dadurch geht ihm augenblicklich die Luft aus, solange es kein Wasser atmen kann.

Falls das bezauberte Ziel weiter als 1,50 m vom Kelpie entfernt ist, muss sich das Ziel während seines Zugs auf dem direktesten Weg auf den Kelpie zubewegen und versuchen, näher als 1,50 m an ihn heranzukommen. Es weicht keinen Gelegenheitsangriffen aus.

Bevor es sich in Schaden verursachendes Gelände bewegt, so wie Lava oder eine Grube, und jedes Mal, wenn es Schaden aus einer anderen Quelle als dem Kelpie oder durch Ertrinken erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Ein bezaubertes Ziel kann den Rettungswurf auch am Ende jedes seiner Züge wiederholen. Falls der Rettungswurf gelingt, endet der Effekt auf das Ziel.

Ein Ziel, das einen gelungenen Rettungswurf ablegt, ist die nächsten 24 Stunden lang immun gegen die Hypnose dieses Kelpies.

Kelpie

Ein Kelpie (*Berg Weißfeder*) ist eine Form von intelligentem, aquatischem Pflanzenleben, das einem Haufen nassen Seetangs ähnelt. Es ist fähig, seinen Körper in verschiedene Gestalten umzuformen. Dabei nimmt es oft das Erscheinungsbild eines wunderschönen Humanoiden an, um Leute in tieferes Wasser zu locken.

Leucrotta

Die Leucrotta ist genauso fürchterlich, wie ihre Erscheinung es nahelegt: Der Körper einer Hyäne thront auf den spindeldürren Läufen eines Rehs und wird vom Kopf eines riesigen Dachses gekrönt. Eine Gruppe dieser Kreaturen lauert im Inneren eines Schauplatzes im Verdammnisgewölbe (*Tot in Thay*), wo sie ihr Talent des Nachahmens nutzen, um nach Hilfe zu rufen – und potentielle Beute dazu verleiten, ihnen zu Hilfe zu kommen, bevor sie die Wahrheit hinter der Sache entdecken.

Leucrotta

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 67 (9W10 + 18)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Täuschen +2, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Abyssisch, Gnollisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Ausschlagender Rückzug. Wenn die Leucrotta mit den Hufen angreift, kann sie als Bonusaktion die Aktion Rückzug verwenden.

Scharfer Geruchssinn. Die Leucrotta ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Stimmnachahmung. Die Leucrotta kann Tiergeräusche und humanoide Stimmen nachahmen. Hört eine Kreatur die Geräusche, kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 feststellen, dass es sich um eine Imitation handelt.

Wüten. Wenn die Leucrotta in ihrem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann sie eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend ihrer halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Angriff mit ihren Hufen auszuführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Leucrotta führt zwei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss und einen mit ihren Hufen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden. Wenn die Leucrotta einen kritischen Treffer erzielt, würfelt sie die Schadenswürfel dreimal, nicht zweimal.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.



Leucrotta

Mächtiger Zombie

Viele derjenigen, die sich dem Grabmal des Schreckens stellen, glauben, dass sie ihr ultimatives Ziel erreicht haben, wenn sie eine skelettierte Gestalt in einer abgetrennten Gruft antreffen und stören. Diese ist tatsächlich ein mächtiger Zombie, eine auf magische Weise aus einer humanoiden Leiche erschaffene Kreatur, die weitaus widerstandsfähiger sein sollte, als ein typischer Zombie.

Untote Natur. Ein Zombie braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Mächtiger Zombie

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 97 (13W8 + 39)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	4 (–3)	6 (–2)	6 (–2)

Rettungswürfe Wei +1
Schadensresistenzen Kälte, nekrotisch
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen Versteht die Sprachen, die er zu Lebzeiten beherrschte, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Resistenz gegen Vertreibung. Der Zombie hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen alle Effekte, die Untote vertreiben.

Untote Ausdauer. Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittenen Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Zombie führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Verstärkter Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden und 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Missgebildeter Kraken

Das Verdammnisgewölbe (*Tot in Thay*) enthält eine Anzahl von Bewohnern, die nicht alle Merkmale oder Fähigkeiten normaler Kreaturen ihrer Art haben. Die bei Weitem mächtigste dieser „minderwertigen" Kreaturen ist ein missgebildeter Kraken, der in einem Salzwasserbecken gehalten wird und weder so groß noch so widerstandsfähig wie ein wahrer Kraken ist.

Missgebildeter Kraken

Riesige Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 172 (15W12 + 75)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Str +11, Kon +9, Int +4, Wei +6, Cha +6
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Blitz
Zustandsimmunitäten Gelähmt, verängstigt
Sinne Wahrer Blick 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen; Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Amphibisch. Der Kraken kann Luft und Wasser atmen.

Belagerungsmonster. Der Kraken fügt Gegenständen und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kraken führt drei Tentakel-Angriffe durch. Einer davon kann durch einen Biss-Angriff ersetzt werden, und jede davon kann durch Schleudern ersetzt werden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8 + 7) Stichschaden.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6 + 7) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG 16 zum Entkommen). Bis dieser Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt. Der Kraken hat zehn Tentakel, von denen jeder ein Ziel packen kann.

Schleudern. Ein mittelgroßer oder kleinerer Gegenstand, den der Kraken hält, oder eine Kreatur, die er gepackt hat, wird bis zu 18 m weit in eine zufällige Richtung geschleudert und erleidet den Zustand liegend. Falls ein geworfenes Ziel eine feste Oberfläche trifft, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden für jeweils 3 m, die es geworfen wurde. Falls das Ziel in eine andere Kreatur geworfen wird, muss dieser Kreatur ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht den gleichen Schaden und den Zustand liegend zu erleiden.

