

HORT DER DRACHENKÖNIGIN

VON WOLFGANG BAUR UND STEVE WINTER



TYRANNY of DRAGONS



IMPRESSUM

KOBOLD PRESS

Design: Wolfgang Baur, Steve Winter

Redaktion: Miranda Horner

Innenillustrationen: Aaron Hübrich, Tyler Jacobson,
Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme

Karten: Jared Blando

Künstlerische Leitung: Marc Radle

Produktion: Wolfgang Baur

WIZARDS OF THE COAST

Entwicklungsleitung D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Produktion: Greg Bilsland

Adventure Contributors: Mike Mearls, Christopher Perkins,
Matthew Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson

Künstlerische Leitung: Kate Irwin, Shauna Narciso

Titelbild: Raymond Swanland

Grafikdesign: Bree Heiss, Emi Tanji

Projektmanagement: Neil Shinkle, John Hay

Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Jefferson
Dunlap, David Gershman

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

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

Disclaimer: Das folgende Abenteuer enthält chromatische Drachen. Wizards of the Coast haftet nicht für durch Einschüchterung, Auflösung, Tiefkühlung, Vergiftung oder Stromschlag zu Tode gekommene Charaktere.



ISBN: 978-1-945625-41-1

Erstauflage 2020



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

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

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

VORWORT

Mit diesem Buch hältst die als erste erschienene Kampagne für die 5. Edition von DUNGEONS & DRAGONS in Händen. Mit Wolfgang Baur und Steve Winter am Steuer bist du bestens aufgehoben. Beide haben eine lange, intensive Geschichte mit D&D. *Hort der Drachenkönigin* spiegelt nicht nur ihre lebhafteste Vorstellungskraft und ihr fesselndes Abenteuerdesign wider, sondern auch ihr Talent, dieses Projekt zu stemmen zu einer Zeit, als sich die Grundregeln der 5. Edition noch entwickelten. Das Entwicklungsteam von D&D steht für ihre Geduld, ihren Einfallsreichtum und ihre harte Arbeit an einer Kampagne, die unter schwierigen Umständen entstand, tief in ihrer Schuld.

Was die erwähnten Grundregeln angeht: Du benötigst das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), den *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) und das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*), um sowohl dieses Abenteuer als auch seine Fortsetzung *Aufstieg der Tiamat* zu spielen.

Nachdem nun alle Lorbeeren da sind, wo sie hingehören, und dir die notwendigen Ressourcen zur Verfügung stehen, kannst du fortfahren. Viel Glück und Weidmannsheil zur Drachenjagd!

Mike Mearls
Mai 2014

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: Hoard of the Dragon Queen

Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Simon Burandt

Lektorat: Mirko Bader

Layout: Matthias Lück



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood

Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM TITELBILD

In dieser frostigen Szene, illustriert von Raymond Swanland, treibt der Weiße Drache Glazrael das Konzept „Eisskulpturen“ auf die Spitze und verwandelt Eindringlinge in grausige Dekorationen seines Drachenhorts.

INHALTSVERZEICHNIS

<i>Karte: Die Schwertküste</i>	4
Einleitung	5
Hintergrund.....	5
Überblick	5
Episode 1: Grünnest in Flammen	6
Charakteraufhänger	6
Annäherung	6
Allgemeine Merkmale.....	7
Umherstreifende Gruppen.....	7
Missionen	8
<i>Karte: Grünnest</i>	10
Episode 2: Das Lager der Plünderer	13
Auf der Spur der Plünderer	14
Das Lager	16
<i>Karte: Lager der Plünderer</i>	16
Belohnungen	19
Episode 3: Die Drachenbrutstätte	20
<i>Karte: Drachenbrutstätte</i>	23
Belohnungen	27
Episode 4: Auf der Straße	28
Elturel.....	28
Baldur's Gate.....	30
Mitreisende.....	31
Leben auf der Straße	33
Zufällige Reiseereignisse	33
Geplante Reiseereignisse.....	37
Episode 5: Vorsicht Baustelle!	39
Waterdeep.....	39
Wieder nordwärts	40
Herberge Carnath	40
<i>Karte: Herberge Carnath</i>	41
Die Fracht aufspüren	42
Duell aus Rache	42
Episode 6: Schloss Naerytar	43
Die Reise zum Schloss	43
Schloss Naerytar	45
Vorgehen gegen den Drachenkult.....	48
Näherung an Schloss Naerytar	49
Außerhalb von Schloss Naerytar	49
Im Inneren von Schloss Naerytar	50
Ebene 1	50
<i>Karte: Schloss Naerytar Ebene 1</i>	51
Ebene 2	54
<i>Karte: Schloss Naerytar Ebene 2</i>	55

Ebene 3	57
<i>Karte: Schloss Naerytar Ebene 3</i>	58
Unter dem Schloss	59
<i>Karte: Unter Schloss Naerytar</i>	60
Belohnungen	61
Episode 7: Die Jagdhütte	62
Allgemeine Merkmale.....	62
Wichtige Nichtspielercharaktere	63
Durch das Portal.....	63
Vor der Jagdhütte.....	63
Erdgeschoss der Jagdhütte	65
<i>Karte: Jagdhütte Erdgeschoss</i>	66
Obergeschoss der Jagdhütte	68
<i>Karte: Jagdhütte Obergeschoss</i>	70
Die Reise nach Parnast	71
Episode 8: Burg in den Wolken	72
<i>Karte: Parnast</i>	73
Die Himmelsburg.....	75
<i>Karte: Himmelsburg</i>	76
Abschluss des Abenteuers	86
Anhang A: Hintergründe	87
Anhang B: Monster	88
Anhang C: Magische Gegenstände	94



TARBAW NACHTHÜGEL

EINLEITUNG

Herrschaft der Drachen ist eine epische Geschichte, die über zwei Abenteuerveröffentlichungen erzählt wird; dies ist die erste davon. Charaktere starten auf Stufe 1, und zum Ende von *Hort der Drachenkönigin* sollten sie Stufe 7 oder 8 erreicht haben und bereit für *Aufstieg der Tiamat* sein. Die ideale Größe für die Abenteurergruppe ist vier Charaktere. Wenn deine Gruppe größer oder kleiner ist, kannst du den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers anpassen, indem du die Anzahl der in einzelnen Begegnungen anwesenden Feinde erhöhst oder verringerst.

Herrschaft der Drachen spielt in den Vergessenen Reichen, an der Westküste Faerûns – der Schwertküste. Entlang dieser Küste verläuft ein schmaler Streifen Zivilisation, wo weit voneinander entfernte Großstädte wie Perlen an der Schnur aufgereiht sind. Gute Straßen und unbefestigte Feldwege bilden eine lockere Verbindung zwischen diesen Städten; von Luskan im Norden bis Calimhafen im Süden, mit Neverwinter, Waterdeep, Baldur's Gate und anderen großen Hafenstädten dazwischen. Der Großteil dieses Abenteuers spielt sich zwischen Baldur's Gate und Neverwinter ab.

Charakterfortschritt. Wenn du möchtest, kannst du die Meilenstein-Regel für die Charakterentwicklung nutzen. Bei Anwendung dieser Regel wählst du bestimmte Ereignisse der Kampagne, durch welche die Charaktere einen Stufenaufstieg erhalten. In *Hort der Drachenkönigin* steigen die Charaktere nach jeder Episode außer Episode 5 eine Stufe auf.

HINTERGRUND

Der Drachenkult ist seit Jahrhunderten in Faerûn aktiv. Für den größten Teil dieser Zeit konzentrierte er sich darauf, zur Erfüllung einer Prophezeiung untote Drachen zu erschaffen; doch dies ändert sich nun.

DRACHENMASKEN

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

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

GEHEIMNISSE

Dem Drachenkult ist es bislang gelungen, sein Endziel der Beschwörung Tiamats in diese Welt geheim zu halten. Die zunehmende Aktivität des Kults an der Schwertküste ist vielen bewusst, vor allem im Norden, doch die Gründe hierfür liegen im Dunkeln.

Nicht nur seine Kultisten stehen Severin zur Verfügung; er hat auch ein Bündnis mit einer Splittergruppe der Roten Magier von Thay geschlossen. Diese kleine, geheimnisträumerische Gruppe wird von dem Ausgestoßenen Rath Modar angeführt und plant, den Lich Szass Tam aus seiner Position über den Roten Magiern zu entfernen. Rath glaubt, dass Tiamat ihm im Austausch für ihre Befreiung jene Macht geben wird, die er braucht, um Szass Tam zu entthronen.

ORGANISATION DES KULTS

Der Drachenkult organisiert sich in Zellen, die in ihrer Größe zwischen einer Handvoll Mitglieder bis zu Hunderten variieren. Führungspersonen innerhalb des Kults werden Purpurträger genannt. Sie haben einen höheren Rang als gewöhnliche Mitglieder, aber unter den Purpurträgern selbst gibt es keine formellen Rangunterscheidungen.

Obwohl Kultisten bei Ritualen und in abgelegenen Lagern Insignien und Ornat tragen, kleiden sie sich an öffentlichen Orten nicht anders als jeder andere.

Für besondere Aufgaben heuert der Kult mitunter auch Söldner an. Tatsächlich arbeiten viele der „Kultisten“, den die Charaktere in den ersten drei Episoden dieses Abenteuers begegnen, nur für Geld.

ÜBERBLICK

Zur Zeit der ersten Hälfte dieses Abenteuers verfügt der Kult bereits über mehrere der fünf Drachenmasken. Während man an der Beschaffung der übrigen Masken arbeitet, bringt Severin bereits den zweiten Teil seines Plans in Gang: das Anwerben von Drachen und das Ansammeln eines Schatzhortes, welcher der Königin der bösen Drachen würdig ist. Durch diese Anstrengungen werden die Charaktere auf den Kult aufmerksam.

Die Handlung beginnt, als eine kleine Stadt von einem Drachen und seinen Verbündeten angegriffen wird. Die Charaktere können sich einmischen und Stadtbewohner retten, aber sie können nicht verhindern, dass die Angreifer einen bedeutenden Gelehrten verschleppen. Während sie diesen Gefangenen aus dem Lager der Plünderer befreien, erfahren die Charaktere, dass sie es mit dem Drachenkult zu tun haben. Sie erhalten außerdem die Gelegenheit, eine vom Kult bewachte, unterirdische Drachenbrutstätte zu vernichten.

In der Brutstätte finden sich Hinweise auf die Operationen des Kults, was die Charaktere auf eine weite Reise gen Norden führt. Während dieser Reise müssen die Helden sich den Bedrohungen des Kultes stellen und gewinnen unerwartete Verbündete in den Reihen der Zhentarim, einer Schattenorganisation mit finsterner Geschichte. Nördlich von Waterdeep wird das Beutegut des Kults an einem Schmugglerversteck abgeladen, um von dort zu einer seit langem verlassenen Burg verschifft zu werden.

Unter dem Tempel liegt ein Portal zur Festung einer der mächtigsten und unzufriedensten Kultistinnen: Talis der Weißen. Diese könnte sowohl eine tödliche Gegenspielerin als auch eine entscheidende Kollaborateurin der Charaktere werden. Ob mit Talis' Hilfe oder ohne, die Charaktere müssen in eine fliegende Zitadelle gelangen, die ein Wolkenriese dem Kult zur Verfügung gestellt hat, und verhindern, dass diese Himmelsburg ihr Ziel am Drachenbrunnen erreicht.



EPISODE 1: GRÜNNEST IN FLAMMEN

Das Städtchen Grünnest wurde von der Halblingsfrau Dharva Streuherz gegründet, einer Schurkin und Möchtegern-Königin der Grünfelder. Streuherz konnte bis zu ihrem Ableben nicht die gewünschte Berühmtheit erlangen, doch ihre Stadt wuchs zu einem gedeihenden Ort heran. Dieser Erfolg kommt nicht überraschend, ist Grünnest doch die einzige Stadt von nennenswerter Größe am ganzen Ulldoon-Pfad, der direktesten Verbindung zwischen den östlichen Städten der Drachenküste, Cormyrs und Sembias und dem Küstenweg nach Süden zu den großen Städten von Amn, Tethyr und Calimshan. Die durchreisenden Handelskarawanen bringen Grünnests Händlern und Handwerkern Gold. Die Stadt wird auf Geheiß ihrer Bewohner von Vogt Nachthügel regiert.

Die Abenteurer könnten gerade auf dem Weg von einer Stadt zur anderen sein, oder auf dem Heimweg von einer Reise in die Fremde. Sie könnten auch einen Händler oder einen reichen Reisenden als Leibwächter begleiten. Große Teile des ruhelosen Jungvolks von Faerûn hatte seine ersten Reiseerfahrungen als Karawanenwächter.

Mit ein wenig Vorbereitungsarbeit kannst du *Herrschaft der Drachen* an andere Teile der Vergessenen Reiche oder an ganz andere Kampagnenhintergründe anpassen. Ändere die Namen und Örtlichkeiten passend für deine Kampagne.

CHARAKTERAUFGHÄNGER

Für Anregungen, wie die Hintergrundgeschichten der Charaktere enger mit der Kampagne *Herrschaft der Drachen* verbunden werden können, siehe Anhang A.

ANNÄHERUNG

Während sie sich Grünnest nähern, sehen die Charaktere einen Blauen Drachen und dessen Drachenkult-Verbündeten, die gerade die Stadt angreifen. Die Kultisten wollen Schätze plündern, die sie Tiamat bei ihrer Ankunft in der Welt zu geben wünschen. Der Kult hat für diesen Raubzug eine kleine Armee versammelt, darunter Banditen, Kobolde, Söldner und andere Gestalten der käuflichen Art. Ebenfalls in der Stadt anwesend war ein Mönch namens Leosin Erlanthar. Dank sorgfältiger Nachforschungen und vieler Gespräche während seiner Reisen zwischen Berdusk und Candlekeep ist Leosin nun überzeugt, dass der Kult etwas Großes vorhat – er weiß aber noch nicht was. Leosin nutzt die Gelegenheit des Überfalls, um den Kult zu infiltrieren und so mehr über dessen Pläne zu erfahren. Er wird jedoch entdeckt und gefangen genommen, weswegen er nun die Hilfe der Charaktere braucht, um zu entkommen.

Während Kultisten und Kobolde durch Grünnest wüten, können die Charaktere mehrere Begegnungen ausspielen.

Seit einigen Tagen reist ihr auf einer Straße, die sich gemächlich durch das hügelige Grasland der Grünfelder schlängelt. Kurz vor Sonnenuntergang erreicht ihr eine Anhöhe und seht in wenigen Kilometern Entfernung das Städtchen Grүнnest. Euch zeigt sich aber nicht das freundliche, einladende Örtchen, das ihr erwartet hattet. Stattdessen seht ihr schwarze Rauchsäulen, die über brennenden Gebäuden aufsteigen, herumrennende Gestalten, die kaum mehr sind als Pünktchen in der Entfernung, und eine dunkle, geflügelte Silhouette, die in niedriger Höhe über der Feste in der Mitte der Stadt kreist. Ein Drache greift Grүнnest an!

Die zeitliche Reihenfolge der folgenden Ereignisse liegt ganz bei dir und den Charakteren. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge mit so vielen der Begegnungen konfrontieren, wie du es für richtig hältst. Die einzige Ausnahme ist „Zur Feste“; dies sollte die erste Begegnung sein, nachdem die Charaktere Grүнnest betreten.

ALLGEMEINE MERKMALE

Wenn die Charaktere die Außengrenze der Stadt (der Bereich, der auf der Karte von Grүнnest zu sehen ist) erreichen, ist die Sonne untergegangen.

Licht. Aufgrund der brennenden Gebäude und des leuchtenden Halbmonds herrscht in der ganzen Stadt dämmriges Licht. Das Innere der Feste ist hell erleuchtet.

Brände. Auf ihrem Weg durch die Stadt haben die Kultisten versucht, Gebäude in Brand zu stecken – doch Reetdächer sind nicht so leicht entflammbar, wie sie aussehen. Bei der Ankunft der Charaktere kommen die meisten Flammen aus Heuhaufen und Scheunen, nicht aus Wohn- oder Geschäftshäusern.

Der Strom. Der Strom, der an Grүнnest vorbeifließt, ist flach (selten tiefer als 1 m) und hat ein Kiesbett. Charaktere können sich problemlos hindurchbewegen. An unbewachsenen Uferstellen kann man leicht in den Strom oder aus ihm hinausgelangen. Gebüsche am Strom stehen sehr dicht, und wo sie wachsen ist das Ufer steil. Charaktere können sich nur mit 1,50 m pro Runde durch ein Gebüsch bewegen.

WICHTIGE NSC

Vogt Nachthügel. Der Mann, der Grүнnest regiert, ist Tarbaw Nachthügel, ein Mensch von sechzig Jahren. Wenn Charaktere die Frage stellen, wer hier die Verantwortung hat, werden sie an Nachthügel verwiesen. Wenn die Luft rein ist, geht er auf der Brüstung der Feste auf und ab; wenn der Drache angreift, ist er in der Feste. Wenn die Charaktere nach ihrer Ankunft in der Feste nicht den Vogt aufsuchen, werden sie von diesem gefunden. In beiden Fällen heißt er die Abenteurer willkommen und führt sie auf die Brüstung. Von dort haben sie die beste Aussicht auf Grүнnest.

Die rechte Hälfte von Nachthügels Gesicht und Kopf ist bandagiert, sein rechter Arm hängt in einer Schlinge und seine hellblaue Tunika trägt Flecken seines eigenen Blutes. Er hat diese Wunden in den ersten Phasen des Angriffs erlitten und hat noch nicht die Zeit für mehr als eine oberflächliche Behandlung gefunden.

GESTOHLENE SCHÄTZE

Die Kultisten und ihre Kobilakeien sind gerade dabei, Grүнnest auszuplündern und die Schätze zu sammeln, um sie in ihr Lager zu transportieren (siehe Episode 2). Jede plündernde Gruppe, auf die die Charaktere treffen, hat eine 50%-Wahrscheinlichkeit, gestohlene Güter zu besitzen. Wirf einen W6 und multipliziere die Augenzahl mit 10, um die Summe des gestohlenen Beuteguts in GM zu bestimmen.

Kastellan Escobert der Rote. Escobert ist ein Schildzwerg mit verknotetem, verworrenem hellrotem Haar. Als Meister der Feste ist Escobert für deren Verteidigung verantwortlich und die beste Quelle für Informationen über den Tunnel und das Ausfallstor (siehe „Der alte Tunnel“ und „Das Ausfallstor“, unten). Er trägt einen gewaltigen Bund von Schlüsseln aus Eisen und Messing bei sich, mit dem er die zahlreichen Schlösser der Feste öffnen kann.

UMHERSTREIFENDE GRUPPEN

Grүнnests Straßen sind von Truppen überrannt, die aus **Kultisten** und **Akolythen** bestehen, begleitet von ihren monströsen Verbündeten: **Kobolde** mit **Lauerdrachlingen** (siehe Anhang B) sowie **Rieseneidechsen**. Die Plünderer bewegen sich skrupellos durch die Stadt und plündern alles auf ihrem Weg. Auf ihrem Weg durch das Städtchen können die Charaktere auf Plünderer und Stadtbewohner stoßen. Bestimme anhand folgender Richtlinien, ob die Charaktere Begegnungen erleben.

Falls die Charaktere Deckung und Heimlichkeit nutzen, um Begegnungen aus dem Weg zu gehen, lasse jeden Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 ablegen. Für jeden zweiten misslungenen Wurf haben die Charaktere auf dem Weg zu ihrem Ziel eine Begegnung. Wirf einen W8 auf die Tabelle „Begegnungen Episode 1“, um die Begegnung festzulegen. Charaktere, die für den größten Teil des Wegs den Strom als Deckung nutzen, haben Vorteil bei ihren Geschicklichkeitswürfen.

Nutzen die Charaktere keine Deckung und Heimlichkeit, um Begegnungen aus dem Weg zu gehen, wirf einen W8 für alle 30 m, die sie sich in der Stadt bewegen. Ergibt der Wurf eine 4 oder weniger, haben die Abenteurer keine Aufmerksamkeit erregt. Bei einem Ergebnis von 5 oder mehr haben die Charaktere eine Begegnung. Wirf einen weiteren W8 und schaue auf der Tabelle „Begegnungen Episode 1“ nach, worauf sie treffen.

BEGEGNUNGEN EPISODE 1

W8	Begegnung
1	6 Kobolde
2	3 Kobolde und ein Lauerdrachling (siehe Anhang B)
3	6 Kultisten
4	4 Kultisten und 1 Wache
5	2 Kultisten und 1 Akolyth*
6	3 Wachen und 1 Akolyth*
7	1W6 Stadtbewohner (Gemeine) auf der Flucht vor Plünderern (wirf einen W6 auf diese Tabelle, um den Plündertrupp zu bestimmen)
8	1W6 Stadtbewohner in einem Versteck

* Akolythen haben *Befehl* vorbereitet anstelle von *Heiligtum*.

Die meisten Kultisten, Wachen und Akolythen sind Menschen. Nach deinem Ermessen kannst du einige Zwerge, Halbelfen, Halbkorks oder Halblinge einfügen, ohne die Spielwerte zu verändern.

ZUR FESTE

Die Charaktere haben nach dem Betreten Grүнnests Zufallsbegegnungen mit Plünderern; dies sollte jedoch ihre erste Mission in dieser Episode darstellen. Sie beginnt, als eine menschliche Familie (Vater, Mutter und drei kleine Kinder) in Todesangst den Weg der Abenteurer kreuzt, kurz darauf gefolgt von 8 **Kobolden**.

Ohne Vorwarnung stürzen fünf Menschen zwischen zwei Gebäuden zu eurer Linken hervor. Ein humpelnder Mann und drei kleine Kinder eilen über die Straße in die nächsten Schatten, während eine Frau mit einem runden Schild und einem zerbrochenen Speer stehenbleibt und sich der Richtung zuwendet, aus der sie kamen. Acht Kobolde strömen auf den Fersen der Familie aus dem Gässchen und fächern sich um die Frau herum auf, der die Entschlossenheit ins Gesicht geschrieben steht, die Kreaturen hier aufzuhalten, so lange sie kann.

Bei der Frau handelt es sich um Linan Mauerschwalbe; ihr Ehemann heißt Cuth. Linan ist eine **Gemeine**, hat aber 8 Trefferpunkte. Sie greift mit dem Speer +2 zum Treffen an und verursacht bei einem Treffer 1W6 Stichschaden. Ihr Ehemann wurde in einem vorangegangenen Kampf auf 2 Trefferpunkte reduziert. Die Kinder haben eine Bewegungsrate von 6. Sie können getragen werden, doch ein Charakter, der ein Kind trägt, ist bei Angriffswürfen im Nachteil und kann keine zweihändig geführten Waffen nutzen.

Solange die Charaktere sich nicht einmischen, halten die Kobolde sie für Kultisten und ignorieren sie, um sich ganz der Tötung der Frau und danach ihrer Familie widmen zu können. Wenn die Charaktere eingreifen und die Familie retten, erklärt Linan, dass sie sich zur Feste (Bereich 1) begeben müssten; diese sei der einzige sichere Ort in ganz Grünnest. Die Plünderer haben noch keinen effektiven Belagerungsring um die Feste gezogen, sodass es noch möglich ist, ihr Haupttor zu erreichen – aber nicht mehr lange.

Um die Feste zu erreichen, müssen die Charaktere an drei Plündertrupps vorbeikommen. Jede dieser Gruppen besteht aus 1W6 **Kobolden** und 1W4 **Kultisten**. Falls der Trupp sechs Kobolde enthält, ist einer davon ein **Geflügelter Kobold (Urd)**.

Charaktere können diese Feinde bekämpfen, sich an ihnen vorbei schleichen, sich zurückziehen und sie damit völlig meiden oder etwas Kluges wie einen Bluff versuchen. Entscheiden sie sich für den Kampf, handele ihn wie gewöhnlich ab. Wenn Gegner einen Wurf ablegen müssen, um Heimlichkeiten oder Bluffs zu bemerken, wirf mit Vorteil für die Gegnergruppe.

Jedes Mal, wenn die Charaktere sich zurückziehen, um einer Gegnergruppe aus dem Weg zu gehen, stoßen sie auf 1W6 weitere Stadtbewohner, die die Feste erreichen wollen. Für je vier zusätzliche Stadtbewohner im Gefolge muss die Gruppe an einer weiteren Gegnergruppe vorbeikommen.

Bei der Feste angekommen, sind die Charaktere und ihr Anhang die letzte Gruppe, die das Tor passieren darf, bevor es geschlossen und verriegelt wird. Nachdem die Charaktere die Feste betreten haben, kreisen die Plünderer diese in wachsender Anzahl ein.

Belohnungen. Zusätzlich zu Erfahrungspunkten (EP) für den Kampf gegen Plünderer auf dem Weg zur Feste erhalten die Charaktere einen Bonus von 50 EP pro Nichtspielercharakter (NSC), den sie lebend zur Feste bringen konnten. Teile diesen Bonus gleichmäßig unter den Gruppenmitgliedern auf.

MISSIONEN

Die in Grünnest eintretenden Ereignisse sind in Missionen unterteilt. Missionen müssen nicht unbedingt Kämpfe enthalten, auch wenn es die meisten tun.

Die Charaktere erreichen die Stadt bei Sonnenuntergang (etwa 21 Uhr). Um 6 Uhr geht die Sonne wieder auf, doch bis 4 Uhr sind alle Plünderer verschwunden.

Gehe davon aus, dass jede Mission ungefähr eine Stunde dauert. Zeit innerhalb dieser Stunde, die nicht mit Kämpfen oder der Bewegung durch die Stadt verbracht wird, wird für die Ausrüstungspflege, das Bandagieren kleiner Wunden, das

Patrouillieren der Festungsmauern, dem Berichterstaten an Nachthügel und anderen Nebentätigkeiten verwendet. Wenn die Charaktere eine kurze Rast einlegen, ist in dieser Stunde nicht mehr genügend Zeit für eine weitere Mission.

Wenn die Spieler Handlungsempfehlungen brauchen, kann Vogt Nachthügel die Charaktere kurz in die taktische Situation einweisen. Die Plünderer haben die Feste eingekreist und von der Stadt isoliert, aber noch keinen Angriff unternommen. Nachthügel glaubt nicht, dass die Plünderer Interesse an einem Angriff auf die Feste haben; sie wollen bloß plündern. Die eigentliche Gefahr droht der Stadt und den Bewohnern, die es nicht mehr in die Feste geschafft haben, bevor diese umzingelt wurde. Nachthügel möchte, dass die Charaktere sich zurück in die Stadt schleichen, um dort den abgeschnittenen Bewohnern zu helfen oder die Plünderer zu drangsaliieren. Eine heimlich vorgehende Gruppe kann die Feste verlassen und zurückkehren, ohne die Aufmerksamkeit der Plünderer zu erregen.

DER ALTE TUNNEL

Vom Keller unter der Feste führt ein schmaler Tunnel zum Ufer des Stroms (Bereich 2). Der Tunnel ist breit genug, dass Krieger ihn im Gänsemarsch durchqueren können. Im Inneren der Feste ist der Tunnel mit einer eisenbeschlagenen Tür verschlossen. Der Tunnelausgang am Strom ist durch ein verschlossenes Eisengitter geschützt und sieht auf den ersten Blick wie ein Kanalisationsabfluss aus. Der Tunnel war in erster Linie dazu gedacht, während Belagerungen Wasser vom Strom holen zu können; er kann aber auch als Ausfallstor dienen. Da die Feste niemals belagert wurde, wurde der alte Tunnel niemals benutzt. Vor der Tür sind Fässer und Kisten aufgestapelt. Die Schlüssel für Tür und Gitter hängen an Escoberts Schlüsselbund, den er immer bei sich trägt.

Irgendwann schlägt Escobert den Tunnel als Möglichkeit vor, heimlich Stadtbewohner in die Feste zu bringen, ohne dabei an den Belagerern des Haupttors vorbei zu müssen.

Schlösser. Das Freiräumen der Kellertür kostet einige Minuten Arbeit. Das Türschloss ist schwergängig, lässt sich mit dem Schlüssel aber öffnen; ohne Schlüssel kann ein Charakter das Schloss mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 und Diebeswerkzeug öffnen. Der stillgelegte Tunnel ist voller Spinnweben, ansonsten aber begehbar. Wenige Meter vor dem Ausgang am Strom befindet sich das Nest von 2 **Schwärmen von Ratten**. Wenn die Ratten gestört werden, greifen sie an; stirbt die Hälfte der Ratten, flieht der Rest.

Jahre der Witterung und der Vernachlässigung haben das Schloss am Ausgangsgitter rosten lassen. Sogar mit dem Schlüssel ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 notwendig, um es zu öffnen. Ohne Schlüssel ist Diebeswerkzeug nötig, und der SG erhöht sich auf 20. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, bricht der Schlüssel oder das Diebeswerkzeug im Schloss ab und es wird unmöglich, es zu öffnen. Dann kann das Gitter nur noch mit Gewalt geöffnet werden; dafür ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 15 notwendig.

Feinde. Als die Charaktere aus dem Tunnel hervortreten, sucht eine Gruppe von Kultisten gerade das Ufer des Stroms nach sich versteckenden Stadtbewohnern ab. Wenn die Charaktere das Schloss mit dem Schlüssel oder mit Diebeswerkzeug öffnen, bemerkt der erste hervortretende Charakter die Plünderer, ohne von diesen bemerkt zu werden. Die Charaktere können dann im Tunnel versteckt bleiben oder die Plünderer aus dem Hinterhalt angreifen, sobald diese vorbeikommen. Scheitert der Heimlichkeitswurf des Charakters, wird er von den Plünderern bemerkt; wirf die Initiative und leite den Kampf. Falls das Gitter mit einem Stärkewurf aufgebrochen werden musste, hören die Plünderer den Lärm und begeben sich in Deckung. Sie warten ab, bis die Charaktere

MONSTERNAMEN

Im gesamten Abenteuer werden die Namen von Monstern fett geschrieben. Dies ist ein visueller Hinweis, den Wertekasten des Monsters im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* nachzuschlagen. Einige Monster erscheinen in Anhang B dieses Abenteuers. Darauf wird hinter dem Monsternamen hingewiesen.

den Tunnel verlassen, und erhalten eine Überraschungsrunde. Der Plündertrupp besteht aus **2 Kultisten** und **6 Kobolden**. Wenn zu Beginn der vierten Kampfunde noch ein oder mehr Kultisten am Leben sind, läuft einer davon los, um Hilfe zu holen. Zehn Minuten später treffen **2 Kultisten**, **10 Kobolde** und ein **Lauerdrachling** (siehe Anhang B) ein und bewachen den Tunnel.

Belohnungen. Belohne die Charaktere mit den üblichen EP für überwundene Gegner. Davon abgesehen ist die wichtigste Belohnung dieser Mission der Tunnel selbst. Solange er ein Geheimnis bleibt, können die Charaktere ihn nutzen, um die Feste ungefährdet zu betreten und zu verlassen. Wirf jedes Mal, wenn sie den Tunnelausgang benutzen, einen W6. Wirfst du eine 1, werden die Charaktere von Plünderern gesehen und angegriffen (nutze die Tabelle „Begegnungen Episode 1“). Wirfst du eine 2, werden sie gesehen, aber nicht angegriffen. Stattdessen legen die Plünderer einen Hinterhalt und greifen die Charaktere das nächste Mal an, wenn sie zum Tunnelausgang zurückkehren.

DAS AUSFALLTOR

Die Feste verfügt über ein Ausfalltor in ihrer westlichen Mauer, das für Gegenangriffe auf Belagerer gedacht ist, die mit Rammböcken gegen das Haupttor vorgehen. Im Laufe der Nacht, in der die Charaktere sich in der Feste aufhalten, brechen Plünderer das alte Tor auf und stürmen hier in die Feste. Escobert bemerkt die Angreifer und eilt in den Burghof, um Alarm zu schlagen.

Es gibt genügend Verteidiger in der Feste, um mit der unmittelbaren Bedrohung durch Plünderer im Inneren der Feste zurecht zu kommen, da es sich hierbei eher um einen übermutigen Vorstoß handelt als um einen echten Angriff. Escoberts größte Sorge ist es, das Tor wieder dauerhaft zu schließen, womit er die Charaktere beauftragt.

Um das Ausfallstor zu sichern, müssen die Charaktere sich durch zwei Feindgruppen kämpfen. Die erste dieser Gruppen besteht aus **1 Akolythen**, **4 Kobolden** und **1 Lauerdrachling** (siehe Anhang B). Diese Gruppe verteidigt den 3 m x 6 m großen Bereitschaftsraum des Ausfallstors gegen genau solche Gegenangriffe. Sobald die Charaktere den Raum einnehmen, stellen sie fest, dass das Tor schwer beschädigt ist. Am schnellsten ließe es sich reparieren, indem man fünfmal *Ausbessern* darauf wirkt (was fünf Minuten dauert). Wenn keiner der Charaktere diesen Zaubertick beherrscht, beherrscht ihn eine der NPC in der Feste. Jemand muss sie finden und zum Bereitschaftsraum bringen.

Bevor das Tor repariert werden kann, greift eine zweite Feindgruppe an, bestehend aus **1 Wache**, **3 Kultisten** und **4 Kobolden**. Die Gruppe kann von außerhalb der Feste kommen, es könnte sich aber auch um Eindringlinge handeln, die sich wieder aus der Feste hinauskämpfen wollen. Wenn Charaktere das Tor mit Fässern oder anderen schweren Gegenständen verbarrikadieren, könnte dies die Angreifer abhalten, bis das Tor repariert ist; so kann dieser Kampf völlig vermieden werden.

Belohnung. Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde.

DRACHENANGRIFF

Der **Ausgewachsene Blaue Drache** Lennithon begleitet die Plünderer, nimmt aber nur widerwillig am Raubzug teil. Sein wichtigster Beitrag ist seine Furchterregende Präsenz, doch auch deren Effekt nimmt im Laufe der Nacht ab, während die Verteidiger ihre Furcht überwinden. Kurz vor Mitternacht fliegt der Drache einen letzten Angriff auf die Feste.

Frulam Mondath befiehlt den Angriff im Wissen, dass die Charaktere zu diesem Zeitpunkt in der Feste sind. Lennithon hält all dies nicht für seinen Kampf; er hat wenig Interesse daran, sich zum Nutzen anderer mit den Abenteurern auseinanderzusetzen.

Während seines Angriffs fliegt Lennithon über die Feste und nutzt seine Odemwaffe, ohne sich der Brüstung näher als 7,50 m zu nähern. Die Verteidiger auf den Mauern haben durch vergangene Angriffe bereits die Furchterregende Präsenz des Drachen überwunden. Zu Beginn dieser Mission befinden sich 20 NSC-Verteidiger auf den Mauern, doch mehr können zwischen einzelnen Angriffen hinzukommen, um gefallene Krieger zu ersetzen. Der Drache zielt zunächst nicht auf die Abenteurer; jeder Odemangriff, der sich nicht gegen die Charaktere richtet, tötet 1W4 NSC-Verteidiger und verletzt 1W6 weitere. Abenteurer, die trotzdem in den Bereich des Angriffs geraten, legen wie üblich den Rettungswurf ab und nehmen den entsprechenden Schaden. Die Angriffe der NSC auf Lennithon sind ineffektiv. Bedenke, dass die Odemwaffe des Drachen einen Charakter der 1. Stufe glattweg töten wird. Du solltest den Spielern also die Zerstörungskraft des Drachen demonstrieren, bevor du ihn auf die Charaktere loslässt.

Nach jedem Angriff fliegt Lennithon eine große Wende, bis seine Odemwaffe aufgeladen ist, und fliegt dann für einen neuen Angriff heran. Dies wiederholt er, bis er mindestens 24 Schaden oder einen einzelnen kritischen Treffer erlitten hat. Sobald dies geschieht, zieht Lennithon sich endgültig zurück.

Belohnungen. Jeder Charakter erhält 50 EP für die Vertreibung Lennithons. Diese Belohnung wird jedoch auf 25 EP halbiert, wenn 10 oder mehr Verteidiger während des Angriffs zu Tode kamen.

GEFANGENE

Vogt Nachthügel möchte einige der Plünderer verhören.

„Ich muss wissen gegen wen wir kämpfen, und warum. Wir brauchen Gefangene! Ein Befehlshaber wäre am besten, selbst niedrigen Ranges.“

Falls die Charaktere bislang noch keinen Kultanführern begegnet sind, nimmt Nachthügel sie mit auf die Brüstung und zeigt ihnen, was er meint. Dies ist ein guter Zeitpunkt für die Abenteurer, einen Blick auf **Frulam Mondath** (siehe Anhang B) in ihrem purpurnen Gewand zu erhaschen. Sie wird von einem Dutzend Wachen begleitet. Der Vogt warnt die Charaktere jedoch vor einem Angriff auf einen so starken Trupp, wenn auch ein rangniederer Offizier ihre Fragen beantworten kann.

Es kommt nicht in Betracht, die Feste durch das Haupttor zu verlassen. Mittlerweile wird es von zu vielen Plünderern beobachtet, die sich sofort auf die Charaktere stürzen würden, sobald diese sich von der Feste fortbewegen. Es wäre eine Option, abzuwarten, bis der Mond von einer Wolke verdeckt wird, um dann an Seilen die hintere Mauer der Feste hinabzuklettern. Auch der alte Tunnel zum Ufer des Stroms kann verwendet werden.

Diese Mission kann mit anderen Missionen kombiniert werden, etwa der Rettung der Mühle oder der Befreiung von Stadtbewohnern aus dem Tempel der Chauntea. Die



Charaktere müssen danach lediglich einen lebenden Kultisten zurück zur Feste bringen. Sie können sich aber auch mit dem spezifischen Ziel, einen Kultisten einzufangen, in die Stadt begeben.

Gefangene werden in der Feste von Vogt Nachthügel und einigen ausgesuchten Wachen verhört. Wenn die Charaktere wollen, können sie am Verhör teilnehmen.

- Gefangene Kobolde haben Todesangst; sie sagen alles, wovon sie glauben, dass die Verhörer es hören wollen. Sie wissen, dass sie für den Drachenkult und für die „Drachenfrau“ (Rezmir) arbeiten und Beute machen sollen.
- Gefangene Söldner oder Banditen sprechen frei heraus; sie empfinden keine besondere Treue zum Drachenkult. Sie geben zu, Siedlungen in den ganzen Grünfeldern geplündert zu haben, und sprechen von im Lager herumgehenden Gerüchten über Dracheneier.
- Kultisten und Initianten sind hingegen sehr verschwiegen. Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 oder Charisma (Überzeugen) gegen SG 12 ist notwendig, um sie zum Reden zu bringen. Dann offenbaren sie, Mitglieder des Drachenkults zu sein und Beute zu sammeln für „den großartigen Schatzhort, der die Herrschaft der Drachenkönigin einläuten wird.“ Sie wissen, dass der Kult im Lager ein schwer bewachtes Gelege von Dracheneiern besitzt.

Belohnungen. Belohne jeden Charakter mit 25 EP, wenn sie einen Gefangenen machen. Der Gefangene muss zum Vogt gebracht werden, damit sie die Belohnung erhalten; den Gefangenen selbst zu verhören und die Information zum Vogt zu bringen reicht nicht. Außerdem erhalten die Charaktere die üblichen EP für unterwegs überwundene Monster.

DIE MÜHLE RETTEN

Von der Festungsmauer wird eine Gruppe von Plünderern erspäht, die gerade versuchen, die Stadtmühle (Bereich 4) in Brand zu stecken. Vogt Nachthügel wendet sich sofort an die Abenteurer.

„Die Wachen haben eine neue Bedrohung ausgemacht. Die Plünderer wollen die Mühle anzünden! Wenn ihnen das gelingt, werden wir unsere Mehlvorräte verlieren und für Monate kein neues Mehl mahlen können. Ich versuche, genügend Verteidiger zu sammeln, um die Mühle für den Rest der Nacht zu beschützen – aber das wird dauern. Wir wären euch zu großem Dank verpflichtet, wenn ihr die Plünderer an der Mühle schnell vertreiben könntet. Ihr müsst die Mühle verteidigen, bis unser Verteidigungstrupp eintrifft; das sollte eine Viertelstunde dauern.“

Die Mühle ist ungefähr 150 m von der Feste entfernt. Nutzen die Charaktere den Geheimtunnel und folgen dem Strom, um versteckt zu bleiben, müssen sie die doppelte Distanz zurücklegen.

Wirf einen W6 auf die Tabelle „Begegnungen Episode 1“, um die Stärke der Plünderer festzulegen, die die Mühle anzünden wollen. Wenn dieser Trupp Kobolde enthält, laufen diese davon, sobald zwei oder mehr Plünderer getötet werden. Wenn die Charaktere die Mühle für mindestens eine Minute beobachten, bevor sie angreifen, erlaube ihnen Würfe auf Weisheit (Motiv erkennen) oder Charisma (Auftreten) gegen SG 15. Bei Erfolg erkennt ein Charakter, dass die Plünderer nur so tun, als würden sie die Mühle in Brand stecken wollen. Einige

wenige Brände lodern rund um das Gebäude, könnten aber leicht gelöscht werden.

Beim vorgegebenen Anzünden der Mühle handelt es sich um eine Finte. Mondath hat erfahren, dass die Stadt von Helden unterstützt wird, und will diese in einen Hinterhalt locken. In der Mühle verstecken sich weitere Plünderer – 1 **Kultist** und 1 **Wache** pro Charakter – und warten auf das Auftauchen der Charaktere.

Das Mühlgebäude ist eine simple, rechteckige Scheune von etwa 12 m Länge und 6 m Breite mit einem angehängten Geschäftszimmer. Die vom Strom abgewandte längere Seite des Gebäudes weist ein Scheunentor und eine zweiteilige Tür auf. An den kurzen Gebäudeseiten sind Fenster. Tor, Tür und Fenster sind geschlossen, aber nicht verriegelt. Das Innere der Mühle wird von einem großen Mühlstein beherrscht, der durch ein Wasserrad im Strom angetrieben wird. Als der Angriff begann, lief die Mühle gerade in der Spätschicht, und die Müller flüchteten, ohne den Mühlstein abzukoppeln; er dreht sich also immer noch lautstark. Der obere Teil der Mühle ist ein Dachboden für die Lagerung von Mehl. Er kann über eine Holzterrasse an der östlichen Wand erreicht werden. Man kann auch die Seile und Flaschenzüge erklimmen, mit denen normalerweise Säcke voll Mehl durch große Öffnungen im Dachboden hinaufgezogen oder herabgelassen werden.

Die Plünderer liegen auf dem Dachboden im Hinterhalt. Sobald die Helden die Mühle betreten haben, werfen die Wachen einen Hagel von Speeren und springen dann herab in den Nahkampf. Die Angreifer haben eine gute Chance, für ihren Speerhagel eine Überraschungsrunde zu erhalten: ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ist notwendig, um sie vor der Attacke zu bemerken. Charaktere, die beim Eintreten in die Mühle aktiv nach versteckten Feinden Ausschau halten, erhalten Vorteil bei diesem Wurf.

Zehn Minuten nach Ende dieses zweiten Kampfes trifft ein Dutzend blutiger, aber insgesamt gesunder Verteidiger aus der Feste ein, um die Charaktere bei der Verteidigung der Mühle abzulösen. Sie raten den Charakteren, sich unauffällig zur Feste zurück zu begeben, während sie selbst bei der Mühle bleiben.

Belohnungen. Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde. Wenn die Charaktere im Vorhinein bemerkten, dass es sich um eine Falle handelt, gib jedem einen Bonus von 50 EP. Wenn sie die Falle nicht zuvor erkannten, aber die lauerten Wachen rechtzeitig bemerkten, um die Überraschungsrunde zu verhindern, gib jedem Charakter einen Bonus von 25 EP.

TEMPELZUFLUCHT

Dutzende Stadtbewohner haben sich im Tempel der Chauntea (Bereich 3) verbarrikadiert; die Plünderer haben den Tempel jedoch eingekreist. Die Angreifer haben versucht, das stabile Gebäude in Brand zu stecken, doch blieben sie erfolglos. Nun haben sie einen Rammbock improvisiert. Es ist eine Frage der Zeit, vielleicht von Minuten, ehe die Eingangstüren des Tempels unter dem Angriff nachgeben und die Stadtbewohner im Inneren hilflos zurücklassen.

Der Tempel ist ein großes, quadratisches, aus Feldstein gemauertes Gebäude mit Spitzdach aus Schiefer. Er ist höher als die meisten anderen Gebäude des Städtchens. Im Inneren wird die Mitte des Tempels vom Altar eingenommen; weitere Gebetsbereiche sind rund herum angeordnet.

Feinde. Die Feinde vor dem Tempel sind in drei Gruppen eingeteilt. Gruppe A bearbeitet mit dem Rammbock die Vordertür, Gruppe B umkreist den Tempel als kreischender Mob und Gruppe C häuft an der Hintertür brennendes Stroh auf. Alle drei Gruppen zusammen würden Charaktere der 1. Stufe überwältigen, aber die Charaktere können einen Plan aushecken, wie sie in den Tempel hineinkommen, indem sie eine der Gruppen ausschalten.

Gruppe A besteht aus 1 **Drachenklaue** (siehe Anhang B), 2 **Kultisten** und 6 **Kobolden**. Die Kultisten nutzen die Ramme, während die Kobolde für den Fall, dass die Stadtmiliz einen Gegenangriff startet, Schmiere stehen. Die Drachenklaue hat den Befehl. Die Koboldwachen sind aufmerksam, lassen sich jedoch ablenken, wenn Gruppe B an der Vorderseite des Tempels vorbeikommt.

Gruppe B besteht aus 3 **Kultisten**, 10 **Kobolden** und 2 **Lau-erdrachen** (siehe Anhang B) in einem Mob, der sich über 15 m hinzieht. Diese Prozession mit springenden und herumwirbelnden Kobolden umkreist den Tempel ungefähr alle 8 Minuten (2 Minuten pro Seite).

Gruppe C besteht aus 2 **Kultisten** und 6 **Kobolden**, die dicht um die Hintertür des Tempels herumstehen. Ihr erbärmliches Feuerchen produziert fast keine Flammen, aber dafür gewaltige Rauchwolken, die die Rückseite des Tempels und die Umgebung in einem Radius von 9 m einhüllen. Innerhalb des Rauchs ist alles leicht verschleiert; Objekte und Kreaturen, für die man durch mehr als 4,50 m Rauch hindurchblicken muss, sind komplett verschleiert. Die Charaktere können sich an diese Plünderer heranschieben und eine Überraschungsrunde gewinnen, solange sie dabei Gruppe B meiden.

Eine Rettung organisieren. Die beste Chance zur Rettung der Stadtbewohner haben die Helden, wenn sie Gruppe C überwältigen und die Hintertür sichern. Im Tempel können sie für eine Ablenkung sorgen, welche die Gruppen A und B an der Vordertür beschäftigt, während die Bewohner von Grönnest durch die Hintertür hinausschlüpfen und zur Feste oder zum alten Tunnel laufen – wenn die Charaktere letzteren schon geöffnet haben. Dies ist aber nur eine Möglichkeit; clevere Spieler können auch auf andere Lösungen kommen.

Die Stadtbewohner im Tempel sind jedoch kurz vor der Panik und werden keinen Befehlen von Fremden folgen; es sei denn, ein Charakter legt einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ab. Andernfalls müssen die Charaktere den Priester der Chauntea ausfindig machen: Eadyan Falkenmond, ein Halbell mit kühlem Kopf. Er ist leicht zu finden, da er die einzige gefasste Person im Tempel ist, und er ist froh, die Abenteurer zu sehen. Er baut auf den Plan der Charaktere.

Die Zeit drängt. Während die Charaktere im Tempel sind, beschreibe die hämmern den Schläge des Rammbocks gegen die Vordertür, das krachende Holz der Tür, die Steine und brennenden Fackeln, die unregelmäßig durch die Fenster hereinfliegen, den Rauch, der unter der Decke steht, und die verängstigten Stadtbewohner. Wieviel Zeit du den Charakteren zugestehst, bevor die Tür aufschlägt, hängt von deiner Gruppe ab: Langsame und sorgfältige Planer benötigen mehr Zeit als kurzentschlossene Schnelldenker. Es ist nur wichtig, dass die Spieler sich unter Druck gesetzt fühlen.

Um Druck aufzubauen, kannst du der Vordertür 30 Trefferpunkte geben und jeden Schlag des Rammbocks 1W6 Schaden zufügen lassen. Ab 20 Trefferpunkten haben die Türen Risse, durch die man hindurchsehen kann. Bei 10 Trefferpunkten hängen die Türen in den Angeln; bei 5 könnten sie beim nächsten Einschlag zusammenbrechen. Wie oft du würfelst, liegt bei dir. Ein Wurf alle 15–20 Sekunden ist für eine durchschnittliche Gruppe ein gutes Mittelmaß. Für Gruppen, die viel diskutieren und sich erst einig werden müssen, könnte ein Wurf alle 30 Sekunden besser sein, während eine Gruppe entschlossener Helden mit schneller Auffassungsgabe auch mit einem Wurf alle 10 Sekunden klarkommen kann. Sei flexibel, behalte die Anspannung der Spieler im Auge und lasse niemanden entspannen!

Wenn die Türen aufbrechen, bevor der Tempel evakuiert werden kann, kommt es zu einem hässlichen Nahkampf gegen Gruppe A. Die Kobolde der Gruppe greifen bevorzugt unbewaffnete Stadtbewohner anstelle von tödlichen Abenteurern

an. Jeder Kobold tötet jede Runde automatisch einen Stadtbewohner, solange die Kobolde nicht angegriffen, von ihren Opfern abgeschnitten oder anderweitig davon abgehalten werden. Falls die Stadtbewohner den Tempel bereits verlassen haben oder auf dem besten Wege sind, sobald die Türen nachgeben, können die Charaktere sich kämpfend aus dem Tempel zurückziehen. Sobald sie im Rauch vor der Hintertür angekommen sind, können sie die Tür schließen und verbarrikadieren, ehe sie mit ausreichendem Vorsprung zur Feste oder zum Tunnelausgang sprinten.

Belohnungen. Die Rettung von Stadtbewohnern aus dem Tempel bringt jedem Charakter 100 EP ein. Wenn während des Rettungsversuchs mehr als zehn Stadtbewohner den Tod fanden, wird dieser Bonus auf 50 EP reduziert. Hinzu kommen die üblichen EP für überwundene Feinde.

HALBDRACHEN-RECKE

Bevor die Plünderer abrücken, fordert der Stärkste von ihnen den stärksten Krieger der Stadt heraus.

Aus der Dunkelheit schreitet eine Kreatur in das schummrige Licht der ausbrennenden Feuer vor der Feste. Sie hat die ungefähre Form eines Menschen, ist aber sicher über zwei Meter groß. Ihre Haut ist von blauen Schuppen bedeckt, ihre Finger tragen mörderische Klauen und ihr Gesicht hat die Schnauze und die Reptilienaugen eines Drachen. Die Kreatur bleibt ungefähr 70 Meter vor dem Haupttor stehen und sucht die Mauern ab. Hinter ihr fächert sich eine Gruppe Kobolde auf. Sie treiben vier menschliche Gefangene mit ihren Speeren in das matte Licht. Ihr macht eine Frau aus, einen halbwüchsigen Jungen in blutgetränkter Tunika und zwei Kinder. Dann ruft die Halbdrachen-Kreatur zur Feste:

„Verteidiger von Grünnest! Dies war eine erfolgreiche Nacht, und ich möchte mich großzügig erweisen. Seht ihr diese vier erbärmlichen, nutzlosen Gefangenen? Sie sind uns nicht von Nutzen, also möchte ich sie eintauschen. Schickt mir euren besten Krieger, um mit mir zu kämpfen. Dann könnte ihr diese Vier wiederhaben.“

Der Sprecher ist **Langdedrosa Blauzorn** (siehe Anhang B), ein Blauer Halbdrache in den Diensten des Drachenkults. Blauzorn hat eine persönliche Garde aus 16 **Kobolden**. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) oder Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 kann ein Charakter die Kreatur anhand von Beschreibungen als Halbdrache erkennen.

Einer der Verteidiger der Feste, Feldwebel Markguth, erkennt die Gefangenen als seine Schwester und deren Kinder und will sofort hinausstürmen und gegen den Halbdrachen kämpfen. Escobert der Rote und einige Kameraden halten ihn fest, während Nachthügel sich an die Charaktere wendet.

„Meine Freunde, ihr habt in dieser ganzen, beängstigenden Nach euer Können wieder und wieder unter Beweis gestellt. Ich scheue mich, euch auch diese Last noch aufzubürden, doch jeder von euch hat bessere Chancen gegen dieses Ungeheuer als meine Milizionäre.“

Wenn niemand hervortritt, ist Nachthügel enttäuscht, bringt aber sein Verständnis zum Ausdruck. Er sagt auch, dass dies die bisherigen Verdienste der Charaktere in keiner Weise schmälert. In diesem Fall geht Markguth, der Bruder der Frau, hinaus und stellt sich dem Halbdrachen. Er ist eine menschliche **Wache**. Wähle einen der Spieler, um Feldwebel Markguth

in diesem Kampf darzustellen, oder beschreibe den Kampfausgang erzählerisch.

Blauzorn ist erfreut zu sehen, dass sich ein Krieger ihm stellt. Er stimmt folgenden Kampfbedingungen zu: Die drei Kinder werden sofort freigelassen, doch seine Kobolde werden weiterhin die Frau bewachen. Wenn jemand in den Kampf eingreift – etwa durch von der Mauer abgeschossene Pfeile –, werden sie die Frau töten. Egal, wer den Kampf gewinnt: Die Frau wird anschließend ebenfalls freigelassen. Sieger ist, wer als letzter auf den Füßen steht.

Vogt Nachthügel behält seine Truppen während des Duells in der Feste. Abenteurer dürfen hinausgehen, wenn sie wollen; der Halbdrache besteht jedoch auf gebührenden Abstand, und sie müssen zwischen ihm und der Feste verbleiben. Wenn die Charaktere versuchen, ihn zu umzingeln oder sich in günstige Positionen für einen Hinterhalt begeben, warnt Blauzorn sie, dass seine Kobolde die Geiseln beim ersten Anzeichen von Verrat töten werden. Der Halbdrache ist böse, hat aber ein tiefgehendes Ehrgefühl in Bezug auf Duelle. Er hat keinen Schwindel im Sinn und erlaubt auch seinen Kobolden nichts dergleichen.

Blauzorn wird das Duell wahrscheinlich gewinnen, egal, ob er gegen Feldwebel Markguth oder einen Charakter kämpft. Sobald sein Gegner zu Boden geht, schlägt er noch einmal zu; der letzte Treffer tötet Markguth oder zählt bei einem Charakter als ein misslungener Todesrettungswurf. Falls Blauzorn den Kampf verliert, springen sofort seine Kobolde heran, schützen seinen Körper und tragen ihn davon. (Blauzorn wird sich von seinen Wunden erholen und später wieder angetroffen werden.) Falls Blauzorn durch einen unglücklichen Zufall stirbt oder gefangen genommen wird, wird sein Platz in der Drachenbrutstätte (Episode 3) von einem anderen Halbdrachen eingenommen.

Nach Ende des Duells ziehen sich die letzten Plünderer geschlossen aus der Stadt in die Dunkelheit zurück und marschieren in Richtung Südosten.

Belohnungen. Wenn sich ein Charakter der Herausforderung stellt und gegen Blauzorn antritt, erhält jeder Charakter 50 EP. Wenn nicht, erhalten die Charaktere für diese Begegnung nichts. Mehrere Heilkundige mit Heilerausrüstung und einem Bonus von +4 auf Würfe auf Weisheit (Heilkunde) kümmern sich um den verwundenen oder sterbenden Charakter, dem Vogt Nachthügel in seiner Dankbarkeit sogar zwei *Heiltränke* anbietet. Falls die Charaktere etwas tun, das das Leben einer Geisel kostet, ist der Vogt wütend auf sie und bietet ihnen keine Hilfe mehr an.

ENTWICKLUNGEN

Es wird hier davon ausgegangen, dass die Charaktere sofort zur Hilfe eilen, wenn sie die Kämpfe in Grünnest sehen. Falls sie das nicht tun und in Begleitung reisen, legen die mitreisenden NSC nahe, dass ein sofortiger Angriff das Blatt wenden oder zumindest viele Leben retten könnte. Wenn die Charaktere diesen Kampf trotzdem aussitzen, sehen sie, wie gegen Mitternacht die Hälfte der Angreifer die Stadt verlässt. Der Rest zieht sich im Laufe der folgenden Stunden zurück. Nach Sonnenaufgang zeigt schon eine kurze Untersuchung, dass mehr als die Hälfte der Gebäude der Stadt schwer beschädigt sind und viel Reichtum geraubt wurde. Hunderte verletzte Bewohner drängen sich in der Feste oder werden in Kellerverstecken gefunden, aber die meisten von ihnen werden überleben.

Wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt benutzt, erreichen die Charaktere am Ende dieser Episode Stufe 2.



EPISODE 2: DAS LAGER DER PLÜNDERER

Sobald der Tag anbricht, wollen Vogt Nachthügel und andere führende Persönlichkeiten wissen, wer hinter dem Angriff auf Grünnest steckt und warum die Stadt zum Ziel wurde. Die Plünderer zogen sich in Richtung Südosten zurück, und ihre Spur ist leicht zu verfolgen. Eine kleine, heimlich vorgehende Gruppe kann den Angreifern zu ihrem Lager folgen und Informationen sammeln.

Vogt Nachthügel wendet sich mit einem Vorschlag an die Charaktere: Er bietet ihnen 250 GM pro Person, wenn sie das Lager der Plünderer ausfindig machen und bestimmte Informationen in Erfahrung bringen. Er will wissen, wo sich das Lager befindet, wie viele Plünderer es gibt, wer ihre Anführer sind, was die Motivation hinter den Angriffen ist und wo sie ihren nächsten Schlag planen. Falls die Charaktere Wertsachen finden, die aus der Stadt gestohlen wurden, würde Nachthügel diese gerne zurückerhalten; er gibt aber sein Bestes, die Charaktere hierfür aus den Resten der Stadtkasse zu belohnen. Das Zurückholen von Schätzen ist jedoch im Gegensatz zu den anderen Anliegen des Vogts als weniger wichtig zu betrachten.

Die Charaktere werden durch die Stadtbewohner mit allem ausgestattet, was sie für den Weg benötigen. Als die

Abenteurer sich jedoch für den Aufbruch zu ihrer Mission (oder die Abreise aus der Stadt, wenn sie die Mission ausschlagen) vorbereiten, werden sie von einem verletzten Mönch angesprochen.

Ein junger Mann, der schwer auf seinem bandagierten linken Bein humpelt, kommt zu euch. „Ich habe gehört, dass ihr den Plünderern folgen wollt. Ich würde euch gern begleiten, aber in diesem Zustand würde ich euch nur aufhalten. Bei all dem, was letzte Nacht geschah, habt ihr sicher nichts vom Schicksal meines Meisters Leosin Erlanthar erfahren; es ist jedoch wichtig, dass ihr dies nun tut. Er ist ein Mönch aus Berdusk. Er verschwand in der Nacht, nachdem wir in einen besonders grässlichen Kampf mit Plünderern verwickelt waren. Ich und einige andere kämpften uns mit Mühen zur Feste durch; Leosin war jedoch nicht unter uns. Heute Morgen suchten wir nach ihm, fanden aber nichts außer seinem zerbrochenen Stab und diesem Halsreif, den er immer trug.“

Der Name des Mönchs ist Nesim Waladra. Sobald man sich vorgestellt hat, fährt er fort:

„Leosin stellt schon seit Monaten Nachforschungen nach diesen Plünderern an. Ich befürchte, dass er versucht haben könnte, die Angreifer zu infiltrieren, als sie sich zurückzogen; oder schlimmer noch, dass er gefangen und verschleppt wurde. Niemand versteht die Motive dieser Banditen besser als er, und sein Wissen wird im Kampf gegen sie unbezahlbar sein. Wenn ihr das Lager der Plünderer findet, haltet nach Leosin Ausschau! Einer meiner Brüder hat sich bereits nach Berdusk begeben, um Hilfe zu holen, es wird jedoch viele Tage dauern, bis diese eintrifft. Alles, was ihr bis dahin tun könnt, wäre ein Geschenk des Himmels.“

Nesim beantwortet die Fragen der Charaktere nach bestem Wissen, drängt sie jedoch zur Eile. Die Mönche befanden sich auf der Heimreise nach Berdusk, nachdem Leosin in der großen Bibliothek von Candlekeep den Rat der Bibliothekare suchte und uralte Schriften über Drachenkunde recherchierte. Drachenanbetende Kulte sind sein Steckenpferd.

Der zerbrochene Stab ist nicht ungewöhnlich. Beim Halsreif handelt es sich um ein Band aus geflochtenen Lederstreifen, in die eine silberne Drachendarstellung ziseliert ist. Die Enden des Bands sind zerfetzt, als wäre es kürzlich zerrissen worden.

AUF DER SPUR DER PLÜNDERER

Der Weg der Plünderer ist im hügeligen Grasland der Grünfelder leicht zu verfolgen. Das Gras wurde in einem breiten Streifen plattgetreten; es ist jedoch unmöglich, die genaue Zahl der Plünderer anhand ihrer Spuren zu bestimmen. Die Fährte bestätigt nur, was die Charaktere bereits wissen: Es waren viele, und es waren Menschen, Kobolde und abgerichtete Reptilien. Durch einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ist eine weitere Information herauszufinden: Die Spuren der Reptilien sind auf dem Rückweg oft tiefer als auf dem Hinweg; sie waren auf dem Heimweg schwer mit Beutegut beladen. Lass die Spieler aber selbst zu diesem Schluss kommen! Es ist nicht festzustellen, ob bestimmte Fußabdrücke zu Gefangenen gehören.

Die Spur führt etwa achtzehn Kilometer nach Süden in eine felsigere Gegend, wo die sanften Hügel durch steile Felsplateaus ersetzt werden. Zwischen den Plateaus ist das

RANGORDNUNG DES DRACHENKULTS

Im aktiven Rekrutierungsprozess des Drachenkults werden Initianten schon im jungen Alter aufgenommen. Initianten (nutze die Spielwerte des **Kultisten**) werden monate- oder gar jahrelang ausgebildet, bevor sie einen offiziellen Rang erhalten, und viele von ihnen überleben ihre Prüfungen nicht. Ein Initiant, der seine Prüfungen bestanden hat, muss eine Affinität zu einer bestimmten Drachenfarbe wählen: Schwarz, Blau, Grün, Rot oder Weiß. Er erhält dann den Rang einer Drachenklaue.

Die höheren Ränge des Kults heißen (in aufsteigender Anordnung): Drachenklaue, Drachenflügel, Drachenzahn, Drachensee und Wyrmsprecher. Es gibt nur fünf Wyrmsprecher, einer für jede Farbe chromatischer Drachen. Die derzeitigen Wyrmsprecher sind Severin (Rot), Galvan (Blau), Neronvain (Grün), Rezmir (Schwarz) und Varram (Weiß).

Die meisten Kultaktivitäten werden von lokalen Anführern geleitet, die aufgrund ihrer zeremoniellen Roben Purpurträger genannt werden. Alle Wyrmsprecher sind Purpurträger, ebenso rangniedrigere Kultisten, die von den Wyrmsprechern mit der Führung von Kultenklaven beauftragt werden.

Gelände größtenteils flach und wird nur gelegentlich durch Felsungen oder unstete Wasserströme in steilwandigen Klammern unterbrochen. Die Plateaus erheben sich fünfzehn bis dreißig Meter über ihre Umgebung und sind außer an Stellen, wo Gerölllawinen und Absenkungen natürliche Rampen gebildet haben, schwer zu erklimmen. An den bröckeligen Seiten der Plateaus finden sich zahlreiche Höhlen und Felder voller herabgestürzter Felsen.

Charaktere können auf diesem Weg zwei Begegnungen erleben. Die erste Begegnung ist eine Gruppe von Plünderern, die hinter ihren Kameraden zurückhängen. Sie sind schlecht organisiert und zerstritten, weswegen sie für aufmerksame Abenteurer leichte Beute sein dürften. Bei der zweiten Gruppe handelt es sich um eine organisierte Nachhut, die nach Verfolgern aus der Stadt Ausschau hält. Sie stellt eine weit größere Bedrohung dar.

NACHZÜGLER

Die Charaktere machen das Lagerfeuer dieser Gruppe aus mehreren Kilometern Entfernung aus; die Nachzügler haben sich niedergelassen, um ein paar Präriehühner zu grillen. Sie haben in einer Senke Schutz gesucht, wo ein Wirrwarr großer Felsbrocken niedergegangen ist. Tatsächlich bietet diese Umgebung den Plünderern keinen Schutz, macht es Feinden aber einfacher, sich ungesehen zu nähern.

Durch einige Minuten der Beobachtung können die Charaktere feststellen, dass die Gruppe aus 4 menschlichen **Kultisten** und 8 **Kobolden** besteht. Die Kobolde und die Menschen misstrauen einander, und obwohl die Kultisten sich als Bosse aufspielen, besteht ihre „Führungstätigkeit“ aus wenig mehr als ineffizientem Drangsalieren. Die Waffen der Menschen lehnen außerhalb ihrer Reichweite an einem Felsen. Die Kobolde tragen ihre Waffen an ihren Gürteln.

Falls die Gruppe in Ruhe gelassen wird, greifen sich die Kobolde ihren Anteil am halbgaren Mittagessen und entfernen sich um etwa fünfzig Meter, um zu essen, während die Menschen weiter darüber zanken, wie man am besten Hähnchen zubereitet und wie nutzlos Kobolde als Verbündete sind.

Die Charaktere können beschließen, diese Gruppe zu umgehen, was mit einem kleinen Umweg problemlos möglich ist. Dann könnten sie aber auf dem Rückweg nach Grünst wieder auf die Nachzügler stoßen.

Greifen die Charaktere an, erhalten sie eine Überraschungsrunde, wenn sie ihre Anwesenheit nicht absichtlich verkündet haben. Die Kultisten müssen ihre ersten Züge aufwenden, um an ihre Waffen und Schilde zu gelangen. Die Kobolde lassen ihr Essen fallen und stieben auseinander. In Runde vier sammeln sie sich und greifen an, wobei sie so viel wie möglich ihre Schleudern nutzen. Sie beteiligen sich nur so lange am Kampf, wie auch wenigstens einer der Menschen noch kämpft. Sobald alle Kultisten besiegt sind, verschwinden die übrigen Kobolde in den Hügeln und werden nie mehr gesehen.

Belohnungen. Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde, geflohene Kobolde eingeschlossen. Wenn Kultisten vernommen werden, weigern sie sich, zu sprechen, bis jemand ein Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 gelingt. Sie wissen, dass es ein übliches Vorgehen für Plünderungstrupps ist, eine Nachhut zurückzulassen. Sie wissen nicht, wie stark diese Nachhut sein wird, denken aber, dass sie in etwa zwei Kilometern postiert ist, wo der Pfad zwischen zwei Felswänden hindurchführt. Sie kennen die Position ihres Lagers und können es beschreiben. Sie wissen auch, dass ein paar Gefangene genommen werden, können jedoch nicht sagen, wie viele oder ob ein halbfischer Mönch unter ihnen war. Sie wissen, dass der Angriff zum Beutemachen diente, da sie angewiesen wurden, nach Gold, Edelsteinen und anderen Wertsachen zu suchen, und keine Beute für sich selbst machen

durften. Die Kultisten wissen, dass sie „den Großen Hort zur Ehre der Drachenkönigin“ vorbereiten.

Gefangene Kobolde reden frei heraus, doch erzählen sie vor allem Lügen. Sie möchten Feinde zwar nicht in die Irre führen, sind aber zu jeder Aussage bereit, wenn sie glauben, dass sie dadurch freikommen könnten.

Die Kultisten besitzen neben ihren billigen Waffen insgesamt 28 SM. Die Kobolde, die entgegen ihrer Befehle trotzdem Beute gemacht haben, haben einen Sack mit Kerzenständern aus Zinn, Serviertellern aus Silber und einigen Schnitzereien der Chauntea aus einem Hausschrein.

NACHHUT

Falls die Charaktere von den Nachzüglern die Position des Lagers und die wahrscheinliche Position der Nachhut erfahren haben, können sie diese Informationen nutzen, um diese Begegnung komplett zu vermeiden. Tatsächlich wäre das eine kluge Entscheidung, sowohl, weil es einen gefährlichen Kampf vermeidet, als auch, weil die Kultführer sich bei der Auslöschung der Nachhut fragen werden, warum diese sich nicht zurückmeldet. Am besten wäre es für die Charaktere, wenn die Nachhut zum vorgesehenen Zeitpunkt „Alles klar!“ meldet.

Die Nachhut besteht aus 1 **Veteran**, 6 **Kultisten** und 2 **Akolythen**. Der Veteran und die Kultisten besitzen Speere, die sie sowohl im Fern- als auch im Nahkampf einsetzen. Sie haben in einem Bereich Stellung bezogen, wo der Weg sich durch eine Lücke zwischen zwei Felsungen windet, und lauern in den Felsen etwa 3,60 m bis 4,50 m über dem Boden. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Charaktere den Hinterhalt bemerken, hängt von ihrem Wissen und von der Art ab, wie sie sich dem Bereich nähern.

- Falls die Charaktere von den Nachzüglern eine Beschreibung des wahrscheinlichen Orts des Hinterhalts erhalten haben, kann dieser aus 300 m Entfernung mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 erkannt werden.
- Haben die Nachzügler die Nachhut erwähnt, aber nicht deren Position erwähnt, kann man die Stelle auf 150 m Entfernung mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 als gut geeignet für einen Hinterhalt erkennen.
- Wurden die Charaktere nicht vor der Nachhut gewarnt, kann einer von ihnen aus 30 m Entfernung mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ein herablickendes Gesicht in den Felsen entdecken.
- Wenn die Spieler zum Ausdruck bringen, dass sie speziell nach potenziellen Hinterhalten Ausschau halten, gewähre ihnen Vorteil auf diese Würfe.

Der Auftrag der Nachhut ist zweigeteilt. Sie soll kleine Gruppen von Eindringlingen davon abhalten, den Weg hinaufzukommen, und größere Gruppen drangsaliieren und hinhalten, während sie eine Warnung ans Lager senden. Die Wache fasst den Entschluss, dass sein Trupp in einer ausreichend vorteilhaften Position ist, um eine Gruppe von fünf oder sechs Abenteurern auf der Stelle aufzuhalten, vorausgesetzt, er schickt keinen Läufer zu Frulam Mondath. Falls die Abenteurergruppe sieben Charaktere oder mehr enthält, kannst du sie mit der Nachhut drangsaliieren, während eins ihrer Mitglieder zum Lager läuft. Alternativ kannst du die Zahl der Kultisten erhöhen, bis sie den Charakteren um zwei oder drei Kreaturen überlegen sind.

Falls die Charaktere in die Falle tappen, lassen die Kultisten Felsbrocken auf sie herabrollen. Jedem Charakter muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht 2W12 Wuchtschaden zu erleiden (halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf). Der Angriff mit den Felsbrocken stellt die Überraschungsrunde der Kultisten dar. Danach greifen sie im Fernkampf an, bis ihnen die Munition ausgeht oder die Charaktere sie in den Nahkampf zwingen. Durch ihre Position in den Felsen über den Charakteren erhalten die Kultisten Dreivierteldeckung gegen Angriffe von unten (Bonus von +5 auf RK). Um die Feinde zu erreichen, müssen

die Charaktere an den Felsen hinaufklettern. Sie müssen nur 3 m bis 4,50 m Distanz zurücklegen und kein Attributwurf ist notwendig, doch die Felsen sind schwieriges Gelände.

ENTWICKLUNGEN

Diese Plünderer unterscheiden sich deutlich von den Nachzüglern, denen die Charaktere zuvor begegnet sind. Sie sind alle ähnlich (aber nicht gleich) gekleidet:

schwarze Ledertuniken mit ausgestellten, schwarzen Mänteln.

Dies sind hingebungsvolle Kultisten. Werden sie gefangen genommen, rücken sie ohne einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 20 keine Informationen heraus. Selbst dann geben sie lediglich zu, dass sie Initianten im Drachenkult sind, wie ihre Anführer heißen (Rezmir, Frulam Mondath und Langdedrosa Blauzorn) und dass der Angriff auf Grünstern den Zweck hatte, Schätze für Drachen zu sammeln. Rezmir ist die Ranghöchste unter den Anführern.

Belohnungen. Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde. Die Kultisten haben keine Schätze bei sich, doch ihre Drachenkult-Kleidung und -Waffen könnten für das Eindringen der Charaktere ins Plündererlager von unschätzbarem Wert sein.



FRULAM MONDATH



DAS LAGER

Die Kultisten haben ihr Lager in der Vertiefung eines grob hufeisenförmigen Felsplateaus aufgeschlagen. Die niedrigere Seite des Plateaus erhebt sich sanft aus dem Boden, wird aber schnell steiler und erreicht eine Höhe von 45 Metern. Unten an den Klippen liegen durcheinandergeworfene Felsbrocken. Ebene Oberflächen des Plateaus sowie seine Oberseite ist mit hohem Gras bedeckt, und hier und da wachsen Büsche und dürre Bäume.

ALLGEMEINE MERKMALE

Felsbrocken. Die Felsbrocken stellen schwieriges Gelände dar und bieten Dreivierteldeckung.

Gestrüpp. Das Gestrüpp rund um das Lager erreicht eine Höhe von 1,20 m bis 1,80 m. Es ist robust und von dichtem Wuchs, sodass es schwieriges Gelände darstellt und Dreivierteldeckung bietet.

Höhlen. Die steilen Flanken des Plateaus sind mit flachen Höhlen übersät. Viele der Höhleneingänge sind hinter Felsbrocken oder Gestrüpp verborgen. Charaktere können leicht eine sichere Höhle als Versteck finden, um eine lange Rast einzulegen.

Wachtürme. Die Kultisten haben zwei Wachtürme am Lager errichtet, einen am Eingang zur Vertiefung und einen auf dem Plateau. Beide Türme sind 6 m hoch und bestehen aus groben Holzbalken, die mit Seil zusammengebunden wurden. Sie sind groß genug, um ein paar Ausgucke zu beherbergen. Der Turm am Zugang zur Vertiefung wird von Kobolden bemannt, der Turm in der Höhe von Krieger. Die Wachposten verfügen über Hörner, mit denen sie Alarm blasen können.

Gefangene. Die Gefangenen der Kultisten werden in Bereich 1 festgehalten. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt befinden sich abgesehen von Leosin nur acht Gefangene im Lager. Tagsüber werden sie unter der Aufsicht von 4 **Drachenklaue**n (siehe Anhang B) zur Arbeit gezwungen. Über Nacht werden sie an einen Pfahl in ihrer Hütte gekettet, damit sie nicht fliehen können. Die Ketten sind durch ein einzelnes Vorhängeschloss gesichert, dessen Schlüssel sich im Besitz eines Wachpostens befindet. Man kann das Schloss auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 öffnen. Um die Ketten zu zerreißen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 20 nötig. Fünf Gefangene stammen aus Grünnest, die übrigen drei wurden bei anderen Raubzügen gegen kleine Bauerndörfer im Süden und im Osten ergriffen. Es gab einmal mehr Gefangene, doch viele haben Überarbeitung und Misshandlungen nicht überlebt. Falls es dazu kommt, dass die Gefangenen kämpfen müssen, nutze für sie die Spielwerte von **Gemeinen**.

Erhebungen. Die Flanken des Plateaus erheben sich steil in die Höhe, während der Boden der Vertiefung sich Richtung Osten stetig höher wird. An die Klippe ist eine lange Leiter gebunden, mit der die Wachposten den oberen Wachturm erreichen können.

An den Klippen gibt es viele Klettermöglichkeiten, sodass unter normalen Umständen kein Wurf nötig ist, um sie zu erklimmen. Falls die Charaktere in Eile sind, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 nötig, um die Kletterpartie zu schaffen, ohne abzustürzen. Ist es den Charakteren wichtig, nicht bemerkt zu werden, können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 sicherstellen, dass sich keine Felsen lösen und hinabrumpeln.

Zelte. Die Plünderer wohnen in kreisrunden Hütten, die aus eng zusammengefügt Holz- oder Knochenpfählen bestehen, bedeckt mit Tierhäuten, Schlamm und Grasnarben. Ihr Durchmesser variiert zwischen 3 m und 7,50 m, ihre Höhe zwischen 1,50 m und 3 m. (Die Symbole auf der Karte stellen Ansammlungen von Zelten dar.) Die Hütten im Zugang zur Vertiefung (Ebene 1 auf der Karte) sind von primitivem Bau und mit Tier Schädeln dekoriert. Hier wohnen Kobolde. Kultisten bewohnen die Hütten auf Ebene 2, die stabiler, sauberer und mit Drachendarstellungen bemalt sind. Einige Zelte auf Ebene 2 sind für Gefangene vorgesehen.

Das große Zelt in Bereich 2 steht abseits von den anderen. Hier wohnen Rezmir, Frulam Mondath, Langdedrosa Blauzorn und Azbara Jos. Eine Ehrengarde von 4 **Veteranen** und 4 **Wachdrachlingen** (siehe Anhang B) hält Tag und Nacht vor dem Zelt Wache. Diese schlafen auf ihrem Posten nicht ein, lassen sich nicht überlisten und hören nicht auf Geschichten oder Vorwände. Es ist ihre Aufgabe, niemandem zum Zelt ihrer Anführer vorzulassen, und dieser Aufgabe gehen sie mit Fanatismus nach. Nur Akolythen und Adepten, welchen den Wachen vom Aussehen und von der Stimme bekannt sind, werden vorgelassen.

ALARMBEREITSCHAFT IM LAGER

Während des ersten Tages nach dem Raubzug in Grünnest sind die Kultisten ebenso beschwingt über dessen Ausgang, wie sie erschöpft sind. Rezmir erwartet keine ernsthaften Vergeltungsmaßnahmen der Stadt, und den ganzen Tag über treffen langsamere und verwundete Plünderer langsam im Lager ein. Die Situation im Lager ist konfus, und die Sicherheitsmaßnahmen sind nachlässig. Die meisten Plünderer sind Söldner und Banditen, und nicht einmal die überzeugten Kultisten tragen auf Raubzügen erkennbare Uniformen. Niemand fragt Nachzügler nach Losungen oder Passwörtern. Kurz gesagt: Die Plünderer sind überzeugt, dass niemand sie bis hierher verfolgt hat. Charaktere können einfach in das Lager hineingehen, ohne dass jemand ernsthaft ihre Identität infrage stellt. Tatsächlich werden sie sich umso besser einfügen, je dreister sie vorgehen.

Spieler könnten auf die Idee kommen, ihre Charaktere das Lager bei Tag aus der Deckung zu beobachten und sich erst nachts hineinzuschleichen. Dies kann zwar auch funktionieren, doch das Herumschleichen in der Dunkelheit wird wahrscheinlicher Verdacht erregen, als einfach ins Lager zu gehen, als gehörten die Abenteurer nirgendwo anders hin.

Die größte Gefahr besteht darin, dass jemand die Charaktere von den Kämpfen in Grünnest wiedererkennen könnte. Lass jeden Charakter einen Wurf auf Charisma gegen SG 5 ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass niemand sich an das Gesicht des Charakters erinnert. Bei einem Misserfolg wird jemand im Lager irgendwann (nicht unbedingt sofort, sondern eher, wenn die Erkenntnis am dramatischsten wirkt) den Charakter erkennen. Falls Charaktere die Drachenkult-Ornate der Nachhut tragen, erhalten sie bei diesem Wurf Nachteil. Keiner der Rückkehrer von dem Raubzug sollte in Uniform sein. Der Charakter jedoch, der sich Blauzorn im Zweikampf gestellt hat, erhält einen Malus von -4 auf diesen Wurf. Wenn dieser Charakter Blauzorn irgendwann persönlich gegenübersteht, wird der Halbdrache ihn automatisch erkennen.

Während der Tag sich dahinzieht und die Unruhe sich langsam legt, wird es im Lager immer ruhiger, und die Organisation kehrt zurück. Wachposten kehren zu ihren normalen Routinen zurück. Falls die Charaktere sich nicht vor Sonnenuntergang des ersten Tages ins Lager begeben haben, wird ihnen dies schwerer fallen, da an gewöhnlichen Tagen nicht

viele Plünderer eintreffen oder das Lager verlassen. Die Abenteurer benötigen dann eine gute Verschleierungsgeschichte sowie einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen), um an einer Wachstation mit 5 **Wachen** vorbeizukommen. Dieser Wurf kann nur einmal für die ganze Gruppe abgelegt werden; misslingt er, können die Charaktere sich nicht mehr herausreden. Wenn die anfängliche Gelegenheit, ins Lager zu kommen, vergangen ist, müssen die Charaktere auf Heimlichkeit oder List zurückgreifen. Sie könnten zum Beispiel vom Osten her das Plateau erklimmen und im Schutz des Gestrüpps bis dahin vordringen, wo die Klippe über dem Lager aufragt. Von dort könnten sie das Lager beobachten oder im Schutz der Dunkelheit die Felsen hinabklettern.

Falls die Leichen ermordeter menschlicher Kultisten oder Wachposten gefunden werden, wird das ganze Lager in Alarmbereitschaft versetzt. Ein einzelner toter Kobold wird nicht viel Aufmerksamkeit erregen, aber eine große Zahl toter Kobolde schon. Wird das Lager in Alarmbereitschaft versetzt, muss jeder Charakter, der sich darin aufhält, einen Wurf auf Charisma gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg wird der Charakter als Fremder und Eindringling erkannt. Jemand schreit Zeter und Mordio, was schnell eine Menge Publikum anlockt. Ergibt der Wurf ein Ergebnis von 10 oder weniger, wird der Charakter von dem Kampf in Grünnest erkannt. Die Charaktere haben nun die Chance, aus dem Lager zu fliehen, wenn sie sofort zum Angriff übergehen und sich den Weg freikämpfen, doch wenn sie zögern oder anfangen, Geschichten



zu erzählen, werden sie schnell von einer Masse **Kultisten** umstellt, die fünf zu eins in der Überzahl sind.

Versuchen die Charaktere, die Zahlen der Lagerbewohner einzuschätzen, kommen sie auf ungefähr einhundert Kobolde und insgesamt etwa achtzig Banditen, Wachen und Kultisten – was effektiv auf unendlich viele Feinde hinausläuft, falls die Charaktere auf die Idee kommen, sie alle zu bekämpfen.

ERWISCHT!

Wenn die Charaktere gefangen genommen werden, nimmt man ihnen die Waffen weg, fesselt ihre Hände und führt sie Frulam Mondath vor, die über sie urteilt. Sie fragt einen nach dem anderen, wer sie sind, wo sie herkommen und was sie im Lager verloren haben.

- Falls einer von ihnen von den Kämpfen in Grünnest wiedererkannt wurde, ist es egal, was die Charaktere sagen: Mondath verurteilt sie alle zum Tode. Die Hinrichtung soll am nächsten Tag stattfinden, nachdem die Charaktere die Nacht neben dem Mönch Leosin an Pfähle gefesselt verbringen dürfen. Den Abenteurern bleibt nur diese Nacht, um ihrem Schicksal zu entgehen. Sie könnten sich aus ihren Fesseln winden, einen Kultisten bestechen oder bezaubern oder auf kluge Weise einen Zaubertrick einsetzen. Wenn alle Stränge reißen, enthüllt Leosin, dass an seinem Körper ein Messer versteckt ist, mit dem die Abenteurer sich und ihn losschneiden können.
- Falls die Charaktere zugeben, aus Grünnest zu kommen und Feinde des Kults zu sein, ist der Effekt derselbe, als wären sie erkannt worden.
- Falls die Charaktere Mondath belügen – zum Beispiel, indem sie behaupten, dass sie neue Rekruten seien und es sich um ein großes Missverständnis handelt, oder dass sie sich den Kult erst einmal genau anschauen wollten, bevor sie sich entscheiden, sich ihm anzuschließen –, vergleiche die Ergebnisse ihrer Würfe auf Charisma (Täuschen) mit dem Ergebnis von Mondaths Wurf auf Weisheit, um festzustellen, ob sie ihnen glaubt. Gib den Charakteren Vorteil oder Nachteil auf ihre Würfe, wenn ihre Lügen besonders plausibel bzw. unglaubwürdig erscheinen. Vergleiche die Wurfsergebnisse für jeden Charakter einzeln. Diejenigen, denen Mondath glaubt, werden auf freien Fuß gesetzt, aber beobachtet und aufgehalten, wenn sie das Lager verlassen wollen. Diejenigen, denen Mondath nicht glaubt, werden wie oben beschrieben zum Tode verurteilt.

DAS LAGER ERKUNDEN

Die Charaktere können viel erfahren, wenn sie sich im Lager umsehen. Wenn die Charaktere sich als Kultisten ausgeben, können sie im Gespräch mit anderen Kultmitgliedern (vorsichtig) versuchen, etwas über die Pläne und langfristigen Ziele des Kults herauszubekommen. Zur Feststellung von Reaktionen oder beim Versuch, einen Gefallen gewährt zu bekommen, gilt die Einstellung der meisten Kultisten als gleichgültig. Kobolde sind weniger hilfsbereit; wenn Charaktere Würfe auf Charisma ablegen, um die Reaktionen der kleinen Kreaturen festzulegen, gelten diese als feindselig.

Die Charaktere können durch Beobachten und das Stellen von Fragen die folgenden Informationen erfahren. Sie müssen jedoch behutsam vorgehen und es vermeiden, durch zu viele Fragen oder das Einmischen in Dinge, die sie nichts angehen, Aufmerksamkeit zu erregen. Zögere nicht, jedes Mal, wenn sie „zu neugierig“ erscheinen, einen weiteren Wurf auf Charisma zu verlangen, um festzustellen, dass sie nicht doch aus Grünnest erkannt werden.