Gewitter. Der Kraken erschafft drei Blitze, die jeweils ein Ziel, das der Kraken sehen kann, innerhalb von 45 m um ihn herum treffen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 16 (3W10) Blitzschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Nekromant

Nekromanten sind Magierspezialisten, welche die Interaktionen von Leben, Tod und Untod studieren. Manche graben gerne Leichen aus, um untote Sklaven zu erschaffen. Ein paar nutzen ihre Kräfte für das Gute, sie werden zu Jägern der Untoten und riskieren ihr Leben, um andere zu retten.

Nereide

Einer der einladendsten Schauplätze im Verborgenen Schrein von Tamoachan ist ein sanft beleuchtetes Wasserbecken, neben welchem ein liebliches Wesen sitzt und eine hübsche Melodie singt. Die Gestalt ist eine Nereide – eine Feen-Wasserkreatur, die ihre Umwelt so formen kann, dass sie ihren Bedürfnissen entspricht. Ob männlich oder weiblich, eine Nereide ist von anderweltlicher Schönheit.

Nekromant

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7
Schadensresistenzen Nekrotisch
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Zauberwirken. Der Nekromant ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Nekromant hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Kalte Hand, Magierhand, Tanzende Lichter*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Falsches Leben*, Magierrüstung, Strahl der Übelkeit**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit*, Schwächestrahl*, Spinnennetz*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Fluch*, Tote beleben*, Vampirgriff**
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dimensionstür, Dürre*, Steinhaut*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Bigbys Hand, Todeswolke*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Todeskreis**

* Nekromantiezauber des 1. Grades oder höher

Grausame Ernte (1/Zug). Tötet der Nekromant eine Kreatur, die weder Konstrukt noch Untoter ist, mit einem Zauber des 1. Grades oder höher, erhält er Trefferpunkte in Höhe des doppelten Grades des Zaubers zurück, oder des dreifachen Grades, wenn es sich um einen Nekromantiezauber handelt.

Aktionen

Verdorrende Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (2W4) nekrotischer Schaden.

Nereide

Mittelgroßes Feenwesen, beliebige chaotische Gesinnung

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +5, Naturkunde +3, Überlebenskunst +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Die Nereide kann Luft und Wasser atmen.

Aquatische Unsichtbarkeit. Falls sie in Wasser untergetaucht ist, kann sich die Nereide als Bonusaktion unsichtbar machen. Sie bleibt unsichtbar, bis sie das Wasser verlässt, die Unsichtbarkeit als Bonusaktion beendet oder stirbt.

Mantelabhängig. Die Nereide trägt einen Mantel aus seidigem Gewebe in der Farbe von Gischt, welche den Geist der Kreatur in sich birgt. Der Mantel hat eine RK und Trefferpunkte gleich denen der Nereide. Das Kleidungsstück kann jedoch nicht direkt beschädigt werden, solange es die Nereide trägt. Falls der Mantel zerstört wird, erleidet die Nereide den Zustand vergiftet und stirbt innerhalb von 1 Stunde. Eine Nereide ist willens, alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um den Mantel zurückzuholen, falls er gestohlen wird, einschließlich, dem Dieb zu dienen.

Mit Tieren sprechen. Die Nereide kann Tiere verstehen und verbal mit ihnen kommunizieren.

Wasser formen. Die Nereide kann beliebig oft *Wasser kontrollieren* wirken und benötigt dafür keine Komponenten. Ihr Attribut zum Wirken dieses Zaubers ist Charisma. Dieser Gebrauch des Zaubers hat eine Reichweite von 9 m und kann einen Würfel aus Wasser mit einer äußersten Kantenlänge von 9 m beeinflussen.

Aktionen

Blendende Säure. *Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W12 + 3) Säureschaden, und das Ziel erleidet bis zum Beginn des nächsten Zugs der Nereide den Zustand blind.

Ertränkender Kuss (Aufladung 5–6). Die Nereide berührt eine Kreatur, die sie innerhalb von 1,50 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet es 22 (3W12 + 3) Säureschaden. Bei Misslingen geht ihm auch der Atem aus und es kann 1 Minute lang nicht sprechen. Zum Ende jedes seiner Züge kann es den Rettungswurf wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Wassergeißel. Die Nereide lässt einen Würfel aus Wasser mit 1,50 m Kantenlänge innerhalb von 18 m um sich herum eine Gestalt seiner Wahl annehmen. Er schlägt dann nach einem Ziel, dass sie innerhalb von 1,50 m um dieses Wasser herum sehen kann. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 17 (4W6 + 3) Wuchtschaden, und falls es eine große oder kleinere Kreatur ist, wird sie (nach Wahl der Nereide) bis zu 4,50 m weit in gerader Linie zurückgestoßen oder erleidet dem Zustand liegend. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Schaden und wird weder zurückgestoßen noch erleidet es den Zustand liegend.

Rieseneiskröte

In einer Kaverne innerhalb der Gletscherspalte (*Wider die Riesen*) beschützt eine Gruppe von Eiskröten energisch ihr Revier. Wogen von Kälte strahlen von der Kreatur aus und suchen diejenigen heim, die versuchen, sich ihr zu nähern. Und jeder, der unglücklich genug ist, verschlungen zu werden, erleidet Verletzungen sowohl von der Kälte als auch von den Verdauungssäften der Kröte.

Riesenflusskrebs

Der Riesenflusskrebs erscheint in *Der Verborgene Schrein von Tamoachan* und in *Berg Weißfeder*.