- Dies ist ein Lager des Drachenkults – preiset die Herrlichkeit Tiamats! (Einige Kultisten erheben die rechte Hand mit ausgestreckten Fingern, wenn sie die Herrlichkeit Tiamats preisen. Dies repräsentiert die fünf Köpfe der Drachenkönigin. Andere lassen zwei Finger dabei eingezogen; dies zeigt, dass Tiamats Macht versteckt ist. Die Geste ist nicht verbindlich, doch Adepten und besonders fanatische Kultisten betrachten jene wohlwollend, die sie aufrichtig benutzen.)
- Nicht alle Anwesenden sind vollwertige Kultmitglieder. Viele sind Initianten, die für ihre Aufnahme arbeiten, und noch mehr sind schlichte Söldner, die für die Verstärkung des Lagers bei Raubzügen oder bei feindlichen Angriffen angeheuert wurden.
- Die Kobolde sind hier, da die Tatsache, dass sie Drachen verehren, sie zu leichten Manipulationszielen für Rezmir und andere ranghohe Kultisten macht. Mitglieder anderer Völker mögen sie jedoch nicht besonders und misstrauen ihnen.
- Die Nahrungsversorgung des Lagers wird durch Jäger sichergestellt, die im Grasland Antilopen und anderes Großwild erlegen. Der größte Teil des Fleisches wird von den Kultisten und ihren Verbündeten verbraucht, doch ein kleiner Teil wird in der Höhle aufbewahrt, um als Futter für die Schlüpflinge zu dienen.
- Der Kult hat in großem Umkreis kleine Raubzüge durchgeführt, um Schätze zu sammeln. Grünnest war das nächstliegende Ziel, die größte der überfallenen Städte und der profitabelste Raubzug – preiset die Herrlichkeit Tiamats!
- Gefangene werden zur Zwangsarbeit eingesetzt. Es ist schon vorgekommen, dass einige davon „konvertierten“ und zu loyalen Anhängern des Drachenkults wurden, doch die meisten sterben irgendwann an Überarbeitung und Unterernährung. Sie werden dann an Drachlinge oder an die Schlüpflinge in der Höhle verfüttert.
- Der Zutritt zur Höhle im hinteren Bereich des Lagers (Bereich 4) ist allen außer jenen, denen Mondath und Rezmir die Befugnis erteilt, untersagt. Hierzu gehört eine Handvoll Wachen und Kobolde. Die Höhle ist im Lager als „die Kinderstube“ bekannt; es ist ein offenes Geheimnis, dass Rezmir plant, hier ein Gelege Dracheneier auszubrüten.
- Die schwarze Halbdrachin Rezmir kam vor einigen Monaten in diese Gegend, und sie sorgte für die Errichtung des Lagers. Alltägliche Führungsaufgaben werden von Mondath erledigt.
- Der blaue Halbdrache Blauzorn ist Rezmirs rechte Hand und meist in ihrer Nähe. Er folgt einem starren Ehrbegriff, doch man möchte ihn nicht wütend machen.
- Die Mutter der Drachen – preiset die Herrlichkeit Tiamats – wird wiederkehren, und wenn dieser Tag kommt, werden alle Nationen der Welt vor ihrer Majestät erzittern!
- Rezmir ist sehr an diesem Mönch interessiert. Warum würde sie ihn sonst so lange am Leben lassen? Man kann nur spekulieren, was sie von ihm erfahren will, aber ihr willt nicht in der Haut dieses Halbfelfen – oder was davon übrig ist – stecken, wenn die Verhöre ernst werden.
- Das Beutegut aus nahen Siedlungen wird in der Höhle aufbewahrt. Niemand außer Rezmir weiß, wie viel es genau ist, aber es muss mittlerweile ein ganz schöner Haufen sein.

Abgesehen von der Gefahr, erkannt zu werden, gehen die Charaktere im Lager das Risiko ein, zum Arbeitseinsatz eingeteilt zu werden. Ein Offizier könnte Abenteurer dazu verdonnern, einige Stunden bei der Nahrungszubereitung zu helfen, Wache auf einem Turm zu stehen, Waffenübungen zu machen oder sogar Tierkot wegzumachen (normalerweise eine Aufgabe für Gefangene, doch von diesen gibt es derzeit zu wenige im Lager).

LEOSIN ERLANTHAR

Der Mönch ist im hinteren Teil des Lagers (Bereich 3) an einen Pfahl gefesselt. Er wurde brutal verprügelt, und ihm wurden Essen und Trinken vorenthalten, um seinen Willen zu brechen. Informanten überall an der Schwertküste haben Rezmir informiert, dass Leosin Nachforschungen zur Geschichte und den jüngsten Tätigkeiten des Kults angestellt hat. Die Wyrmsprecherin will wissen, wie viel Leosin in Erfahrung bringen konnte und mit wem er sein Wissen geteilt hat. Rezmir hält es für einen großen Glücksfall, dass Leosin während des letzten Raubzugs ergriffen werden konnte.

In Wirklichkeit war es jedoch kein Glück – zumindest nicht für Rezmir. Leosin hatte die letzten Angriffe analysiert und war zu dem Schluss gekommen, dass die Zeit für einen größeren Kultangriff gekommen war. Er wusste auch, dass Grünstet zwar wohlhabend, aber schlecht verteidigt war, was das Städtchen zum wahrscheinlichsten Ziel dieses Angriffs machte. Also wartete er ab, was er für den richtigen Zeitpunkt hielt, und besuchte die Stadt mit der Absicht, dort zu bleiben bis etwas passierte. Seine Beobachtungen zahlten sich aus. Er entfernte sich in der Nacht von seinen Begleitern und schloss sich den Plünderern auf ihrem Rückzug an, in der Hoffnung, so mehr über die Pläne des Kults und die Position ihres Lagers zu erfahren. Nach Sonnenaufgang erblickte Rezmir ihn jedoch, woraufhin der Mönch bald überwältigt und gefangen genommen wurde.

Dieser Teil der Pläne Leosins hat einigermaßen funktioniert. Er weiß nun die meisten Dinge, die oben unter „Das Lager erkunden“ aufgelistet sind. Zu seinem Unglück hat sich die Gefangenschaft jedoch als schonungsloser herausgestellt, als er erwartet hatte. Sein Verstand und sein Wille sind zwar noch stark, doch sein körperlicher Zustand lässt sehr zu wünschen übrig.

Trotz aller Gefahr ist Leosin nicht restlos glücklich damit, dass die Charaktere gekommen sind, um ihn zu retten. Er ist überzeugt, noch mehr erfahren zu können, und er ist bereit, das Risiko einzugehen. Da er aber zu schwach ist, um sich zu wehren, können die Charaktere ihn problemlos gegen seinen Willen mitnehmen, so sie das wollen. Er kann ohne Hilfe mit einer Bewegungsrate von 6 m gehen und kämpft mit den Spielwerten eines Gemeinen mit Nachteil auf Angriffswürfen. Wenn die Charaktere ihn nicht aus dem Lager bringen, bricht er selbst aus. Er weigert sich später, darüber zu reden.



Falls Charaktere gefangen und gemeinsam mit Leosin gefesselt werden und ihre Fluchtversuche scheitern, enthüllt der Mönch, dass ein kleines Messer in seinem Stiefel versteckt ist. Die Charaktere können sich und ihn damit losschneiden. Leosins Abwesenheit wird nach fünf Minuten bemerkt, woraufhin im Lager Alarm geschlagen wird. Eine improvisierte Leosin-Attrappe an seiner statt verzögert den Alarm um zwanzig Minuten. Wird ein toter oder bewusstloser Kultist (vorzugsweise ein Halbellf) an Leosins Stelle angebunden, gewinnen die Eindringlinge einen Vorsprung von zwei Stunden, ehe das Fehlen des Mönchs entdeckt wird.

BELOHNUNGEN

Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde.

In dieser Episode finden nicht viele Kämpfe statt, sie präsentiert aber viele Herausforderungen, für welche die Charaktere ebenfalls belohnt werden sollten. Die unten aufgelisteten Belohnungen stellen nur Vorschläge dar; du kannst sie nach eigenem Ermessen anpassen oder erweitern. Wenn sie besonnen vorgehen und alle Möglichkeiten im Lager gut nutzen, können die Charaktere Stufe 3 erreichen; dies ist jedoch nicht notwendig.

- Wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt, erreichen die Charaktere bei Abschluss dieser Episode die 3. Stufe.
- In das Kultistenlager und wieder hinausgelangen, ohne einen Alarm auszulösen oder ergriffen zu werden: 100 EP pro Charakter.
- In das Kultistenlager und wieder hinausgelangen, ohne Verdacht zu erregen: zusätzlich 100 EP pro Charakter.
- Leosin retten: 250 EP pro Charakter.
- Eine Attrappe oder einen Ersatz an Leosins Stelle hinterlassen: zusätzlich 50 EP pro Charakter.
- Weitere Gefangene retten: 25 EP pro lebend aus dem Lager gebrachten Gefangenen.
- Ohne Leosins Hilfe eine der Informationen unter „Das Lager erkunden“ in Erfahrung bringen: 25 EP pro Charakter.

Sobald die Charaktere sicher nach Grünstet zurückkehren – mutmaßlich mit Leosin im Schlepptau –, kann der Mönch sie in Details einweihen, die ihnen bei ihrer eigenen Erkundung des Lagers entgangen sind. Die Mönche, die ihn begleitet hatten, sind heilfroh, ihn lebend wiederzusehen. Auch die Familien anderer befreiter Gefangener sind ebenso dankbar für die Rettung ihrer Angehörigen. Vogt Nachthügel zahlt jedem der Charaktere die versprochenen 250 GM und würdigt ihre Tapferkeit und ihren Wagemut in aller Öffentlichkeit.



EPISODE 3: DIE DRACHENBRUTSTÄTTE

Leosin benötigt einige Tage, um sich von seiner Gefangenschaft zu erholen. Wenn er wieder gesund ist, plant er, nach Elturel zu reisen. Dort möchte der Mönch seine Erkenntnisse an Ontharr Frume weitergeben, einen Paladin des Torm, der seine Besorgnis über die zunehmende Aktivität des Drachenkults teilt. Leosin bitte die Charaktere um einen Gefallen:

„Nach allem, was ihr für mich und für die Leute von Grönnest getan habt, fällt es mir schwer, euch um noch mehr zu bitten. Ich bin jedoch in einer Notlage und wage zu hoffen, dass ihr mir noch einmal helfen werdet. Ich möchte, dass ihr zum Lager der Kultisten zurückkehrt. Ihr kennt euch jetzt dort aus. Falls die Kultisten einen weiteren Raubzug planen, eine große Zahl von ihnen abzieht oder etwas von Bedeutung in diese Höhle gebracht oder herausgetragen wird, muss ich es wissen. Vielleicht könnt ihr sogar wieder ins Lager hineingelangen; das wäre die beste Möglichkeit festzustellen, ob sich irgendetwas getan hat.“

„Ich schlage vor, euch nicht gefangen nehmen zu lassen,“ fügt er mit schiefem Lächeln hinzu.

Falls die Charaktere als Karawanenwächter engagiert waren, bietet Leosin ihnen dasselbe, was ihr alter Arbeitgeber ihnen zahlte, plus 20 Prozent. Sind sie gerade nicht in Anstellung, bietet er 150 GM pro Person. Er ist bereit, mit sich handeln zu lassen; die Mission ist von hoher Wichtigkeit, und niemand sonst, dem Leosin ihre Erfüllung zutraut, steht zur Verfügung. Wenn die Charaktere einschlagen, bittet der Mönch sie, ihn nach Abschluss ihres Auftrags in der Stadt Elturel aufzusuchen. Dort sollen sie sowohl Bericht erstatten als auch ihre Bezahlung erhalten. Sollte Leosin die Stadt bei Eintreffen der Charaktere bereits verlassen haben, können sie stattdessen mit dem Paladin Ontharr Frume sprechen.

Der Mönch denkt nicht, dass die Charaktere alles stehen und liegen lassen und sofort zum Lager aufbrechen müssen. Er erwartet keine plötzlichen Veränderungen in den Plänen und Vorgehensweisen der Kultisten. Hier irrt sich Leosin, da er unterschätzt, wie alarmiert die Wyrmgespröcherin durch seine Anwesenheit in Grönnest ist. Rezmir weiß, dass Leosin Nachforschungen zum Drachenkult anstellt. Sie weiß jedoch nicht, ob das Auftauchen des Mönchs in Grönnest Zufall war, der Instinkt Leosins oder ein Zeichen dafür, dass alle Pläne des Drachenkults kompromittiert sind. Sie wird das Risiko nicht eingehen und begibt sich auf der Stelle mit allen angesammelten Schätzen in Richtung Norden.

VERLASSENES LAGER

Bei ihrem Eintreffen am Lager finden die Charaktere dieses größtenteils verlassen vor. (Wenn sie hiergeblieben waren, konnten sie den hastigen Abbau und die Aufgabe des Lagers miterleben.) Die stinkenden Koboldhütten (jene auf Ebene 1) wurden niedergebrannt, die Hütten auf Ebene 2 und beide Wachtürme stehen noch. Jeder kann an den zahlreichen Fußspuren erkennen, dass die Kultisten in kleinen Gruppen in alle Himmelsrichtungen davongezogen sind. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 enthüllt, dass die meisten Wagen und Lastentiere das Lager in Richtung Westen verlassen haben.

Im Lager verbleiben noch einige Jäger, die Kobolde, die für die Drachenbrutstätte in den Höhlen sorgen, Frulam Mondath mit ihren Wächtern und Langdedrosa Blauzorn. Die Hütten werden nur noch von den Jägern benutzt, alle anderen wohnen nun in der Brutstättenhöhle. Aktivitäten und Wachposten vor dem Höhleneingang sollten die Aufmerksamkeit der Charaktere gewinnen.

Fast jeden Morgen verteilen sich die Jäger im Grasland, um Antilopen und andere Wild zu jagen. Sie reiten auf Pferden und nehmen jeweils ein zweites Pferd mit, um das frisch aufgebrochene Wild zum Lager zu transportieren. Dorthin kehren die Jäger nicht unbedingt allabendlich zurück. Sie bleiben auf der Pirsch, bis sie eine Ladung Fleisch mitzubringen haben. Die Grünfelder sind gute Jagdgründe, sodass die Jäger selten mehr als eine oder zwei Nächte im Freien verbringen müssen. Bei den Jägern handelt es sich um 4 **Kundschafter**; wirf einen W4, um festzulegen, wie viele davon sich bei Eintreffen der Charaktere im Lager aufhalten. Sie sind keine überzeugten Kultisten und werden Charaktere beim Eintritt in das Lager nicht anhalten, angreifen, nicht einmal die Kultisten warnen. Sie halten es für unter ihrer Würde, Wache zu stehen.

Die wortkargen Jäger werden wissbegierigen Charaktere eine große Hilfe sein. Sie unterhalten sich am ehesten mit Waldläufers; bei anderen Fremden werden sie bloß nicken, mit dem Finger zeigen, den Kopf schütteln, finster dreinschauen und Antworten von nicht mehr als einem oder zwei Worten geben. Wenn die Charaktere sie zum Sprechen bringen, können die Jäger berichten, wie das Lager binnen Stunden aufgelöst wurde, nachdem das Entkommen des gefangenen Halbelfen festgestellt wurde. Kisten aus den Höhlen wurden auf Wagen und Packtiere geladen und nach Westen transportiert. Einige Plünderer sind noch in der Höhle: die Purpurträgerin (Mondath), der „Drachenmann“ (Blauzorn), die besseren Krieger und die „Drachenhunde“ (Kobolde). Solange die Kultisten gutes Geld für frisches Fleisch zahlen, jagen die Spurenleser weiter für sie. Was die Höhle ansonsten enthält, interessiert sie nicht.

Eine gründliche Durchsuchung des Lagers dauert ungefähr zehn Arbeitsstunden, die die Charaktere unter sich aufteilen können (suchen zum Beispiel fünf Charaktere, dauert die Durchsuchung zwei Stunden). Lasse die Charaktere nach einer Stunde einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, stellt der Charakter fest, dass die vielen zurückgelassenen Dinge ausnahmslos Ausschuss darstellen: zerbrochene Keramik, rostige Messer, schmutzige Kleidung und Bettwäsche, billiges Kochgeschirr sowie Wein, der zu Essig geworden ist. Einige dieser Dinge könnten für Bewohner von Grünest nützlich sein, die alles im Feuer verloren haben, doch sind sie als Beutegut ohne Wert.

ALLGEMEINE MERKMALE

Von den Dingen, die im Lager noch übrig sind, ist einzig die Höhle selbst von Interesse (Bereich 4 auf der Karte des Lagers). Charaktere können sie vom Lager aus sehen. Dort sind die hiergebliebenen Kultisten zu finden, ein

Dracheneier-Gelege, ein Sondertrupp Kobolde, die sich um die Eier kümmern, sowie die zahlreichen Fallen, welche die Kobolde zum Schutz ihres Heims gestellt haben. Die Eier sind für den Kult von besonderer Wichtigkeit; sie stehen jedoch zu kurz vor dem Ausschlüpfen, als dass man gewagt hätte, sie mitzunehmen. Rezmir hat sie bei einem aus ihrer Sicht angemessenen Wachtrupp unter der Führung von Frulam Mondath und Langdedrosa Blauzorn zurückgelassen.

Decken. Die Decken in den Kavernen sind 4,50 m hoch. Die Decken in den Höhlen, die von Menschen bewohnt werden (Bereiche 11, 12 und 13), sind 3 m hoch.

Licht. Bei Tag herrscht in den Bereichen 1 und 2 helles, in den Bereichen 3 und 4 dämmriges Licht. Alle anderen Bereiche sind dunkel, solange nichts anderes angemerkt ist.

Geräusche. Die Kavernen sind von undeutlichen Geräuschen erfüllt: tropfendes Wasser, kratzende Nagetiere, krabbelnde Eidechsen, das Stöhnen des Winds, wenn er über den Eingang zieht. In diesen gewöhnlichen unterirdischen Geräuschen gehen das Geschepper, das Gedröhne und das Gerede der Kobolde und Kultisten unter. Entlang der Hauptkammer (Bereiche 1–5) breiten Geräusche sich gut aus, sodass ein Kampf in einem dieser Bereiche in den anderen vier gehört wird. Anderswo hallen gewöhnliche Geräusche verwirrend wider und gehen im Hintergrundrauschen verloren. Ein Schrei jedoch ist weithin zu hören, und Kampfgeräusche sind in den Tunneln 9 m weit hörbar und erregt Aufmerksamkeit, wenn sie länger als 3 Runden anhalten.

UMHERSTREIFENDE MONSTER

Kobolde bewegen sich bei ihren alltäglichen Aufgaben frei in den Höhlen, und Charaktere können zufällig auf sie stoßen. Wirf jedes Mal, wenn Charaktere die Bereiche 3 bis 10 zum ersten oder zum wiederholten Mal betreten, einen W6! Wirfst du eine 1, sind Monster anwesend. Wirf auf die Tabelle „Begegnungen Episode 3“, um festzulegen, worauf die Charaktere treffen. Diese zufällig bestimmten Monster werden zu den in der Bereichsbeschreibung erwähnten Monstern hinzugezählt. Lege diesen Wurf auf jeden Fall ab, bevor die Charaktere den Bereich betreten – beide Monstergruppen haben die Chance auf eine Überraschungsrunde.

BEGEGNUNGEN EPISODE 3

W6	Begegnung
1	4 Kobolde
2	6 Kobolde, 2 Geflügelte Kobolde
3	3 Geflügelte Kobolde
4	5 Geflügelte Kobolde
5	2 Geflügelte Kobolde, 1 Wachdrachling (Anhang B)
6	2 Wachdrachlinge (Anhang B)

1. HÖHLENEINGANG

Der Höhleneingang ist breit und hoch, doch die Decke wird bald niedriger, bis sie nur noch 4,50 m hoch ist. Im Eingang stehen 2 **Drachenklauen** (siehe Anhang B) Wache. Ihre Position liegt etwa 9 m im Höhleninneren in der Nähe der Wände und der Säule, sodass sie zwar nicht versteckt sind, aber auch nicht unübersehbar. Wenn Charaktere die Höhle von außen betrachten – etwa von dem Plateau, wo die Treppe von Ebene 1 zu Ebene 2 führt –, entdecken sie eine der Drachenklauen.

Falls die Charaktere sich offen durch das Lager nähern, entdecken die Drachenklauen sie automatisch und ziehen sich zu Bereich 2 zurück, wo sie sich auf die Lauer legen. Wenn die Charaktere sich still und leise von der Seite dem Höhleneingang nähern, werden sie nicht entdeckt. Sie haben dann die Chance, die Drachenklauen zu überraschen.

2. VERBORGENER DURCHGANG

Wenn die Wachposten am Höhleneingang die näherkommenden Charaktere entdeckt haben, warten sie hier, bis diese in Sichtweite kommen, und versuchen einen Angriff aus dem Hinterhalt. Lege fest, ob die Charaktere überrascht sind.

Der Durchgang am Ende dieser Nische liegt in tiefen Schatten und ist durch eine geschickt gearbeitete Felsfalte versteckt. Er ist nur für jemanden offensichtlich, der bis zum Ende der Nische geht; von anderswo in der Höhle kann man den Durchgang nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken.

Auf der Treppe hinab zu Bereich 3 ist eine Falle. Siehe die Beschreibung dieses Bereichs für Einzelheiten.

3. PILZGARTEN

Die Kobolde ziehen in dieser Höhle Pilze, um das von den Jägern gebrachte Fleisch zu ergänzen. Unter die gewöhnlichen Pilze sind einige Violette Pilze gemischt. Die Böschung von Bereich 2 ist 3 m hoch. Auf der Treppe ist eine Falle; siehe unten.

Der Eingangsbereich der Höhle endet hier an einer drei Meter hohen Böschung. Zu eurer Rechten wurde eine breite Treppe in den Felsen gehauen. Die tieferliegende Höhle ist mit von einem Teppich aus Pilzen bedeckt, einige wenige Zentimeter hoch, andere fast so hoch wie ein erwachsener Mensch. Es führen zwei Pfade durch die Pilze; einer rechts und einer links.

Auf den ersten Blick gibt es keine Unterschiede zwischen den beiden Pfaden. Am rechten Pfad stehen 4 **Violette Pilze**; der linke Pfad ist frei von solch gefährlichen Gewächsen. Die Violetten Pilze können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 zwischen den anderen Pilzen ausgemacht werden; dies ist jedoch nur vom Fuß der Treppe möglich, nicht von oben auf der Böschung. Eine sorgfältige Betrachtung der Pfade kann außerdem feststellen, dass nur der linke Pfad regelmäßig benutzt zu werden scheint.

TREPPENFALLE

Die Treppe ist so konstruiert, dass ihre untersten Stufen zu einer Rampe zusammenklappen, die einen Charakter direkt zum Fuß der Violetten Pilze rutschen lässt. Wurf einen beliebigen Würfel, wenn ein Charakter die Treppe hinabgeht; bei einem ungeraden Ergebnis löst der Charakter die Falle aus. Ein aktiv nach Fallen suchender Charakter kann die manipulierte Treppenstufe mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden. Die Kobolde und die Wächter wissen natürlich, wo sie nicht hintreten dürfen.

4. BLUTMÜCKENBAU

Einige Pilze aus Bereich 3 haben sich in diesen Bereich ausgebreitet, doch in erster Linie handelt es sich bei dieser Höhle um den Bau einer Fledermauskolonie. Zwischen den Fledermäusen verstecken sich 10 **Blutmücken**. Die Fledermäuse halten sich nur zwischen Sonnenauf- und Sonnenuntergang hier auf, die Blutmücken sind aber immer hier. Für gewöhnlich ernähren die Blutmücken sich von den zahlreichen Fledermäusen und lassen andere Höhlenbewohner in Frieden – aber nicht immer.

Die Charaktere bemerken tote Fledermäuse auf dem Boden (Opfer der Blutmücken). Wenn jemand deswegen nach oben schaut, bemerkt er mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10, dass die Höhlendecke über und über mit Fledermäusen bedeckt ist. Um die Fledermäuse nicht aufzuscheuchen, müssen die Charaktere sehr leise weitergehen. Hierfür ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 notwendig. Misslingt dieser Wurf

drei oder mehr Charakteren, werden die Fledermäuse durch die Geräusche aufgeschreckt, lassen sich von der Decke fallen und fliegen in einer blendenden Wolke aus flatternden und quietschenden Tieren durch die Höhle. Die Fledermäuse stellen keine Gefahr dar, doch der Lärm, den sie machen, übertönt andere Geräusche, und zwischen ihnen kann man nicht weiter sehen als 1,50 m. Außerdem werden die opportunistischen Blutmücken aktiv und nutzen das Durcheinander, um anzugreifen. Sie erhalten im Fledermaussturm einen Bonus von +2 auf ihre RK.

Sobald es in Bereich 4 fünf Minuten lang ruhig war, beruhigen sich die Fledermäuse und kehren zu ihren Schlafplätzen an der Decke zurück.

Ein Speer mit schartiger Klinge liegt am oberen Ende der Treppe zu Bereich 6 auf dem Boden. Kobolde nutzen die Waffe, um die Falle am Fuß der Treppe zu umgehen (siehe Bereich 6).

5. EINDRINGENDE TROGLODYTEN

Jede Böschung ist 3 m hoch.

Die Kobolde nutzen diesen Teil der Höhle als Müllkippe. Neben gewöhnlichem Müll, wie etwa kaputte Keramik, fauliges Korbwerk und von Mäusen angeknabberte Seile, haben sie hier auch Dinge weggeworfen, die aus der Entfernung noch nützlich aussehen: Altkleider, abgetragene Stiefel, auseinanderfallende Bücher, Lampen mit Sprung und so weiter. Diese Dinge gehörten zum Teil Gefangenen, die gestorben sind, und zum Teil wurden sie bei Raubzügen mitgebracht, dann aber als Tiamats unwürdig beurteilt. Charaktere, die diesen Bereich von der Böschung herab betrachten, sehen verführerische Blitzer von Metall (Gürtelschnallen ohne Gürtel) und Pergament (durch Wasserschaden unlesbare Bücher).

Ein starker, fauliger Gestank liegt in der Luft. Troglodyten, die noch tiefer unter der Erde leben, dringen gelegentlich durch Spalten im Gestein in diese Höhle ein (auf der Karte nicht verzeichnet). Falls die Charaktere nur einen flüchtigen Blick auf diesen Bereich werfen und dann weiterziehen, passiert hier nichts. Verbringen sie jedoch Zeit mit dem Durchsuchen der Höhle, greifen 4 **Troglodyten** an. Wenn du dieses Gewölbe für weitere Abenteuer ausbauen willst, sind die Spalten im Gestein hierfür geeignet. Wenn nicht, sind sie schlicht zu schmal, als dass Charaktere sich hindurchzwängen könnten – oder du verzichtest ganz auf Spalten und Troglodyten.

SCHÄTZE

Eine ausführliche Durchsuchung der Müllhalde dauert 10 Minuten und fördert ein Objekt zutage, für das der Aufwand sich lohnt: ein Beutelchen mit sechs Schmucksteinen (jeweils 10 GM) und 8 Halbedelsteinen (jeweils 50 GM), das von den Kobolden übersehen wurde. Die Troglodyten besitzen nichts, was man anfassen möchte.

6. FLEISCHKÜHLRAUM

Der Vorhang vor dem Eingang zu dieser Kaverne ist mit einer Falle versehen. Siehe „Vorhangfalle“ unten für Einzelheiten.

Am Fuß dieser steilen Treppe hängt ein Vorhang vor dem Durchgang. Er besteht aus Hunderten von schweren Lederstreifen, jeder so breit wie eine menschliche Hand. Die Streifen sind an der Decke befestigt und lang genug, um auf dem Boden aufzuliegen. Der Vorhang reicht von Wand zu Wand. Das Leder stammt von diversen in der Gegend vorkommenden Tieren und ist schlecht gegerbt. Der Vorhang hat mehrere Schichten, sodass ihr nicht hindurchsehen könnt.

In dieser Höhle ist es von Natur aus immer kalt. Die Temperatur liegt unabhängig von der Jahreszeit ein paar Grad über dem Gefrierpunkt. Große Teile des Fleisches, das die Jäger herbeischaffen, wird von Kultisten und Kobolden verzehrt; der Überschuss wird hier aufbewahrt, um die Drachenjungen zu füttern, wenn sie schließlich schlüpfen. Die Kadaver sind teils mehrere Monate alt, teils frisch. Das Fleisch ist nicht gefroren, sondern lediglich kalt, sodass die älteren Stücke langsam anfangen, schlecht zu werden.

Eure Nasen werden vom Geruch alten Blutes angegriffen, das in getrockneten Pfützen den Boden bedeckt. In der Kammer befinden sich in regelmäßigen Abständen vier Säulen, die vom Boden bis zur Decke reichen. Zwischen den Säulen hängen wie Wäscheleinen Ketten mit Haken, an denen Tierkadaver hängen. Ihr seht ausgenommene Antilopen, Rehe, Ziegen, etwas, was eine Großkatze sein könnte, und sogar ein paar kleine Bären. Dem Geruch nach hängen Teile dieses Fleisches schon recht lange hier.

In dieser Höhle gibt es nichts von Wert.

VORHANGFALLE

Hunderte Widerhaken aus Metall in der Größe großer Angelhaken sind in Fellresten verborgen, die noch an den Lederstreifen hängen. Die Widerhaken sind mit Gift überzogen. Jeder Charakter, der sich durch den Vorhang bewegt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Erfolg kommt er unbeschadet hindurch; bei

einem Misserfolg erleidet er 5 (1W10) Giftschaden, und sein Trefferpunktmaximum wird um 5 reduziert. Dieser Abzug hält bis zum Abschluss einer langen Rast an.

Eine sorgfältige Untersuchung der Lederstreifen, gemeinsam mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10, entdeckt die Widerhaken; anders sind sie nicht zu finden. Kobolde, die diese Treppe benutzen, bringen den unbrauchbaren Speer aus Bereich 4 mit. Damit schieben sie die Lederstreifen auf die linke Seite des Korridors und klemmen den Schaft der Waffe in eine Fassung im Boden. So werden die Lederstreifen aus dem Weg gehalten, während sie die Kammer sicher betreten und verlassen können.

7. DRACHLINGSBRUTSTÄTTE

Der kurze, breite Durchgang zwischen den Bereichen 4 und 7 ist mit einer Falle versehen. Siehe „Stachelfalle“ unten für Einzelheiten. Einfache Öllampen beleuchten den Bereich mit flackerndem, dämmrigem Licht. Die Kammer beherbergt **4 Kobolde** und **1 Geflügelten Kobold**. Diese Kreaturen halten sich im oberen Teil der Kammer auf.

Im unteren Teil führten die Kultisten die Rituale zur Erschaffung ihrer Wachdrachlinge durch. Diese Kreaturen sind nun hier untergebracht. Die steile Böschung ist 3 m hoch. Am rechten Ende der Böschung führt eine hölzerne Treppe nach unten. Die Treppe ist bis zu einer Höhe von 3 m von einem stabilen Eisenkäfig umgeben, der verhindern soll, dass nicht abgerichtete Drachlinge die Treppe hoch gelangen. An einem Holzdübel am oberen Ende der Treppe hängt ein Schlüssel; damit kann man das verschlossene Tor am Fuß der Treppe öffnen.



Ein Gestell an der südwestlichen Wand enthält Werkzeug, das zur Dressur der Drachlinge verwendet wird: lange Stangen mit Seilschlingen am Ende, mit denen man junge Drachlinge einfängt und kontrolliert; Leinen und Halsbänder; scharfe Stachelstöcke; Waffenattrappen aus Holz sowie menschengroße Strohfiguren aus Segeltuch, denen lächerliche Gesichtsausdrücke aufgemalt wurden.

Der untere Bereich liegt in tiefen Schatten. Zurzeit beherbergt er 3 **Wachdrachlinge** kurz vor Abschluss ihrer Ausbildung. Sie sind noch nicht ganz ausgewachsen und haben deshalb die gewöhnlichen Spielwerte eines Wachdrachlings, aber nur 33 Trefferpunkte. Um die Kreaturen von der Böschung entdecken zu können, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 nötig; das Absuchen der Grube mit einer Blendlaterne gewährt Vorteil auf diesen Wurf. Wenn die Charaktere rohes Fleisch an die Böschung bringen, glauben die Drachlinge, gefüttert zu werden, und kommen ins Licht. Betreten Charaktere die Grube, egal ob über die Treppe, oder indem sie die Böschung hinabklettern, greifen die Drachlinge an.

Falls die Charaktere die Drachlinge entdecken und von der Böschung aus angreifen, erheben diese ein Geheul, welches 6 **Kobolde** und 3 **Geflügelte Kobolde** aus Bereich 8 anlockt. Mindestens eine dieser Kreaturen versucht, an den Charakteren vorbeizukommen und das Tor an der Treppe zu öffnen, damit die Drachlinge entsprechend ihrer Ausbildung am Kampf teilnehmen können.

STACHELFALLE

Ein Teil des Bodens zwischen den Bereichen 4 und 7 wurde durch eine Pergamentbahn ersetzt, die geschickt angemalt wurde, um dem Gestein zu ähneln. Die Stelle kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 beiläufig entdeckt werden. Jemand, der den Boden systematisch mit einer Stange oder etwas Ähnlichem abklopft, entdeckt das Pergament automatisch. Unter der Pergamentbahn befindet sich eine flache Grube (etwa 60 cm tief) mit vergifteten Stacheln. Wirft jedes Mal, wenn ein Charakter sich zwischen den Bereichen 4 und 7 bewegt, einen W10. Wirfst du eine 1 oder 2, ist der Charakter mit dem Fuß in die Falle getreten. Der Charakter erleidet 1W4 Stichschaden durch die Stacheln und muss gegen das Gift einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Misslingt der Wurf, wird der Charakter für eine Minute (10 Runden) von dem Effekt des Zaubers *Verwirrung* betroffen. Gelingt der Rettungswurf, hält der *Verwirrung*-Effekt nur 1 Runde. Dieser Effekt ist nicht magisch.

8. KOBOLDKASERNE

Die Treppe, die von Bereich 7 herabführt, ist mit einer Falle versehen; siehe „Einsturzfalle“ unten für Einzelheiten. Bereich 8 stellt die Wohnquartiere der Kobolde dar. Die ehemals natürliche Höhle wurde wenig kunstfertig vergrößert und geebnet. Falls sie noch nicht durch Geräusche zu Bereich 7 gelockt wurden, befinden sich hier 6 **Kobolde** und 6 **Geflügelte Kobolde**. Sie sind gerade nicht im Dienst und deshalb nicht besonders aufmerksam. Stelle anhand ihrer passiven Wahrnehmungswerte fest, ob sie auf Geräusche reagieren. Flackernde Öllampen sorgen hier für dämmriges Licht.

Dünne Strohmatten mit schlecht verarbeiteten Felldecken bilden kleine Betten, die chaotisch im Raum verteilt sind. Ratten und kleine Eidechsen wuseln zwischen den Essensresten und schimmigen Weinschläuchen am Boden hin und her.

Eine Durchsuchung des Raums dauert 10 Minuten und fördert 38 GM, 152 SM und 704 KM, welche zu achtundachtzig Türmchen von jeweils genau 8 Kupfermünzen aufgestapelt sind,

zutage. Daneben gibt es hier Dutzende von Talismanen und Amuletten mit Drachendarstellungen, die aus Knochen, Speckstein, Holz oder Elfenbein geschnitzt sind. Die meisten davon sind fürchterlich schlecht gearbeitet, doch vier Stück zeigen eine einzigartige, wenn auch primitive Schönheit. Die einzelnen Stücke sind 50, 60, 70 und 100 GM wert, wenn man sie an einen exzentrischen Sammler verkauft. Jeder andere Händler würde 10 GM pro Stück zahlen.

EINSTURZFALLE

Die oberste Treppenstufe löst den Einsturz eines Teils der Decke von Bereich 7 aus. Wirf einen beliebigen Würfel für jeden Charakter, der die Treppe betritt. Bei einem ungeraden Wurfsergebnis tritt der Charakter auf die falsche Stelle und löst die Falle aus. Über dem Charakter, der hinter dem Charakter geht, der die Falle auslöst, bricht die Decke ein. Der betroffene Charakter erleidet durch herabstürzende Steine 4W4 Wuchtschaden; ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 halbiert diesen Schaden. Alle Charaktere im Abstand von 1,50 m oder weniger nehmen 2W4 Wuchtschaden, oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Wenn ein Charakter auf der Treppe aktiv nach Fallen sucht, kann er die manipulierte Stufe mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 erkennen. Die einsturzfähige Decke kann auch beiläufig anhand eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden.

Falls die Falle ausgelöst wird, hören die Kobolde in den Bereichen 8 und 9 den Lärm.

9. DRACHENSCHREIN

Diese Höhle stellt einen Schrein der Tiamat dar, jedoch mit Betonung ihres schwarzen Drachenkopfs und schwarzer Drachen im Allgemeinen. Sie enthält außerdem viele Kultobjekte des Drachenkults und eine hinterlistige Falle für die Unaufmerksamen; siehe „Säurefalle“ unten. Flackernde Öllampen sorgen für dämmriges Licht.

Im Schrein befinden sich Langedrosa Blauzorn und 2 menschliche **Berserker**. (Falls die Abenteurergruppe mehr als vier Charaktere umfasst, füge für jeden zusätzlichen Charakter einen weiteren Berserker hinzu. Falls Langedrosa zuvor getötet wurde, ersetze ihn durch einen anderen Halbdrahen mit denselben Spielwerten.) Falls Blauzorn in Grünest gegen einen der Charaktere im Zweikampf angetreten ist, spricht er diesen direkt an und sagt das Folgende:

„Ihr habt überlebt! Ich weiß nicht, ob mich das enttäuscht oder zufriedenstellt. Ein wenig von beidem, denke ich.“

Falls der Charakter entgegen aller Wahrscheinlichkeit den Zweikampf gewonnen hatte, kannst du Blauzorns Aussage entsprechend anpassen. Sobald Blauzorn gesprochen hat, greift er sofort an. Solange sich kein anderer Charakter einmischt, wissen die Begleiter des Halbdrahen es besser, als sich in dessen Zweikämpfe einzumischen. Falls die Charaktere sich gegen Blauzorn oder einen seiner Krieger zusammentun, oder wenn sie versuchen, die Kammer zu verlassen, greifen die Berserker an.

Falls keiner der Charaktere in Grünest gegen den Halbdrahen angetreten ist, lies Folgendes vor:

„Ihr kommt mir bekannt vor ... Ich habe euch im Lager gesehen. Wenn ihr auf Ärger aus seid, bin ich dieser Ärger!“

Er greift dann an, und seine Krieger schließen sich ihm sofort an.

Die Kreaturen in Bereich 10 halten sich von diesem Kampf fern. Sie verstecken sich und warten ab, wer gewinnt. Wenn der Kampf vorüber ist, haben die Charaktere Gelegenheit, den Raum zu durchsuchen.

Die ursprüngliche Form dieser Kammer wurde verändert und vergrößert. Der Boden und drei der Wände sind glatt; Stalagmiten und Stalaktiten wurden zu spiegelnden Säulen geschliffen. Alle Oberflächen glänzen vor Nässe, und die Luft ist warm und feucht. Die ebenen Wände der Kammer sind mit abstrakten Darstellungen von Drachen verziert. Die Schwänze der abgebildeten Drachen winden sich in komplizierten Mustern und Knoten, die über die Wände fließen. Die Kreatur, die in der nordwestlichen Ecke dargestellt ist, sticht hervor: ein fünfköpfiger Drache, der sich aus einem ausbrechenden Vulkan erhebt. Andere Drachen, die im Gegensatz zu der fünfköpfigen Monstrosität winzig erscheinen, strömen in Scharen zu deren Seite. Ein kleine Holztruhe mit Einlegearbeiten aus Silber und Perlmutter steht auf dem Boden in der Ecke mit der Darstellung des grausigen Drachen.

Der fünfköpfige Drache ist Tiamat, und der Vulkan ist der Drachenbrunnen, wo der Drachenkult plant, Tiamat in die Welt zu holen. Der Drachenbrunnen befindet sich im nördlichsten Ausläufer der Sonnenuntergangsberge. Die meisten Charakter dürften Tiamat aus Volksmärchen wiedererkennen und wissen, dass sie vor langer Zeit in die Neun Höllen verbannt wurde und dort bis heute eingesperrt ist. Es ist unmöglich, anhand der Bilder zu erkennen, wo sich der Vulkan befindet; auch ist unklar, ob dies eine Vorhersage kommender Ereignisse darstellt oder eher eine Metapher für die Geburt der Königin der bösen Drachen.

Die Truhe ist verschlossen und mit einer Falle versehen; siehe „Säurefalle“ unten für Einzelheiten. Charaktere können sie mit dem Schlüssel aus Bereich 11 öffnen. Dies ist auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 möglich; ist das Ergebnis dieses Wurfs jedoch nicht mindestens 15, wird beim Öffnen der Truhe die Falle ausgelöst.

Wenn die Charaktere 10 Minuten oder länger damit verbringen, die Bilder zu studieren, können sie zwei Dinge erfahren. Erstens: Schwarze Drachen sind überrepräsentiert. Fast die Hälfte der dargestellten Drachen ist anscheinend schwarz. Wyrmsprecherin Rezmir bevorzugt Schwarze Drachen gegenüber allen anderen Farben. Zweitens: Eine sorgfältige Suche gemeinsam mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 kann feststellen, dass vieler der dargestellten Schwarzen Drachen Löcher in ihren Mäulern haben.

Ein Durchgang in der südwestlichen Ecke des Schreins führt zu einem Schacht, der 9 m hinauf zu Bereich 11 führt. Oben ist eine Strickleiter befestigt; ein Teppich verdeckt die Öffnung.

SÄUREFALLE

Die Löcher in den Drachenmäulern sind Düsen für eine Falle, die einen Säurenebel versprüht. Die Falle hat zwei Auslöser. Der erste befindet sich unter der Truhe in der nordwestlichen Ecke; wird die Truhe bewegt, löst die Falle aus. Der zweite Auslöser befindet sich in der Truhe. Die Falle wird ausgelöst, wenn die Truhe gewaltsam geöffnet wird oder das Schloss ungeschickt geknackt wird (Ergebnis des Geschicklichkeitswurfs von 14 oder weniger).

Ihr hört ein Knacken von unterhalb der Truhe, dem ein Zischen wie von Dutzenden wütender Schlangen folgt – oder wie von Flüssigkeit, die durch einen Schlauch gepresst wird. Einen Moment später sprüht wirklich eine Flüssigkeit aus Dutzenden kleiner Löcher in den Wänden und der Decke. Wo sie auf den Boden trifft, bilden sich Blasen im Gestein und Rauch steigt auf. Innerhalb weniger Augenblicke ist die Kammer mit säureartigem Nebel gefüllt.

Jedem, der sich in der Kammer befindet, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, oder er erleidet 2W6 Säureschaden durch die abgekommene Säure (halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf). Die größere Gefahr durch die Säure droht jedoch nicht der Haut der Charaktere, sondern ihren Lungen. Jedem muss außerdem ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht zusätzliche 2W8 Säureschaden zu erleiden. Spieler, die sofort erklären, dass ihre Charaktere ihre Gesichter schützen und versuchen, die Kammer schnellstmöglich zu verlassen und den Nebel nicht einzuatmen, erhalten bei ihren Konstitutionsrettungswürfen Vorteil.

SCHÄTZE

Die Truhe enthält einige der ausgesuchtesten Objekte, die der Kult auf seinen letzten Raubzügen erbeuten konnte. Mondath hat Rezmir überredet, sie hierbehalten zu dürfen, und hat versprochen, dass sie sie mitbringt, sobald sie zur Zeremonie am Drachenbrunnen gen Norden reisen wird. In Wahrheit wollte sie die Objekte als Notgroschen behalten, für den Fall, dass die Pläne des Kults scheitern (dies hat sie Rezmir gegenüber natürlich nicht erwähnt). In der Truhe befinden sich eine Perlenkette (300 GM), ein goldener Ring mit Saphir (900 GM) und ein Beutel mit einem halben Dutzend meisterhaft geschliffener Edelsteine (100 GM pro Stück). Der Ring und die Perlenkette wurden in Grünnest geraubt; jeder Bewohner der Stadt würde sie wiedererkennen. Die Edelsteine stammen jedoch anderswoher und können nicht so leicht identifiziert werden. Wenn die Objekte aus Grünnest an ihre Besitzer zurückgegeben werden, zahlen diese einen Finderlohn von 25 Prozent des Objektwerts (insgesamt 300 GM).

10. DRACHENBRUTSTÄTTE

Diese Kammer beherbergt drei Eier, von denen Rezmir hofft, neue Drachen daraus heranziehen zu können. Die Dracheneier sind noch nicht geschlüpft. Dies steht jedoch kurz bevor, weswegen Rezmir die Eier nicht bewegen wollte, als das Lager abgebrochen wurde. Stattdessen hat sie sie in der Obhut von Mondath und den Kobolden hinterlassen. In der Kammer herrscht Dunkelheit; die Kobolde haben die Lichter gelöscht, als sie Kampfgeräusche in Bereich 9 hörten.

Am Fuß der Treppe öffnet sich eine weitläufige Kammer. Entlang ihrer linken Wand verläuft eine Böschung über einer Grube zu eurer Rechten. An der Decke hängen zahlreiche Stalaktiten, und das Tropfen von Wasser ist ständig zu hören.

Der untere Teil des Raums (10A) liegt 4,50 m unter der Böschung. Eine hölzerne Treppe führt nach unten. So wie in Bereich 7 ist die Treppe auch hier mit einem Eisenkäfig mit Tor versehen. Der Schlüssel zur Käfigtür hängt gegenüber dem oberen Ende der Treppe an der Wand. Sobald die Charaktere innerhalb dieses Raums bis zum oberen Ende der Treppe vorgedrungen sind, greifen die in Bereich 10B versteckten Kobolde an; siehe die Beschreibung jenes Bereichs für Einzelheiten.

Von der Böschung können die Charaktere in der Dunkelheit gerade so die Umrisse großer Eier ausmachen (jedes Ei ist fast einen Meter groß). Die Kaverne erstreckt sich außerhalb des Lichtscheins der Charaktere in die Finsternis. Die Abenteurer müssen die Treppe hinabsteigen und den unteren Bereich aus der Nähe erforschen, um das ganze Ausmaß der Höhle festzustellen. Charaktere, die oben an der Böschung stehen, können an deren Basis mehrere große, dunkle Flecken erkennen. Es ist nicht klar, wie diese entstanden sind.

10A. SCHWARZE DRACHENEIER

In diesem Bereich ist die Luft warm und feucht. Bei genauerer Betrachtung des Bodens können die Charaktere feststellen, dass es sich bei den Flecken um Blut handelt; ein paar der Flecken sind frisch. Sie stammen von dem Fleisch, das die Kobolde hier herunterwerfen.

In den Schatten der abgelegenen Ränder des Raums oder hinter den natürlichen Säulen befinden sich zwei **Wachdrachlinge**, die auf den Schutz der Dracheneier abgerichtet wurden. Sie greifen nicht sofort an, wenn die Charaktere durch das Tor kommen, sondern warten, bis diese einige Meter in die Kammer hineingekommen sind. Der Schutz der Eier hat für die Drachlinge oberste Priorität. Darüber hinaus versuchen sie, zwischen die Eindringlinge und die Treppe zu gelangen, um den Feinden den Fluchtweg abzuschneiden. Solange die Charaktere nicht ohne Hilfe der Treppe zu Bereich 10A herabsteigen, lösen sie den Angriff der Kobolde aus, bevor sie den Bereich erkunden können.

Zwischen die Stalaktiten in der südöstlichen Ecke des Raums hat sich ein außergewöhnlicher **Seiler** gemischt, der die Gemeinsprache spricht. Der Seiler greift weder Kobolde noch Wachdrachlinge an, da die Kobolde ihn mit verdorbenem Fleisch füttern, das die Drachlinge nicht fressen wollen. Wird der Seiler angegriffen, setzt er sich zur Wehr (und ist für Charaktere der 3. Stufe sehr gefährlich!). Er kann alles in Bereich 10 mit seinen Tentakeln erreichen und sich mit einer Bewegungsrate von 3 m bewegen. Im Augenblick ist die Kreatur jedoch satt und neugierig auf die Fremden; sie ist einer Unterhaltung nicht abgeneigt. Der Seiler hat keine Interessen, die über das Fressen hinausgehen. Wenn die Charaktere ihm vom Fleischvorrat in Bereich 6 erzählen und ein wenig des Fleisches als Beweis hierherbringen, lässt der Seiler sie in Frieden und kriecht davon, um den Kühlraum zu untersuchen.

Im Bereich sind insgesamt drei Dracheneier verteilt. Jedes davon ist ungefähr einen Meter groß und wiegt etwa 150 Pfund. Zwei davon sind leicht zu finden, wenn man mit einer Lichtquelle im Raum herumgeht. Das dritte ist zwischen einem Haufen Steine ähnlicher Farbe versteckt, sodass es leicht zu übersehen ist. Charaktere, die den Raum durchsuchen, müssen einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen; ist der Wurf erfolgreich, entdeckt der Charakter das getarnte Ei. Beim Anblick eines Dracheneis kann ein

Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 10 die Farbe des Drachen bestimmen.

Werden die Eier hiergelassen, schlüpfen die Drachenjungen in weniger als einer Woche. Wenn die Eier weggebracht werden, hängt es davon ab, wie sie gelagert und behandelt werden, ob sie schlüpfen. Ohne warmes, feuchtes Milieu stoppt die Entwicklung der Eier, bis sie erneut in eine passende Brutumgebung gebracht werden. Die Drachenjungen können leicht getötet werden, indem man die Eier zerschlägt oder durchsticht. Wenn ein Ei einfach geöffnet wird, ringt das Drachenjunge für einige Minuten nach Atem, schreit und windet sich wie ein menschliches Neugeborenes, bevor es schließlich stirbt.

10B. VERSTECKTE KOBOLDE

Der Boden dieses Bereichs liegt etwa 3 m unter der Böschung. Die 4 **Kobolde**, die für die Eier sorgen, haben sich in dieser Vertiefung versteckt, als sie die Kampfgeräusche aus Bereich 9 vernahmen.

Wenn die Charaktere sich der Böschung über Bereich 10B (also etwa auf Höhe des oberen Endes der Treppe zu Bereich 10A) auf 7,50 m annähern, werfen zwei Kobolde Leimbomben, zwei andere Feuerbomben. In der nächsten Runde tun sie dasselbe. Dann warten sie eine oder zwei Runden ab, wenn möglich, während der Seiler in Bereich 10A Charaktere mit seinen Tentakeln einfängt, sie beißt oder sie 6 m tief zu den Wachdrachlingen fallenlässt.

Leimbombe. Jede Kreatur in einem Radius von 3 m um den Zielpunkt der Bombe muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen oder ist festgesetzt. Das Ziel oder eine andere Kreatur in Reichweite kann eine Aktion aufwenden, um einen Wurf auf Stärke gegen SG 11 abzulegen; ist dieser Wurf erfolgreich, endet der Effekt beim Ziel.

Feuerbombe. Jede Kreatur in einem Radius von 3 m um den Zielpunkt der Bombe muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen oder erleidet 4 (1W8) Feuerschaden (bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird dieser Schaden halbiert).

Wenn alle Stricke reißen, kraxeln die Kobolde ihre improvisierte Leiter hinauf und greifen mit ihren Kurzscheren an.



WACHDRACHLING

11. FRULAM MONDATHS GEMÄCHER

Frulam Mondath (siehe Anhang B) ist in diese einfach, aber komfortable Kammer gezogen, als das Lager abgebrochen wurde. Wenn kein Kampf mit den Wachposten in Bereich 12 stattgefunden hat und die Charaktere diese Kammer aus Richtung Bereich 9 betreten, ist Mondath anwesend. Die Wachposten in Bereich 12 hören alles, was hier passiert, und reagieren pflichtbewusst.

Die Kammer enthält einen Schreibtisch mit Stuhl, mehrere Tische voller Bücher und Papiere sowie einen Standspiegel. Zwei Öllampen spenden Licht. Der Boden ist vollständig mit dicken Teppichen bedeckt; so ist auch eine Schachöffnung verborgen, der zu Bereich 9 hinabführt. Im Schacht ist eine Strickleiter angebracht, damit man hinab- und hinaufklettern kann. Die Position des 1 m breiten, offenen Lochs ist jedoch durch nichts markiert, wenn die Teppiche an Ort und Stelle liegen. Das leichte Absinken im Teppich kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 bemerkt werden. Wenn jemand auf die Öffnung tritt, ohne zu wissen, dass sie da ist, muss dieser Charakter einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei Erfolg kann der Charakter vom Teppich hüpfen, bevor dieser durch das Loch fällt, oder er kann sich im Sturz an der Leiter festhalten; misslingt der Wurf, purzelt der Charakter 9 m den Schacht hinab, bis er Bereich 9 erreicht. Dabei erleidet er 3W6 Wuchtschaden.

Auf einem der Tische ist eine einfache Karte der Region der Grünfelder ausgebreitet, auf der die Dörfer markiert sind, die der Kult angegriffen und ausgeplündert hat. Ein Pfeil wurde auf die Karte gezeichnet, der von den Grünfeldern in Richtung Westen zur Stadt Beregost und zum Handelsweg führt und dann in Richtung Norden abknickt. Ein separates Papier enthält Zahlenreihen und die Notiz: „Alles muss in Richtung Norden nach Naerytar verfrachtet werden. Rezmir erlaubt uns, eine Perlenkette, einen Ring und eine Handvoll kleiner Steine zu behalten.“ Andere Papiere sind von geringerem Interesse; die meisten enthalten schlechte Poesie über Drachen.

Die kleinere Kammer, die an die Hauptkammer anschließt, enthält ein Bett, eine Truhe mit Mondaths Kleidern sowie eine zweite Truhe, die ihr Drachenkult-Ornat und einen Schlüssel zur Truhe in Bereich 9 enthält. Mit diesem Ornat kann eine Person (vorzugsweise eine menschliche Frau; die Kleider können aber auch an einen Mann angepasst werden) wie ein Purpurträger ausgestattet werden. Es sei angemerkt, dass die Ornate einzelner Purpurträger sich zwar ähneln, aber doch einzigartig sind, sodass hochrangige Kultmitglieder diesen Ornat wahrscheinlich als Mondaths erkennen werden. Wenn sie sehen, dass die Person, die das Ornat trägt, nicht Mondath ist, oder wenn sie wissen, dass Mondath tot ist, werden mit Sicherheit Alarmglocken losgehen.

ENTWICKLUNGEN

Wenn in Bereich 12 ein Kampf ausbricht und vier Wächter sich hierher zurückziehen, um Mondath zu verteidigen, reagiert sie ganz nach deinem Ermessen. Wenn der Kampf in der Kaserne den Charakteren viel abverlangt, will Mondath ihnen vielleicht hier gegenüberreten. Wenn die Angreifer ihre Wächter einfach niedermähen, zieht sich Mondath vielleicht über den Schacht zu Bereich 9 zurück und schließt sich Blauzorn an; oder sie flieht sogar ganz aus den Höhlen. Sie hat ihr Leben zwar dem Drachenkult gewidmet, ist jedoch nicht darauf erpicht, es für den Kult zu lassen. Mondath weiß, dass der Kult große Mengen Reichtümer im Norden ansammelt und dass Rezmir oft von Tiamat sprach; weiter reicht ihr Wissen über die langfristigen Pläne des Kults jedoch nicht.

12. WACHKASERNE

Die Wächter, die mit Mondath zurückgeblieben sind, benutzen diese Kammer als Kaserne. Zu jedem gegebenen Zeitpunkt halten zwei von ihnen am Höhleneingang (Bereich 1) Wache; dort sind zurzeit zwei Drachenklauen im Dienst, während die anderen – 3 **Wachen** und 8 **Kultisten** – hier sind und schlafen oder ausspannen. Wenn die Kämpfe gegen die Wachen in Bereich 1 sich dem Durchgang zu Bereich 12 nähern, wirft einen W20: Die hier anwesenden Wachen gehen den Geräuschen bei einem Wurf Ergebnis von 12 oder mehr nach. Andernfalls bleiben sie hier und nehmen das meiste, was anderswo vor sich geht, gar nicht wahr.

Falls Charaktere diese Kammer von Bereich 2 kommend betreten, reagieren die Wächter schnell. Zwei der Wachen und fünf der Kultisten kämpfen hier gegen die Charaktere, während eine Wache und drei Kultisten sich zu Bereich 11 zurückziehen, um Frulam Mondath zu beschützen.

SCHÄTZE

Die Schwertscheiden der Wachen sind mit Drachenmotiven verziert und jeweils etwa 5 GM wert. Die Scheiden sind nicht Teil einer Drachenkult-„Uniform“, können einem Charakter, der sie trägt, jedoch Glaubhaftigkeit verleihen, wenn er sich als Kultist ausgibt. Du könntest ihm zum Beispiel einen Bonus von +1 auf Charismawürfe gewähren, wenn er versucht, Kultisten zu täuschen oder zu beeinflussen. Neben ihrer Ausrüstung besitzen die Wächter Münzen und kleine Edelsteine im Wert von insgesamt 120 GM.

13. SCHATZKAMMER

Diese Kammer ist beinahe leer, abgesehen von ein paar umgeworfenen Kisten, kaputten Gegenständen, herumliegenden Münzen, kleinen Edelsteinen, die bei der hektischen Evakuierung fallengelassen wurden, und einem **Kultisten**, der nach dem Genuss mehrerer Flaschen Wein selig auf dem Boden schläft. Nichts Geringeres als ein kräftiges Durchschütteln kann ihn aufwecken, und erst in mehreren Stunden kann er wieder Verständliches von sich geben. Der Gesamtwert aller in diesem Raum herumliegenden Gegenstände beträgt 16 GM.

BELOHNUNGEN

Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde. Diese Episode enthält viele Herausforderungen, die nicht in Kämpfen bestehen, wofür die Charaktere ebenfalls belohnt werden sollten. Bei den unten aufgelisteten Belohnungen handelt es sich um Vorschläge; passe sie nach eigenem Ermessen an. Einige Charaktere könnten nach Abschluss dieser Episode Stufe 4 erreichen; dies ist jedoch nicht notwendig.

- Wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt, erreichen die Charaktere bei Abschluss dieser Episode die 4. Stufe.
- Fallen aufspüren und entschärfen: 100 EP pro Falle.
- Dem Seiler Fleisch anbieten, statt bis zum Tod mit ihm zu kämpfen: 1.800 EP (der EP-Wert des Seilers).
- Jedes zerstörte oder mitgenommene Drachenei: 250 EP.

Jetzt, da die Drachenbrutstätte zerstört und alle Kultisten fort sind, sollten die Charaktere sich nach Elturel begeben, um dort Leosin Erlanthar oder Ontharr Frume zu treffen. Sie könnten sich stattdessen entscheiden, den Wagenspuren zu folgen. Die Wagen folgten ungefähr der Route, die auf der Karte in Mondaths Gemächern markiert war: Richtung Westen nach Beregost, dann nach Norden entlang des Handelswegs. Sie haben mindestens einen Tag Vorsprung vor den Charakteren, vielleicht mehr, je nachdem, wie viel Zeit die Abenteurer in Grünest verbracht haben, bevor sie zum Plateau zurückkehrten.



EPISODE 4: AUF DER STRASSE

Die in den Grünfeldern erbeuteten Schätze befinden sich auf dem Handelsweg auf dem Weg nach Norden. Sie sind in gewöhnlichen Güterfuhrwerken versteckt, die im üblichen Warenverkehr auf dieser vielbefahrenen Straße untergehen. Die Helden müssen in Erfahrung bringen, wohin all diese Schätze gebracht werden. Dies bedeutet für sie eine lange, gefährliche Reise gen Norden.

Die Charaktere sollten vom verlassenen Kultistenlager südöstliche von Grünnest zur Stadt Elturel am Fluss Chionthar reisen. Diese Route führt sie durch Grünnest, wo sie gestohlene Güter an ihre Besitzer zurückgeben und sich von ihren Wunden erholen können. Nachthügel begrüßt die Charaktere freudig und voller Respekt. Er teilt ihnen mit, das Leosin Erlanthar, bevor er die Stadt verließ, Pferde und Reitausrüstung für die Charaktere kaufte, sodass diese schneller nach Elturel gelangen können. Die Pferde sind in den Ställen des Pferdehändlers untergebracht, bis die Charaktere für ihren Aufbruch nach Elturel bereit sind. Alle damit verbundenen Spesen sind gedeckt.

Zu Pferd können die Abenteurer die 300 Kilometer von Grünnest nach Elturel innerhalb von sechs Tagen zurücklegen. Die Reise verläuft ereignislos – es sei denn, du möchtest noch eine oder zwei Begegnungen einstreuen, um der Reise mehr Würze zu verleihen oder den Charakteren noch zusätzliche EP zuzuschieben. In den ungezähmten Weiten der Grünfelder sind Begegnungen mit Banditen, Klangs von Humanoiden und umherstreifenden Monstern angemessen.

ELTUREL

Elturel ist eine große, friedliche Stadt am Fluss Chionthar, gefüllt mit Kaufleuten, Flusshändlern und Bauernmärkten. Ihr auffälligstes Merkmal ist ein strahlend helles, magisches Licht, das über der Stadt schwebt und diese Tag und Nacht erleuchtet. Dieses Licht bereitet Untoten Schmerzen und ist fast von jedem Winkel Elturgards (dessen Hauptstadt Elturel ist) zu sehen. Es wirkt aus der Distanz wie ein Stern oder eine ferne Sonne.

Wenn die Charaktere Ontharr Frume treffen, lernen sie ihn als gutmütigen Paladin Torms, des Gottes der Heldentaten und des Muts, kennen. Er ist ein Mann der Tat und liebt Scherze und Streiche, starke Getränke sowie freundschaftliche Raufereien.

Wenn die Charaktere in Elturel nach Leosin Erlanthar fragen, hat keiner der Stadtbewohner je von ihm gehört. Fragen sie nach Ontharr Frume, wird ihnen der Weg zum „Hauptquartier“ von Frumes Organisation gewiesen: dem Orden des Panzerhandschuhs. Dieses „Hauptquartier“ ist eine Taverne namens „Zu den Schwarzen Geweihen“. Falls die Charaktere innerhalb eines Zehntags nach Erlanthars Abreise aus Grünnest hier eintreffen, sind der Mönch und einige seiner Schüler immer noch hier.

Du und deine Spieler könnt so viel Zeit mit Interaktionen in Elturel verbringen, wie ihr wollt. In Frumes Gesellschaft ist den Helden eine gute Zeit so gut wie garantiert, vorausgesetzt, dass sie fortlaufende Trinkgelage, Wettbewerbe im Armdrücken und

im Reiten, Übungskämpfe und Waffenübungen als solche aufzufassen. Es ist langfristig im Interesse der Charaktere, Frume mit ihrem Können, ihrer Ehrlichkeit und ihrem Antriebs zu beeindrucken. Falls die Spieler dies nicht selbst realisieren, nimmt Erlanthar die Charaktere in einem ruhigen Augenblick zur Seite und teilt es ihnen mit. Um einen positiven Eindruck bei Frume zu hinterlassen, können Charaktere einige Wettbewerbe (schnell abgehandelt mit vergleichenden Attributs- und/oder Fertigkeitwürfen) oder Übungskämpfe gegen seine Krieger gewinnen oder unterhaltsame Geschichten über ihre Erlebnisse während des Angriffs auf Grünest, im Kultistenlager und in den Drachenhöhlen erzählen.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Spät abends, nach einem Tag, an dem die Abenteurer Frume angemessen beeindruckt haben, schickt er einen seiner Knappen, um die Helden in einen privaten Raum der Taverne vorzuladen.

Frumes Knappe bringt euch zu einem privaten Bereich abseits des Gastraums der Taverne und schließt die Tür hinter sich, als er geht. Hier erwarten euch der breitschultrige Paladin, der Mönch Leosin und eine große Zahl gefüllter Weinkrüge. Der Paladin macht ein ernstes Gesicht, ganz anders als seine übliche, offener Miene.

„Meine Freunde, wir haben wichtige Dinge zu besprechen. Ihr wisst nun fast genauso viel wie wir, und dank euch wissen wir jetzt fast doppelt so viel wie vor einem Zehntag. Etwas Verdorbenes ist im Gange. Wir haben noch keine formelle Organisation, mit der wir diesen Strolchen entgegentreten können – zumindest noch nicht. Wir arbeiten aber daran. Und wir brauchen Leute wie euch, die wissen, wie und wann man kämpfen und wie und wann man den Kopf unten halten und beobachten muss. Wir können euch nichts versprechen außer langen Tagen voller Gefahren und Stress – doch was wünscht man sich mehr, oder?“

Ontharr Frume, Leosin Erlanthar und eine Handvoll anderer besorgter Führungspersönlichkeiten und Gelehrten sind im Begriff, sich gegen den Drachenkult zu organisieren.

Die Harfner sind Erlanthars Organisation. Charaktere mögen von den älteren Harfnern gehört haben, doch werden sie wahrscheinlich wenig über die geheimniskrämerische Gruppe wissen, was über die allgemeinen Gerüchte hinausgeht; nämlich, dass die Harfner sich der Förderung von Gleichheit und Gerechtigkeit verschrieben haben und vermeiden wollen, dass diejenigen zu Macht gelangen, die sie nicht verdienen. Erlanthar erklärt, dass die Harfner nur lose organisiert sind und ihren Agenten große Handlungsfreiheit gewähren.

Ontharr Frume vertritt den Orden des Panzerhandschuhs. Sein Orden teilt viele Prinzipien der Harfner, doch die beiden Organisationen sind grundverschieden. Der Orden des Panzerhandschuhs betont Glauben, Wachsamkeit und den ständigen Kampf gegen das Böse. Viele Ordensmitglieder sind Kleriker und Paladine, doch wird jeder willkommen geheißen, der die Ideale des Ordens teilt. Disziplin ist ein zentraler Wert des Ordens, und dieser ist deutlich strukturierter und hierarchischer als die Harfner.

Die für beide Organisationen wichtigste Angelegenheit ist derzeit der Drachenkult. Früher war der Kult im Osten aktiver und konzentrierte sich auf die Erschaffung von Drakolihs. Die Verschiebung seiner Aktivitäten an die Schwertküste und sein neuer Fokus auf lebenden Drachen geben Anlass zur Sorge. Der Kult scheint Großes vorzuhaben; der Orden des Panzerhandschuhs, die Harfner und eine dritte verbündete

Organisation namens die Smaragdenklave wollen ihm einen Strich durch die Rechnung machen.

Bei diesem Treffen bieten Frume und Erlanthar den Charakteren die Möglichkeit, sich ihren Organisationen anzuschließen. Auf dieser Anfangsstufe erhalten neue Mitglieder weder Bezahlung noch einen Rang. Was sie jedoch bieten können, ist die Hilfe und Unterstützung anderer Mitglieder und Verbündeter, die überall von Nashkel und Candlekeep im Süden bis Neverwinter und Mirabar im Norden zu finden sind. Die Pferde, die Erlanthar für die Charaktere besorgt hat, sind nur ein Beispiel für die Hilfe, welche die Harfner und der Orden des Panzerhandschuhs zur Verfügung stellen können.

Harfner können am Symbol der Organisation erkannt werden: eine silberne Harfe zwischen den Spitzen eines Halbmonds. Manche tragen das Symbol offen, manche halten es geheim. Erlanthar trägt es als Medaillon um den Hals, wenn er sicher ist, nicht auf dem Weg in eine Situation zu sein, in der er gefangen genommen werden kann – manchmal offen und manchmal versteckt. Mitglieder des Ordens des Panzerhandschuhs tragen ihre heiligen Symbole immer offen. (Für Frume ist dies der rechte Panzerhandschuh des Torm.) Das universelle Symbol des Ordens ist ein Panzerhandschuh, der ein Schwert an der Klinge umfasst. Dieses Symbol trägt Frume an einer Halskette und versteckt es unter seinem mächtigen Bart.

Charaktere müssen sich nicht notwendigerweise einer der Organisationen anschließen, doch es gibt einige Vorteile und keine wirklichen Nachteile. Auch wenn Charaktere sich keiner Organisation anschließen wollen, versuchen Frume und Erlanthar ihre Hilfe zu gewinnen: Sie sollen die Lieferungen des Kults verfolgen.



BRYAN
SYME

ONTHARR FRUME

DIE MISSION

Dank der Charaktere wissen die Harfner nun, dass der Kult Schätze ansammelt und in Richtung Norden verfrachtet. Wohin genau die Schätze gebracht werden und was der Kult mit ihnen vorhat sind die Fragen, die als Nächstes beantwortet werden müssen. Frume und Erlanthar schlagen vor, dass die Charaktere sich der Karawane des Kults anschließen und sie auf ihrer Reise nach Norden begleiten. Sie könnten sich als Karawanenwächter anheuern lassen – entweder von den Wagenmeistern des Kults selbst, oder von anderen Kaufleuten, die zur gleichen Zeit in dieselbe Richtung unterwegs sind. Kaufleute von unterschiedlichen Handelshäusern schließen sich oft zusammen, um zu ihrem Schutz größere Wagenkonvois zu bilden. Frume verfügt über Kontakte unter den vielen Kaufleuten der Region und ist sich sicher, dass er für eine Anstellung sorgen kann.

Die Zeitplanung ist von großer Wichtigkeit. Die Wagen-spuren aus dem Kultistenlager und die Karte in Mondaths Gemächern weisen beide darauf hin, dass die Wagen sich in Richtung Westen zum Handelsweg begaben, wo sie sich gen Norden wendeten, um bis Beregost und Baldur's Gate zu kommen: ein Reiseweg von etwa 825 Kilometern. Abhängig von den Begleitumständen dürften die Wagen hierfür etwa fünfundzwanzig bis dreißig Tage benötigen. Die Wagen fuhren etwa einen Tag vor der Rückkehr der Charaktere aus dem Lager ab, und die Charaktere haben wahrscheinlich einen weiteren Tag damit verbracht, das verlassene Lager und die Drachenbrutstätte zu erkunden. Die Rückkehr nach Grönnest, das Ausruhen dort und die Reise nach Elturel kosteten weitere acht bis zehn Tage. Wenn die Charaktere nicht zu Fuß nach Elturel gekommen sind oder tagelang in Grönnest blieben, sollten sie mindestens zehn bis fünfzehn Tage haben, ehe die Wagen des Kults Baldur's Gate erreichen.

Der Fluss Chionthar fließt direkt von Elturel nach Baldur's Gate. Ein Segelboot kann die Strecke flussabwärts in etwa drei Tagen schaffen, wenn es über Nacht aus Sicherheitsgründen vor Anker geht, oder in zwei Tagen, wenn es die nächtliche Fahrt im Licht von Lampen riskiert. Frume hat bereits für den nächsten Morgen die Abreise in einem solchen Boot arrangiert. Die Charaktere erhalten außerdem 50 GM pro Person für Reisespesen.

Falls die Charaktere die Mission ablehnen, macht Frume einige Bemerkungen darüber, wie sie nicht die Leute sind, die er dachte, dass sie seien, und verlässt das Treffen mit mehr als nur ein wenig Wut im Bauch. Erlanthar bleibt und appelliert ein weiteres Mal an das Ehr- und Pflichtgefühl der Abenteurer. Sollten die Charaktere immer noch ablehnen, greift er in seine Tunika und holt einen weichen Lederbeutel hervor, den er einem der Abenteurer überreicht. Darin befindet sich ein prachtvoller Rubin im Wert von 1.200 GM. Erlanthar erklärt, dass dieser Rubin in den Händen eines Harfneragenten in Waterdeep auf die Charaktere warten wird, wenn sie die Mission annehmen.

In dieser Nacht sorgt Frume dafür, dass alle Charaktere mit neuer Kleidung und Ausrüstung versorgt werden – auf Wunsch auch mit neuen Waffen. Er empfiehlt, dass sie ihr Erscheinungsbild so gut sie können verändern, um zu vermeiden, dass jemand sie erkennt, dem sie im Kultistenlager begegnet sein mögen.

Unabhängig davon, ob sie zwei oder drei Tage dauert, die Reise flussabwärts nach Baldur's Gate verläuft ohne Ereignisse. Wenn die Charaktere wollen, können sie ihre Pferde auf dem Boot mitnehmen. Die Pferde werden das nicht mögen, aber damit klarkommen.

BALDUR'S GATE

Baldur's Gate ist ein geschäftiges Handelszentrum. Waren kommen aus allen Himmelsrichtungen hierher: aus dem Norden und Süden über den Handelsweg oder das Schwertmeer und aus dem Osten, aus Cormyr und aus Sembia, über den Fluss Chionthar. Die Stadt liegt auf einer markanten Felsanhöhe am Fluss und verfügt über ein ausgezeichnetes natürliches Hafenbecken. Sie ist in drei Stadtteile unterteilt: die Oberstadt, wo die reichsten und einflussreichsten Bürger leben und wo sich der Marktplatz der Stadt (die Breite) befindet, die Unterstadt, die den Hafen einschließt und wo die meisten Kaufleute der Stadt leben und ihren Geschäften nachgehen, sowie die Außenstadt, die außerhalb der Stadtmauern liegt und wo die meisten Arbeiter der Stadt leben, in Bedingungen, die sich von „überfüllt, aber sauber“ bis „erbärmlich“ erstrecken.

Abhängig vom Zeitpunkt ihres Eintreffens müssen die Charaktere vielleicht nur ein paar Tage in Baldur's Gate warten; maximal ist es ein Zehntag. Diese Zeit sollten sie nutzen, um den von Frume empfohlenen Kaufmann zu kontaktieren und alle Angelegenheiten zu regeln, sodass sie die Fuhrwerke des Drachenkults bei deren Eintreffen entdecken können.

Frumes Kontakt ist ein menschlicher Kaufmann namens Ackyn Selebon. Er betreibt nördlich der Stadtmauer in der Außenstadt, in einem Viertel namens Schwarztor, einen Handel für Karawanenbedarf. Dort verkauft er alles, was man für den Langstreckengütertransport brauchen kann: Wagen, Seile, Frachtnetze, Schmierfett, Ketten, Räder und so weiter. Hier gibt es auch eine Werkstatt für die Reparatur von Wagen. Selebon hat selbst unmittelbar nichts mit dem Anheuern von Karawanenwächtern zu tun, er kennt jedoch Leute, auf die das zutrifft. Wenn er für die Abenteurer bürgt, sollten diese problemlos Arbeit als Wächter einer Karawane in Richtung Norden finden können. Selebon kann den Helden jedoch nicht eine Stelle bei einem bestimmten Händler verschaffen.

ANHEUERN

Innerhalb der Stadtmauern sind Wagen, Lastentiere, Pferde und sogar Hunde verboten. Die Straßen sind so schmal, steil und glitschig durch den häufigen Regen, dass schwere Fuhrwerke eine Gefahr darstellen würden. Tatsächlich ist dies einer der Gründe, warum Baldur's Gate ein so betriebsames Handelszentrum ist: Waren, welche die Stadt zum Beispiel von Süden nach Norden passieren sollen, müssen in der Außenstadt östlich der Stadtmauern abgeladen, von Trägern zu Fuß durch die Stadt getragen und für die Weiterreise nördlich der Stadt wieder auf andere Wagen aufgeladen werden. Es gibt keine günstige Umgehungsstraße – eine Situation, in deren Erhaltung die Zwischenhändler der Stadt große Anstrengungen setzen. Die meisten reisenden Kaufleute finden es am einfachsten, ihre Fracht beim Eintreffen in Baldur's Gate an diese Zwischenhändler und Kommissionäre zu verkaufen, eine neue Ladung exotischer Güter von anderswoher zu erstehen, kehrt zu machen und nach Hause zurückzukehren, wo sie die neuen Güter wiederum für einen Profit verkaufen können.

Wie die Wagen durchqueren auch Karawanenwächter Baldur's Gate selten. Die Wächter für Karawanen mit Reise-richtung Norden werden üblicherweise in Schwarztor angeheuert, wo diese Karawanen aufbrechen. Selebon teilt den Charakteren mit, dass sie sich nur in der Umgebung einer der zahlreichen Tavernen oder Bierzelte in der Nähe seines Ladens aufhalten müssen, um den gesamten nach Norden fahrenden Verkehr sehen zu können. Sie sollen sich außerdem nicht scheuen, ihn als Referenz zu nennen, wenn ein potenzieller Arbeitgeber nach einer solchen fragt.

Die Reise nordwärts von Baldur's Gate aus ist beschwerlich, weswegen Händler sich zur Sicherheit für die Reise zusammentun. Jeder Händler heuert seine eigenen Wächter an, doch die allgemeine Überzeugung ist, dass, wenn jeder zwei oder drei Wächter engagiert und genügend Wagen gemeinsam reisen, die Karawane gut genug geschützt ist.

Innerhalb weniger Tage (die Zeit liegt ganz bei dir und an der Dauer, die du für das Eintreffen der Fracht aus dem Kultistenlager ausgerechnet hast) entdecken Charaktere Personen, die sie aus dem Kultistenlager auf dem Plateau wiedererkennen. Rezmir als Halbdrachin kann sich nicht frei in Baldur's Gate bewegen; sie würde von einem Lynchmob angegriffen werden. Die reiche Elite der Stadt lässt sich jedoch aus Gründen der Bequemlichkeit und der Privatsphäre gern in geschlossenen Sänften durch die Stadt tragen, und Rezmir tut dasselbe. Wenn Charaktere bekannte Gesichter aus dem Lager sehen, tragen oder begleiten diese die Sänfte, in der Rezmir sitzt. Wenn die Charaktere besonders genau hinschauen, können sie durch einen Vorhang einen Blick auf sie erhaschen.

Rezmir und ihre Leibwächter kommen zu Selebons Geschäft, um fünf Wagen und Reiseausrüstung zu kaufen (nachdem sie die anderen Wagen östlich der Stadt verkauft haben). Sobald sie ausgestattet sind, beladen einheimische Träger die Wagen mit Fracht und Vorräten, bedecken alles mit Leinwand und fixieren es mit Seilen.

Nachdem die Charaktere die Wagen der Kultisten gesehen und ihre Besorgungen beobachtet haben, sollte es ihnen leichtfallen, als Wächter angeheuert zu werden. Wenn sie waghalsig genug sind, können sie sich bei den Kultisten selbst bewerben, doch es gibt genügend andere Kaufleute, die am nächsten Morgen aufbrechen wollen. Wähle eine beliebige Person aus der Liste von Händlern und Reisenden als potenziellen Arbeitgeber. Jeder Charakter muss nach Wahl des Spielers einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) oder Stärke (Athletik) ablegen. Vergleiche die Ergebnisse mit folgender Tabelle:

ANHEuern

W20	Resultat
0–5	Niemand hat Interesse, den Charakter anzuheuern, doch er kann sich als einfacher Reisender anschließen. Wächter kündigen oder sterben manchmal unterwegs, und er könnte als Ersatz angeheuert werden.
6–10	Anstellung als einfacher Wächter; für 5 GM pro Zehntag, Kost und Logis auf dem Weg.
11–15	Anstellung als Wachtmeister; für 8 GM pro Zehntag, Kost und Logis auf dem Weg.
16+	Anstellung als Leibwächter des Händlers; für 10 GM pro Zehntag, Kost und Logis auf dem Weg.

Die Anstellung gilt bis zur Ankunft in Waterdeep. Von Wachtmeistern wird erwartet, zwei bis fünf weitere Wachen anzuführen. Von Leibwächtern wird erwartet, dass sie immer in der Nähe ihres Arbeitgebers bleiben und ihn vor Schaden bewahren.

MITREISENDE

Im Verlauf dieser Reise haben die Charaktere Gelegenheit, eine Reihe von Personen aus ganz Faerûn kennenzulernen. Kaufleute, Söldner, Pilger, Gelehrte, Diebe und Entdeckungsreisende vermischen sich auf dem Handelsweg.

WICHTIGE

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Zwei NSC, die sich der Karawane auf halbem Weg anschließen, sind besonders wichtig: Azbara Jos und Jamna Glimmersilber. Beide reisen ab Dolchfurt mit der Karawane, dem letzten Ort, wo die Karawane eine ganztägige Pause einlegt, etwa 180 Kilometer südlich von Waterdeep. Sie reisen nicht gemeinsam; ihre gleichzeitige Anwesenheit in Dolchfurt ist Zufall.

Azbara Jos (siehe Anhang B für Spielwerte) ist ein Mensch und ein Roter Magier von Thay. Da Rote Magier allgemein mit Abneigung und Misstrauen betrachtet werden, versucht er, seine Zugehörigkeit zu dieser Gruppe zu verbergen. Er trägt stets eine Wollmütze mit Ohren- und Nackenschützern, um seinen kahlgeschorenen, tätowierten Kopf zu verbergen. Diese Tarnung ist nicht sonderlich effektiv; Charaktere, die einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, sehen die Ränder seiner Tätowierungen unter der Mütze hervorragen. Kahlrasierte, tätowierte Köpfe sind unter Thayanern jedoch nicht ungewöhnlich; doch nur einige davon sind Rote Magier. Zahllose Thyaner sind aus ihrem Heimatland geflohen, als der Lich Szass Tam dort die Macht an sich riss, sodass ihr Anblick an der Schwertküste kein völlig ungewöhnlicher ist. Wenn man ihm Fragen stellt, behauptet Jos, nicht mehr zu sein als ein weiterer Exil-Thyaner auf der Suche nach Zuflucht, während sein Land von untoten Monstern beherrscht wird. Tatsächlich ist dies, abgesehen von seiner Leugnung, ein Roter Magier zu sein, die Wahrheit.

Jos kauft einen Platz auf einem der Wagen des Kults, obwohl die Kultisten auf der bisherigen Reise alle Nachfragen potenzieller Passagiere abgelehnt haben. Er mischt sich nicht unter die anderen Reisenden und spricht selten mit jemand anderem als dem scheinbaren Anführer der Kultisten.

Jamna Glimmersilber (siehe Anhang B für Spielwerte) ist eine Gnomin und Mitglied einer Geheimorganisation namens das Schwarze Netzwerk, auch bekannt als die Zhentarim. In der Außendarstellung stellt das Schwarze Netzwerk Söldner und andere Berufsschläger zur Verfügung. Das Netzwerk ist jedoch auch als kriminelle Vereinigung bekannt, ähnlich einer weit verbreiteten Diebesgilde. Im Geheimen versuchen seine Anführer, ihren schattigen Griff auf alle Thronsäle und Ratskammern Faerûns auszuweiten. Ebenso wie die Harfner sind sich die Zhentarim bewusst, dass der Drachenkult zurzeit sehr aktiv ist. Es drängt sie, die Pläne des Kults in Erfahrung zu bringen, um sicherstellen zu können, dass diese nicht mit den eigenen Plänen in Konflikt geraten.

Deshalb schließt Glimmersilber sich der Karawane an. Die Spione des Schwarzen Netzwerks haben erfahren, dass der Kult Fracht nach Norden verschifft, und Jamna wurde wie die Charaktere beauftragt, herauszufinden, was die Fracht ist und wo sie hingschafft wird. Ihre Vorgesetzten zogen ernsthaft in Betracht, die Karawane von als Banditen verkleideten Söldnern überfallen zu lassen, die die Wagen durchsuchen und Kultisten peinlich befragen sollten. Zum Glück für die Charaktere hat Glimmersilber ihre Höhergestellten überredet, ihr die Gelegenheit zu einer unblutigeren Aufdeckung der Wahrheit zu geben. Wenn sie bis zur Ankunft der Karawane in Waterdeep nichts Nützliches in Erfahrung bringen kann, wird sie zu Plan B greifen – der mit dem Massenmord.

Trotz des massiven Unterschieds in ihren Weltanschauungen haben Schwarzes Netzwerk und Harfner einen gemeinsamen Feind, und dies treibt sie in ein unwahrscheinliches Bündnis. Glimmersilber ist das genaue Gegenteil einer Heldin – sie ist eigennützig, eine geübte Diebin und Lügnerin und dazu bereit, jeden zu ermorden, der zwischen ihr und ihrem Ziel steht.

WEITERE NICHTSPIELERCHARAKTERE

Du kannst die zwanzig Nichtspielercharaktere in der folgenden Liste benutzen, wenn du schnell einen NSC benötigst. Es steht dir natürlich frei, sie im Detail an deine Bedürfnisse anzupassen. Nutze sie, um die Karawane auszugestalten und der Reise Leben einzuhauchen. So erhalten die Charaktere Personen, die sie auf der Reise zu schätzen lernen und beschützen oder gegen die sie auch eine Abneigung entwickeln und mit ihnen streiten können.

Achreny Ulyeltin (menschlicher Kaufmann). Ulyeltin ist unabhängiger Wagenmeister, der zwei Wagen in der Karawane hat. Beide Fuhrwerke sind mit gegerbten Fellen und unverarbeiteten Tierhäuten beladen. Ulyeltin ist ein ungehobelter Mann ohne eine Spur Zivilität. Er ist nicht unfreundlich – nur übelriechend, vulgär und völlig ohne Manieren. Der Fuhrmann seines zweiten Wagens und seine beiden Arbeiter andererseits sind grundsätzlich sympathisch.

Aldor Urnpfahlfors (menschlicher Rechtsanwalt). Urnpfahlfors ist vom Beruf her Anwalt, vom Benehmen her ähnelt er jedoch eher einem Stinktier. Er verlagert seine Geschäfte gerade von Baldur's Gate nach irgendwo außer Baldur's Gate. In der Karawane wird getratscht, dass er wegen einem Skandal die Stadt verlassen musste, was nicht schwer zu glauben ist. Er misstraut jedem und wirft beim geringsten Anlass mit ungeheuerlichen Anschuldigungen um sich.

Beyd Sechepol (halbelfischer Kaufmann). Bier ist derart gewöhnlich, dass mit seinem Transport über große Entfernungen kaum Geld gemacht werden kann. Trotzdem ist Sechepols Wagen voll damit. Er verdient sein Geld unterwegs, indem er den Gerstensaft an seine Mitreisenden verkauft. Er ist diplomatisch und hat die Gabe, Streitigkeiten zur Zufriedenheit aller Beteiligten zu entschärfen, bevor sie in Gewalt ausarten. Er geht jedoch nachlässig mit seiner Ausrüstung und seinen Pferden um – eine Schwäche, die zu Reibungen mit denjenigen führen kann, die eine fahrlässige Misshandlung von Pferden hassen.