Riesenhöhlenechse

Die Riesenhöhlenechse (*Schmiede der Wut*) ist ein enormes Reptil mit einem machtvollen Schwanzangriff.

Rieseneiskröte

Große Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W10 + 14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	6 (–2)

Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eiskrötisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Die Kröte kann Luft und Wasser atmen.

Kälteaura. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 m um die Kröte herum beginnt, erleidet 5 (1W10) Kälteschaden.

Stehender Sprung. Die Kröte springt bis zu 6 m weit und 3 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG 13 zum Entkommen). Bis dieser Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Kröte kann kein anderes Ziel beißen.

Verschlucken. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, welche von der Kröte gepackt ist. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden, das Ziel wird verschluckt, und der Haltegriff endet. Das verschluckte Ziel ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb der Kröte kommen, und erleidet 10 (3W6) Säureschaden zu Beginn jedes Zugs der Kröte. Die Kröte kann nur eine Kreatur auf einmal verschlucken.

Falls die Kröte stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr von ihr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 1,50 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Riesenflusskrebs

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (7W10 + 7)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen –
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Riesenflusskrebs kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riesenflusskrebs führt zwei Klauen-Angriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG 12 zum Entkommen). Der Flusskrebs hat zwei Klauen, von denen jede nur ein Ziel packen kann.

Riesenhöhlenechse

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 66 (7W12 + 21)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen –
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Echse führt zwei Angriffe durch: einen mit ihrem Biss und einen mit ihrem Schwanz. Ein Angriff kann durch Verschlingen ersetzt werden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG 15 zum Entkommen). Bis dieser Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und die Echse kann kein anderes Ziel beißen.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel, das nicht von der Echse gepackt ist. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Stärkerettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

Verschlucken. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, welche von der Echse gepackt ist. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden, das Ziel wird verschluckt, und der Haltegriff endet. Das verschluckte Ziel ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb der Echse kommen, und erleidet 10 (3W6) Säureschaden zu Beginn jedes Zugs der Echse. Die Echse kann nur eine Kreatur auf einmal verschlucken.

Falls die Echse stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr von ihr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 3 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Riesenskelett

Riesiger Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 115 (10W12 + 50)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	4 (–3)	6 (–2)	6 (–2)

Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen Versteht Riesisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Ausweichmanöver. Wird das Skelett einem Effekt unterworfen, der es ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf abzulegen, um nur den halben Schaden zu erleiden, erleidet es stattdessen bei einem gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden, und nur halben Schaden, wenn er misslingt.

Immun gegen Vertreibung. Das Skelett ist immun gegen Effekte, die Untote vertreiben.

Magieresistenz. Das Skelett hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Das Skelett führt zwei Krummsäbel-Angriffe durch.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6 + 5) Hiebschaden.

Riesenzitteraal

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 42 (5W10 + 15)
Bewegungsrate 1,50 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Schadensresistenzen Blitz
Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen –
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Wasseratmend. Der Aal kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Aal führt zwei Biss-Angriffe durch.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Blitzschaden.

Stromschlag (Aufladung 5–6). Eine Kreatur, die der Aal innerhalb von 1,50 m um sich herum außerhalb von Wasser berührt oder jede Kreatur, die sich innerhalb von 4,50 Metern um ihn herum in einem Gewässer aufhält, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt der, erleidet das Ziel 13 (3W8) Blitzschaden. Falls das Ziel dadurch Schaden nimmt, erleidet es bis zum Ende des nächsten Zugs des Aals den Zustand betäubt. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Schaden und wird nicht betäubt.

Riesenskelett

Im Grabmal des Schreckens bieten sich manchmal Schätze zum Mitnehmen an. An einem solchen Schauplatz erweist sich die „Belohnung" für einen Versuch, ein paar Wertgegenstände mitgehen zu lassen, als das belebte Skelett eines Riesen – nicht nur aufgrund seiner Größe und Stärke tödlich, sondern auch, weil es Verteidigungen besitzt, über die normalerweise nur Untote von weit größerer Macht verfügen.

Untote Natur. Ein Skelett braucht werde Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Riesenzitteraal

Der Riesenzitteraal (*Tamoachan*) kann das Wasser um ihn herum unter Strom setzen.

Schlickmeister

Die Kavernen der Unsterblichen im Verdammnisgewölbe (*Tot in Thay*) sind die Heimstatt einer Anzahl bizarrer Kreaturen. Von diesen ist der Schlickmeister vielleicht die merkwürdigste. Er erscheint anfangs in Gestalt eines Pfeilers, der aus dickem, rotem, schlickartigem Zeug besteht. Die Kreatur befindet sich tatsächlich im Inneren des Pfeilers, und wenn sie geweckt wird, kommt sie mit bösen Absichten heraus.

Untote Natur. Der Schlickmeister braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Schreckenskrieger

Die Roten Magier (*Tot in Thay*) bedienen sich mehrerer Arten untoter Schergen, darunter die besonderen Diener, die als Schreckenskrieger bekannt sind. Nachdem er durch ein geheimes Ritual erschaffen wurde, wird ein Schreckenskrieger nochmals bezaubert, sodass ein Roter Magier die Kreatur nach der Art des Vertrauten eines Zauberwirkers beschäftigen kann. Indem er eine psychische Verbindung mit einem Schreckenskrieger herstellt, kann ein Roter Magier die Welt durch die Sinne der Kreatur erfahren und den Krieger herum dirigieren.

Untote Natur. Ein Schreckenskrieger braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Schlickmeister

Riesiger Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 9 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 138 (12W12 + 60)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	1 (–5)	20 (+5)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +7, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Motiv erkennen +4
Schadensresistenzen Blitz, nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, liegend, taub, vergiftet
Sinne Blindsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Thayanisch, Urtümlich
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Instinktiver Angriff. Wenn der Schlickmeister einen Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Aktion wirkt, kann er als Bonusaktion einen Scheinfuß-Angriff durchführen.

Korrosive Form. Eine Kreatur, die den Schlickmeister berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,50 m zu ihm befindet, erleidet 9 (2W8) Säureschaden. Jede nicht-magische Waffe, die den Schlickmeister trifft, korrodiert. Nachdem sie Schaden verursacht hat, erleidet die Waffe einen dauerhaften, kumulativen Abzug von –1 auf Schadenswürfe. Falls der Abzug auf –5 fällt, wird die Waffe zerstört. Nicht-magische Geschosse, die den Schlickmeister treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben.

Der Schlickmeister kann sich innerhalb einer Runde durch 5 cm dickes, nicht-magisches Holz oder Metall fressen.

Spinnenklettern. Der Schlickmeister kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Zauberwirken. Der Schlickmeister ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft, Gift versprühen, Magierhand, Säurespritzer*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Magisches Geschoss, Person bezaubern, Strahl der Übelkeit*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung, Gedanken wahrnehmen, Melfs Säurepfeil*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Furcht, Stinkende Wolke, Verlangsamen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Evards Schwarze Tentakel, Verwirrung*
5. Grad (1 Zauberplatz): *Todeswolke*

Aktionen

Scheinfuß. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (3W6 + 3) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Säureschaden.

Reaktionen

Instinktive Bezauberung. Falls eine Kreatur, die der Schlickmeister sehen kann, gegen ihn einen Angriffswurf ausführt, während sie sich innerhalb von 9 m um ihn herum aufhält, kann der Schlickmeister eine Reaktion benutzen, um den Angriff umzuleiten, falls sich eine andere Kreatur in Reichweite des Angriffs befindet. Der Angreifer muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wählt der Angreifer die Kreatur als Ziel aus, die ihm am nächsten ist. Dies beinhaltet nicht ihn selbst oder den Schlickmeister. Falls mehrere Kreaturen sich am nächsten aufhalten, entscheidet der Angreifer, wen er als Ziel auswählt. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist der Angreifer 24 Stunden lang immun gegen diese Instinktive Bezauberung. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun.

Seelöwe

Ein Seelöwe ist ein furchterregendes Monster mit dem Kopf und den Vorderpfoten eines Löwen und dem Hinterkörper und Schwanz eines Fisches. Abenteurer, die sich unter den Berg Weißfeder vorwagen, könnten eine Gruppe dieser Kreaturen entdecken, die in einem wassergefüllten Käfig eingesperrt ist.

Sharwyn Hucrele

Sharwyn Hucrele ist eine junge Abenteurerin, deren Gruppe sich mit einer Bande Goblins in die Haare geriet. Nun findet sie sich versklavt tief in der Zitadelle in Ewiger Nacht wieder und ist eine ahnungslose Bittstellerin des Gulthias-Baums. Der verderbende Einfluss hat ihre Haut dick und rau gemacht, als wäre sie von einem Zauber *Rindenhaut* betroffen, und hat die normalerweise gut gesinnte Sharwyn zu einem bösen Gegner gemacht.

Sir Braford

Während ihrer Reise in der Nähe der Zitadelle in Ewiger Nacht wurden Sir Braford und seine Gefährten von Goblins gefangengenommen. Der junge Paladin des Pelor wurde vom finsteren Gulthias-Baum verdorben und schwingt jetzt sein magisches Schwert „Schmetterdorn" im Namen einer anderen Art von „Gottheit".



Schreckenskrieger

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 37 (5W8 + 15)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe WEI +3
Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Untote Ausdauer. Wenn die Trefferpunkte des Schreckenskriegers durch Schaden auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittener Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Schreckenskrieger stattdessen auf 1 TP.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Schreckenskrieger führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Streitaxt. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebschaden, oder 7 (1W10 + 2) Hiebschaden, falls sie mit beiden Händen geführt wird.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 10/40 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Seelöwe

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen –
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Amphibisch. Der Seelöwe kann Luft und Wasser atmen.

Scharfer Geruchssinn. Der Seelöwe ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Rudeltaktik. Der Seelöwe erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer der Verbündeten des Seelöwen sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Schwimmender Sprung. Der Seelöwe kann mit einem schwimmenden Anlauf von 3 m bis zu 7,50 m weit aus dem Wasser heraus oder darüber hinweg springen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Seelöwe führt drei Angriffe durch: einen Biss-Angriff und zwei Klauen-Angriffe.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Sirene

Sirene ist in einer nebelgefüllten Kammer im Grabmal des Schreckens eingesperrt und dient als Beweis für Acereraks herzlosen Sinn für Humor. Dieses mysteriöse Feenwesen sehnt sich danach, befreit zu werden. Jedoch verhindert eine vom Demilich auf sie gelegte Verzauberung, dass sie Besuchern erzählt, wie diese Aufgabe zu vollbringen ist. Falls es irgendjemandem gelingt, sie zu befreien, schwört sie dieser Person lebenslange Freundschaft.

Sharwyn Hucrele

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Merkmal Rindenhaut)
Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	9 (–1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Motiv erkennen +4, Überzeugen +1
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Baumhöriger. Falls der Gulthias-Baum stirbt, stirbt Sharwyn 24 Stunden später.