Edhelri Lewel (mondelfische Kauffrau). Lewels Wagen transportiert exotische Hölzer aus den Dschungeln von Chult, welche die meisterlichen Zimmerleute und Schreiner von Waterdeep in exquisite Möbel verwandeln. Sie ist das genaue Gegenteil Sechepols: ungeduldig im Umgang mit Leuten, aber peinlich genau in der Wartung ihres Wagens und zutiefst vernarrt in ihre Tiere.

Eldkin Agetul (schildzwerghische Wächterin). Agetul hat diese Reise schon mehrere Male absolviert – eine Tatsache, die sie anderen gerne unter die Nase reibt. Sie ist perfektionistisch, und sie will, dass andere dies wissen.

Enom Tobun (Leichtfuß-Halbling, Fuhrmann). Tobun fährt seit vierzig Jahren Fuhrwerke über ganz Faerûn, von Waterdeep bis Calimhafen und von Baldur's Gate bis Hillsfar. Er ist ein Quell der Geschichten und Legenden, aber es ist unmöglich, in seinen Geschichten Wahrheit und Fiktion zu

unterscheiden. Wenn jemand den Wahrheitsgehalt einer seiner Geschichten anzweifelt, wird er zunächst streitlustig, dann mürrisch und rachgierig. Solange ein Mitreisender aber in seiner Gunst steht, ist Tobun ein wunderbarer Reisegefährte.

Grün Imsa (menschliche Reisende). Der Grund für Imsas Vornamen ist offensichtlich: Sie ist von Kopf bis Fuß grün. Ihre Haut, ihr Haar, Augen, Nägel, Zähne – alles an ihr ist grün. Sie gibt bereitwillig zu, dass sie Reise nach Waterdeep angetreten hat, um dort ein Heilmittel für ihren Zustand zu finden. An sich scheint die Färbung ihr nichts auszumachen, aber sie wird nervös, wenn sie danach gefragt wird, warum sie grün ist. Sie ist freundlich, vielleicht etwas still, solange ihre Vergangenheit nicht zum Gesprächsthema wird.

Lai Angesstun (goldzwerghischer Kaufmann). Der ehrgeizige Händler hat aromatisiertes Bratöl und Parfum aus Amn geladen. Er hofft, damit unter den Aristokraten und Stutzern von Waterdeep großen Profit zu machen. Er spricht ständig über Geld: wie viel er vorhat, zu verdienen, wie er es ausgeben wird und wie andere ihn dafür beneiden werden. Er wird während der ganzen Reise nicht mal eine Kupfermünze ausgeben, um jemand anderem ein Bier oder eine gebratene Steckrübe zu kaufen.

Lasfelro der Leise (menschlicher Kaufmann). Von Zeit zu Zeit stimmt Lasfelro unerklärlicherweise fröhliche Lieder an oder erzählt eine kurze Zeit lang Witze. Er singt mit exzellentem Tenor und seine Witze sind zum Schießen. Doch diese gesellige Stimmung bleibt immer von kurzer Dauer. Die meiste Zeit ist er still wie ein Grab und starrt missmutig auf die Straße vor ihm, wobei er sich auf seinem Kutschbock kaum bewegt, ja, kaum zu atmen scheint. Niemand weiß, was er in seinem Wagen transportiert, doch was immer es ist, es wird von einem mürrischen Gargyl verteidigt, der mit einer dünnen Silberkette am Wagen festgebunden ist.

Leda Widris (menschliche Wächterin). Widris ist so aufrichtig und tapfer, wie eine Söldnerin nur sein kann. Sie verbrachte viele Jahre im Süden und möchte nun den Schnee und das gefrorene Meer des hohen Nordens sehen – „spüren, wie ein wirklich kalter Wind sich anfühlt“, wie sie sagt.

Losvius Langnase (Leichtfuß-Halbling, Fuhrmann). Losvius' Nase ist zwar von respektabler Größe – selbst für einen Halbling –, doch er ist auf andere Weise zu dem Beinamen „Langnase“ gekommen: Er ist neugierig auf alles, einschließlich der Angelegenheiten anderer, und ganz besonders auf deren peinliche Geheimnisse. Losvius steckt seine Nase nicht deshalb in Dinge hinein, die ihn nichts angehen, weil er etwa Erpressungsmaterial sucht. Er ist einfach nur überwältigend neugierig auf Dinge, über die andere Leute nicht sprechen wollen. Wenn er dabei ist, werden einer oder mehr der Charaktere ihn wahrscheinlich bald dabei ertappen, wie er hinter ihren Rücken ihre Habseligkeiten durchwühlt.

Noohar Serelim (mondelfischer Kaufmann). Noohar und sein stummer Bruder Selvek haben ausgezeichnete Holzschnitzereien der Elfen von Cormyr geladen. Während sein Bruder



AZBARA JOS

ausschließlich in Gebärdensprache kommuniziert, ist Noohar vielleicht die wortgewandteste Person, der die Charaktere je begegnet sind. Sprache entspringt ihm gleich Musik der Harfe Milils. Die Tatsache, dass er selten etwas zu sagen hat, scheint ihn nie vom Reden abzuhalten – oder andere vom Zuhören.

Nyerhite Verther (menschlicher Kaufmann). Seine Ladung calishitischer Seide wird Nyerhite Verther in Waterdeep reich machen – so glaubt er zumindest. Leider hat er seine Seide nicht sorgfältig inspiziert, als er sie kaufte, und sie ist von Motten befallen. Falls jemand dies während der Reise bemerkt und Verther darauf aufmerksam macht, verliert dieser vor Wut und Trauer völlig die Fassung.

Orvustia Esseren (menschliche Wächterin). Esseren ist auf dem Ackerland rund um Baldur's Gate aufgewachsen, und hierbei handelt es sich um ihre erste Reise mehr als drei Kilometer fort von zu Hause. Sie ist klug, zäh und talentiert im Umgang mit Speer und Bogen, sie hat aber keine Kenntnisse der Welt, die über den Hof ihrer Tante oder Leute, die unehrliche Handel treiben, hinausgehen. Ihre Tante, eine weise Frau, glaubt, dass diese Reise Esseren gut tun wird.

Oyn Evenmor (menschlicher Kaufmann). Evenmor ist ein unabhängiger Wagenmeister, der exotische Vögel nach Waterdeep bringt. Dort herrscht ein lukrativer Markt für solche Dinge. Er ist ein sturer, streitlustiger Mann mit starken Meinungen zu fast allem. Er ist aber auch großzügig darin, jenen, die endlos mit ihm diskutieren wollen, Getränke auszugeben.

Radecere Perethun (felsengnomischer Reisender). Niemand weiß, was Perethuns endgültiges Reiseziel ist, oder warum er auf Reisen ist. Er isst für sich allein, spricht fast nie und sitzt auf der Fahrt immer hinten auf dem Wagen, wobei er wehmütig auf die vorbeigezogene Straße starrt. Das einzige, was ihn aus seinem Schneckenhaus lockt, ist Glücksspiel. Er spielt übermütig und gekonnt.

Samardag der Hoffende (menschlicher Kaufmann). Jemand, der Kisten voller teurem, zerbrechlichem Porzellan auf einem schaukeligen, holpernden Wagen über den Handelsweg fährt, muss wohl ein geborener Optimist sein. In Samardags Welt ist der Himmel immer blau, das Wetter immer schön und das Morgen immer hell. Er wäre wohl ein wohlhabender Mann, wenn er ein Auge auf sein Geld haben würde, doch ist er ein leichtes Opfer für jedes Gossenkind und jede Leidensgeschichte, die seinen Weg kreuzen.

Sulesdeg der Baum (menschlicher Wächter). In seinem Heimatstamm in der Shaar bedeutet Sulesdeg's Name „groß wie eine Küstenkiefer“. An der Schwertküste ist er schlicht als „der Baum“ bekannt. Mit seinen 2,25 m ist er wahrscheinlich der größte Mensch, den die Charaktere oder irgendjemand anders in der Karawane je gesehen haben. Er spricht nicht viel, doch wenn er es tut, hören die meisten ihm zu.

Tyjit Skesh (schildzwergische Wächterin). Es wird nicht lange dauern, bis alle in der Karawane wissen, dass sie sich von Tyjit Skesh fernhalten sollten. Sie wird schnell wütend und greift noch schneller zu ihren Klingen, wenn irgendetwas ihren Zorn entfacht. Sie ist bis zum Letzten ehrlich und lässt jeden wissen, wie er sich ihren Zorn eingehandelt hat, sodass er sein Benehmen zukünftig ändern kann. Tyrannische Mitreisende toleriert sie nicht.

Werond Torohar (menschliche Fuhrfrau). Die stille, anspruchslose Werond Torohar kann besser mit einem Gespann Pferde oder Maultiere umgehen als jeder sonst auf dem Handelsweg. Sie hat die verblüffende Gabe, Tiere verstehen zu lassen, was sie von ihnen will. Dafür braucht sie nicht mehr als ein Zucken der Zügel, einen Pfiff oder ein Knallen ihrer Peitsche. Schlamm, Steine oder Eis scheinen keine Hindernisse darzustellen, wenn Torohar ein Gespann führt. Im Herzen ist sie Romantikerin, und mit ihren traurigen Geschichten über unglückliche Liebespaare und verbotene Leidenschaften kann sie den stärksten Mann zum Weinen bringen.

LEBEN AUF DER STRASSE

Die Wegstrecke zwischen Baldur's Gate und Waterdeep beträgt etwa 1.100 Kilometer. Pferde- oder Maultier-Fuhrwerke können abhängig von den Bedingungen pro Tag etwa 22 Kilometer zurücklegen. Nach jeweils sechs Tagen Fahrt benötigen die Zugtiere einen Tag Pause zur Erholung von der harten Arbeit. Alles in allem dürfte die Reise etwa zwei Monate dauern.

Zur Karawane gehören bei der Abreise aus Baldur's Gate die beiden Wagen des Drachenkults plus 2W4 weitere. Nicht alle Reisende sind Kaufleute. Auf einem Wagen mag eine Familie reisen, die in den Norden umzieht, auf einem anderen ein Diplomat mit wichtiger Mission nach Waterdeep. Während der Reise schließen sich weitere Wagen der Karawane an, andere verlassen sie, je nachdem, wie ihr Glück und ihre Geschäfte sich fügen. Manche Reisende reiten auf Pferden, manche gehen neben den Wagen zu Fuß und manche bezahlen die Kaufleute, um auf ihren Wagen sitzen zu dürfen. Zu mehreren Gelegenheiten bekommen die Charaktere mit, wie die Fuhrleute des Kults Passagiere abweisen, obwohl sie ausreichend Platz auf ihren Wagen haben.

Die Wagen des Kults unterscheiden sich durch nichts von gewöhnlichen Kauffahrern, die Fracht in den Norden bringen. Sie bilden tagsüber keine Grüppchen und lagern nachts nicht gemeinsam. Soweit irgendjemand sagen kann, ist die Karawane das einzige, das diese Wagen verbindet.

Rezmir und acht ihrer Leibgardisten verlassen Baldur's Gate heimlich vor der Karawane und reiten eilig Richtung Norden. Sie sind auf dem Weg zu Schloss Naerytar im Totensumpf und werden erst wieder in Episode 6 angetroffen werden. Rezmir lässt 12 Wachen zurück. Auf jedem Wagen reist einer davon mit und gibt vor, ein Karawanenwächter und Assistent des Fuhrmanns zu sein. Die anderen neun tarnen sich als gewöhnliche Reisende in zwei unterschiedlichen Gruppen, die die Gesellschaft und den Schutz der Karawane suchen.

Die Wagen reisen jeden Tag etwa acht Stunden, wobei sie einige Male anhalten, um Pferde und Maultiere zu füttern und zu tränken. Viele Nächte werden am Straßenrand verbracht. In vielen kleinen Ortschaften gibt es Weghäuser für Reisende, denen der Sinn nach etwas mehr Komfort steht, und es gibt ummauerte Herbergen für Wagenkarawanen im Abstand von jeweils einigen Tagen. Die Karte zu Episode 5 zeigt eine Anlage, die einst diesem Zweck diente. Sie kann bei Bedarf als Vorlage für eine derartige Herberge dienen.

Der schwierigste Teil der Reise findet kurz nach dem Aufbruch statt. Wenige Tagesreisen nördlich von Baldur's Gate gelangt die Karawane in eine Landschaft, die als die Felder der Toten bekannt ist. Die Straße dreht und windet sich durch Hügel voller uralter Schlachtfelder, Dolmen und Grabhügel. Landläufiges Wissen besagt, dass es eine sehr schlechte Idee ist, in den Feldern der Toten auf dem Gipfel eines Hügels ein Feuer zu entfachen, da dessen Licht Monster aus Kilometern Entfernung anlockt. Die Durchquerung dieses Gebiets dauert mehrere Tage, während derer alle gereizt und wachsam sein werden.

ZUFÄLLIGE REISEEREIGNISSE

Für den Weg nach Norden sind etwa 40 Reisetage nötig, und die meisten Reisenden hoffen, dass diese Tage so monoton und ereignislos wie möglich verlaufen. Da wir hier von Faerûn reden, ist dies aber nie der Fall.

Viele Tage gehen ohne große Aufregungen vorbei, doch an anderen kommt es zu Monsterangriffen, merkwürdigen Vorkommnissen, Meinungsverschiedenheiten im Nachtlager, Begegnungen mit NSC und der immer wiederkehrenden Frage, was das Ziel der Kultfuhrwerke ist. Du kannst diese

Ereignisse abhandeln, wie immer du möchtest. Nutze einige, nutze alle, oder denke dir selbst weitere aus.

Auf einer so langen Reise ist es übertrieben, stündlich auf Ereignisse zu werfen. Viele Reisende sind auf dem Handelsweg unterwegs, und die Straße ist relativ (wenn auch nicht völlig) sicher. Um zufällige Ereignisse festzulegen, wirf jeden Tag einen W20. Bei einem Würfergebnis von 16 oder höher kommt es zu einem oder mehreren Ereignissen, wie im Folgenden beschrieben:

- 16 bedeutet ein Ereignis am Morgen
- 17 bedeutet ein Ereignis während der ersten Rast des Tages
- 18 bedeutet ein Ereignis am Nachmittag
- 19 bedeutet ein Ereignis am Abend oder in der Nacht
- 20 bedeutet ein Ereignis am Morgen und ein weiteres am Nachmittag oder in der Nacht

Wenn es zu einem Ereignis kommt, wähle eines, dass zum Ort passt, zum Zeitpunkt und zur Hintergrundgeschichte, welche die Charaktere nun haben. Du kannst auch einen W12 werfen, um zufällig ein Ereignis zu bestimmen. Du kannst anstelle jedes anderen Ereignisses einen zufälligen Banditen- (bei Tag) oder Monsterangriff (bei Nacht) geschehen lassen, wenn du ein wenig Action einstreuen möchtest.

Erfahrungspunktebelohnungen für diese Ereignisse liegen in deinem Ermessen. Wir empfehlen für jede erfolgreich aufgelöste Situation 300 EP pro Charakter. Im Idealfall können die Charaktere acht oder neun solche Ereignisse abschließen. Wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt, erreichen die Charaktere bei Abschluss dieser Episode die 5. Stufe.

EREIGNISSE AUF DEM HANDELSWEG

W12	Ereignis
1	Abenteurerleben
2	Tierquälerei
3	Geißel der Berge
4	Schmuggelware
5	Alles hat seinen Preis
6	Pilzplage
7	Der Goldene Hirsch
8	Vergeltung
9	Kein Platz in der Herberge
10	Gastfreundschaft der Straße
11	Spinnenwald
12	Gestrandet

ABENTEURERLEBEN

Eine andere Abenteurergruppe schließt sich der Karawane an oder übernachtet in der gleichen Herberge. Wenn man ihren Prahlereien Glauben schenkt, haben sie einige der mächtigsten Monster und Feinde Faerûns bezwungen. Sie wirken wohlhabend, sind voller spannender Geschichten und verstehen sich gut mit einem Händler, der einen oder mehrere der Spielercharaktere in Lohn und Brot hat. Am nächsten Morgen teilt dieser Händler den Charakteren mit, dass ihre Dienste nicht mehr vonnöten sind, da er erfahrenere Wächter angeheuert hat.

Bei den Neuankömmlingen handelt es sich um eine Schauspieltruppe, die sich ihren Weg zur nächsten Stadt verdienen will. Sie setzen darauf, dass keine Gefahr der Straße sie dazu zwingen wird, zu kämpfen. Wenn es doch dazu kommt (was mehr als wahrscheinlich ist), wird es schmerzhaft deutlich, dass sich unter ihnen kein Krieger oder Zauberkundiger befindet: Alle fünf sind menschliche **Gemeine** mit einem

Überschuss an Charisma, gerüstet und bewaffnet mit glänzenden Bühnenrequisiten. Sobald die Schauspieler aus der Gefahr gerettet wurden, ist der nun zur Einsicht gebrachte ehemalige Arbeitgeber der Charaktere bereit, diese zu leicht erhöhtem Sold wiedereinzustellen.

TIERQUÄLEREI

Ein mitreisender **Adeliger** wird regelmäßig dabei beobachtet, wie er seine Pferde misshandelt. Er lässt es zu, dass die Tiere durch ihr Zaumzeug wund gescheuert werden, knausert mit Futter und peitscht die leidenden, hungrigen Pferde, wenn sie seinen Wagen nicht so stark oder so schnell ziehen, wie es ihm gerade genehm ist. Wenn die Charaktere noch ihre Pferde dabei haben, bewundert er diese und bietet an, eines oder mehrere davon zu kaufen, um „die nutzlosen Klepper“, die er am Hals hat, zu ersetzen. Früher oder später wird eines seiner Pferde im Geschirr zusammenbrechen. Er wird das Tier dann entweder auf der Straße totprügeln oder es losschneiden und zum Sterben zurücklassen, wenn nicht mindestens ein Charakter eingreift. Mit ihm reisen als seine Leibwächter 1 **Ritter** und 1 **Magus**.

GEISSEL DER BERGE

Aus großer Höhe suchen 2 **Perytons** die Straße nach frischen Herzen ab, die sie vor der Eiablage verzehren können. Sie kreisen so weit oben, dass sie leicht mit Adlern zu verwechseln sind. Jeder Charakter kann bei Anblick der Kreaturen einen Wurf auf Intelligenz (Natur) gegen SG 15 ablegen. Bei Erfolg erkennen sie die Perytons als solche, bevor diese ihren ersten Sturzflugangriff durchführen. Bei Misserfolg ist der Charakter überrascht.

SCHMUGGELWARE

Ein Fuhrwerk des Kults kippt um, entweder an einer schwierigen Kurve oder weil ein Rad bricht. Eine der Kisten, die aus dem Wagen herausrollen, zerbricht und offenbart dutzende wunderschöne Schmuckgegenstände, zu ihrem Schutz in Wolle gewickelt. Dies ist eine gute Gelegenheit für die Charaktere, einen Blick auf die Schmuggelware zu erhaschen und sich sogar mit den Kultisten anzufreunden, indem sie diesen bei der Reparatur des Wagens helfen.

Die Kultisten sind wütend, dass andere ihre Fracht sehen konnten. Sie haben von Wyrmsprecherin Rezmir den Befehl erhalten, dass alle Güter geheim gehalten werden müssen. Zeugen, die zu viel Interesse an dem Schmuck zeigen oder sogar Fragen stellen, müssen eventuell zum Schweigen gebracht werden. NSC-Zeugen könnten über Nacht verschwinden oder an überraschenden Krankheiten sterben (mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit [Heilkunde] gegen SG 10 als Gift erkennbar). Dieselben Angriffe können sich auch gegen Charaktere richten, die zu viel Neugier an den Tag legten.

ALLES HAT SEINEN PREIS

Ein in der Karawane Mitreisender entwickelt eine Vorliebe für ein Stück geschätzten Besitzes eines der Charaktere. Der NSC will den Gegenstand kaufen, bietet aber nur wenig Geld. Er bleibt den ganzen Tag lang hartnäckig und wird immer aufdringlicher, ohne jedoch sein Gebot zu erhöhen. Wenn die Charaktere keine besonderen Vorkehrungen treffen, verschwindet der Gegenstand über Nacht. Falls der Charakter den NSC am nächsten Morgen öffentlich anschuldigt, gewinnt er einen bleibenden Feind; der NSC hat den Gegenstand nicht und ist durch die Anschuldigung zutiefst beleidigt. Jemand anders, der die Gespräche am Vortag belauscht hat, dachte sich, dass der andere NSC die perfekte Tarnung für einen

kleinen, nächtlichen Diebeszug hergibt. Um den Gegenstand wiederzufinden, müssen die Charaktere das Gepäck und die Wagen der Mitreisenden heimlich durchsuchen; die Wenigsten werden es freiwillig zulassen, dass jemand ihre Koffer durchwühlt, als wären sie gewöhnliche Diebe – ganz besonders gewöhnliche Diebe nicht.

PILZPLAGE

Nach zwei Tagen und Nächten voller Regen, Gewitter und merkwürdiger Pfeifgeräusche im Wind erwachen die Charaktere zu dem Anblick einer vollständig mit Pilzen bedeckten Landschaft. Die Pilze wachsen überall, sogar auf der Straße. Wenn jemand auf einen Pilz tritt (was kaum zu vermeiden ist), gibt dieser eine Wolke schwarzer Sporen und ein schmerzzerfülltes Stöhnen von sich. Diese winzigen Kreischer sprießen aus einem enormen Myzel, das sich unter der gesamten Gegend ausgebreitet hat. Die Pilze können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 als Kreischer bestimmt werden. Ergibt dieser Wurf jedoch 10–14, bestimmt der Charakter die Pilze falsch und nimmt an, dass sie lebensgefährliche giftig seien (was sie nicht sind).

Die Gewächse versetzen die Kaufleute in Angst und Schrecken. Sie weigern sich, durch die Pilze hindurchzufahren, aus Angst, sie könnten giftig sein – oder Schlimmeres. Darüber hinaus verängstigen die Geräusche der Pilze die Tiere, sodass dieses kaum zu kontrollieren sind.

Die Pilze wachsen auf dem regendurchtränkten Untergrund so schnell, dass man ihnen fast beim Wachsen zuschauen kann. Als sie zuerst bemerkt wurden, hatten sie die Größe von Sektkorken. Innerhalb einer Stunde wuchsen sie jedoch auf fast zwanzig Zentimeter an, noch eine Stunde später auf dreißig. Danach verlangsamt sich ihr Wachstum, doch zu diesem Zeitpunkt sind die meisten Karawanenreisenden überzeugt, dass alles verloren ist.

Jeder kann mit einem schweren Besen, einer Sense oder einem Ast problemlos einen Weg durch die Pilze bahnen. Der Lärm ist jedoch quälend. Jeder, der sich an der Arbeit beteiligt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misserfolg wird der Charakter von Gefühlen der Trauer und der Reue überwältigt. Dieses Gefühl scheint die Folge der vielen tausend kleinen Schmerzens- und Todeschreie zu sein, liegt in Wirklichkeit aber am Einatmen der leicht toxischen Sporen, welche die jungen Pilze von sich geben. Betroffene Charaktere brechen nach 1W20 Minuten zusammen und können die Geräusche einfach nicht mehr ertragen. Sie haben tagelang Alpträume, bis ihre Körper das Toxin abgebaut haben. Du kannst Charakteren auch langfristige Folgen auferlegen, etwa eine lebenslange Abneigung gegen das Essen von Pilzen jeder Art.

Das Bahnen eines Wegs durch die Pilze kostet sechs Mannstunden Arbeit (sechs Personen könnten es in einer Stunde erledigen, drei Personen in zwei Stunden).

DER GOLDENE HIRSCH

An einem schönen, sonnigen Nachmittag erscheint eine grasende Herde Hirsche (mit den Spielwerten von **Rehen**) auf einem nahen Hügel. Die Reisenden nutzen solche Gelegenheiten, um frisches Fleisch zu erbeuten. Diese Herde enthält jedoch einen prachtvollen Hirschbock (nutze die Spielwerte des **Elchs**), der im Licht schimmert, als bestünde sein Fell aus gesponnenem Gold und als sei sein Geweih in Platin gehüllt. Fast jeder in der Karawane, der mit einem Bogen umgehen kann, will dieses Tier erlegen. Sein Pelz wäre ein Vermögen wert, selbst wenn es nicht wirklich aus Gold besteht. Einige vorsichtiger Reisende warnen, dass die Kreatur offenkundig ein gesegnetes Wesen ist und ihre Tötung der Karawane

Unglück einbringen würde, doch nicht mehr als zwei oder drei Personen lassen sich davon überzeugen. In wenigen Minuten ist die Jagd eröffnet, und die Herde stiebt in den nahen Wald und über die Äcker.

Die Charaktere können nach eigenem Ermessen ebenfalls die Jagd aufnehmen, die anderen Reisenden beruhigen, den Hirsch beschützen oder die Situation ignorieren. Man kann den Hirsch mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 durch den Wald verfolgen. Alle 500 m muss dieser Wurf wiederholt werden.

Der Hirsch führt die Jäger 1.500 m (drei Würfe auf Weisheit [Überlebenskunst]) durch den Wald, bis er an einer moos- und efeubewachsenen Ruine ankommt. Dort kann eines von drei Dingen passieren. Wähle das Ereignis, dass am besten zu deinem Spiel passt.

- Der Hirsch kann in die Ecke getrieben, bekämpft und getötet werden. Es handelt sich um einen gewöhnlichen Hirsch, doch mit einem wunderschönen goldenen Fell. Falls die örtlichen Bauern erfahren, dass der Hirsch getötet wurde, greifen sie zu Mistgabeln und Langbögen und drohen, die Karawane niederzumachen, wenn man ihnen nicht 500 GM zahlt; der Hirsch brachte ihnen Glück.
- Der Hirsch begrüßt die Charaktere auf Sylvanisch. Wenn kein Charakter diese Sprache spricht, wechselt das Tier zu Elfish, und wenn immer noch keine Antwort kommt, versucht er es mit Brocken von Gemeinsprache mit starkem Akzent. Er versichert den Abenteurern, dass sie auf dem richtigen Weg sind, und sagt ihnen, dass sie weiter dem Fluss aus Gold folgen müssen, bis sie die Burg im Himmel erreichen. Leider wird ihr Pfad gefüllt sein mit Entbehrung und Blut. Um den Helden zu helfen, bietet er einem der Abenteurer einen Langbogen +1. Der Bogen erscheint auf dem Boden vor ihnen, während der Hirsch sich langsam in Luft auflöst und sagt: „Nicht alle werden überleben ...“
- Wenn die Charaktere die bröckelnden Ruinen durchsuchen, finden sie keine Spur des Hirschs, aber stattdessen eine dünne Person, die aussieht, wie ein Waldelf mit hellgoldener Haut. Der junge Elf ist nackt, und er trägt entweder eine Kopfbedeckung mit Geweih oder ihm wächst selbst ein solches. Er fällt auf die Knie und fleht die Charaktere in einem Dialekt des Elfishen an, der zwar altdmisch, aber verständlich ist. Er ist ein Elfenprinz, und die Steine um ihn herum waren einst das prachtvolle Schloss, in dem er herrschte. Er wurde jedoch vom Vater der Frau, die er liebte, dazu verflucht, sich jedes Mal in einen goldenen Hirsch zu verwandeln, wenn er diese Mauern verlässt. Er lebt jetzt schon so lange mit diesem Fluch, dass sein Königreich vergessen, sein Schloss zur Ruine verfallen und seine Erinnerung an seinen eigenen Namen verfliegen ist. Er glaubt, dass ein mächtiger Magier ihn von seinem Fluch befreien könnte, doch egal wo er hingeht, wird wegen seinem schönen Fell Jagd auf ihn gemacht. Wenn die Charaktere es ihm erlauben, mit ihnen zu reisen, und ihn beschützen, wird er sein Bestes tun, sie am Ende der Reise zu belohnen. Die Geschichte ist wahr, und mehrere Magier in Waterdeep wären in der Lage, den Fluch zu brechen. Der Elf kann keine Belohnung zahlen, doch verdient jeder Charakter 500 EP dafür, ihm geglaubt und ihn beschützt zu haben. Es wird keine leichte Aufgabe sein, denn die Mitreisenden in der Karawane finden die Geschichte lächerlich und suchen nach Gelegenheiten, den Hirsch zu töten.

VERGELTUNG

Als die Karawane sich durch eine Biegung in der Straße bewegt, ist in hundert Metern Entfernung mitten auf der Straße ein menschlicher Kopf zu sehen. Aus der Entfernung können Charaktere mit einem Wert in passiver Weisheit

(Wahrnehmung) von 15 oder mehr erkennen, dass es sich um eine Person handelt, die bis zum Hals vergraben wurde. Der Mann ist bewusstlos, aber noch am Leben; dies kann im Abstand von 10 m jeder sehen – genauso wie das Wort „Eidbrecher“ auf seiner Stirn.

Der vergrabene Mensch ist durch die Einflüsse des Wetters und durch Wasserentzug in einem sehr schlechten Zustand. Jede Art der Heilungsmagie, oder etwas Wasser und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10, belebt ihn wieder.

Mehrere Kaufleute der Karawane sind der Meinung: ganz egal wer das ist, wenn jemand sich die Mühe macht, ihn als Verräter zu zeichnen und ihn bis zum Hals im Handelsweg zu vergraben, hat er es wahrscheinlich verdient und sollte dort belassen werden. Falls die Charaktere als Wächter für NSC-Kaufleute arbeiten, gehört mindestens einer dieser Kaufleute zu dieser Gruppe. Wagenspuren machen deutlich, dass tatsächlich in den vergangenen Tagen mehrere Wagen um den Mann herum gefahren sind.

Zwei Personen brauchen mindestens zwei Stunden, um den Mann auszugraben, und es dauert eine weitere Stunde, das Loch wieder aufzufüllen (man kann nicht einfach ein Loch in der Straße lassen).

Der eingegrabene Mann heißt Carlon Amoffel. Er ist ein menschlicher **Spion** und ein Mitglied der Harfner; Charaktere entdecken eine Harfner-Tätowierung auf seinem Arm, wenn sie ihn befreien. Er besitzt nichts außer den Lendenschurz, in dem er vergraben wurde.

Amoffels offizielle Geschichte ist, dass der Eid, den er gebrochen hat, das Versprechen war, eine Frau zu heiraten. Er hat die Verlobung aufgelöst, weil er erfahren hat, dass Vater und Brüder der Frau allesamt Banditen waren und von ihm erwartet wurde, sich der Bande anzuschließen.

Falls Harfner unter den Charakteren sind und sie diese Information Amoffel offenbaren, erzählt er ihnen die wahre Geschichte. Er befand sich genau auf derselben Mission wie die Helden: die Verfolgung einer Lieferung von Beutegut Richtung Norden. Die Schmuggler – er ist überzeugt, dass es Drachenkultisten sind – schöpfen jedoch Verdacht. Amoffel hat an einer Herberge Informationen an einen anderen Harfner weitergegeben, und Mitfahrer der Karawane beobachteten ihn dabei. Daraufhin spannen die Kultisten eine Geschichte, nach der Amoffel Informationen an Banditen weitergab. Die Kaufleute waren nicht bereit, ihn auf der Stelle zu exekutieren; sie waren aber bereit, ihn in der Erde vergraben zurückzulassen und „die Vorsehung über sein Schicksal entscheiden“ zu lassen.

Amoffel hat Kontakte unter den Harfnern von Waterdeep und kennt sich in der Stadt gut aus. Er kann sich als wertvoller Verbündeter erweisen, sobald die Karawane ihr Ziel erreicht.

KEIN PLATZ IN DER HERBERGE

Nach einem erbärmlich nassen, kalten Tag, der Anstalten macht, eine noch nassere, kältere Nacht zu werden, erreicht die Karawane eine große Herberge. Wenn sie den warmen, gemütlichen Gesellschaftsraum betreten, um Übernachtungen zu arrangieren, teilt der betretene Herbergswirt den Charakteren mit, dass die gesamte Herberge ausgebucht sei; alle Zimmer seien belegt und im Gesellschaftsraum herrsche geschlossene Gesellschaft. Die Karawane müsse die Nacht im Freien verbringen. Wenn sie sich im Raum umsehen, sehen die Charaktere eine einzelne Gruppe: ein adeliger Richter, begleitet von drei Stutzern. Diese grinsen die Charaktere höhnisch an und kommentieren: „Schlaf gut!“ und „Habt einen schönen Abend!“, gefolgt von in den Bart gemurmelten Beleidigungen über die matschbefleckte Kleidung und die niedere Erziehung der Abenteurer. Wenn die Charaktere fragen, ob sie im Stall übernachten dürfen, erhebt einer der Adligen seine Stimme und sagt: „Unsere Pferde sind recht wählerisch, mit wem sie ihre Unterkunft teilen. Ihretwegen

mussten wir auch den ganzen Stall reservieren. Ihr versteht das sicher.“ Seine hochnäsigen Freunde amüsieren sich hierüber prächtig.

Die Nacht in den Wagen zu verbringen wird für die Charaktere hart, jedoch völlig elend für die ungeschützten Pferde und Maultiere, und der einzige Grund dafür ist die Grausamkeit und Arroganz der kichernden Fatzen in der Herberge.

Die NSC in der Herberge werden sich weder durch Vernunft oder Diskussionen noch durch Geld umstimmen lassen. Sie finden die Situation zum Schießen komisch, und die Vorstellung der Kaufleute und Tiere, die die ganze Nacht im gefrierenden Regen leiden, erfreut sie. Sie reizen und provozieren die Charaktere und ihre Mitreisenden zu jeder Gelegenheit, auch aus der Tür und den Fenstern der Herberge. Wenn die Charaktere sich nicht mit ihnen anlegen, wird es vielleicht jemand anderes aus der Karawane tun.

Tatsächlich handelt es sich bei diesen NSC um 4 verkleidete **Veteranen**, auf dem Weg nach Baldur's Gate, um Anstellung zu finden, und auf der Suche nach einem guten Lacher über das Unglück anderer. Wenn ein Kampf ausbricht, lassen sie alle Masken fallen.

GASTFREUNDSCHAFT DER STRASSE

Als die Karawane ihren Lagerplatz für die Nacht erreicht, ist vor Ort bereits ein Paar dralle Zwillingsschwestern, die gerade ihr Zelt aufschlagen und ihre Pferde versorgen. Arietta und Zelina Innevar finden Gefallen an einigen Reisenden – möglicher-, aber nicht notwendigerweise an einigen Charakteren – und verbringen den Abend damit, diese nach ihrer Vergangenheit, nach ihren Reisezielen, nach ihren Familien etc. zu fragen. Die Schwestern sind in Wirklichkeit 2 **Doppelgänger**. Sie könnten entweder in dieser Nacht jemanden angreifen, oder sich für einige Tage der Karawane anschließen, die Reisenden beobachten und sich leichte Opfer aussuchen. Wenn die Zeit zum Zuschlagen gekommen ist, warten sie bis in die Nacht und versuchen, ihr Ziel von den Mitreisenden wegzulocken, indem sie mit vertrauter Stimme um Hilfe rufen. Wird einer der Doppelgänger besiegt, flieht der andere unter lauten Verwünschungen und Rachedrohungen.

SPINNENWALD

Der Handelsweg meidet die größten Waldgebiete, also Trollbarkenwald und Nebelwald. Er durchquert jedoch viele kleinere Wälder, die auf keinen Karten verzeichnet sind. Als die Karawane sich durch einen solchen Wald bewegt, wird sie von 3 **Atterkopps** und 2 **Riesenspinnen** angegriffen. Die Kreaturen haben kein Interesse an Waren, sondern vor allem an Pferden, werden jedoch auch keine Humanoiden verschmähen, wenn sie Pferde kriegen können. Zwei Atterkopps gehen auf Pferde los, während der dritte und die beiden Riesenspinnen die Karawanenwächter beschäftigen. Ein Atterkopp braucht 3 Runden, um ein Pferd aus seinem Geschirr zu schneiden. Danach ziehen sie sich in die Bäume zurück, wobei sie die Pferde an Zügeln aus Spinnweben mitführen. Ohne Pferde sind die Wagen gestrandet. Der Arbeitgeber der Charaktere besteht darauf, dass sie den Atterkopps folgen und die gestohlenen Pferde zurückbringen.

Wenn die Charaktere schnell sind, stehen ihre Chancen gut, die Pferde lebendig zurückzuholen. Die Tiere hinterlassen im Unterholz eine Spur, die leicht zu verfolgen ist; ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 genügt. Die Pferde werden zum Bau der Atterkopps geführt, der etwa einen Kilometer entfernt ist. Wenn die Charaktere direkt hineinstürmen, werden sie von 3 **Atterkopps** und 2 **Riesenspinnen** angegriffen. Wenn die Abenteurer einen Moment abwarten und beobachten, sehen sie, wie die Atterkopps die Spinnen wegscheuchen, um ihr Pferdefleischfestmahl vorzubereiten. Dann

können die Charaktere die Atterkopsps allein bekämpfen; erst nach 6 Runden kommen die Spinnen zurück zu den Kampfgeräuschen. Allzulange können die Charaktere sich jedoch nicht Zeit lassen, denn die Atterkopsps werden nicht viel Zeit verschwenden, ehe sie die Pferde schlachten und sich an ihnen gütlich tun.

GESTRANDET

Falls in den Feldern der Toten ein Ereignis stattfindet, ist dieses hier ideal. Es kann aber auch überall sonst verwendet werden.

Vor der Karawane findet ein Kampf statt. Ein Fuhrwerk steht auf der Straße; seine Zugtiere sind tot. Ein Kaufmann (**Adeliger**) und 3 **Wachen** suchen unter dem Wagen Schutz und haben einige Kisten als Deckung zu sich gezogen. Sie haben einen ordentlichen Vorrat an Armbrüsten und Bolzen, doch die angreifenden 6 **Hobgoblins** und ihr **Hobgoblin-Hauptmann** sind es zufrieden, die Verteidiger bis Sonnenuntergang zu belagern. Dann wollen sie den Wagen im Schutze der Dunkelheit stürmen. Es sind Urshani-Hobgoblins, erkennbar an ihrem (selbst für Hobgoblins) außergewöhnlich wilden Äußeren. Urshani-Hobgoblins kleiden sich in Wolfspelze, malen Worg-Köpfe auf ihre Schilde und heziehen weitere Körperteile und Darstellungen von Wölfen in ihre Kleidung und Rüstung ein.

Zunächst müssen die Hobgoblins verjagt werden, dann die Verwundeten versorgt, und dann muss etwas mit dem gestrandeten Wagen passieren. Der Händler hat genug Geld, um neue Pferde zu kaufen, wenn jemand welche zum Verkauf anbietet. Andernfalls lässt er sich bis zur nächsten Herberge mitnehmen, wo er neue Zugtiere kaufen kann; seine drei Wächter bleiben in diesem Fall beim Wagen zurück.

GEPLANTE REISEEREIGNISSE

Nachdem Jamna Glimmersilber und Azbara Jos sich der Karawane angeschlossen haben, müssen drei geplante Ereignisse stattfinden. Ihre Reihenfolge liegt bei dir.

ERKANNT!

Falls die Charaktere im Lager der Kultisten in den Grünfeldern viel Zeit damit verbracht haben, umherzugehen und mit Kultisten zu sprechen, haben sie sich dort vielleicht mit einem Kultisten unterhalten, der nun einer der Fuhrleute ist. Lasse jeden Charakter am ersten Reisetag einen Wurf auf Charisma ablegen, aber sage den Spielern nicht, wofür. Zu irgendeinem Zeitpunkt während der Reise wird der Charakter, der das niedrigste Ergebnis bei diesem Wurf erzielt hat, von einem Kultisten erkannt. Im besten Fall nehmen die Kultisten an, dass der Charakter ein Abtrünniger vom Kult sein muss. Im schlechtesten Fall halten sie ihn für einen Spion und Saboteur. An einem dramatischen Zeitpunkt der Reise, weitab von Baldur's Gate, bedeutet das Ärger.



JAMNA GLIMMERSILBER

RYAN SYME

Wenn du möchtest, kannst du diesen Wurf auch weglassen und jemanden einen der Charaktere automatisch erkennen lassen, um dieses Ereignis anzustoßen.

Wenn ein Charakter erkannt wird, erlaube diesem Charakter einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15. Bei Erfolg bemerkt er, wie er von einem Kultisten misstrauisch begäugt wird. Dieser scheint sich sehr dafür zu interessieren, mit wem der Charakter spricht, wann er isst und wo er schläft. Im Laufe einiger Tage sollte so offenbar werden, dass dieser Kultist den Charakter erkannt hat. Wenn die Charaktere nicht bald zur Tat schreiten, werden die Kultisten den ersten Schlag führen. Sie versuchen, die Abenteurer in ihren Schlafsäcken zu meucheln oder einen „Unfall“ zu arrangieren – ein loses Wagenrad, eine gebrochene Achse oder ein erschrockenes Leitpferd können eine effektive Problemlösung darstellen. Die einzige dauerhafte Lösung dieses Problems ist Mord; die Charaktere müssen den misstrauischen Kultisten eliminieren, ehe er seine Verdächtigungen den anderen mitteilt. Charaktere mit guter Gesinnung werden diesen Schritt nur widerwillig gehen wollen; das ist Rollenspiel. Wenn sie einen anderen Weg finden, wunderbar, doch sobald die Widersacher jemanden erkannt haben, wird die Situation wahrscheinlich nur mit einem Tod beendet werden können.

UNGEWÜNSCHTE AUFMERKSAMKEIT

Am Tag, nachdem die Karawane Dolchfurt verlässt, lasse jeden Charakter einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) ablegen. (Alternativ kannst du auch einen Wurf auf Charisma [Täuschen] erlauben; so können die Charaktere ihr eigenes Wissen in der Täuschungskunst anwenden, um zu erkennen, wenn jemand anders diese Fertigkeit benutzt. Diese Option steht nur Charakteren mit Übung in Täuschen zur Verfügung.) Interpretiere die Ergebnisse dieser Würfe wie folgt:

- 9 oder weniger: Der Charakter bemerkt nichts.
- 10–12: Der Charakter bemerkt, dass die Gnomin, die sich kürzlich der Karawane angeschlossen hat, Interesse an dem Menschen hat, der zur gleichen Zeit hinzukam und von den Kultisten als Passagier aufgenommen wurde. Die beiden sind nicht gemeinsam unterwegs, doch wenn die Karawane hält, geht die Gnomin sich dem Menschen oft in die Nähe des Menschen, um zu belauschen, was er sagt. Sie wurde auch schon dabei beobachtet, sich in der Nähe der Wagen des Kults rumzutreiben, wenn die Kultisten gerade mit etwas anderem als der engen Bewachung der Wagen beschäftigt sind.
- 13–15: Der Charakter bemerkt, dass die Gnomin sich für die Charaktere interessiert. Sie hat sich mit mehreren der

Abenteurer unterhalten, unverfängliche Fragen gestellt und das Wetter kommentiert. Sie hinterlässt den Eindruck einer Person, die Details über andere oder ihre Umgebung ohne Fehl aufnimmt.

- 16+: Der Charakter bemerkt beides und hat den Eindruck, dass Glimmersilber sich auch der Beobachtung durch die Charaktere bewusst ist.

Wenn jemand gegenüber Glimmersilber sein Harfner-Abzeichen vorzeigt, reagiert sie mit einem schroffen: „Packt das weg, ihr Narr!“, und geht davon.

WER IST EUER FREUND?

Am Morgen des Tages, an dem die Karawane noch vier Tagesreisen bis Waterdeep vor sich hat (zwei Tage nach „Ungewünschte Aufmerksamkeit“), spricht Glimmersilber die Charaktere an, als diese sich gerade zum Frühstück niederlassen. Sie sieht sich kurz um, ob einer der Kultisten herschaut, dann legt sie den Finger auf die Lippen und nimmt sich die Schale mit Haferschleim, die einer der Abenteurer gerade auslöffeln wollte.

Nachdem die Gnomin eine Zeitlang mit ihrem Dolch in deinem Haferschleim herumgerührt hat, bringt sie mit der Klinge ein Objekt zum Vorschein. Es hat die Größe einer winzigen, schleimverschmierten Perle. Sie blickt kurz über die Schulter, dorthin, wo die Kultisten gerade ihr Morgenmahl zu sich nehmen. „Es ist ein Stück Knochen“, flüstert sie, „zu einem Kreis geformt, damit ihr es mit dem Haferschleim verschlucken könnt, ohne es zu bemerken. Wenn ihr es esst, kringelt es sich langsam auf, sodass die nadelspitzen Enden eure Eingeweide durchstechen und euch langsam töten können. Ich hege den Verdacht, dass in all euren Schalen so etwas ist.“ Als sie aufsteht und davongeht, fügt sie hinzu: „Lasst uns heute Abend reden.“

In den Schalen der Charaktere befinden sich keine weiteren Knochenstücke. Das Stück, das Glimmersilber ihnen zeigte, klebte bereits an der Unterseite ihrer Klinge, als sie diese in den Haferschleim steckte. Wenn die Charaktere ihren Haferschleim nach ungewünschten Beigaben durchsuchen, lasse sie einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 ablegen. Wenn ein Wurf gelingt, lasse sie wissen, dass sie mehrere kleine Klumpen finden, die durchaus Knochenstückchen sein könnten – genauso gut könnte es sich aber auch um Haferschalen, Sägemehl oder Insekteneier handeln. Weise sie auch darauf hin, dass zwei der Kultisten immer wieder in ihre Richtung blicken, aber versuchen, ihr Interesse zu verhehlen.

An diesem Abend kommt Glimmersilber zu den Charakteren, nachdem die meisten anderen Reisenden ihre Nachtruhe begonnen haben. Sie stellt sich zunächst vor, wenn dies nicht schon geschehen ist. Ansonsten kommt sie direkt zur Sache.

„Wir arbeiten nicht für dieselben Leute, sind aber auf derselben Seite – wir teilen die Überzeugung, dass der Drachenkult gestoppt werden muss. Ich muss wissen, was die Kultisten auf diesen Wagen geladen haben und wo sie die Ladung hinbringen. Helft ihr mir, es herauszufinden? Wir können es heute Nacht angehen.“

Wenn die Charaktere Glimmersilber mitteilen, was sie über die Ladung des Kults wissen, drückt sie ihre Dankbarkeit und Erleichterung aus, nicht das Einbrechen in die Fuhrwerke riskieren zu müssen. In Wirklichkeit weiß sie bereits dasselbe, wollte aber herausfinden, was die Charaktere finden. Sie horcht die Abenteurer nach allen Informationen aus, die diese

bereit sind, zu teilen. Im Gegenzug bietet sie wenig, außer der Bestätigung dessen, was die Charaktere bereits wissen. Falls die Charaktere noch nicht herausgefunden haben, dass Azbara Jos ein Roter Magier von Thay ist, weist Glimmersilber darauf hin und wirft die Frage auf, warum sich ein Roter Magier wohl so gut mit Drachenkultisten versteht.

Glimmersilber gibt sich sehr verschlossen, wenn es darum geht, warum sie sich für all dies interessiert. Die Gnomin erwähnt nicht die Zhentarim oder das Schwarze Netzwerk. Sie behauptet auch zu keinem Zeitpunkt, für die Harfner zu arbeiten. Glimmersilber ist eine Expertin darin, die subtilsten Hinweise aufzuschnappen und diese zu benutzen, um den Eindruck zu vermitteln, mehr zu wissen, als sie eigentlich weiß, und um zu sagen, was andere hören wollen oder zu hören erwarten. Sie nutzt dieses Talent im Umgang mit den Charakteren ausgiebig. Wenn Spieler Weisheit (Motiv erkennen) nutzen wollen, um den Wahrheitsgehalt der Aussagen der Gnomin einzuschätzen, lasse sie den Wurf ablegen. Bei einem Ergebnis von 15 oder mehr ahnt der Charakter, dass Glimmersilber nicht alles sagt, was sie weiß; eine tatsächliche Lüge kann er aber nicht erkennen. Bei jedem anderen Ergebnis erkennen die Charaktere keine Unaufrichtigkeit.

DRECKIGER MORD

Zwei Tage nach den Vorkommnissen von „Wer ist euer Freund?“ geschieht im Lager ein Mord. Einer der Kultisten, der über Nacht einen Wagen bewachte, ist tot. Er wurde von hinten mit einem Schwert erstochen (die Wunde ist zu groß, um von einem Dolch zu stammen) wurde unter dem Kultwagen liegengelassen, wo er starb.

Die Gefährten des Toten beschuldigen sofort einen der Charaktere und verlangen, dessen Waffen zu sehen. Besitzt der Charakter ein Kurzschwert, passt dieses zur Wunde. Dies beweist jedoch nichts: Jedes Schwert dieser Größe würde ungefähr passen. Rund um den Wagen sind viele Fußspuren zu finden, doch mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 lässt sich feststellen, dass diese von den Leuten stammen, die sich am Morgen um die Leiche versammelt haben. Der Boden wurde über Nacht von Spuren befreit.

Zu diesem Zeitpunkt der Reise sollten die Charaktere bei ihren Mitreisenden recht beliebt sein. Sie retteten vermutlich mehrere Leben, und mehr als einmal auch die ganze Karawane. Die Kultisten hingegen stehen nicht in so hohem Ansehen. Sie sind reserviert und sogar ein bisschen seltsam. Dies begünstigt die Charaktere nun, da viele Reisende sich zu ihrer Verteidigung äußern.

Wenn ein Charakter vorschlägt, dass die Besitzer des Wagens ihre Fracht öffnen sollten, um nachzuschauen, ob etwas fehlt, ersterben die Anschuldigungen. (Falls kein Charakter diesen Vorschlag macht, erledigt dies ein Schaulustiger aus der Menge.) Untypischerweise tritt Azbara Jos vor und versucht, die Situation zu beruhigen, wobei er mehr spricht, als irgendjemand ihn bislang am Stück hat sprechen hören.

Schlussendlich beschließen die bedeutendsten Kaufleute der Karawane, dass ohne Zeugen nichts getan werden kann. Die Götter werden den Schuldigen bestrafen, und das Leben wird weitergehen.

Die meisten Kultisten werden den beschuldigten Charakter nie mehr mit etwas anderem als unverhohlenem Hass betrachten. Diese Feindseligkeit wird in Episode 5 noch wichtig.

Selbstredend ist Jamna Glimmersilber die Mörderin. Sie konnte nicht widerstehen, sich an der wertvollen Fracht der Kultisten zu bedienen. Der Diebstahl kann nicht festgestellt werden; Glimmersilber hinterließ keine Spuren, und der Kult führt keine Inventarliste des Raubguts. Der Wächter drohte, sie zu ertappen, und musste sterben; mehr steckt nicht dahinter.



EPISODE 5: VORSICHT BAUSTELLE!

Die Fracht des Kults wird so weit nach Norden gebracht, wie möglich. Sie folgt dem Handelsweg an Waterdeep vorbei bis dorthin, wo die Straße vom sich immer weiter ausbreitenden Totensumpf verschluckt wurde. Eine befestigte Herberge, in der einst Kauf- und Fuhrleute versorgt wurden, bedient nun Straßenarbeiter und beherbergt deren Materialien. Außerdem hilft sie dem Drachenkult beim Schmuggeln seiner Schätze.

WATERDEEP

Als die Karawane nach zwei Monaten der Reise in Waterdeep einrollt, verteilen sich die meisten Kaufleute über die Märkte, Lagerhäuser und Ställe der Stadt. Sie haben ihr Ziel erreicht, und die Charaktere erhalten ihren Sold mit Dankbarkeit. Wenn sie sich gut geschlagen haben, wird den Charakteren gesagt, dass sie bei diesen Händlern in Zukunft gerne wieder Arbeit finden werden. Die Charaktere können jedoch nicht viel Zeit darauf verwenden, Abmachungen mit ihren Arbeitgebern zu machen oder Waterdeep zu besichtigen, wenn sie die Wagen des Kults nicht in den Wirren der Großstadt aus den Augen verlieren wollen.

Im Gegensatz zu den anderen Karawanenfahrern begeben die Kultisten sich direkt zur Nordseite der Stadt, ehe sie einen Ort zum Übernachten suchen. Alle den Charakteren bekannte Personen mit Verbindungen zum Kult versammeln sich bei Einbruch der Nacht am gleichen Ort. Azbara Jos verbleibt in

dieser Zeit in der Gesellschaft der Kultisten, und Jamna Glimmersilber äußert den Wunsch, bei den Charakteren zu bleiben, bis sie das Ziel des Beuteguts in Erfahrung bringen kann.

Die Kultisten ruhen für einen Tag ihre Pferde aus, in einem Stall am Nordende von Waterdeep. Andere Wagen des Kults, die Schätze aus allen Enden der Schwertküste zum Sammelpunkt bringen, sind dort bereits angekommen. Während des Ruhetags besuchen einige Kultisten ein großes Lagerhaus direkt hinter dem nördlichen Stadttor. Dort wird Baumaterial für die Lieferung nach Norden eingelagert und auf Wagen geladen.

Wenn Charaktere sich rund um das Nordtor nach einer Person umhören, auf die Rezmirs Beschreibung passt, vernehmen sie Gerüchte über die Sichtung einer Halbdrachin vor mindestens einem Zehntag. Jeder kann sich an den Vorfall erinnern; chromatische Halbdrachen werden fast nie gesehen und sorgen für Aufruhr, wenn sie doch gesehen werden. Falls das Gerücht zutrifft, reiste die Halbdrachin mit einer großen Eskorte berittener Gardisten in Richtung Norden. Selbstredend ist das Gerücht wahr; es kann aber nicht hundertprozentig bestätigt werden.

Wenn sie sich umhören, können die Charaktere erfahren, dass die Straße Richtung Norden, genannt die Hohe Straße, einstmals Waterdeep mit Neverwinter verband. Eine kalte Küstenmarsch namens Totensumpf lag damals zwischen der Straße und der Küste. Im Laufe der Jahre wurde die Marsch immer größer. Immer wieder überflutete sie die Straße, welche

weiter ins Landesinnere verlegt werden musste. So blieb es bis vor etwa einem Jahrhundert, als Neverwinter vom Ausbruch von Berg Hotenow fast komplett in Schutt und Asche gelegt wurde. Als die Stadt in Ruinen lag, wurden die Maßnahmen zur Erhaltung der Straße eingestellt; sie erfüllte schlicht keinen Zweck mehr.

Mittlerweile baut Lord Neverember die Stadt Neverwinter wieder auf, und die Straße wird wieder benötigt. In dem Lagerhaus, welches die Kultisten besuchen, werden die Versorgungslieferungen zu den Lagern der Straßenarbeiter koordiniert. Wenn sich Frachtfahrer dorthin begeben, dann sicher, um herauszufinden, ob sie gegen Bezahlung Nachschub zur Baustelle bringen können. Werden Karawanenwächter für die Nachschubtransporte gesucht? Aber sicher. Der Totensumpf ist ungezähmt und gefährlich. Lord Neverembers Vermittler sind immer auf der Suche nach Arbeitern, um die Straße zu bauen, und nach Kriegeren, um die Arbeiter zu schützen. Die Fluktuation von Arbeitskräften ist hier ziemlich hoch.

WIEDER NORDWÄRTS

Die Charaktere können im Nachschublagerhaus problemlos Anstellung als Karawanenwächter finden. Anders als in der Karawane werden Wächter hier nicht von einzelnen Wagenmeistern engagiert, sondern von der „Frachtkompagnie Hochstraße“, einem Konsortium von Gilden und Adelshäusern, die mit Lord Neverember zusammenarbeiten. Ein menschlicher **Veteran** namens Ardred Briferhew kommandiert den gesamten Konvoi. Dieser besteht aus sechs Versorgungswagen, zwölf Mann Begleitschutz (die Charaktere und Jamna eingeschlossen) und zwei Dutzend Arbeitern, die eine Gruppe ablösen, die in Waterdeep etwas freie Zeit genießen darf. Die Kultisten, die nicht als Fuhrleute für ihre drei Wagen eingestellt wurden, kommen als Arbeiter mit.

Die Kultisten sind keineswegs froh, die Charaktere wiederzusehen, sodass diese viele böse Blicke ernten.

Die Baustelle, zu welcher der Konvoi unterwegs ist, liegt etwa 300 Kilometer die Küste hinauf. Für den größten Teil dieser Strecke windet die Straße sich durch raue Küstenhügel zwischen den Schwertbergen und dem Ozean. In der siebten Nacht lagert der Konvoi auf einem Hügel, von wo die Charaktere zum ersten Mal den Totensumpf erblicken. Es ist ein frostiges Gewirr aus Bäumen, Unterholz, Morast, Tümpeln, Schilf und Rohrkolben, weiter als das Auge reicht. Die restliche Reise verläuft sind Sichtweiter des Sumpfs. Irgendwann am zehnten Reisetag ist das Ziel erreicht.

BEGEGNUNGEN NÖRDLICH DER STADT WATERDEEP

Auf der Reise in den Norden muss nichts Besonderes passieren. Du kannst schnell hindurcherzählen. Wenn du möchtest, kannst du aber auch die unten folgenden Zufallsbegegnungen nutzen, um die Reise aufzupeppen. Wirf jeden Tag einen W20 und bringe die entsprechende Begegnung zur Anwendung. Addiere am achten, neunten und zehnten Reisetag +2 auf den Wurf.

Bedenke, dass die Charaktere nur ein Teil des Konvoi-Eskorte sind. Die in der Tabelle „Begegnungen nördlich von Waterdeep“ angegebenen Monster sind nur diejenigen, die von den Charakteren bekämpft werden müssen; gleichzeitig werden sich NSC-Wächter um weitere Monster kümmern, die hier nicht aufgelistet werden. Gehe davon aus, dass Monster und Reisende vor diesen Begegnungen sehr aufmerksam sind. Wirf nach jeder Begegnung 1W4 – 2. Das Ergebnis gibt die Zahl der NSC-Wächter an, die in diesem Kampf gefallen sind.

BEGEGNUNGEN NÖRDLICH VON WATERDEEP

W20	Begegnung
1–14	Keine Begegnung
15	12 menschliche Banditen
16	1 Troll
17	4 Orks und 1 Oger
18	2 Oger
19	3 Echsenmenschen und 3 Rieseneidechsen
20	6 Echsenmenschen
21	8 Riesenfrösche
22	12 Bullywugs

HERBERGE CARNATH

Das Reiseziel des Konvois ist die Herberge Carnath. Diese Anlage diente als Herbergshaus an der Straße zwischen Waterdeep und Neverwinter, als der Handel noch blühte. Nachdem dieser zusammenbrach, wurde Carnath nicht mehr genutzt, doch nun, da die Straße neugebaut wird, wurde das Gelände wiederhergerichtet und dient nun als Versorgungsdepot und Fuhrpark. Dieser Teil des Abenteuers spielt sich wie eine Agentengeschichte. Heimlich vorgehende Charaktere sollten hier viel zu tun haben.

WESENTLICHE BESTANDTEILE

Das Arbeiterlager ist das, was es zu sein scheint: ein Versorgungsdepot für die Straßenbauer. Es ist aber auch noch mehr: ein Durchgangspunkt für die Schmuggelware des Kults aus dem Süden.

Wenn Fuhrwerke aus dem Süden ankommen, werden sie zum Entladen einzeln oder zu zweit in die Anlage gebracht, dann außerhalb der Umgrenzung abgestellt. Auf dem Gelände ist alles voller Lebensmittel, Bauholz und unzähliger anderer Versorgungsgüter in Kisten und Fässern. Material, das nicht der Witterung ausgesetzt werden darf oder das von hohem Wert ist, wird im Lagerraum (Bereich 3) bewahrt. Besonders wertvolle Güter liegen im abschließbaren Tresorraum (Bereich 4) am Lagerraum. Nur der Vorsteher des Lagers, der korpulente Halbork Sumpfgluck (**Veteran**), besitzt einen Schlüssel zum Tresor.

Sumpfgluck wurde schon vor Jahren vom Drachenkult rekrutiert, was höchstens an der Scheide seines stets präsenten Kurzschwerts zu erkennen ist. Diese zeigt eine dekorative Drachendarstellung, die mit jenen vergleichbar ist, welche die Charaktere auf den Schwertscheiden in der Drachenbrutstätte gesehen haben (die sie vielleicht noch immer mit sich führen; siehe Bereich 12 jenes Abschnitts). Das Baumaterial der eintreffenden Kultfuhrwerke wird ganz normal auf dem Gelände entladen, doch Sumpfgluck stellt sicher, dass alle Schmuggelwaren in den Tresorraum gebracht werden. Anschließend geht er in den Tresorraum und bemalt jede dem Kult gehörende Kiste mit einem Symbol.

In den Boden des Tresorraums ist eine getarnte Falltür eingelassen. Diese kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 entdeckt werden. Die Falltür führt zu einem vor Schleim tropfenden Tunnel, der nach 500 Metern in einem dichten Wäldchen am Rand des Totensumpfs endet. Nachts, wenn jeder in Carnath außer einigen Wachposten auf den Dächern schläft, kriechen Echsenmenschen durch den Tunnel, nehmen die markierten Kisten und bringen sie zu einem Ort im Sumpf (siehe Episode 6). Den Echsenmenschen reicht selten eine einzelne Nacht für diese Aufgabe, es sei denn, die Lieferung ist sehr klein. Meist brauchen sie eine Nacht für das Schmuggelgut eines Fuhrwerks.

1. INNENHOF

Meist ist dieser offene Innenhof randvoll mit Kisten, Fässern und Stapeln von Waren. Das feuchte Klima macht den Boden matschig, es sei denn, die Temperatur liegt unter dem Gefrierpunkt; dann verhärtet der Matsch sich zu unebenen, eisharten Furchen. Zwischen Tor und Stalleingang wird ein Pfad für Tiere freigehalten. Zu besonders geschäftigen Zeiten verläuft dieser Pfad jedoch oft unter den Balkonen vor den Zimmertüren.

2. STALL

Der Stall ist in mancherlei Hinsicht der bequemste Bereich der Anlage. Bei Vollbelegung wärmt die Körperwärme der Pferde und Maultiere das Gebäude. Vier Stallungen kümmern sich um die Tiere und schlafen hier. Nur der jüngste von ihnen, ein geistreicher Junge namens Wump, hat das Gefühl, dass irgendetwas Mysteriöses vor sich geht. Er weiß nichts über den Drachenkult, wundert sich aber, warum irgendwelche Arbeitsmaterialien der Straßenbauer weggesperrt werden müssen.

3. LAGERRAUM

Die Tür zum Lagerraum liegt im Schloss, ist aber nicht verriegelt. Hier werden Güter aufbewahrt, die nicht der Witterung ausgesetzt werden sollten: Lebensmittel für die Arbeiter und Futter für die Tiere.

4. TRESORRAUM

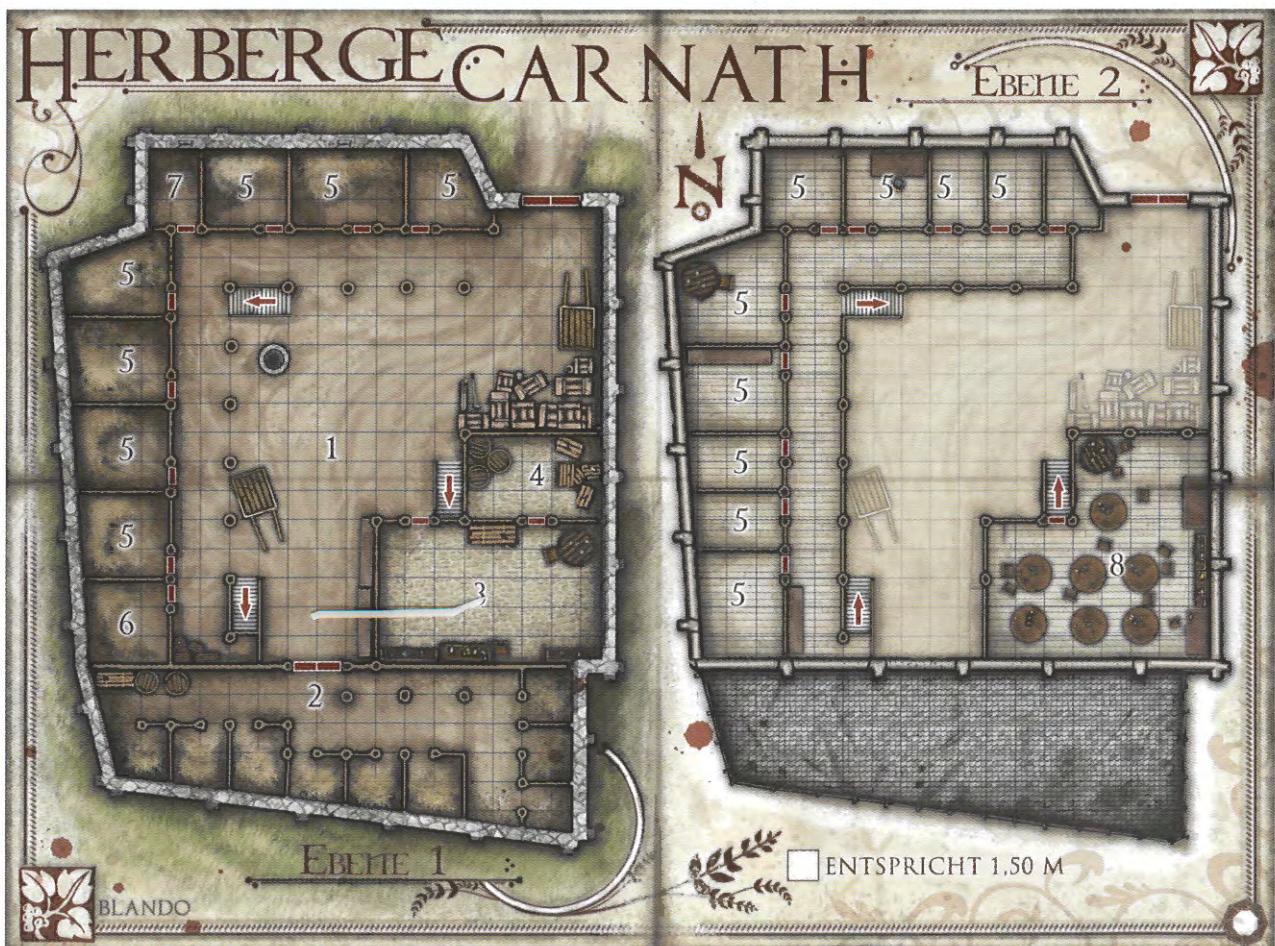
Im Tresorraum werden außergewöhnlich wertvolle Fracht und persönliche Gegenstände unter Verschluss gehalten. Den Arbeitern ist es egal, welche Art von Straßenbaumaterial wohl so wertvoll ist, dass sie weggesperrt werden muss. Sie folgen einfach Sumpfglücks Anweisungen und stapeln die Dinge dort, wo dieser ihnen sagt, dass sie sie stapeln sollen.

Da die Schlafräume nicht verschließbar sind, bitten Arbeiter und Fuhrleute oft Sumpfglück, ihre Barschaft und andere Wertsachen im Tresorraum einzuschließen. Der Halbork führt Buch über diese Objekte und ist dafür bekannt, akribisch darauf zu achten, dass jeder seinen Besitz zurückbekommt – und nur seinen Besitz.

Der Schlüssel zu diesem Raum hängt stets an Sumpfglücks Gürtel. Das Schloss kann jedoch auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 geknackt werden.

Die Falltür befindet sich in der südöstlichen Ecke des Raums. Sie ist unter einer leeren Kiste versteckt, die an die Tür genagelt wurde; wenn die Tür geöffnet wird, neigt sich die ganze Kiste in Richtung Norden. Da die Kiste festgenagelt ist, fühlt sie sich stabil und voll an, wenn sie heiläufig angestoßen oder geschoben wird. Nur wenn man sie kippt, wird der Trick offenbar. Die Falltür wird bei einer ausführlichen, zwanzigminütigen Durchsuchung des Raums gefunden, oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

Wenn die Charaktere den Tresorraum nachts durchsuchen, tauchen Echsenmenschen auf, die Schmuggelware wegschaffen wollen. Es sind drei **Echsenmenschen** für je zwei Charaktere.



5. ZIMMER

Die Fuhrleute, Begleitschützer und Arbeiter, die in der Anlage wohnen, teilen sich diese Zimmer. Es gibt keine Privatzimmer; jeder Raum enthält Betten für mindestens vier, größere Zimmer für sechs Personen. Hier finden sich Etagenbetten, Truhen für Habseligkeiten und mit Binsen bedeckte Holzböden.

Abgesehen von Sumpfglücks Schlafräum ist keines der Zimmer abschließbar. Wenn man ihn nach Schlössern fragt, erklärt Sumpfglück, dass die Schlösser bei kaltem Wetter immer einfroren, sodass Leute nicht in ihre Zimmer oder aus ihnen hinauskamen. Diese Ausrede ist glaubhaft; vor allem die Türen der oberen Zimmer sind morgens oft eisbedeckt. In Wirklichkeit hat Sumpfglück die Schlösser jedoch entfernt, um den Tresorraum besser rechtfertigen zu können.

6. SUMPFGLÜCKS ZIMMER

Sumpfglück nutzt diesen Raum allein, sodass er geräumiger und komfortabler ist als die anderen Zimmer. Wenn er nicht gerade schläft, ist er selten hier. Die Tür ist dann verschlossen. Ihr Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 geknackt werden. Trotz seines etwas ungehobelten Auftretens ist Sumpfglück ein recht gebildeter Mann, was durch die Bücher über Philosophie und Naturkunde bewiesen wird, die hier in seinem Bücherregal stehen.

7. ARDRED BRIFERHEWS ZIMMER

Der Kommandant der gedungenen Wachen verfügt über dieses kleine Zimmer. Es ist nicht weiter bemerkenswert.

8. KÜCHE

In diesem Raum im Obergeschoss werden auf einem großen Herd Speisen zubereitet. Abends dient die Küche außerdem als Gemeinschaftsraum, wo man sich trifft, um zu rauchen, zu trinken, Geschichten auszutauschen und sich warm zu halten. Irgendwann wirft der griesgrämige menschliche Koch, der nur Knorpelpeter genannt wird, alle hinaus, sodass er seinen Schlafsack ausrollen und ein wenig schlafen kann.

Falls die Charaktere Knorpelpeters Gemurmel während seiner Küchenarbeit aufmerksam zuhören, hören sie ihn immer wieder davon reden, wie er „... gar nich' schlafen ...“ könne, aufgrund des „... Geschmeiß im Fußboden, macht die ganze Nacht Radau und klopft und kracht und zischt und flüstert ...“ und so weiter. Die Geräusche, die er nachts vernimmt und fälschlicherweise Ratten zuschreibt, stammen von den Echsenmenschen, die Schmuggelwaren aus dem Tresorraum unter der Küche abholen. Wird Knorpelpeter nach den Geräuschen gefragt, berichtet er, dass er sie immer mal wieder hört, nicht jede Nacht. Bohren die Charaktere weiter nach, fällt ihm auf, dass die Geräusche immer ein paar Nächte nach der Ankunft einer neuen Fuhre zu hören sind. Wenn das mal kein komisches Verhalten für Ratten ist.

DIE FRACHT AUFSPÜREN

Charaktere können auf mehrere Weisen Anhaltspunkte über die Geschehnisse im Arbeiterlager ausfindig machen. Wenn die Charaktere Probleme haben, kann Jamna ihnen bei diesen Aufgaben aushelfen.

- Die Abenteurer könnten beobachten, wie die Wagen entladen werden. Sie werden dann bemerken, wie Sumpfglück die Arbeiter anweist, die Kisten aus den Grünfeldern in den Lagerraum zu schaffen. Fall die Charaktere die Möglichkeit haben, die Vorgänge im Lagerraum zu verfolgen, sehen sie, wie die Kisten im Tresorraum landen. Wenn sie während des Entladevorgangs nicht in den Lagerraum schauen,

sondern erst später, werden sie keine der Kisten vorfinden; diese können sich also nur im Tresorraum befinden.

- Knorpelpeter, der über dem Tresorraum nächtigt, hört in bestimmten Nächten merkwürdige Geräusche. Er missversteht dies als die Geräusche von Ratten. In Wirklichkeit stammen sie von Echsenmenschen, welche Schmuggelwaren in den Tunnel unter dem Tresorraum tragen.
- Die Charaktere können den direkten Weg wählen und den Tresorraum heimlich untersuchen. Wenn sie dies mitten in der Nacht tun, wird es zu einem Kampf mit Echsenmenschen kommen. Die sicherste Variante ist es, das Schloss zu knacken. Es ist möglich, aber riskant, den Schlüssel von Sumpfglücks Gürtel zu stehlen. Erappt der Halbork den Möchtegern-Dieb in flagranti, kann dieser auf eine Tracht Prügel hoffen. Ein kluger Charakter ergibt sich dieser Erniedrigung; wenn er sich zur Wehr setzt, ruft Sumpfglück das ganze Lager zur Bestrafung des Diebs, wonach alle Charaktere im Lager geächtet sind. Wenn der Dieb die Prügelstrafe hinnimmt, bleibt der versuchte Diebstahl zwischen ihm und Sumpfglück.
- Charaktere können es einrichten, ein Zimmer neben den Fuhrleuten des Drachenkults zu bekommen, und dann die Gespräche der Kultisten durch die Wand belauschen. Sie werden keine ganzen Unterhaltungen verstehen können, hören aber die Worte „Tresorraum“, „Tunnel“, „Echsenmenschen“ und „Sumpfglück“.
- Gespräche mit anderen Begleitschützern und Fuhrleuten bringen interessante Beobachtungen zutage, aber keine konkreten Anhaltspunkte. Die meisten anderen, die mit der Fuhre aus Waterdeep mitgekommen sind, sind sich einig, dass die Kultisten (dieses Wort benutzen sie nicht) ziemlich distanziert sind.
- Die Durchsuchung der beiden Zimmer der Kultisten bringt eine Reisetasche zutage, die sechs geschliffene Edelsteine und weitere kleine, leicht zu versteckende Schmuckstücke enthält; alles zusammen im Wert von etwa 1.400 GM. Unter den Kultisten befindet sich ein Dieb: der Halbelf Larion Scharfklänge. Wenn die Abenteurer seine Identität feststellen und ihn sich in Abwesenheit der anderen Kultisten vornehmen können, stimmt Larion vielleicht zu, die Charaktere im Austausch für deren Hilfe bei seiner Flucht zu unterstützen.

DUELL AUS RACHE

Eine Freundin des Kultisten, den Jamna ermordete, hegt seitdem einen Groll gegen einen der Spielercharaktere. Nun, da die Fracht sicher angekommen und die Mission abgeschlossen ist, sucht diese Kultisten Rache für ihren getöteten Freund.

Zu einem günstigen Zeitpunkt versucht die Kultistin, diesen Charakter zu einem Kampf zu provozieren. Sie nutzt jedes Ereignis aus der gemeinsamen Zeit, um den Mut und die Kampffähigkeiten des Charakters vor aller Ohren in Frage zu stellen. Auch wenn der Charakter nicht anbeißt, wird die Kultistin nicht nachgeben. Sie will Blut sehen und gibt sich mit nichts Geringerem zufrieden. Sie zieht ihr Schwert und greift an. Die Kultistin hat die Spielwerte einer **Veteranin**.

Was die anderen Kultisten, Fuhrleute und Wächter angeht, ist dies eine Sache zwischen diesen beiden Personen. Wenn der Charakter sich zurückzieht, wird er als Feigling betrachtet und für die restliche Zeit im Lager respektlos behandelt. Wenn andere Charaktere sich an der Seite ihres Gefährten in den Kampf begeben, tun weitere Kultisten es ihnen gleich (behandle sie wie zwölf **Wachen**). Sumpfglück und Ardred Briferhew verhindern, dass irgendjemand anderes in den Kampf eingreift, haben aber nichts gegen ein bisschen kontrolliertes Blutvergießen gegen die Langeweile.

Die Kultisten will den Charakter töten. Sie wird dies tun, wenn sie das Duell gewinnt (indem sie weiter auf den Charakter einsticht, nachdem dieser auf 0 Trefferpunkte fällt) und niemand sie aufhält.



EPISODE 6: SCHLOSS NAERYTAR

Der Tunnel aus der Herberge endet an einer Stelle, die durch Gebüsch und Bäume vor Blicken aus dem nahen Lager geschützt ist. Wenn die Charaktere sich dem Ende des Tunnels nähern, hören diejenigen, die eine passive Weisheit (Wahrnehmung) von 10 oder mehr besitzen, tierhafte, knurrende und murmelnde Stimmen, die sich undeutlich auf Drakonisch unterhalten. Vom Ausgang des Tunnels führt ein Pfad in den Totensumpf zu den Ruinen von Schloss Naerytar, wo diverse Sumpfbewohner und Drachenkultisten um die Vormacht kämpfen.

Diese standhafte Steinburg war einst die Heimat eines halbelbischen Magiers, der es jedoch nach dem Vordringen des Sumpfes in dieses Gebiet verließ. Eine Zeit lang nutzte eine Gruppe von Astrologinnen, die sich die Sternblick-Akademie nannte, das Gebäude. Diese verschwanden jedoch nach wenigen Jahren auf mysteriöse Weise, und es ist unbekannt, was mit ihnen geschah. Vor der Vernichtung der Gruppe modifizierten die Astrologinnen das Schloss, indem sie im obersten Stockwerk des Bergfrieds eine Sternwarte einbauten. Teile ihrer magischen Astrologieausrüstung sind immer noch dort.

Derzeit bringt der Drachenkult Leute in das Schloss und hat unsichere Bündnisse mit Bewohnern des umgebenden Sumpfes geschlossen. Man kann jedoch keineswegs sagen, dass sich das Gebiet unter irgendjemandes Kontrolle befände. Der Kult hat Echsenmenschen, Bullywugs und ein Paar Schwarzer Drachen in einer brüchigen Allianz vereint. Die einzelnen Fraktionen misstrauen einander jedoch zutiefst, was von Außenseitern ausgenutzt werden kann.

DIE REISE ZUM SCHLOSS

Schloss Naerytar ist nicht bloß einen Steinwurf von der Straße entfernt. Die Entfernung zwischen Arbeiterlager und Schloss beträgt dreiundzwanzig Kilometer – dreiundzwanzig kalte, matschige, schwierige Kilometer. Bei normaler Reisegeschwindigkeit benötigen die Charaktere für den Weg zwei Tage. Zum Glück wurde der Pfad von den Echsenmenschen, die Schmuggelware durch den Totensumpf nach Schloss Naerytar tragen, gut markiert. Ohne den Pfad wäre es pures Glück, das Schloss im Labyrinth des Sumpfes zu finden. Der Pfad macht die Reise nicht leichter – er wird immer noch als schwieriges Gelände behandelt –, sondern zeigt lediglich den Weg.

Tag 1. Die erste Tagesreise führt zu Fuß durch überwuchertes Marschland. Der Boden ist das, was im Totensumpf als „trocken“ durchgeht; selbst fester Boden ist völlig durchweicht, und das Wasser befindet sich nahe an der Oberfläche. Die Echsenmenschen-Träger tragen auf diesem Wegabschnitt die Schmuggelware auf ihren Rücken, sodass ihre Spuren im feuchten Untergrund deutlich sichtbar sind. Große Teile des Pfads führen durch schmutziges, kaltes, knietiefes Wasser. An diesen Stellen sind Wegmarkierungen an Bäumen angebracht, um die Träger auf dem richtigen Kurs zu halten. Solange sich die Charaktere an den Pfad halten, sind keine Fertigkeitswürfe notwendig, um sich nicht zu verlaufen. Wenn Charaktere den Pfad verlassen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 nötig, um ihn wiederzufinden. Jeder

solche Wurf repräsentiert eine Stunde des Suchens, wodurch ein Zufallsbegegnungswurf nötig wird.

Abend 1. Nach 11 Kilometern erreichen die Charaktere eine Lagerstelle. Sie befindet sich ungefähr auf halbem Weg zwischen Arbeiterlager und Schloss Naerytar.

Dies ist kein sonderlich komfortables Lager. In erster Linie ist es eine Lichtung, die etwas trockener ist als der Schlamm, durch den ihr bislang waten musstet. Doch die vier aus Stroh geflochtenen Unterstände und die steinerne Plattform (für Lagerfeuer über dem feuchten Boden) fallen in dieser Wildnis ins Auge. Neben einem der Unterstände liegen drei Einbaum-Kanus.

Einige dutzend Meter jenseits des Lagerplatzes endet der feste Untergrund. Abgesehen von moosbedeckten Bäumen, umgestürzten Baumstämmen und dichten Schilfständen erhebt sich nichts mehr über das ruhige, schwarze Wasser.

Jedes Kanu hat drei Paddel und ist groß genug, um fünf Menschen mit wenig Ausrüstung Platz zu bieten, oder drei Menschen mit Gepäck und mehr Ausrüstung. In den Unterständen befinden sich einige Körbe mit geräuchertem Fisch (essbar) sowie plattgedrückten, sonnengetrockneten Eidechsen und Vögeln (für Menschen sehr unappetitlich, aber essbar).

Wenn die Charaktere vor Sonnenuntergang eintreffen, ist das Lager leer und kann gefahrlos erkundet werden. Keine Zufallsbegegnungen plagen die Abenteurer im Lager. Sobald sich die Sonne dem Horizont nähert, nähern sich jedoch auch neun **Echsenmenschen** in drei Kanus. Sie sind auf dem Weg zur Herberge Carnath, um eine Ladung Schmuggelwaren abzuholen. Die Echsenmenschen rechnen am Lagerplatz nicht mit Ärger, sodass jeder als Wachposten aufgestellter Charakter sie automatisch bemerkt. Die Echsenmenschen sind dann überrascht. Falls die Charaktere jedoch Feuer gemacht haben, riechen die Echsenmenschen den Rauch aus beachtlicher Entfernung und wissen so, dass sich jemand im Lager befindet. Sie nehmen zwar an, dass es sich um Artgenossen mit einer Ladung aus der Herberge auf dem Weg nach Schloss Naerytar handelt, doch der Totensumpf ist voller potenzieller Feinde, und man kann sich nie sicher sein. Wenn sie also Rauch riechen, werden sie sich vorsichtiger nähern. Charaktere mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 10 oder mehr bemerken dann die näherkommenden Kanus, ehe die Echsenmenschen die Fremden im Lager sehen können.

Diese Echsenmenschen werden nicht mit den Charakteren verhandeln und sind auch ansonsten nicht gesprächsbereit. Der Elf, der in Schloss Naerytar die Befehlsmacht hat, hat sie klar angewiesen, Fremde im Totensumpf zu töten oder gefangen zu nehmen, aber nie mit ihnen zu reden. Werden die Echsenmenschen ihrerseits gefangen genommen und gefesselt, löst ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 oder auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ihre Zungen. Werden sie nicht gefesselt, halten die Echsenmenschen die Charaktere für weichherzig, was diesen einen Nachteil auf ihre Würfe gibt.

Die Echsenmenschen wissen, dass sie Schätze zum Schloss schaffen. Die „Drachenkrieger“ bringen die Wertsachen dann ins Schloss, und die Echsenmenschen sehen diese nie wieder. Ihre Bezahlung sind Stahlklingen (sie besitzen nicht die Fähigkeit, Metall zu verarbeiten) und magische Talismane. Alle Echsenmenschen tragen Halsketten und Armbänder aus Knochen, Zähnen, Federn, geschnitztem Speckstein und Leder. Bei genauerer Betrachtung können Charaktere darunter auch Spuren der Zivilisation entdecken: Glasperlen, Münzen, wertlosen Modeschmuck, winzige Spiegel und gepresste Kupfer- und Blechamulette, wie man sie für einige Kupferstücke in Tand- und Souvenirläden kaufen kann. Nichts davon ist magisch.

Lasse jeden Charakter während der Befragung einen Wurf auf Charisma ablegen. Der Charakter mit dem höchsten Wurf Ergebnis hinterlässt bei einem der Echsenmenschen einen starken Eindruck. Dieser Echsenmensch mit Namen Schnappkief er ist unzufrieden mit der Situation im Totensumpf. Ihm kommt der Gedanke, dass diese Fremden der Schlüssel sein könnten, um die Kultisten zu vertreiben und ihre grausamen Bullywug-Verbündeten niederzumetzeln. Schnappkief er versucht, mit dem erwählten Charakter zu kommunizieren, will jedoch vermeiden, dass seine Gefährten dies mitbekommen. Er beherrscht genügend einfache Gemeinsprache, um sich mit simplen Begriffen verständlich zu machen, falls keiner der Abenteurer Drakonisch beherrscht.

Es hängt von der Situation ab, wie Schnappkief er den Dialog beginnt. Wenn er der einzige überlebende Echsenmensch ist oder außerhalb der Hörweite der anderen befragt wird, kann er frei sprechen. Falls mehrere Echsenmenschen gefesselt sind und gemeinsam verhört werden, könnte er einzelne Wörter in der Gemeinsprache in seine Antworten streuen, etwa „will helfen“ und „allein sprechen“. Falls mehrere Echsenmenschen gefesselt sind und für eine Zeit lang allein gelassen werden, könnte er eine entsprechende Botschaft in den Boden ritzen. Er könnte auch versuchen, einen Charakter zu einem Ringkampf oder einem Duell zu provozieren (falls deine Spieler dazu neigen, auf derartige Herausforderungen einzugehen). Dann flüstert Schnappkief er seine Botschaft ins Ohr dieses Charakters.

Falls die Charaktere Schnappkief er nicht misshandeln oder mehr Echsenmenschen töten als nötig, wird er so lange zu einem verlässlichen Verbündeten, wie die Abenteurer gegen den Kult und die Bullywugs vorgehen. Wurf für jeden weiteren gefangenen Echsenmensch einen Würfel. Bei einem geraden Wurf Ergebnis überzeugt Schnappkief er diesen Echsenmenschen, sich seiner kleinen Revolte anzuschließen. Bei einem ungeraden Wurf verweigert dieser NSC unter allen Umständen die Kooperation.