Besondere Ausrüstung. Sharwyn hat ein Zauberbuch bei sich. Dieses enthält die in ihrem Merkmal Zauberwirken aufgelisteten Zaubersprüche plus *Lautloses Trugbild* und *Magie entdecken*.

Rindenhaut. Sharwyns RK kann nicht niedriger als 16 sein.

Zauberwirken. Sharwyn ist eine Zauberwirkerin der 1. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kältestrahl*, *Licht*, *Taschenspielerei*
1. Grad (2 Zauberplätze): *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schlaf*, *Sprühende Farben*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Sir Braford

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 19 (3W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Baumhöriger. Falls der Gulthias-Baum stirbt, stirbt Sir Braford 24 Stunden später.

Besondere Ausrüstung. Sir Braford führt *Schmetterdorn*, ein magisches Langschwert, das einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die mit ihm abgelegt werden (bereits in seinem Angriff enthalten). Siehe Anhang A für die anderen Eigenschaften des Gegenstands.

Rindenhaut. Sir Brafords RK kann nicht niedriger als 16 sein.

Aktionen

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn es mit beiden Händen geführt wird.

Reaktionen

Leibwache. Wenn Sir Braford eine Kreatur sehen kann, die ein Ziel außer ihm angreift, das sich innerhalb von 1,50 m um ihn herum aufhält, kann er seine Reaktion benutzen, um seinen Schild zu benutzen, um dem Angriffswurf einen Nachteil aufzuerlegen.

Sirene

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch gut

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Heimlichkeit +6, Naturkunde +3, Überlebenskunst +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Sirene kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Sirene ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Jeweils 1/Tag: *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Nebelwolke*, *Person bezaubern*, *Verwandlung* (nur selbst)

Magieresistenz. Sirene hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Sinnverwirrende Berührung. Sirene berührt eine Kreatur, die sie innerhalb von 1,50 m um sich herum sehen kann. Der Kreatur muss ein Intelligenzrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 13 (1W6 + 3) psychischen Schaden und bis zum Beginn von Sirenes nächstem Zug den Zustand betäubt.

Tarul Var

Nachdem er bei einer früheren Aufgabe für die Roten Magier gescheitert ist, hat der Lich Tarul Var sich ins Verdammnisgewölbe zurückgezogen (*Tot in Thay*). Dort versucht er, sich der Aufmerksamkeit von Szass Tam zu entziehen. Eindringlinge, die seine Gemächer entdecken, werden vom Lich und seinen Schreckenskriegern angefallen. Wird Var jedoch an die Schwelle des Todes gebracht, könnte er um eine Chance verhandeln, dem Gewölbe zu entkommen.

Untote Natur. Ein Lich braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Thayanischer Lehrling

Die Roten Magier haben eine Anzahl von Helfern, die Aufgaben im Dämmerungsgewölbe überwachen (*Tot in Thay*). Thayanische Lehrlinge haben ein gewisses Maß an Fertigkeiten im Zauberwirken, und viele streben danach, eines Tages ausgewachsene Magier zu werden.



Tarul Var

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 105 (14W8 + 42)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +8, Int +9, Wei +7
Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Geschichte +9, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Blitz, Kälte, nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahre Sicht 18 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thayanisch, Urtümlich
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Konzentrierte Beschwörung: Während Var sich auf einen Beschwörungszauber konzentriert, kann seine Konzentration nicht als Ergebnis des Erleidens von Schaden gebrochen werden.

Legendäre Resistenz (3/Tag): Wenn Var einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich entscheiden, doch erfolgreich zu sein.

Resistenz gegen Vertreibung. Var hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen alle Effekte, die Untote vertreiben.

Wiederbelebung. Falls Var zerstört wird, aber sein Seelengefäß weiterhin intakt ist, erhält Var nach 1W10 Tagen einen neuen Körper. Er erhält all seine Trefferpunkte zurück und wird wieder aktiv. Der neue Körper erscheint innerhalb von 1,50 m um das Seelengefäß herum.

Zauberwirken. Var ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Feuerpfeil, Kältestrahl, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild, Unsichtbarer Diener**
2. Grad (3 Plätze): *Flammenkugel**, *Gedanken entdecken, Sengender Strahl, Spiegelbilder*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Gegenzauber, Magie bannen*
4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Evards Schwarze Tentakel**
5. Grad (3 Plätze): *Ausspähen, Todeswolke**
6. Grad (1 Platz): *Todeskreis*

* Beschwörungszauber des 1. Grades oder höher

Aktionen

Lähmende Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) Kälteschaden. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird es 1 Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf zum Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Wohlwollende Transposition. Var teleportiert sich bis zu 9 m weit in einen unbesetzten Bereich, den er sehen kann. Alternativ kann er einen Bereich in Reichweite auswählen, der von einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur besetzt ist. Falls diese Kreatur dazu bereit ist, teleportieren beide Kreaturen und tauschen die Plätze. Var kann dieses Merkmal erst wieder benutzen, nachdem er eine lange Rast beendet oder einen Beschwörungszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hat.

Legendäre Aktionen

Var kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Var erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Zaubertrick. Var wirkt einen Zaubertrick.
Lähmende Berührung (2 Aktionen). Var benutzt Lähmende Berührung.
Furchterregender Blick (kostet 2 Aktionen). Var blickt eine Kreatur innerhalb von 3 m um sich herum an, die er sehen kann. Dem Ziel muss gegen diese Magie ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird es 1 Minute lang verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf zum Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Falls der Rettungswurf des Ziels gelingt oder der Effekt für das Ziel endet, ist es die nächsten 24 Stunden lang gegen Vars Blick immun.