Tag 2. Ab dem Lagerplatz muss der Weg zu Schloss Naerytar per Kanu zurückgelegt werden. Schnappkief er kann den Charakteren den Weg weisen. Ein Führer ist jedoch nicht zwingend notwendig, da die Route mit Markierungen an Bäumen und Totems in den Ästen abgesteckt ist.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM TOTENSUMPF

Der Totensumpf ist voller gefährlicher Kreaturen. Wurf pro Reisestunde einen W20; bei einem Wurf Ergebnis von 18–20 kommt es zu einer Begegnung. Lege die Begegnung fest, indem du auf die folgende Tabelle wirfst, oder suche dir eine Begegnung aus.

BEGEGNUNGEN IM TOTENSUMPF

W12	Begegnung
1–2	Bullywugs (2 oder 3 pro Charakter)
3	Krokodile (2 pro Charakter)
4	Riesenfrösche (2 pro Charakter)
5	Rieseneidechsen (2 pro Charakter)
6	Riesenspinnen (1 pro Charakter)
7–8	Echsenmenschen (3 pro 2 Charaktere)
9	Treibsand
10	Modernder Schlurfer
11	Irrlichter (3)
12	Yuan-ti-Jagdtruppe (siehe unten)

Bullywugs. Bullywugs führen willkürliche Patrouillen im Totensumpf durch. Bevor die Charaktere den Lagerplatz auf halbem Weg erreichen, besteht diese Begegnung aus zwei Bullywugs pro Charakter. Danach besteht sie aus drei Bullywugs per Charakter. Zwar arbeiten nicht alle Bullywugs im Sumpf für den Kult, doch tun dies alle Bullywugs, denen die Charaktere begegnen.

Krokodile. Alle Begegnungen mit Krokodilen finden in Wasser statt, das zumindest 60 Zentimeter tief ist. Bei der ersten Begegnung der Charaktere mit Krokodilen im Sumpf haben die Krokodile Vorteil auf ihren Heimlichkeitswürfen.

Riesenfrösche. Riesenfrösche nutzen ihren Verschlucken-Angriff, wann immer sie können, wobei sie Halblinge, Gnome und andere kleine Ziele bevorzugen, da sie diese verschlucken können.

Rieseneidechsen. Rieseneidechsen im Totensumpf haben das Merkmal Atem anhalten. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 Prozent handelt es sich um dressierte Rieseneidechsen, die vor einer Begegnungsgruppe von Echsenmenschen hergehen. In diesem Fall tauchen die Echsenmenschen (siehe unten) zu Beginn der sechsten Kampfunde am Kampfplatz auf.

Riesenspinnen. Die Netze der Spinnen sind in einem Bereich dichten Nebels fast unsichtbar. Die Spinnen des Totensumpfs haben das Merkmal Atem anhalten.

Echsenmenschen. Die Echsenmenschen des Totensumpfs sind widerwillige Verbündete des Kults, was vor allem daran liegt, dass Dralmorrer Grauborn es zulässt, dass die zahlreicheren Bullywugs die Echsenmenschen herumschubsen. Eine Gruppe von Echsenmenschen arbeitet zu 50 Prozent Wahrscheinlichkeit für den Kult; andernfalls ist sie unabhängig. Eine unabhängige Gruppe unterstützt die Charaktere, falls Schnappkiefer anwesend ist, um sie zu überzeugen. Sie werden den Kult oder große Gruppen von Bullywugs nicht direkt angreifen, doch helfen sie, indem sie als Kundschafter dienen oder Ablenkungen kreieren. Für den Kult arbeitende Echsenmenschen greifen sofort an, wenn sie sehen, dass Schnappkiefer wie ein Gefangener gefesselt ist. Falls Schnappkiefer frei ist und die Charaktere ihm gegenüber nicht feindselig wirken, zögern die Echsenmenschen und fragen sich, ob die Charaktere vielleicht selbst Kultisten sind.

Treibsand. Eine Kreatur, die in den Treibsand tritt, muss einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 11 ablegen, um nicht in den Treibsand zu sinken und den Zustand festgesetzt zu erhalten. In ihrem Zug kann die Kreatur als Teil ihrer Bewegung dem Treibsand entkommen, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 ablegt. Eine andere Kreatur kann versuchen, die festgesetzte Kreatur aus dem Sand zu ziehen; hierfür muss die ziehende Kreatur einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 ablegen. Wie im Film befindet sich die festsitzende Kreatur immer mindestens 1,50 m vom Rand des Treibsands entfernt, sodass Retter sie nicht einfach ergreifen können. Sie müssen eine Ranke, ein Seil oder eine Stange finden und dem gefangenen Charakter zuwerfen, sodass dieser danach greifen kann.

Modernder Schlurfer. Alle Echsenmenschen, Schnappkiefer eingeschlossen, haben große Angst vor dem „wandernden Kraut“. Falls der Schlurfer auftaucht, während Schnappkiefer die Charaktere begleitet, versucht dieser eine Runde lang, die Charaktere von der Flucht zu überzeugen, bevor er selbst flieht. Falls ihm niemand auf der Stelle folgt, dauert es eine Stunde, ihn wiederzufinden.

Irrlichter. Falls es vor Erreichen des Lagerplatzes auf halbem Weg zu dieser Begegnung kommt, zeigen die Irrlichter sich nicht sofort, sondern verfolgen die Charaktere unsichtbar, bis die Nacht hereinbricht. Dann versuchen sie, einen

oder zwei Charaktere anzulocken, indem sie als undeutlich sichtbare, flackernde Laternen erscheinen, die in der Nähe vorbeiziehen. Wer den Lichtern auch nur kurz folgt, wird in eine Treibsandgrube gelockt. Nach der Abreise vom Lagerplatz nutzen die Irrlichter denselben Trick, allerdings im dichten Morgennebel, und anstatt sie in Treibsand zu locken, führen die Lichter die Charaktere in den Hort des Schwarzen Drachen Voaraghamanthar.

Yuan-ti-Jagdtruppe. Alle Bewohner des Totensumpfs, einschließlich der Echsenmenschen, der Kultisten und besonders der Bullywugs, fürchten und verachten die Yuan-ti. Die Yuan-ti ihrerseits verachten alle anderen genauso, fürchten aber niemanden. Dieser Trupp, bestehend aus zwei **Yuan-ti-Halbblütigen** (Typ 1) und drei **Yuan-ti-Reinblütigen**, jagt alle intelligenten Kreaturen, die sich als Opfergabe für ihren schlafenden Gott Merrshaulk eignen würden. Yuan-ti schließen keine Bündnisse.

SCHLOSS NAERYTAR

Vor mehr als einem Jahrhundert erbaute ein halbelfischer Magier ein Schloss am Rande des Totensumpfs. Dort lebte er relativ kurz, ehe der wachsende Sumpf das Schloss auf allen Seiten umringte und es selbst für den Geschmack des Magiers zu sehr isolierte. Nachdem das Gebäude jahrelang leer stand, zog eine Gruppe von Astrologinnen ein, die sich die Sternblick-Akademie nannte. Die Sternguckerinnen bauten im obersten Stockwerk des Bergfrieds eine Sternwarte und installierten darin einen magischen Ausrüstungsgegenstand namens *Fernblicker von Illusk*. Doch die Astrologinnen verschwanden nach wenigen Jahren auf mysteriöse Weise.

Nach dem Verschwinden der Astrologinnen war das Schloss wieder dem Verfall überlassen. Es wurde gebaut, um der Kälte und dem Wasser seiner Umgebung zu widerstehen, sodass das steigende Wasser weder die Mauern unterspülen noch das darunterliegende Gewölbe überfluten konnte. In den Jahrzehnten des Leerstands füllte die Burg sich jedoch mit Schutt und lockte zahlreiche unangenehme Bewohner an. Dann stolperte Rezmir auf einer ihrer Reisen, um mit dem Schwarzen Drachen Voaraghamanthar zu forschen und zu verhandeln, über das Schloss. Rezmir vermutete, dass das günstig in der Nähe des Horts eines Schwarzen Drachen gelegene Schloss eine nützliche Festung für sie wäre. Sie erkundete das Gebäude, vertrieb die Riesenspinnen aus dem Turm und schloss ein Bündnis mit dem Bullywug-Stamm, der in der Nähe lebte.

Zu jener Zeit betrachtete die Halbdrachin das Schloss noch lediglich als befestigtes Versteck. Als sie jedoch das Portal im Gewölbe entdeckte und herausfand, dass es zu einer verlassenen Hütte in den Graugipfelbergen führte, kam ihr ein neuer Gedanke. Der Transport großer Schatzmengen durch den Sumpf wäre kein Leichtes, doch wenn man dadurch 1.000 Kilometer Wagentransport abkürzen könnte, würde der Aufwand sich lohnen – besonders, wenn die harte Arbeit von Bullywugs und Echsenmenschen erledigt werden würde. Rezmir nahm beide Gebäude in Besitz, übergab die Jagdhütten in den Graugipfelbergen einem vertrauenswürdigen Mitglied des Drachenkults (einer Halbfelfe namens Talis, welche Rezmir mittlerweile hasst – siehe Episode 7) und machte Schloss Naerytar zum essenziellen Knotenpunkt für die Anstrengungen des Kults, im Norden Schätze anzuhäufen.

Durch Diplomatie und Einschüchterung sowie unter Einsatz des Einflusses Voaraghamanthars auf die monströsen Kreaturen des Sumpfes konnte Rezmir ein wackeliges Bündnis im Totensumpf schmieden und ihre Vision zur Realität machen.

FRAKTIONEN

Rund um Schloss Naerytar operieren drei Machtgruppen: der Drachenkult, eine Bande Bullywugs und ein Stamm von Echsenmenschen. Der Schwarze Drache Voaraghamanthar könnte mit den Kobolden und Echsenmenschen, die ihm dienen, eine vierte Machtgruppe bilden, wenn er sich aktiv ins Geschehen einmischen würde. Derzeit nimmt er sich jedoch die Zeit, um abzuwarten, wie die Dinge sich entwickeln.

Rezmirs Drei-Parteien-Allianz ist instabil. Die Kultisten verabscheuen das Leben im Sumpf und haben keinen Respekt für die Bullywugs und Echsenmenschen. Der Anführer der Bullywugs würde Schloss Naerytar am liebsten für seine eigenen Zwecke annektieren, und die Bullywugs nutzen im Allgemeinen jede Gelegenheit, die Echsenmenschen herum zu schubsen. Die Echsenmenschen ihrerseits reiben sich an der Misshandlung durch die Bullywugs und fragen sich, warum Voaraghamanthar nicht einschreitet und sie schützt.

DER DRACHENKULT

Während Rezmir zu verdanken ist, dass Naerytar wieder aktiv und im Besitz des Drachenkults ist (wenn auch nur auf dem Papier; sie betrachtet das Schloss als ihren persönlichen Besitz), ist es der elfische Purpurträger **Dralmorrer Grauborn** (siehe Anhang B), der den Befehl im Schloss hat. Die Halbdrachin muss manchmal Gesicht zeigen, um Bullywugs und Echsenmenschen daran zu erinnern, dass der Drachenkult hier das Sagen hat, doch alle Abläufe werden von Grauborn geleitet.

Dralmorrer Grauborn ist Mitglied der Eldreth Valuuthra, einer Gruppe von Verfechtern der rassischen Überlegenheit der Elfen, welche die Menschheit aus Faerûn tilgen will. Er sehnt sich nach dem Zeitalter großer Imperien, bevor die Menschen den Kontinent an sich rissen. Grauborn stammt aus Immerdar und glaubt, dass seine Heimatinsel vor der Herrschaft der Drachen zur Genüge geschützt sein wird. Zwar werden die Elfen des Festlands leiden, doch hält er dies für einen geringen Preis für den Terror, der über die Menschheit kommen wird.

Der Elf vergöttert Rezmir in jeder Hinsicht, bis auf einer: Er bereut ihre Entscheidung, den Bullywugs innerhalb der Allianz mehr Macht zu geben. Nach Grauborns Meinung wären die Echsenmenschen nützlicher, verlässlicher und passender als Verbündete, als es die abstoßenden Bullywugs sind. Er kann nichts an den Abmachungen ändern, ohne direkt gegen Rezmirs Befehle zu verstoßen, doch hat er kleine Schritte unternommen, um den Stammesstolz der Echsenmenschen wiederherzustellen. So versucht er etwa, ihnen die Metallurgie beizubringen – bislang jedoch mit geringem Erfolg.

Grauborn steht loyal zum Drachenkult und sehnt sich nach Tiamats Rückkehr. Er freut sich aufrichtig darauf, die ganze Welt hilflos unter den Klauen der Drachen liegen zu sehen; zum einen deshalb, weil es das verdiente Schicksal der Welt ist, zum anderen, weil seine Arbeit in Schloss Naerytar dann getan sein wird. Es wird der zweit Schönste Tag seines Lebens werden, wenn Grauborn endlich den Gestank und den Schlamm des Totensumpfs von seinen Stiefeln waschen und in zivilisiertere Gegenden zurückkehren kann. Er erwähnt seinen Wunsch, den Sumpf zu verlassen, gegenüber den Bullywugs nicht; diese betrachtet er als abstoßend, aber notwendig.

Nur eine Hand voll wahrer Initianten und Offiziere des Drachenkults leben im Schloss. Sie werden alle in der Beschreibung des Schlosses genannt und dienen als Aufseher und als Adjutanten für Grauborn und Rezmir.

BULLYWUGS

Die Bande von Bullywugs in den Diensten des Drachenkults folgt den Weisungen von **Pharblex Glibberspritz** (siehe Anhang B), einem der seltenen Bullywugs, die schamanische Magie gemeistert haben. Seine „Religion“ ist ein Mischmasch aus verworrenen Traditionen, ausgeborgten Mystizismen, halluzinogenen Drogen und ausgedachten Legenden, der vielmehr der persönlichen Macht Pharblex' dient, als dass er den Bullywugs als tatsächliches spirituelles System dienen würde. Pharblex' Zaubermacht hält die Bullywugs zusammen, und deshalb ist er Rezmir von Nutzen.

Pharblex hofft, dass Rezmir ihm nach Tiamats Rückkehr Schloss Naerytar überlassen wird und er von hier aus über den gesamten Totensumpf herrschen kann. Die einzige Hürde zu seinem Ziel sieht er in Dralmorrer Grauborn, dem aktuellen Schlossherrn. Der Gedanke, dass jemand nicht einem Sumpf leben wollen könnte, hat Pharblex' beschränkten Verstand noch nicht erreicht, und der Bullywug scheint gegenüber den ironischen und sarkastischen Bemerkungen, die Grauborn häufig über den Sumpf fallen lässt, taub zu sein. Sobald die Zeit gekommen ist, plant Pharblex, den Elfen mit allen nötigen



PHARBLEX GLIBBERSPRITZ

BRYAN
SYME

Mitteln von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Es ist unwahrscheinlich, dass er dies mitten in einem Kampf versucht, in dem er an der Seite Grauborns gegen die Charaktere vorgeht, aber nicht ausgeschlossen. Wenn es den Anschein hat, dass die Kult-Aktivitäten am Schloss dem Untergang geweiht sind, ist Pharblex die Art von Kreatur, die die Seiten wechselt, um die eigene, schleimige Haut zu retten. Der Zeitpunkt muss perfekt gewählt sein, denn Pharblex hat weit größere Angst vor Grauborn als vor den Charakteren. Sollte es den Charakteren jedoch gelungen sein, die Echsenmenschen auf ihre Seite zu bringen, die meisten Bullywugs zu vertrieben oder zu töten, das Schloss zu überrennen und kurz davor zu stehen, Grauborn und Pharblex zu töten – dann wird Pharblex die Entscheidung treffen, alte Verbündete im Stich zu lassen und sich neue zu suchen. Er macht den Charakteren jedes nur mögliche Angebot, damit sie ihn am Leben und im Besitz des Schlosses belassen (mit oder ohne einem funktionsfähigen *Fernblicker von Illusk*).

Die Anzahl der Bullywugs rund um das Schloss ändert sich fließend. Sie kommen und gehen, wie es ihnen beliebt. An jedem beliebigen Tag lagern vierzig bis fünfzig Bullywugs vor dem Schloss; fünfunddreißig weitere plus Pharblex wohnen in der Schlosskaserne (Bereiche 1G und 2G). Weitere dreißig bis siebzig halten sich in der unmittelbaren Umgebung auf und können innerhalb von fünfzehn Minuten nach dem Schlagen der Alarmtrommel im Torhaus eintreffen.

Die Bullywugs halten sich schon jetzt für die Herrscher des Totensumpfs und benehmen sich auch so. Sie sind jedoch auch leicht zu täuschen. Unter normalen Umständen greifen sie Abenteurer an, sobald sie sie sehen und vorausgesetzt, sie sind in der Überzahl. Nun haben sie sich jedoch an ständigen Durchgangsverkehr von Kultisten aller Völker in der Umgebung des Schlosses gewöhnt. Wenn sie also Fremde sehen, nehmen sie zunächst an, dass es sich um weitere Kultisten handelt. Dies wird noch verstärkt, wenn diese Fremden von Schnappkiefer oder anderen Echsenmenschen begleitet werden oder wenn die Fremden offen Ausrüstung oder Kleidung des Kults tragen.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass Charaktere sich frei im Bullywug-Lager und im Schloss bewegen können. Bullywug-Wachen werden sie immer noch anhalten und fragen, wer sie sind und wohin sie wollen (in brüchiger Gemeinsprache, wenn kein Charakter Bullywug spricht). Sie betrachten lediglich nicht jeden Fremden sofort als Feind und attackieren ihn.

ECHSENMENSCHEN

Der Echsenmenschen-Stamm der Todesschuppen hat keinen Anführer. Pharblex hat den Stammesschamanen Sonnenrufer getötet und den Stamm dadurch mit einem Minderwertigkeitskomplex ausgestattet, der gut ausgenutzt werden kann. Als Rezmir versprach, dass Voaraghamanthar die Arbeit des Stammes für den Kult belohnen würde, standen die Echsenmenschen bereit.

Während die Bullywugs als stationäre Verteidigungsmacht dienen, erfüllen die Echsenmenschen fünf Funktionen. Sie sind erstens die Arbeiter und Träger des Kults. Der größte Teil der Schwerstarbeit beim Aufräumen des Schlosses wurde von Echsenmenschen erledigt, und der größte Teil der Schätze aus dem Arbeiterlager wird von Echsenmenschen auf ihren Rücken und in Kanus herangeschafft. Zweitens pflegen sie die Rieseneidechsen, die als Lasten- und Zugtiere für besonders schwere Ladungen dienen. Drittens stellen sie die Versorgung der Schlossbesatzung sicher, indem sie jagen, fischen und Nahrung sammeln. Die Echsenmenschen sind viertens die Kundschafter und äußeren Wachen des Schlosses, da sie den Bullywugs im aktiven Patrouillieren, im Legen von

Hinterhalten und im Stellen von Fallen weit überlegen sind. Und fünftens ist ein Trupp von Echsenmenschen als Elitewächter im Schloss eingeteilt. Grauborn erwartet keinen tatsächlichen Angriff einer Streitmacht auf das Schloss, da dieses tief im Sumpf zu schwer zu erreichen ist. Er weiß jedoch auch, dass, sollte es dennoch dazu kommen, die Bullywugs eher desertieren als sich einem organisierten Feind entgegenstellen würden. Die Echsenmenschen hingegen können mutig und diszipliniert sein, wenn sie einen würdigen Anführer haben. Grauborn hofft, dieser Anführer zu sein, zumindest für das kleine Kontingent von Echsenmenschen-Kriegern, die er im Schloss beherbergt und denen er eine Sonderbehandlung zukommen lässt. Er „bezahlt“ den Stamm mit Waffen aus Metall, die gemeinsam mit dem Beutegut zum Schloss gebracht werden.

Unterdessen scheuchen und tyrannisieren die Bullywugs die Echsenmenschen. Ihre zahlenmäßige Überlegenheit, die instinktive Furcht der Echsenmenschen vor Pharblex' Magie und das Fehlen jeden Einschreitens vonseiten Grauborns oder des Schwarzen Drachen ermutigt sie dazu. Voaraghamanthars Schweigen wirft mehr als alles andere bei den Echsenmenschen die Frage auf, ob das Schicksal sie für irgendeine unbekannte Verfehlung bestraft. Sie sind mürrisch, und ab und an desertieren einige, doch die meisten ertragen ihr Los mit reptilischem Gleichmut.

Einer der wenigen, die den Aufstand gegen die verhassten Bullywugs und die Kultisten angeregt haben, ist Schnappkiefer. Er tut dies nicht offen, da er so Bestrafung durch die Bullywugs provozieren würde, doch hat er mit einigen Stammesgenossen gesprochen, denen er vertraut. Diese zeigten sich interessiert, wollten sich jedoch noch nicht festlegen. Sie haben durchaus die Absicht, Rache an den Bullywugs zu nehmen, doch erst wenn sie die richtigen Omen sehen. In der Zwischenzeit harren sie aus – und horten Waffen. Grauborn hat nur eine grobe Vorstellung von der Gesamtzahl von Echsenmenschen im Stamm, und er hat nicht genau über die Schwerter, Speere, Dolche, Schilde und Pfeile mit Metallspitzen Buch geführt, die er an sie aushändigte. Die Echsenmenschen sind mittlerweile viel besser gerüstet, als sie es die Bullywugs oder die Kultisten wissen lassen. Wenn die Zeit kommt, gegen die Bullywugs vorzugehen, wollen die Echsenmenschen jede Bullywug-Kehle und jeden Bullywug-Bauch von einer neuen, rasiermesserscharfen Stahlklinge aufgeschlitzt sehen.

Wie die Bullywugs gehen auch die Echsenmenschen beim ersten Anblick von Fremden davon aus, dass es sich um Kultisten oder deren Verbündete handelt, die zum Schloss kommen, um zu verhandeln oder zu arbeiten. Sie sind jedoch nicht so überheblich wie die Bullywugs, sodass ihnen im Prinzip egal ist, wer im Lager herumläuft, solange sie nicht angegriffen werden. Echsenmenschen auf Streife oder auf Wachposten sind hiervon ausgenommen: Sie sind aufmerksam und sehen in jedem einen potenziellen Feind. Sie werden jedoch nicht angreifen, ehe sie sich sicher sind, um nicht durch das Töten eines Verbündeten den Zorn Rezmirs oder Grauborns zu erregen. Als vorgelagerte Wachposten haben sie den Befehl, beim Eintreffen von Fremden das Lager zu informieren, die Fremden zu beschatten und weitere Anweisungen abzuwarten.

Der Todesschuppen-Stamm besteht aus achtzig Echsenmenschen-Kriegern, darunter Frauen und Männer. Etwa die Hälfte von ihnen befindet sich zu jedem beliebigen Zeitpunkt in der Nähe des Schlosses; sechsundzwanzig wohnen im Schloss, der Rest in Schilfhütten (Bereich 3). Die anderen Krieger sind unterwegs, um zu jagen, zu fischen, Patrouille zu gehen, Beutegut zu tragen oder ihre Familien im Stammesdorf zu besuchen (einige Wegstunden im Südwesten).

ROTE MAGIER

Am Schloss ist nur ein einzelner Roter Magier anwesend: Azbara Jos, der auch beim Kultistenlager in den Grünfeldern war und gemeinsam mit Rezmir in den Norden reiste. Er interessiert sich nicht im Geringsten für den Totensumpf, Bullywugs oder Echsenmenschen und nur ein klein wenig mehr für Schwarze Drachen. Er ist ausschließlich als Mittelsmann zwischen Rath Modar und Rezmir hier. Das Portal unter dem Schloss jedoch erweckt Jos' Interesse; Portale sind für die Roten Magier immer von Bedeutung.

Ebenso interessiert er sich für Abenteurer, die an diesem abgelegenen, versteckten Ort aufkreuzen. Wenn Azbara Jos die Charaktere sieht oder von ihrer Anwesenheit erfährt, arrangiert er ein privates Treffen – von dem Rezmir und Grauborn nichts wissen, geschweige denn daran teilnehmen. Er will in Erfahrung bringen, was die Charaktere über die Pläne des Kults wissen, wie und wo sie an diese Informationen gekommen sind, wer noch davon weiß und wie sie die Erfolgchancen der Pläne einschätzen. Falls die Charaktere später gefangen genommen und im Schloss eingesperrt werden, findet er Gelegenheit, all dieselben Fragen erneut zu stellen – wieder im Privaten, doch diesmal aus einer viel besseren Position.

Diese Angaben basieren auf der Annahme, dass die Charaktere sich in Naerytar als Kultisten ausgeben oder sich unter den Echsenmenschen verstecken. Falls sie durch das Schloss stürmen und jeden töten, der ihnen begegnet, ist es Azbara Jos' einziges Anliegen, durch das Portal zu entkommen, ehe er getötet wird.

VOARAGHAMANTHAR

Voaraghamanthar ist ein ausgewachsener Schwarzer Drache, der den Totensumpf als sein Territorium beansprucht. Keine der zahlreichen Kreaturen, die im Sumpf leben und in gewissem Ausmaß darüber herrschen, wagt es, Voaraghamanthars Vormachtstellung herauszufordern. Die Bullywugs sehen ihn als immerwährende Bedrohung und verstecken sich, wenn sein Schatten vorüberzieht. Die Yuan-ti respektieren ihn mit Widerwillen und beneiden seinen immensen Reichtum. Die Echsenmenschen verehren ihn und fragen sich, warum er es den Kultisten erlaubt, sie zu misshandeln. Auch die Kultisten achten ihn hoch und zweigen Teile des eintreffenden Beuteguts als Tribut für seinen Hort ab.

Voaraghamanthar hat ein Geheimnis, von dem nur zwei weitere Kreaturen in ganz Faerûn wissen. Eine davon ist Rezmir. Die andere ist das Geheimnis: Waervaerendor, der Zwillingsbruder von Voaraghamanthar. Jahrhundertlang haben die beiden Drachen die Welt Glauben gemacht, dass es im Totensumpf nur einen einzigen Drachen gäbe – einen Drachen, dessen Fluggeschwindigkeit enorm sein muss, da er in kurzer Abfolge an weit voneinander entfernten liegenden Orten gesehen wurde. Die Brüder verlassen selten ihre Horte, doch wenn sie es tun, koordinieren sie sich so, dass sie niemals zusammen am gleichen Ort oder genau gleichzeitig an verschiedenen Orten gesehen werden.

Rezmir hat die Zwillinge überzeugt, dem Drachenkult ihre Unterstützung zu versprechen. Dieses Versprechen hat jedoch bislang nicht zu viel geführt. Keiner der beiden Drachen verlässt seinen Hort häufig genug, um eine große Hilfe zu sein. Wie alle Schwarzen Drachen begegnen sie allen anderen Drachen mit Paranoia. Die mögliche Rückkehr Tiamats und die Errichtung eines gewaltigen Imperiums der Drachen erscheinen wie weit entfernte Utopien, wenn man sie mit der unmittelbaren Gefahr des Kampfes gegen andere Drachen vergleicht, die Voaraghamanthar und Waervaerendor nur zu gerne ermorden und ihre Horte für sich nehmen würden. Das ist zumindest die Perspektive der Zwillinge. Ihre Sorge über die mörderische Natur anderer Drachen ist zwar gerechtfertigt, doch die Tatsache, dass sie zu zweit sind, bedeutet, dass

sie von einzelnen Fremddrachen wenig zu befürchten hätten. Rezmir versucht mit aller Kraft, die beiden davon zu überzeugen, dass ihnen die Offenbarung ihres Geheimnisses im strategisch günstigen Moment große Macht einbringen könnte. Bis Tiamats Rückkehr jedoch sicherer erscheint, werden Voaraghamanthar und Waervaerendor auf Nummer sicher gehen, in der Nähe ihrer Heimat bleiben und ihr Geheimnis wahren.

Voaraghamanthar und Waervaerendor stellen im Totensumpf keine echte Fraktion dar, da sie keiner eigenen Agenda folgen. Ihre Anwesenheit hat jedoch Wirkung auf das Machtgleichgewicht. Ohne Voaraghamanthar wäre der Drachenkult nicht hier. Ohne Voaraghamanthar wäre es unmöglich gewesen, die Echsenmenschen zur Zusammenarbeit mit den Bullywugs zu bringen.

Die Charaktere sollten in diesem Abenteuer keinem der Drachen von Angesicht zu Angesicht begegnen (dies wird voraussichtlich in *Aufstieg der Tiamat* passieren). Falls Charaktere von dem Pfad zwischen dem Arbeiterlager und Schloss Naerytar abkommen, absichtlich oder nicht – falls sie etwa Irrlichtern in den Sumpf folgen –, könnten sie das verseuchte Gebiet rund um einen der Horte betreten. Es gibt viele Anhaltspunkte dafür, dass Charaktere sich in Drachengebiet aufhalten. Zuerst passieren sie Markierungen aus den säurezerfressenen Schädeln von Menschen, Humanoiden, Yuan-ti, Krokodilen und fast allen anderen Kreaturen des Totensumpfs. Die Schädel hängen an verwitterten Bäumen oder stecken auf Pfählen im Boden.

Echsenmenschen bewachen beide Horte in großer Zahl. Die Wachposten der Drachen werden aus den Todesschuppen-Echsenmenschen ausgewählt, die für den Kult arbeiten. Die eigentlichen Horte sind voller Kobolde, welche jedoch selten in den Sumpf hinauskommen.

VORGEHEN GEGEN DEN DRACHENKULT

In Schloss Naerytar haben die Charaktere mehrere Optionen, und die Ereignisse können sich in viele Richtungen entwickeln. Es folgen zentrale Punkte, die du beim Leiten dieser Episode im Hinterkopf behalten solltest.

- Rezmir und Azbara Jos würden fast alles tun, um einen Kampf mit sich einmischenden Abenteurern zu vermeiden. Sie haben wichtigere Anliegen als die Sicherheit Schloss Naerytars und seiner Bewohner. Sobald Kämpfe ausbrechen begeben sich beide direkt zum Portal unter dem Schloss und teleportieren zur Jagdhütte Talis' der Weißen (siehe Episode 7). Für dieses Abenteuer solltest du alles tun, um Rezmirs und Jos' Überleben sicherzustellen. Es ist keine Katastrophe, wenn sie sterben, aber es ist viel besser, wenn sie am Leben bleiben.
- Dralmorrer Grauborn und Pharblex Glibberspritz haben alles zu verlieren, wenn die Feinde des Kults das Schloss überrennen. Die Niederlage würde Grauborn seine hartegekämpfte Position im Kult kosten, und für Glibberspritz würde die Basis seiner zukünftigen Herrschaft über den Totensumpf verloren gehen. Sie kämpfen bei der Verteidigung des Schlosses bis zum Tod (womit sie gleichzeitig Zeit für Rezmirs und Jos' Flucht erkaufen). Trotz des Hasses, den sie füreinander empfinden, wissen sie doch, dass sie gemeinsam stärker sind als allein. Sobald der Kampf ausbricht, tun sie sich zusammen und kooperieren.
- Der beste Ort für den letzten Kampf von Grauborn und Pharblex hängt ganz davon ab, wie der Kampf sich entwickelt. Hier musst du improvisieren. Die beste Taktik für sie könnte ein kämpfender Rückzug durch das Schloss und hinunter in die Kavernen sein; dort sind die engen Durchgänge und die Riesenfrösche für sie von Vorteil.

- Die Bullywugs sind zwar zahlreich, aber feige. Sie beschützen Pharblex, doch falls dieser nicht in Sichtweite ist – wenn er sich etwa in die Kavernen zurückgezogen hat, während andere Bullywugs im inneren Burghof kämpfen –, werden Bullywugs, die sich von ihm im Stich gelassen fühlen, wahrscheinlich einfach auf Nimmerwiedersehen in den Sumpf davonspringen. Wenn Pharblex getötet wird, desertieren die meisten Bullywugs auf der Stelle.
- Die Echsenmenschen sind mutig, hassen jedoch die Bullywugs. Falls die Charaktere die Echsenmenschen nicht auf ihre Seite gezogen haben, kämpfen diese hart, solange sie allein sind. Falls jedoch Bullywugs in der Nähe sind, halten Echsenmenschen sich zurück und lassen die Bullywugs die Hauptlast an Kampf und Verlusten tragen. Falls die Echsenmenschen für die Sache der Charaktere gewonnen wurden, jagen sie überall im und um das Schloss Bullywugs und bringen diese gnadenlos zur Strecke. Sie verfolgen sogar Bullywugs, die in den Sumpf fliehen. Gegen Kultisten gehen die Echsenmenschen nur halbherzig vor – nicht, weil sie Angst vor diesen haben, sondern weil sie sie nicht hassen und es ihnen schwerer fällt, dieses Bündnis mental aufzugeben.
- Die Kultisten sind hingebungsvoll, aber nicht fanatisch, und sie sind Arbeiter, keine Soldaten. Unter der Führung von Dralmorrrer Grauborn kämpfen sie tapfer. Ist er nicht anwesend, sind die Angriffe der Kultisten unkoordiniert und zögerlich. Falls sie gegen aufständische Echsenmenschen kämpfen müssen, wird die Situation für die Kultisten am schlimmsten. Falls Grauborn sie in diesem Fall nicht anstachelt, werden sie sich in den oberen Etagen des Südwest-Turms oder der Bibliothek verbarrikadieren und so versuchen, das Gemetzel zu überstehen.

NÄHERUNG AN SCHLOSS NAERYTAR

Die Art und Weise, wie die Charaktere sich Naerytar nähern, kann große Auswirkungen auf die Ereignisse am Schloss haben.

Schnappkiefen weiß, wo sich die Vorposten der Echsenmenschen etwa 800 m vor dem Schloss befinden. Wenn er die Charaktere begleitet, kann er verhindern, dass diese in eine Falle oder einen Hinterhalt tappen. Wenn die Charaktere es erlauben, kann er mit den **6 Echsenmenschen** sprechen, die hier als Wachen postiert sind. Was er diesen sagt hängt von der Meinung ab, die er sich von den Charakteren gebildet hat.

- Falls Schnappkiefen sich noch nicht sicher ist, ob die Charaktere die erhofften Retter sind, behauptet er gegenüber den Wachposten, dass die Abenteurer Kultisten seien, die sich jenen im Schloss anschließen wollen. Die Wachen hinterfragen diese Geschichte nicht und lassen die Gruppe passieren.
- Falls die Helden es geschafft haben, zwischen sich und Schnappkiefen ein starkes Vertrauensverhältnis aufzubauen, erzählt dieser den Wachposten, dass die Abenteurer große Krieger seien, die den Drachenkult vernichten wollen, und dass nun die Zeit gekommen sei, sich gegen die Bullywugs aufzulehnen. Du kannst selbst entscheiden, wie die Wachen hierauf reagieren, oder für Schnappkiefen einen Wurf auf Charisma gegen SG 10 ablegen. Gelingt der Wurf, sind die Wachen überzeugt. Scheitert er, sind sie von den Charakteren unbeeindruckt. In diesem Fall werden sie sich zu diesem Zeitpunkt nicht gegen die Bullywugs erheben, aber auch nicht die Charaktere in ihren Plänen behindern. Nur wenn Schnappkiefens Wurf Ergebnis 5 oder niedriger ist, betrachten die Wachen sein Gerede von Rebellion als gefährlich voreilig und greifen ihn an.

- Falls die Charaktere nichts unternommen haben, um Schnappkiefens Vertrauen zu gewinnen, oder ihn sogar nicht besser behandelt haben, als Bullywugs es getan hätten, erzählt er den Wachen, dass die Abenteurer nichts als Ärger bringen. Dann greifen alle Echsenmenschen an.

Falls sich die Charaktere nicht in Schnappkiefens Begleitung befinden, haben sie dennoch die Chance, den Vorposten zu entdecken. Charaktere mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder mehr riechen den Rauch von Holzfeuern. Lege weiterhin für die Echsenmenschen einen einzelnen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) mit Vorteil ab (die Wachen hatten reichlich Zeit, sich gut zu tarnen). Vergleiche das Wurf Ergebnis der Echsenmenschen mit den passiven Werten in Weisheit (Wahrnehmung) der Charaktere, um festzustellen, ob einer der Charaktere die versteckten Echsenmenschen bemerkt.

Falls die Echsenmenschen unbemerkt bleiben, schicken sie zwei schnelle Schwimmer auf einer Alternativroute zum Schloss, um die Bullywugs zu alarmieren. Zwei andere Kundschafter verfolgen die Charaktere, während die zwei übrigen Echsenmenschen auf ihrem Posten bleiben und weiter Wache halten.

AUSSERHALB VON SCHLOSS NAERYTAR

Schloss Naerytar wurde auf festem Boden errichtet, und ein tiefer, trockener Burggraben wurde rund um die Burg gegraben. Als der Sumpf eindrang und das Schloss einkreiste, wurde der Graben überflutet. Der gesamte Standort des Schlosses ist nun sumpfig, und große Wasserflächen übersäen die Lichtung. Da das Schloss auf felsigem Untergrund erbaut wurde ist sein Fundament intakt und selbst hundert Jahre nach der Überflutung größtenteils trocken. Ein Gewirr von Sträuchern und Bäumen wächst auf drei Seiten des Schlosses im Abstand von 6 m von den Mauern. Nur die Frontseite (im Süden) ist unbewachsen.

Die Bullywugs leben in überfüllten, eilig errichteten Schilfhütten. Die Echsenmenschen verfügen über stabilere, geräumigere Langhäuser aus Schilf.

1. ANLEGESTELLE

Ein halbes Dutzend Einbaum-Kanus liegen hier auf Land. In jedem Boot liegen drei bis fünf Paddel. Fünf davon sind in gutem Zustand; das sechste hat eine vermoderte Unterseite und die Echsenmenschen benutzen es nie. Falls die Charaktere in Eile zu Kanus greifen, besteht eine Chance von 1:6, dass sie das vermoderte erwischen. Sobald es zu Wasser gelassen wird, schlägt es sofort Leck und sinkt nach fünfzehn Minuten.

2. GEHEGE

In diesem Gehege sind die Rieseneidechsen der Echsenmenschen untergebracht. Die 1,50 m hohe Palisade des Geheges besteht aus massiven Holzpfehlern, die im Abstand von etwa 15 cm in die Erde getrieben wurden und mit versponnenen Pflanzenfasern zusammengebunden sind. Die Eidechsen können Lasten tragen oder ziehen, die für die Echsenmenschen zu schwer sind, etwa große Baumstämme oder beeindruckende Krokodile. Sie werden auch genutzt, um mit Flaschenzügen Steine auf die Mauern zu ziehen; eine Technologie, welche die Echsenmenschen immer wieder in Erstaunen versetzt. Im Gehege befinden sich zu jedem beliebigen Zeitpunkt **2W4 Rieseneidechsen**. Sie sind übellaunig und greifen jeden in Reichweite an, wenn ihre Führer nicht da sind, um sie unter Kontrolle zu halten.

Würden sie freigelassen, würden die Eidechsen sich wahrscheinlich in den Sumpf davonmachen. Wenn es der Plan ist, die Echsen im Lager herumwüten zu lassen, müssen sie erst gereizt werden. Dies gelingt leicht, indem man sie durch die Palisade mit Speeren pikst.

3. LANGHÄUSER

Die Echsenmenschen-Krieger bewohnen diese Langhäuser.

Die Langhäuser bestehen aus Schilf. Dieses wurde zu langen, dicken Bündeln gebunden und dann zu umgekehrt U-förmigen Rippen gebogen. Die Bereiche zwischen den Rippen sind gitterartig mit weiterem Schilf bedeckt. Jedes Langhaus verfügt über eine einzelne, geflochtene Tür in der Mitte einer kurzen Wand. Die für den Bau dieser Langhäuser genutzten Techniken sind von hoher Kunstfertigkeit.

Die Echsenmenschen mögen technisch unterentwickelt sein, doch sind sie Meister ihrer eigenen Umwelt. Dieselbe Baukunst zeigt sich auch in ihren Fallen und Fangschlingen.

Das Innere der Langhäuser ist geräumig und gut durchlüftet. Der Boden ist mit Schilfmatten bedeckt, alles ist trocken und die Luft ist angenehm. Ausrüstung hängt an Wandhaken, damit sie nicht auf dem Boden liegen muss. Besondere Sorgfalt zeigen die Echsenmenschen im Umgang mit ihren neuen Stahlwaffen, die schnell rosten, wenn sie der Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Geheizt wird mit Kohle in kleinen Steinöfen. Es gibt keine offenen Feuerstellen; die Gefahr durch Funkenflug ist zu groß.

Jedes Langhaus kann bequem fünfundzwanzig Echsenmenschen beherbergen, mehr, wenn man etwas zusammenrückt. Als Rezmir die ersten Verhandlungen mit den Echsenmenschen führte, war es der Plan, das gesamte Dorf hierher zu versetzen; dementsprechend wurde gebaut. Als jedoch immer mehr Bullywugs am Schloss eintrafen und die tatsächliche Situation deutlich wurde, wiesen die Krieger ihre Familien an, zu Hause zu bleiben. Infolgedessen haben die Echsenmenschen deutlich mehr Platz in ihren Langhäusern, als sie bräuchten. Charaktere, die das Gebiet aus einem Versteck beobachten, würden allein anhand der Langhäuser vorsichtig schätzen, dass mehr als hundert Echsenmenschen am Schloss leben. In der Lichtung würden sie jedoch nicht mal ansatzweise so viele Echsenmenschen zählen. Falls Schnappkiefen in der Nähe ist, kann er die Diskrepanz erklären.

4. HÜTTEN

Die Bullywugs leben in Hütten von primitiver Bauweise.

Etwas mehr als ein Dutzend Hütten sind willkürlich auf dem schlammigen Untergrund verteilt. Sie haben die Form von leicht abgeflachten Kuppeln. Die Zugänge sind offen, doch ein niedriger, kurzer Tunnel zwingt Kreaturen, in die Hütte zu kriechen. Die Hütten bestehen aus gitterförmig verflochtenem Schilf, über das eine großzügige Schicht aus Schlamm, Gras und Dung geschmiert ist. Schlamm, Sumpfwasser und Jauche bedeckt den Boden zwischen den Hütten und fließt auch durch die niedrigen, offenen Hüttenzugänge.

Im Inneren der Bullywug-Hütten findet sich das genaue Gegenteil der Langhäuser der Echsenmenschen: Es ist nass, schmutzig, schlecht gebaut und es stinkt. Die Böden sind nicht bloß feucht; sie sind zu bis zu 60 cm tiefen

Schlammgruben aufgewühlt, in denen die Bullywugs wie Frösche bis zu den Augen im Matsch liegen können. So etwas wie Privatsphäre oder Diskretionsabstand kennen sie nicht: Über Nacht stapeln sie sich übereinander, bis alle in die Hütte gequetscht sind. Bullywugs wird keine bestimmte Hütte zugeteilt. Sie schlafen schlicht in derjenigen, die am günstigsten gelegen ist, wenn sie müde werden. Es ist deshalb nicht ungewöhnlich, dass einige Hütten nachts bis unters Dach voll sind, während andere völlig leer stehen.