Thayanischer Lehrling

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), beliebige nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Thayanisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Hingabe an das Verdammnisgewölbe: Innerhalb des Verdammnisgewölbes hat der Lehrling einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände bezaubert oder verängstigt.

Zauberwirken. Der Lehrling ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Magierhand, Schockgriff, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Brennende Hände, Magie entdecken, Magierrüstung, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Sengender Strahl, Verschwimmen*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Thayanischer Krieger

Die Roten Magier haben eine Anzahl von Helfern, welche Aufgaben im Verdammnisgewölbe erledigen (*Tot in Thay*). Thayanische Krieger stellen wenn nötig die Muskeln und dienen oft an der Seite von Thayanischen Lehrlingen.

Tecuciztecatl

Tecuziztecatl, auch bekannt als der Fürst der Schnecken, klammert sich an die Wand einer wassergefüllten Kammer im Verborgenen Schrein von Tamoachan. Diese Riesenschnecke ist nicht nur intelligent, sie ist auch der Sprache mächtig. Falls sie sich mit Feinden konfrontiert sieht, die eine zu große Bedrohung für sie darstellen, könnte die Schnecke anbieten, Unterstützung zu gewähren, oder sie könnte abtauchen, um weitere Verletzungen zu vermeiden.

Thayanischer Krieger

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), beliebige nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Thayanisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Hingabe an das Verdammnisgewölbe: Innerhalb des Verdammnisgewölbes hat der Krieger einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände bezaubert oder verängstigt.

Rudeltaktik. Der Krieger erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer der Verbündeten des Kriegers sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Krieger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 10/40 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.



Tecuziztecatl

Große Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 102 (12W10 + 36)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Täuschen +3
Schadensresistenzen Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Olmanisch, Primal
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amphibisch. Tecuziztecatl kann Luft und Wasser atmen.

Flexibel. Tecuziztecatl kann einen Raum betreten, der groß genug für eine mittelgroße Kreatur ist, ohne sich zu quetschen.

Leuchtend. Tecuziztecatl verströmt innerhalb von 6 m um sich herum dämmriges Licht.

Spinnenklettern. Tecuziztecatl kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Tecuziztecatl führt zwei Scheinfuß-Angriffe durch.

Scheinfuß. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Wuchtschaden.

Säure spucken (Aufladung 4–6). Tecuziztecatl atmet entlang einer 9 m langen und 1,50 m breiten Linie Säure aus. Jede Kreatur auf dieser Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 18 (4W8) Säureschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Totenmeister-Gruftschrecken

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 37 (5W8 + 15)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Die Sprachen, die er zu Lebzeiten beherrschte
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Gruftschrecken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine verbalen oder Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken, Magierrüstung, Selbstverkleidung*
Jeweils 1/Tag: *Furcht, Nebelschritt, Person festhalten*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Gruftschrecken im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gruftschrecken greift zweimal mit Grabesbolzen an.

Grabesbolzen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) nekrotischer Schaden.

Lebensentzug. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) nekrotischer Schaden. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst wird sein Trefferpunktemaximum um die Anzahl der erlittenen Schadenspunkte reduziert. Diese Reduzierung hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, falls dieser Effekt sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert.

Ein von diesem Angriff getöteter Humanoid erhebt sich 24 Stunden später als ein Zombie unter der Kontrolle des Gruftschreckens, außer, der Humanoid wird wieder zum Leben erweckt oder seine Leiche zerstört. Der Gruftschrecken kann nicht mehr als zwölf Zombies gleichzeitig unter seiner Kontrolle haben.



Totenmeister: Gruftschrecken

In *Tot in Thay* dienen den Roten Magiern zwei Arten von Gruftschrecken als Wachen und Arbeiter. Der Totenmeister-Gruftschrecken ähnelt einem normalen Gruftschrecken, abgesehen davon, dass seine untote Gestalt von dunkler Magie durchströmt wird.

Untote Natur. Ein Gruftschrecken braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Vampirischer Nebel

Der Vampirische Nebel ist sozusagen die Verkörperung des Durstes eines Vampirs nach Blut. Er existiert nur, um andere Kreaturen zu suchen und ihnen das Leben zu entziehen. Seine insubstantielle Natur befähigt ihn dazu, seine Beute durch die winzigsten Öffnungen zu verfolgen.

Begegnet man ihm erstmals, erscheint ein Vampirischer Nebel als wabernde Masse leichter Wolken. Während die Kreatur sich nährt, dunkelt ihre Färbung zu einem tiefen Blutrot nach. Im Tempel des Blutes im Verdammnisgewölbe (*Tot in Thay*) erscheinen mehrere Wolken Vampirischer Nebel und versuchen, jeden zu umhüllen, der nicht schnell von dem Ort verschwindet.

Untote Natur. Ein Vampirischer Nebel braucht weder Luft noch Schlaf.

Vampirischer Nebel

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Rettungswürfe Wei +3
Schadensresistenzen Blitz, Kälte, nekrotisch, Säure, Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen –
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Blutgespür. Der Vampirische Nebel kann lebende Kreaturen in einem Radius von 18 m spüren, die über Blut oder ähnliche Lebenssäfte verfügen.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Vampirische Nebel erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht befindet, erleidet der Nebel einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

Neblige Gestalt. Der Vampirische Nebel kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Wenn außerdem Luft einen Bereich durchströmen kann, kann der Nebel ihn durchqueren, ohne sich quetschen zu müssen. Jeder Meter Bewegungsrate in Wasser kostet ihn zusätzliche 60 cm anstatt zusätzlich 30 cm. Der Nebel kann keine Objekte auf irgendeine Art bewegen, die Finger oder Geschicklichkeit mit den Händen erfordert; er kann nur einfache Kraft anwenden.

Verbot. Der Vampirische Nebel kann keinen Wohnsitz betreten, ohne eine Einladung von einem der Bewohner erhalten zu haben.

Aktionen

Blutentzug. Eine Kreatur im Bereich des Vampirischen Nebels muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen (Untoten und Konstrukten gelingt er automatisch). Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10 (2W6 + 3) nekrotischen Schaden, sein Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens reduziert, und der Nebel erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags zurück.

Diese Reduktion des Trefferpunktemaximums des Ziels hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Es stirbt, falls dieser Effekt sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert.

Verzauberer

Verzauberer sind Magierspezialisten, die verstehen, wie man durch Nutzung von Magie den Verstand verändert und kontrolliert. Sie können umgänglich und interessant sein und dabei Magie nur zur Manipulation von Leuten verwenden, wenn freundliches Geplänkel und konventionelles Überzeugen scheitern. Sie können aber auch unhöflich und anstrengend sein und dabei bezauberte, gehorsame Schergen benutzen und sich auf sie verlassen.

Verzauberer

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Zauberwirken. Der Verzauberer ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Verzauberer hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Botschaft, Freundschaft, Magierhand*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung**, *Person festhalten**, *Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Hast, Zungen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Steinhaut, Tier beherrschen**
5. Grad (2 Zauberplätze): *Monster festhalten**

*Verzauberung des 1. Grades oder höher

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.

Reaktionen

Instinktive Bezauberung (Aufladung nachdem der Verzauberer eine Verzauberung des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Der Verzauberer versucht, auf magische Weise den Angriff einer Kreatur gegen sich abzulenken, die sich innerhalb von 9 m um ihn herum befindet und die er sehen kann. Der Verzauberer muss sich entscheiden, dies zu tun, bevor der Angriff trifft oder verfehlt.

Der Angreifer muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg attackiert der Angreifer die Kreatur, die ihm am nächsten ist, abgesehen vom Verzauberer oder sich selbst. Sind mehrere Kreaturen gleich weit entfernt, entscheidet der Angreifer, welche er attackiert.

Wandler

Wandler sind Magierspezialisten, welche die Veränderung begrüßen, gegen den Status quo wettern und magische Wandlung als Pfad zu Reichtümern, Erleuchtung oder Vergöttlichung ansehen.

Wandler

Mittelgroßer Humanoid (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Stein des Wandlers. Der Wandler trägt einen magischen Stein bei sich, den er erschaffen hat und der dem Träger einen der folgenden Effekte verleiht:

- Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m
- Erhöhung der Bewegungsrate um 3 m, solange der Träger unbelastet ist
- Übung in Konstitutionsrettungswürfen
- Resistenz gegen Blitz-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden (nach Wahl des Wandlers beim Auswählen dieses Effekts)

Wenn der Wandler den Stein trägt und einen Verwandlungszauber des 1. Grades oder höher wirkt, kann er den Effekt des Steins ändern.

Zauberwirken. Der Wandler ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Kältestrahl, Licht, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Chromatische Kugel, Magierrüstung, Rascher Rückzug**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gestalt verändern**, *Klopfen**, *Person festhalten*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Flimmern**, *Verlangsamen**
4. Grad (3 Zauberplätze): *Steinhaut, Verwandlung**
5. Grad (1 Zauberplatz): *Telekinese**

*Verwandlungszauber des 1. Grades oder höher

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, falls er mit beiden Händen geführt wird.

Weissschlund

In ihren Laboratorien im Verdammnisgewölbe (*Tot in Thay*) experimentieren die Roten Magier mit einem Prozess zur Erschaffung fühlender Schlicke. Die Kreatur, die sie Weißschlund nennen, ist eine ihrer frühen Errungenschaften – ein Grauschlick von enormer Größe, der über Intelligenz verfügt und kommunizieren kann. Diese Talente werden beträchtlich von der Tatsache unterhöhlt, dass die Kreatur vollkommen verrückt ist.

Schlicknatur. Weißschlund braucht keinen Schlaf.

Würger

Der Würger (aus *Tot in Thay*) ist eine bösartige, anderweltliche Kreatur, die sich auf Heimlichkeit und Strangulation verlässt, um ihre Feinde zur Strecke zu bringen. Zwei lange Arme erstrecken sich aus seinem dürren Körper und funktionieren wie Tentakel, die den Würger in die Lage versetzen, aus der Entfernung zuzuschlagen. Die vornehmliche Taktik der Kreatur besteht darin, ein Ziel am Hals zu packen und zuzudrücken, bis ihre Beute tot ist.

Weisschlund

Gigantischer Schlick, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 5
Trefferpunkte 217 (14W20 + 70)
Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	1 (–5)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)	3 (–4)

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Säure
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt, vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 10
Sprachen Telepathie 15 m
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Amorphe Gestalt. Weißschlund kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt.

Falsches Erscheinungsbild. Solange Weißschlund bewegungslos bleibt, ist er nicht von weißem Stein zu unterscheiden.

Killerreflex. Jede Kreatur die ihren Zug in Weißschlunds Bereich beginnt, wird von einem Scheinfuß-Angriff als Ziel ausgewählt, falls Weißschlund nicht kampfunfähig ist.

Metall korrodieren. Jede nicht-magische Waffe aus Metall, die Weißschlund trifft, korrodiert. Nachdem sie Schaden verursacht hat, erleidet die Waffe einen dauerhaften, kumulativen Abzug von –1 auf Schadenswürfe. Falls der Abzug auf –5 fällt, wird die Waffe zerstört. Nicht-magische Geschosse aus Metall, die Weißschlund treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben.

Weißschlund kann sich innerhalb einer Runde durch 5 cm dickes, nicht-magisches Metall fressen.

Aktionen

Scheinfuß. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W8 + 4) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Säureschaden. Falls das Ziel eine nicht-magische Rüstung trägt, wird seine Rüstung teilweise korrodiert und erleidet einen dauerhaften, kumulativen Abzug von –1 auf die von ihr gebotene RK. Die Rüstung wird zerstört, falls der Abzug ihre RK auf 0 reduziert.



Würger

Kleine Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 13 (3W6 + 3)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Tiefensprache
Herausforderungsgrad 1 (100 EP)

Anderweltliche Schnelligkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Würger kann während seines Zugs eine zusätzliche Aktion ausführen.

Spinnenklettern. Der Würger kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Würger führt zwei Tentakel-Angriffe aus.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Stichschaden. Falls das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird sie gepackt (SG 15 zum Entkommen). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und der Würger kann sein Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel einsetzen (der Würger hat zwei Tentakel). Falls dieser Angriff ein kritischer Treffer ist, kann das Ziel auch nicht atmen oder sprechen, bis der Haltegriff endet.

Yusdrayl

Die Kobolde, die einen Teil der Zitadelle in Ewiger Nacht besetzt halten, sind kein besonders kampflustiges Völkchen, solange sie nicht angegriffen werden. Diese Einstellung teilt auch ihre Anführerin Yusdrayl. Sie ist nicht automatisch feindselig gegenüber Fremden, die ihren Thronsaal betreten. Tatsächlich sucht sie nach etwas Hilfe von einer Gruppe von Außenseitern, die ihr beim Kampf gegen die in der Nähe lebenden Goblins helfen kann. Aber falls sie oder irgendwelche anderen Kobolde bedroht oder angegangen werden, verteidigt Yusdrayl sich selbst und ihren Stamm so wild, wie sie kann.

Zentaurenmumie

In *Der Verborgene Schrein von Tamoachan* müssen die Charaktere sich mit einem mumifizierten Zentauren herumschlagen, der sie davon abhalten will, weiter ins Gewölbe vorzudringen. Da sie die tödlichsten Merkmale zweier Kreaturentypen verbindet, kann die Zentaurenmumie nahestehende Ziele mit ihren Nahkampfwaffen angreifen, während sie versucht, ihren Grässlichen Blick gegen Feinde einzusetzen, die sich zurückhalten.

Untote Natur. Eine Mumie benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Yusdrayl

Kleiner Humanoid (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 16 (3W6 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange Yusdrayl sich im Sonnenlicht befindet, hat sie einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Rudeltaktik. Yusdrayl erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer ihrer Verbündeten sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Zauberwirken. Yusdrayl ist eine Zauberwirkerin der 2. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Schockgriff*, *Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Brennende Hände*, *Chromatische Kugel*, *Magierrüstung*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Zentaurenmumie

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	5 (–3)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +5
Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Sturmangriff. Wenn sich die Zentaurenmumie mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Pike-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Zentaurenmumie führt zwei Nahkampf-Angriffe aus, einen mit ihrer Pike und einen mit ihren Hufen, oder sie greift mit ihrer Pike an und benutzt Grässlicher Blick.

Pike. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Stichschaden.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst wird sie mit Mumienfäule verflucht. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und sein Trefferpunktemaximum verringert sich um 10 (3W6) für jeweils 24 Stunden, die vergehen. Falls der Fluch das Trefferpunktemaximum des Ziels auf 0 reduziert, stirbt das Ziel und sein Körper zerfällt zu Staub. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauberspruch *Fluch brechen* oder ähnliche Magie aufgehoben wird.

Grässlicher Blick. Die Zentaurenmumie wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m, die sie sehen kann, als Ziel aus. Wenn das Ziel die Mumie sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie verängstigt zu werden. Falls dem Ziel der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, ist es außerdem für dieselbe Zeit gelähmt. Ein Ziel, dem der Rettungswurf gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Grässlichen Blick aller Mumien (aber nicht Mumienfürsten).

Angsteinflössende Geschichten aus tiefster Nacht

Wenn in Waterdeep die Schatten lang werden und die Feuerstellen in der Schankstube des Klaffenden Portals ein dunkelrotes Glühen annehmen, erzählen sich Abenteurer aus den Vergessenen Reichen und anderen Welten des D&D-Multiversums Geschichen über finstere Gewölbe und verlorene Schätze.

In diesem Buch werden sieben der tödlichsten Gewölbe aus der Geschichte des Rollenspiels DUNGEONS & DRAGONS beschrieben, angepasst an die aktuelle 5. Edition. Einige sind echte Klassiker, in denen sich ein Vielzahl an Abenteurern tummelten, während andere neueren Datums sind, die noch ihren Platz im Pantheon der bemerkenswertesten Abenteuer suchen.

Das Schicksal dieser Abenteuer liegt in deiner Hand. Einige der tödlichsten Gewölbe von D&D sind nun Teil deines Arsenals. Genieße sie, und halte stets ein paar Charakterbögen in Reichweite.

Dieses Buch enthält sieben Abenteuer:
Wider die Riesen
Tot in Thay
Die Schmiede des Zorns
Der verborgene Schrein von Tomoachan
Die Zitadelle in Ewiger Nacht
Das Grabmal des Schreckens
Berg Weißfeder

Für den Gebrauch mit der 5. Edition des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

GaleForce nine



WE STILL WANT PDFs!