Zwischen den Hütten hüpfen acht Riesenfrösche auf Gerate wohl umher oder sitzen in den großen Pfützen. Diese Kreaturen wurden von Kaulquappe an von den Bullywugs aufgezogen und stören sich nicht an diesen; jeden anderen, der sich in die Reichweite ihrer 4,50 m langen Zungen bewegt, greifen sie jedoch an.

5. BURGGRABEN

Das schlammige Wasser, das gegen die Schlossmauern plätschert, ist auf den ersten Blick nicht von den Pfützen und dem hüfttiefen Wasser im ganzen Gebiet zu unterscheiden, doch darunter verbirgt sich ein Burggraben. Rund um den südwestlichen Turm ist der Graben randvoll; anderswo ist er 9 bis 12 m breit und bis zu 4,50 m tief. Der Dammweg (1A) überbrückt den Graben und gibt so einen optischen Anhaltspunkt, dass das Wasser tiefer sein könnte, als es erscheint. Jeder, der im Burggraben herumplanscht, zieht die Aufmerksamkeit von sechs **Krokodilen** auf sich.

6. HAUPTTOR

Dies ist der einzige Zugang zum Schloss, der benutzt wird. Als das Schloss erbaut wurde, verschloss ein Paar robuster Holztore sowie ein eisernes Fallgatter die 4 m breite, 3 m hohe Toröffnung. Heute ist das Tor nie geschlossen; die Torflügel hängen so schief in ihren Angeln, dass nichts außer einem bevorstehenden Angriff es den Aufwand wert macht, sie in geschlossene Position zu wuchten. Das Fallgatter kann mit einem kräftigen Ruck an einem Hebel (im Obergeschoss, Bereich 2A) sofort fallen gelassen werden; seitdem dieser Mechanismus das letzte Mal ausprobiert wurde, ist er jedoch derartig verrostet, dass das Gitter nur 1 m weit fallen und sich dann an Ort und Stelle verkeilen wird.

IM INNEREN VON SCHLOSS NAERYTAR

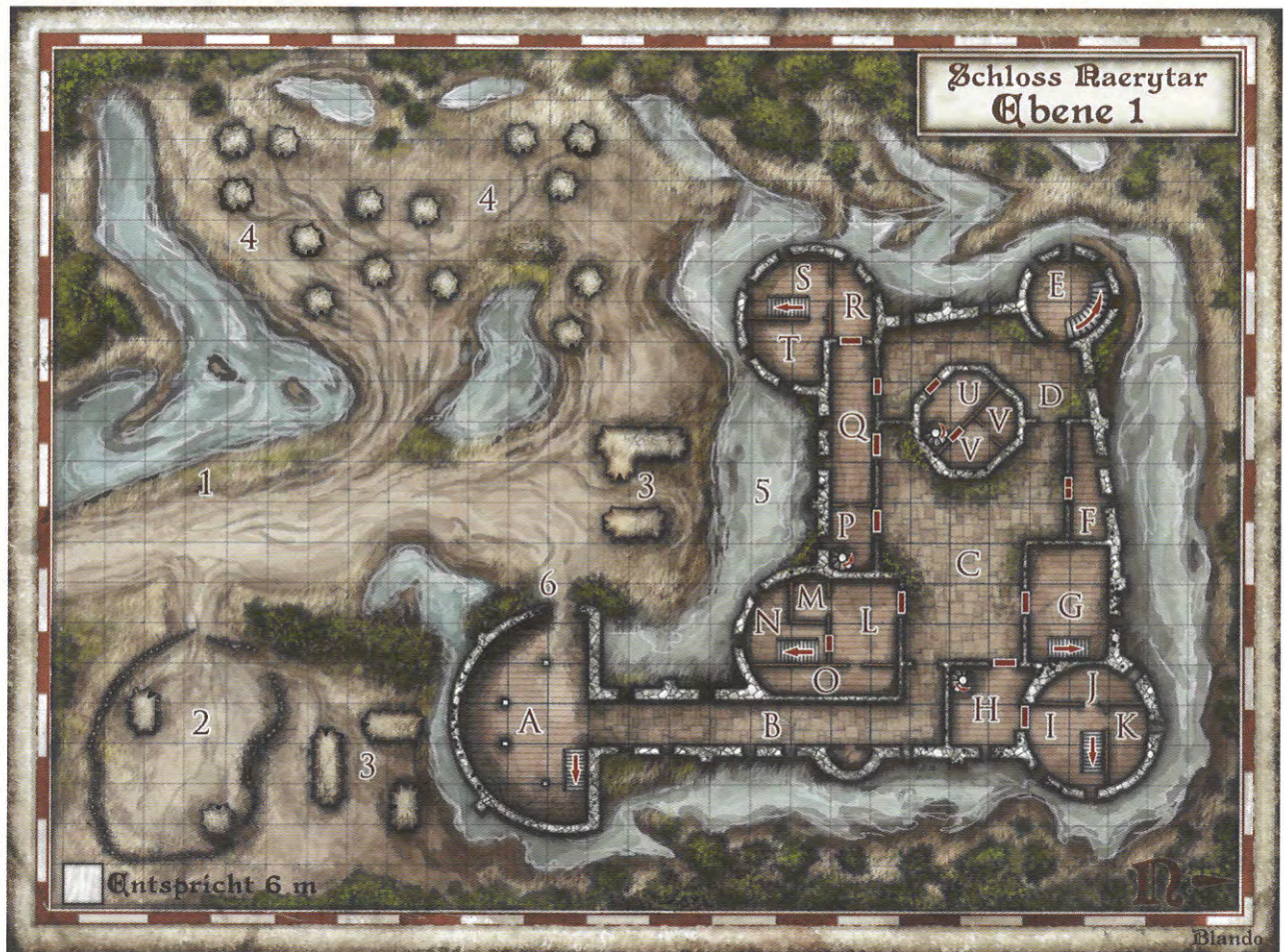
Die Außenmauern des Schlosses sind im Durchschnitt 3 m dick. Die Wände und Mauern im Inneren bestehen ebenso aus Stein, sind aber nur 30–60 cm dick.

Die meisten Gebäude innerhalb der Schlossmauern haben mehr als eine Ebene. Alle Bereiche werden in den Beschreibungen mit der Zahl der Ebene und einem Buchstaben bezeichnet; Bereich 1L etwa ist auf Höhe des Erdgeschosses (Ebene 1), 2L auf Höhe des ersten Obergeschosses (Ebene 2) und so weiter. Falls es zu einer Ebene keinen Eintrag für einen bestimmten Bereich gibt, existiert dieser Bereich auf dieser Ebene nicht.

EBENE 1

1A. TORHAUS

Das Torhaus ist die primäre Verteidigungsposition des Schlosses. Es wird rund um die Uhr von zehn **Bullywugs** und 1W6 **Riesenfröschen** bewacht. Solange nirgendwo ein Kampf



ausgebrochen ist oder ein anderer Aufruhr stattgefunden hat, sind die Wachen nicht sehr aufmerksam.

Der Steinboden der großen Kammer im Inneren ist schlammbedeckt. Zwischen Haupttor und dem Zugang zum Dammweg wurden Planken ausgelegt. So entsteht ein 3 m breiter, erhöhter Gang für die Kultisten, die es im Gegensatz zu den Bullywugs nicht besonders mögen, im Schlamm herum zu waten. Der Boden rund um diese Planken ist aufgrund des Schlammes schwieriges Gelände für Charaktere. Aus Planken und Fässern wurden einige Tische zusammengezimmert; als Sitzgelegenheiten dienen primitive Holzbänke. Tische wie Bänke sind fast genauso matschbeschmiert wie der Boden.

Das Torhaus hat auf dieser Ebene keine Fenster oder Schießscharten. Tagsüber herrscht innerhalb von 6 m vom Haupttor und vom Zugang zum Dammweg helles Licht. Überall sonst werfen Öllampen lediglich dämmriges Licht (weil die Bullywugs sie nicht putzen).

Eine Treppe führt hinauf zu Bereich 2A.

1B. DAMMWEG

Dieser 54 m lange Dammweg überbrückt den Burggraben und führt zum äußeren Burghof. Der Weg ist nicht überdacht, sodass aus Ebene 2 des Torhauses Pfeile auf Angreifer abgefeuert werden können, welche sich auf dem Dammweg drängen. An der Ostmauer des Dammwegs gibt es eine kleine, als Verteidigungsposition gedachte Ausbeulung. Diese ist nie bemannt.

1C. ÄUSSERER BURGHOF

Der ehemals harte Erdboden vor der Kaserne (Bereich 1G) wurde von Bullywug-Füßen zu Matsch zertreten. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt befinden sich hier 1W6 – 1 **Bullywugs** und 1W6 – 1 **Echsenmenschen**. Echsenmenschen arbeiten wahrscheinlich (Dressur von Rieseneidechsen), die Bullywugs hingegen lungern wahrscheinlich herum oder geben den Echsenmenschen Befehle.

1D. INNERER BURGHOF

Früher konnte der Weg zwischen äußerem und innerem Burghof mit schweren Holztoren verschlossen werden, doch sind diese längst auseinandergefallen und wurden nie ersetzt. Im inneren Burghof streifen zu jeder Tages- oder Nachtzeit 3 **Wachdrachlinge** (siehe Anhang B) herum. Sie greifen jeden an, den sie erkennen und der nicht von jemandem begleitet wird, den sie erkennen.

1E. NORDWESTTURM

Die Tür dieses Turms wurde aus den Angeln gerissen und liegt auf dem Boden. Einst gab es auf Ebene 1 des Turms einen Holzboden, unter dem sich ein Turmverlies für Gefangene befand. Der Boden ist jedoch längst weggefault, und die Verliesgrube darunter ist nun fast randvoll mit Müll und Schlamm.

Es muss früher einen Holzboden in diesem Turm gegeben haben, der die Verliesgrube darunter verschloss. Dieser Boden ist nun fort, und das Verlies wurde zur Müll- und Latrinengrube umfunktioniert. Die Grube ist bis auf einen halben Meter unter dem Boden, auf dem ihr steht, mit stinkendem Abfall und Sumpfwasser gefüllt. Das Geschoss über euch ist fast völlig vermodert und teilweise eingestürzt. Durch die klaffenden Löcher in dieser Decke könnt ihr jedoch sehen, dass das zweite Obergeschoss in gutem Zustand zu sein scheint. Um jedoch die Steintreppe zu erreichen, die spiralförmig an der Außenwand hinaufführt, müsstet ihr 3 m unbeschreiblichen Unrats überqueren.

Die Grube wird von einem **Otyugh** bewohnt, der den größten Teil des Schlossmülls verzehrt. Beim Eintreffen der Charaktere sitzt die Kreatur regungslos unter der Schlammoberfläche und kann höchstens entdeckt werden, wenn man die Charaktere mit Stangen in der Brüche herumrühren. Wenn jemand die Brüche betritt oder zur Treppe springt, schlägt der Otyugh mit seinen Tentakeln zu. Ein gepackter Charakter wird in die Grube gezogen, wo ihm zusätzlich zu den Angriffen des Otyughs auch noch das Ertrinken droht. Man kann zwar davon ausgehen, dass Charaktere einen tiefen Atemzug nehmen, bevor sie den Turm betreten, doch kann ihnen der Angriff des Otyughs die Luft aus den Lungen treiben. Ein angegriffener Charakter kann einen Konstitutionsrettungswurf gegen einen SG in Höhe des vom Tentakelangriff des Otyugh verursachten Schadens +5 ablegen. Gelingt der Wurf, hat der Charakter die Lunge voll Luft, als er in die Brüche gezogen wird. Er kann seinen Atem für 1 + sein Konstitutionsmodifikator Minuten anhalten, aber mindestens für 30 Sekunden (5 Runden). Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Lunge des Charakters leer. Nach einer Anzahl von Runden in Höhe seines Konstitutionsmodifikators wird der Charakter am Ende seines Zuges bewusstlos, wenn er sich nicht vorher aus dem Griff des Otyughs befreien kann. Siehe die Regeln zum Erstickn in Kapitel 8 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*).

IF. STALLUNGEN

Die stärksten und wildesten Rieseneidechsen sind hier untergebracht. So sind sie vor dem Gekratze und Gebeiße geschützt, das im offenen Gehege (Bereich 2) üblich ist. Diese Echsen werden von Echsenmenschen auf langen Patrouillen als Reittiere verwendet. Die eigentlich für Pferde gedachten Boxen wurden vergrößert, um die acht **Rieseneidechsen** aufnehmen zu können. Die Kreaturen sind normalerweise lethargisch, werden jedoch unruhig, wenn Fremde die Stallungen betreten. Falls Charaktere länger als eine Minute hierbleiben, schlagen zwei der Echsen mit ihren Schwänzen gegen die Stallwände. Die anderen schließen sich ihnen kurz darauf an, sodass nach zwei Minuten alle Rieseneidechsen gegen die Wände trommeln und bellen. Der Tumult lockt die Führer der Echsenmenschen an: vier **Echsenmenschen**. Jene haben einen beruhigenden Einfluss auf die Rieseneidechsen; wenn sie jedoch von ihrer Tätigkeit abgehalten werden, brechen die beunruhigten Kreaturen aus ihren Boxen aus und greifen alles und jeden an, der sich im Stall befindet.

Eine Leiter in der südöstlichen Ecke der Stallungen bietet Zugang zu einem Dachboden.

IG. UNTERE KASERNE

In diesem großen Gebäude war die Garnison des Schlosses untergebracht. Nun haben Pharblex und seine handverlesenen, besten Bullywug-Schläger das Gebäude übernommen. Pharblex selbst ist nur selten hier, doch tagsüber lungern hier zwölf **Bullywugs** im Unrat herum. Nachts sind es doppelt so viele.

Falls Charaktere tagsüber die Kaserne betreten, lies folgenden Text vor. Falls sie sich hineinschleichen oder mitten in der Nacht eintreffen, passe den Text entsprechend an.

Zwölf Bullywugs in einem Raum, der wohl mal eine ordentliche Kaserne gewesen sein mag, blicken euch misstrauisch an. Der Raum ist fast unmöbliert, der Boden wurde zu Schlamm aufgewühlt und Bullywug-Gestank durchdringt alles.

Falls die Bullywugs davon ausgehen, dass es sich bei den Charakteren um Kultisten handelt, tolerieren sie deren Anwesenheit in Ebene 1 der Kaserne. Sie lassen jedoch niemanden zu Ebene 2 gehen, und sie akzeptieren keine Befehle von jemandem, den sie nicht erkennen. Falls es in diesem Bereich zum Kampf kommt, springen in der dritten Kampfrunde Bullywugs aus Ebene 2 (Bereich 2G) von der Treppe und schließen sich dem Kampf an.

Im geschützten Bereich hinter der Treppe befinden sich drei schlammbespritzte Truhen. Sie enthalten den größten Teil der Bezahlung, die die Bullywugs von Dralmorrr Grauborn erhalten haben. Dieser gibt ihnen Beutestücke, die er für zu billig oder zu kitschig für Tiamats Hort hält. Die Truhen sind gefüllt mit Stücken aus Kupfer oder Zinn, besetzt mit kleinen oder beschädigten Halbedelsteinen. Insgesamt enthalten die drei Truhen 30.000 KM, 500 SM und Schmuck (aus Kupfer und Zinn mit Schmuck- oder Halbedelsteinen) im Wert von 350 GM; der Gesamtwert beträgt 700 GM. Die drei Truhen wiegen zusammen mehr als 500 Pfund: 305 Pfund Münzen plus 200 Pfund Schmuck.

Vergraben unter all dem Kupfer und Zinn liegt eine kleine Mahagoni-Schachtel mit zwei *Heiltränken* und einer Ampulle mit Öl der Körperlosigkeit, die von den Kultisten beim Sortieren übersehen wurde.

IH. SCHMIEDE UND WAFFENKAMMER

Die Erbauer Naerytars errichteten dieses Gebäude für die Schmiede, welche die Rüstungen und Waffen der Schlossverteidiger herstellen und instand halten würden.

In der Mitte dieses Raums befindet sich eine große Esse. Das schwach glühende Kohlenbett darin verbreitet eine angenehme Wärme. Rund um die Esse arbeitet ein halbes Dutzend Echsenmenschen, doch scheinen sie nicht viel zuwege zu bringen. Weitere Schmiedeausrüstung ist überall im Raum verteilt, und in der nordwestlichen Ecke liegt ein großer Haufen sehr schlecht gearbeiteter Metallgegenstände.

Vor einigen Monaten beschloss Dralmorrr Grauborn, die Schmiede wieder in Betrieb zu nehmen. Er verabscheut Pharblex und seine Bullywugs und würde es vorziehen, allein mit den Echsenmenschen zu arbeiten – vorausgesetzt, diese überwinden die Schwerkut, an welcher der Stamm seit der Ermordung seines Schamanen durch Pharblex leidet. Grauborn dachte, dass das Meistern eines so fortgeschrittenen Handwerks wie der Schmiedekunst den Echsenmenschen neuen Stolz verleihen würde. Er mag sogar recht haben, doch bislang zeigen die Echsenmenschen wenig Talent für die Metallverarbeitung. Sie genießen jedoch die Wärme der Esse und haben immerhin gelernt, ihre Waffen bestens in Schuss zu halten, wenngleich sie keine neuen Waffen herstellen können.

Die sechs Echsenmenschen in der Schmiede werden nicht angreifen, solange sie nicht provoziert werden. Sie versuchen gerade, aus unbrauchbaren Rüstungsteilen eine eiserne Speerspitze herzustellen. Was dabei entsteht, sieht jedoch eher wie eine Schaufel aus als wie eine Klinge. Falls Charaktere ihnen Ratschläge geben, hören sie aufmerksam zu, machen jedoch nicht den Eindruck, als würden sie irgendwas verstehen.

II. BEREITSCHAFTSRAUM DER ECHSENMENSCHEN

Dralmorror Grauborn hat zwanzig **Echsenmenschen** ausgesucht, in Notfällen als seine Leibwachen zu dienen. Diese nutzen den nordöstlichen Turm als Kaserne. Tagsüber ist dies ihr Bereitschaftsraum. Wenn sie gerade keine Waffenübungen durchführen, verbringen die Echsenmenschen ihre Zeit hier beim Glücksspiel, bei Leibesübungen und beim Erzählen von Geschichten glücklicherer Zeiten. Grauborn hält sich diese Garde als Lebensversicherung im Falle von Verrat durch Pharblex und die Bullywugs.

Wie die Wachen anderswo im Schloss nehmen die Echsenmenschen in diesem Raum bei Begegnungen mit Fremden an, dass es sich dabei um neu angekommene Kultisten handelt, solange sie keinen Anlass haben, dies nicht zu tun (Fremde mit von bluttriefenden Klingen wären ein solcher Anlass). Sie greifen nicht an, wenn sie nicht provoziert werden, lassen jedoch niemanden nach oben oder in die Bereiche 1J und 1K gehen, der keinen sehr guten Grund dafür hat.

1J. SCHLAFSAAL DER ECHSENMENSCHEN

Die zehn dominanten Echsenmensch-Wachen bewohnen diesen Raum, da hier mehr Wärme aus der Schmiede (Bereich 1H) ankommt als in Bereich 1K. Sie schlafen auf Schilfmatten, die ohne erkennbare Ordnung über den Boden verteilt sind. Die bescheidenen Besitztümer eines jeden liegen unter seinem „Bett“. Trotz der Unordnung ist es im Raum sauber und trocken. Tagsüber ist er leer, doch nachts schlafen hier 10 **Echsenmenschen**.

1K. SCHLAFSAAL DER ECHSENMENSCHEN

In diesem Raum verbringen zehn Echsenmenschen die Nacht. Sie stellen die weniger dominante Hälfte der Leibgarde Grauborns dar und müssen deshalb in dieser Kammer schlafen, die weniger Wärme von der Esse in Bereich 1H bekommt als Bereich 1J. Sie schlafen auf Schilfmatten, die ohne erkennbare Ordnung über den Boden verteilt sind. Die bescheidenen Besitztümer eines jeden liegen unter seinem „Bett“. Trotz der Unordnung ist es im Raum sauber und trocken. Tagsüber ist er leer, doch nachts schlafen hier 10 **Echsenmenschen**.

1L. KAPELLE

Im Laufe der Jahre war diese Kapelle unterschiedlichen Gottheiten geweiht, abhängig davon, wer gerade über das Schloss herrschte. Nun ist sie ein Schrein Tiamats, und eine schöne, von Echsenmenschen gefertigte Holzstatue ziert sie. Die Statue ist von erstaunlicher Kunstfertigkeit, wobei die meisten Gesichter der Drachenkönigin eher an Echsenmenschen erinnern als an Drachen. In einem versteckten Fach unter dem schwarzen Drachenkopf Tiamats liegt ein *Dolch des Gifts*. Das Fach kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 entdeckt werden. Nur Rezmir und einige Echsenmenschen, die am Schnitzen der Statue beteiligt waren (einschließlich Schnappkiefer), wissen von dem Dolch.

Die Kultisten verehren Tiamat, beten aber nicht zu ihr, sodass die Kapelle selten für Gottesdienste, Messen oder ähnliches verwendet wird. Stattdessen kommen einzelne oder kleine Gruppen von Kultisten manchmal hierher, um über das Leid zu meditieren, das die Welt nach dem Aufstieg der Drachenkönigin erleiden wird.

1M. LAGERRAUM

Sperrmüll aus der Kapelle – zerbrochene Hocker, verrottete Altartücher, verrostete Ikonen – wurde in diesen Raum geworfen, als die Kultisten das Schloss übernahmen. Es gibt hier nichts Wertvolles.

1N. PRIESTERWOHNUNG

Bei diesem Raum handelte es sich ursprünglich um die Wohnstätte des Schlosspriesters. Er enthielt viele Lagerschränke für liturgische Gewänder und religiöse Paraphernalien. Diese wurden vor langer Zeit aufgebrochen und geplündert. Mittlerweile wird der Raum von vier **Drachenklaue**n (siehe Anhang B) bewohnt. Sie verwalten die Bibliothek in Bereich 1N.

1O. SCHÜTZENGALERIE

Von dieser langgezogenen Galerie kann man durch Schießscharten auf den Dammweg blicken. Im Falle eines Angriffs könnten hier Bogen- oder Armbrustschützen Stellung beziehen. Die Kultisten nutzen die Galerie nicht, und abgesehen von Spinnweben ist hier nichts zu finden.

1P. KÜCHE

Ein zwergischer Koch namens Tharm Tharmzid und seine zwei menschlichen Gehilfen (alles **Gemeine**) bereiten hier Speisen für die Kultisten zu. Tharm beklagt sich bei jeder Gelegenheit bitterlich über den Mangel an Zutaten für die Bereitung guter Speisen. Alles, was er hat, bekommt er von den Jägern und Sammlern der Echsenmenschen, und diese haben ganz andere Vorstellungen von Essbarkeit als er.

1Q. PALAS

In dieser hohen, breiten Halle nehmen die Kultisten ihre Mahlzeiten zu sich und gehen ihren Geschäften nach. Das Ostende der Halle wird zum Essen und Zusammensitzen genutzt. In der westlichen Hälfte wird das Beutegut aus der Carnath-Herberge inspiziert, gereinigt, sortiert und wieder verpackt, bevor es die Weiterreise durch das Portal unter dem Südwestturm antritt. Die Tische in dieser Hallenhälfte sind über und über voll mit Wertsachen. In der südwestlichen Ecke wurde eine Schreinerei improvisiert, in der die Kultisten neue Kisten und Truhen für die Schätze bauen. Falls die Charaktere Gelegenheit haben, sich durch die Schätze zu wühlen und zu behalten, was sie finden, bekommen sie 450GM, 520SM, 80PM, 22 Halbedelsteine (5 × 35GM, 6 × 45GM, 6 × 55GM, 4 × 65GM, 1 × 80GM) und einen *Trank der mächtigen Heilung*. Alternativ kannst du dir einen eigenen Schatzhort ausdenken.

Solange noch Kultisten am Leben sind, ist das Plündern jedoch unmöglich. Tagsüber arbeiten stets zwölf **Kultisten** (im Range von Initianten) im Palas und werden dabei von 4 **Drachenklaue**n (siehe Anhang B) überwacht. Die meisten Kultisten sind Menschen, doch alle SC-Völker sind repräsentiert; die genaue Mischung ist ohne Bedeutung.

Bei Aufruhr im Palas wird jeder in Hörweite auf das Geschrei reagieren. Die Kultisten im südwestlichen Turm sowie die Wachdrachlinge im inneren Burghof erscheinen zu Beginn der dritten Kampfrunde; die Bullywugs und Echsenmenschen im äußeren Burghof treffen zu Beginn der vierten Kampfrunde ein.

Nachts schlafen zwei **Wachdrachlinge** (siehe Anhang B) im Palas, während ein dritter **Wachdrachling** zwischen Palas und innerem Burghof herumstreift. Selbst schlafende Wachdrachlinge können ihren gesamten Wert in passiver Weisheit (Wahrnehmung) nutzen.

1R. VORRAUM ZUM SÜDWESTTURM

Durch einen Riss im Fundament dringt Sumpfwasser ein, welches sich zentimetertief auf dem eingesunkenen Steinboden sammelt und die Luft mit Schimmelgestank erfüllt. Die Kultisten haben Planken auf den Boden gelegt, sodass sie trockenen Fußes von einer Tür zu anderen gehen können. Die Kammer dient lediglich als Verbindungsweg zwischen den Bereichen 1Q und 1S.

1S. ZUGANG ZU DEN KAVERNEN

Die Sumpfwasserpflützen in Bereich 1R erreichen diesen Raum nicht, ihr Gestank aber schon. Aus diesem Grund nutzen die Kultisten den Raum nur als Zugang zu anderen Bereichen.

Das wichtigste Merkmal des Raums ist die Treppe, die hinab in die Kavernen unter dem Schloss führt. Sie liegt direkt unter der Treppe zu Ebene 2 des Turms. Es sind keine Türen vor den Treppen. Die Tür zu Bereich 1T ist geschlossen, aber nicht verriegelt.

1T. UNGENUTZTER RAUM

Dieser Raum ist nass und voller Schimmel, aber nicht überflutet. Da die Kultisten ihn aufgrund der Feuchtigkeit nicht nutzen, konnten Riesentaufendfüßler hier einziehen. Wer die Tür öffnet und die Kammer betritt, wird Ziel von zehn **Riesentaufendfüßlern**.

Falls die Charaktere sich als Verstärkungen für den Kult ausgeben, wird ihnen dieser Raum als Schlafquartier zugewiesen. Ihre erste Aufgabe ist es, die Riesentaufendfüßler auszumerzen, Risse im Mauerwerk zu flicken und den Raum insgesamt bewohnbar zu machen.

1U. ZUGANG ZUM BERGFRIED

Um den Eingang zum Bergfried zu erreichen, muss man drei Stufen hinaufgehen. Die Holztür ist robust und in gutem Zustand, aber unter normalen Umständen niemals verschlossen.

Das Vorderzimmer ähnelt einer kleinen Version des Palas. Es gibt einige Tische und Bänke, die selten genutzt werden. Eine Wendeltreppe führt hinauf zu Ebene 2.

IV. WESTLICHE GÄSTEQUARTIERE

Meistens sind diese Räume unbenutzt, doch zurzeit werden sie von Azbara Jos genutzt. Es ist hier einigermaßen warm und komfortabel. Jos ist anwesend, wenn er nicht gerade in Bereich 1U, 2N oder 3L Unterredungen mit Rezmir führt. Alle wirklichen Wertsachen, die Jos besitzt, führt er stets bei sich. In diesem Raum lässt er lediglich seine Kleidung und sein Reisezauberbuch, welches in einer verschlossenen Schachtel aus Rotholz liegt. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 geknackt werden; ist das Wurf Ergebnis jedoch kleiner als 20, wird dabei ein magischer Schutz ausgelöst. Der Schutz hat den Effekt des Zaubers Melfs Säurepeil: Das Säuregeschoss verursacht bei dem Charakter, der die Schachtel geöffnet hat, sofort 4W6 Säureschaden plus weitere 4W6 Säureschaden am Ende des nächsten Zugs dieses Charakters. Wenn dem Charakter ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingt, wird dieser Schaden halbiert. Die Falle wird automatisch deaktiviert, wenn man den passenden Schlüssel zum Öffnen der Schachtel verwendet. Jos trägt diesen Schlüssel an einer Schnur um den Hals.

EBENE 2

2A. OBERGESCHOSS DES TORHAUSES

Obwohl es hier viel sauberer ist als im Erdgeschoss, ist Ebene 2 des Torhauses sehr schmutzig. Schlammspuren von den Füßen der Bullywugs führen die treppauf, treppab und über den ganzen Boden. Der Bereich ist Tag und Nacht von neun **Bullywugs** bemannt; nachts neigen diese aber dazu, auf ihren Posten zu schlafen.

Diese Ebene des Torhauses hat kein Dach. Entlang der Brüstung liegen hunderte melonengroße Steine aufgestapelt, die die Bullywugs auf die Köpfe von Angreifern hinabfallen lassen können. Viele dieser Stapel sind zusammengebrochen, doch die Bullywugs sind zu faul, sie wieder aufzubauen.

Schützen im hinteren Teil des Bereichs hätten freie Schussfeld auf den gesamten Dammweg, doch die Bullywugs halten selten in diese Richtung Ausschau.

Das wichtigste Merkmal dieses Bereichs ist eine Signaltrommel, geschnitzt aus einem riesigen, hohlen Baumstamm. Wird die Trommel energisch genug geschlagen, ist sie meilenweit zu hören. Die Bullywugs nutzen die Trommel für viele unterschiedliche Signale: sie können Patrouillen und Nahrungssammler zum Schloss zurückrufen, einen Weckruf fürs Lager schlagen, Mahlzeiten und Wachwechsel ankündigen sowie einen allgemeinen Alarm schlagen, falls das Schloss angegriffen wird. An einem typischen Tag wird die Trommel etwa sechsmal geschlagen, und alle Bewohner des Schlosses und des Lagers kennen die Bedeutung der verschiedenen Signale. Die Charaktere hingegen müssen die Bedeutung der Trommelschläge erst erfragen.

2E. VERROTTETER BODEN

Die zweite Ebene des Nordwestturms ist in schlechtem Zustand. Es gibt große Löcher im Fußboden, wo die Bodenbretter völlig weggefault oder in die Brüche hinabgefallen sind, und die übriggebliebenen Bretter machen nicht den Eindruck, als würden sie das Gewicht eines Menschen aushalten. Die Bodenträger sind noch stabil, aber rutschig vor Schimmel. Um diese Ebene auf einem dieser Balken zu durchqueren, ohne in den Schmodder in Bereich 1E zu stürzen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 nötig.

An der südlichen Wand, auf der anderen Seite des Turms, befindet sich eine verschlossene Truhe. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 geknackt werden. Die Truhe enthält 1.825 KM, 54 SM und ein Paar protziger Goldohrringe, die eingeschmolzen weitere 10 GM wert wären. Die Truhe wurde zurückgelassen, als die vorherigen Bewohner das Schloss verließen; es war ihnen den Aufwand nicht wert, sie die Treppe hinunter zu schleppen.

Die Steintreppe, die sich entlang der Außenwand nach oben windet, erreicht hier einen kleinen Treppenabsatz (1 m × 1 m) und geht dann weiter aufwärts zu Ebene 3. Solange Charaktere sich auf dem Absatz oder auf der Treppe aufhalten, sind sie vor Stürzen sicher.

Die Treppe endet an einer Falltür in der Decke. Diese ist mit einem simplen, hölzernen Drehknopf verriegelt. Auf der Tür steht eine Warnung; diese wurde jedoch vor Jahren geschrieben und die Kreide ist nun fast unsichtbar. Sie kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdeckt werden. Ist die Aufschrift einmal entdeckt, kann jeder, der Zwergisch lesen kann, korrekt interpretieren, dass es sich um eine Warnung vor mächtigen Untoten im Raum hinter der Tür handelt. Diese Rune wurde vor Jahrzehnten vor Abenteuern angebracht, die eine unangenehme Begegnung mit den Schreckgespenstern in Bereich 3E hatten.

2F. DACHBODEN DER STALLUNGEN

Der Dachboden über den Stallungen dient den Echsenmenschen als Lagerplatz für Bündel von Schilf, das in den Boxen der Riesenechsen als Einstreu benutzt wird. Außer dem Schilf und einigen Fledermäusen gibt es hier nichts.

2G. OBERGESCHOSS DER KASERNE

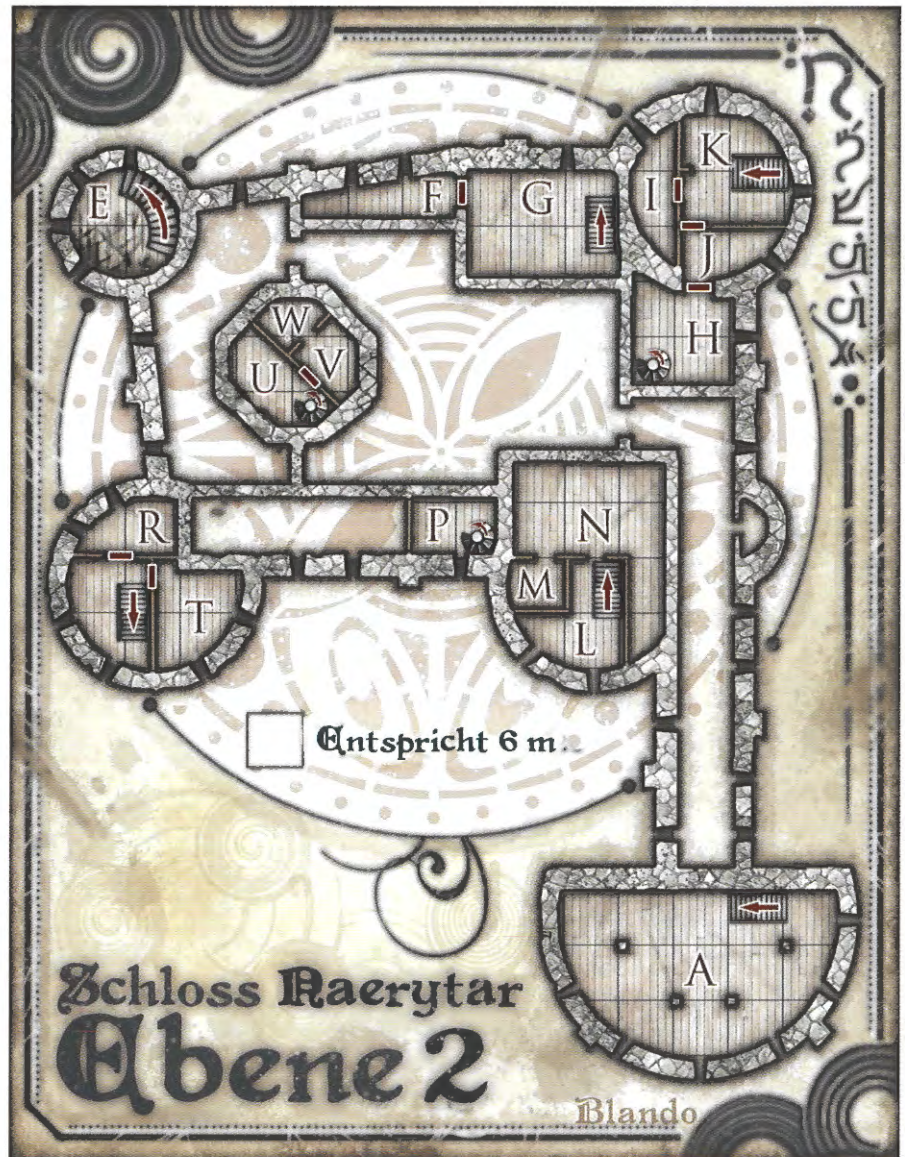
Pharblex Glibberspritz (siehe Anhang B) und seine persönliche Entourage von zehn **Bullywugs** bewohnen diese Ebene der Kaserne. Niemand sonst, einschließlich der Kultisten, hat hier etwas verloren – nicht einmal Grauborn oder Rezmir sind willkommen. Nachts sind die Bullywugs stets hier, doch tagsüber bewachen lediglich zwei davon die Schatztruhe. Pharblex ist tagsüber meist in der Riesenfroschbrutstätte unter dem Schloss. Die beiden Wachposten trauen niemandem, und einer der beiden verfügt über ein Horn aus Krokodilknochen, mit dem er bei Ärger Alarm blasen kann.

Wie in allen von Bullywugs verwendeten Bereichen herrscht hier eine Riesensauerei. Schilfmatten, schmutzige Körbe und Tierknochen sind über den Boden verstreut.

In der südöstlichen Ecke des Raums steht eine große, stabile Truhe. Sie ist mit Ketten umwickelt, die mit einem Vorhängeschloss gesichert sind. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 geknackt werden. Darin befindet sich Pharblex' Anteil am Sold der Bullywugs: Schmuck aus Silber und Elektrum, Handspiegel, Kämmе aus Muschelschalen, mit Halbedelsteinen besetzte Haarnadeln und Broschen. Der Gesamtwert der Gegenstände beträgt 1.376 GM. Das meiste Silber ist schwarz beschlagen. In zivilisierten Gegenden wären dies alles Gegenstände, die man in der Frisierkommode einer Frau finden würde. Dralmorrr Grauborn hält dies im Stillen für einen Brüller von einem Witz. Pharblex hingegen ist es egal; er weiß nichts über die Zivilisation oder die Moden menschlicher Adelsdamen.

2H. WAFFENKAMMER

Als das Schloss aufgegeben wurde, war dieser Raum gefüllt mit Rüstungen, Waffen und Hunderten von Pfeilen. Das Metall verrostete zu Staub, die Pfeile verbogen sich zur Nutzlosigkeit und das Leder wurde von Ratten und anderem Ungeziefer weggenagt. Nun ist der Raum das inoffizielle Hauptquartier der Echsenmenschen des Schlosses. Weder die Bullywugs noch die Kultisten kommen jemals hierher.



Dank der Hitze, die von der Esse aufsteigt (Bereich 1H), ist die Waffenkammer der wärmste Raum des Schlosses. Die Echsenmenschen, die im Schloss wohnen, versammeln sich hier – üblicherweise nachts –, um die Situation zu besprechen und zu diskutieren, was sie tun sollten. Die üblichen Ideen sind: das Schicksal als nieder Diener des Drachenkults akzeptieren, die Bullywugs in einem ruhmreich, doch letztlich selbstmörderischen Angriff attackieren oder eine Zeit abzuwarten, an dem die Echsenmenschen eine Chance auf den Sieg haben.

Der Waffenvorrat der Echsenmenschen ist unter stapelweise verrosteten und vermoderten Waffen- und Rüstungsresten versteckt. Wenn man den Schrott nur einige Minuten durchsucht, stößt man leicht auf zwei Bündel scharfer, sauberer Klingen für Kurzschwerter, Dolche und Speere, ordentlich in Öltuch eingewickelt.

Wenn die Echsenmenschen sich nicht gerade hier treffen, ist der Raum üblicherweise leer. Wenn sie Beobachtung fürchten müssen, kommen die Echsenmenschen selten hierher; so vermeiden sie Verdächtigungen und Neugier darüber, was sich wohl in dem „ungenutzten“ Raum über der Schmiede befindet.

2I, J, K. LEERE RÄUME

Dralmorrer Grauborn hat den gesamten Nordostturm den Echsenmenschen überlassen, doch schlafen und wohnen diese vor allem im Erdgeschoss. Die Räume auf Ebene 2 enthalten nichts von Interesse oder Wert.

Falls die Charaktere sich in diesen Bereichen umsehen, stellen diejenigen mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder mehr fest, dass die Türen zwischen den Bereichen 2H, 2I und 2K geräuschlos zu öffnen und zu schließen sind; alle anderen Türen im Schloss quietschen und knarren auf ihren verrosteten Angeln. Die Echsenmenschen ölen diese Türen gut, sodass sie sich heimlich zu Bereich 2H begeben können, ohne die Bullywugs in der Kaserne zu wecken (Bereiche 1G und 2G).

Die Treppe zu Bereich 3I endet an einer Falltür in der Decke. Die Falltür ist zwar nicht verschlossen, doch wurden zwei große Eisennägel zwischen Tür und Rahmen gehämmert. Um die Tür zu öffnen, ist ein Wurf auf Stärke gegen SG 10 notwendig; alternativ dauert es 10 Minuten, die Nägel vorsichtig heraus zu hebeln. Wird die Tür gewaltsam geöffnet und es steht niemand bereit, die Nägel zu fangen, scheppern diese geräuschvoll die Treppe hinab.

Gefangen genommene Charaktere werden in Bereich 2J eingesperrt.

2L. BIBLIOTHEKSVORRAUM

Dralmorrer Grauborn hat auf Ebene 2 der Kapelle eine Bibliothek eingerichtet. Dieser Raum am oberen Ende der Treppe enthält einige Kisten voller Bücher, die aus dem eintreffenden Beutegut ausgelesen wurden, aber noch sortiert und katalogisiert werden müssen. Ansonsten ist der Raum leer.

2M. LESESTUBE

In diesem Raum gibt es nichts außer einem kleinen Tisch und zwei Stühlen.

2N. BIBLIOTHEK

Seit Beutegut durch Naerytar fließt, hat Dralmorrer Grauborn sämtliche Bücher, Pergamente, Tafeln und andere Schriften aussortiert, die ihn interessierten. Er ist nicht so dumm, die Schriften als seinen Besitz zu beanspruchen; sobald die Arbeiten in Schloss Naerytar sich ihrem Ende nähern, wird er die Wissensschätze zu Tiamats Schatzhort weiterleiten. Bis zu diesem Zeitpunkt behält er die Schriften jedoch im Schloss, um sie zu studieren und sich von der erbärmlichen Umgebung abzulenken. Rezmir weiß von der Bibliothek und ist mit dieser Nutzung der Bücher einverstanden, solange sie vor Tiamats Ankunft zum Drachenbrunnen weitertransportiert werden.

Grauborn hat auf diese Weise eine beeindruckende Sammlung angelegt. Die Bibliothek enthält über einhundert Bücher und Manuskripte über die Geschichte der Schwertküste, Naturphilosophie, Mathematik, Astronomie und Magie sowie zahlreiche theoretische Abhandlungen über alternative Realitäten, Zeit und Dimensionsreisen. Die Sammlung wäre von unschätzbarem Wert für jede Bibliothek und jeden Sammler in Waterdeep, falls sie aus dem Schloss gehracht werden kann, bevor die Kultisten sie abtransportieren oder die Bullywugs sie ruinieren.

Die Bücher und Manuskripte werden auf Holzregalen gelagert, welche die Kultisten aus wiederverwertetem Bauholz gezimmert haben.

Ein **Drachenflügel** (siehe Anhang B) und vier **Kultisten** (Initianten) verbringen den größten Teil ihrer Zeit hier und organisieren die Bücher.

2P. VORRATSKAMMER

Gegenstände, die gelegentlich, aber nicht täglich, in der Küche (Bereich 1P) gebraucht werden, sind hier eingelagert. Hinzu kommen unverderbliche Lebensmittel wie Speiseöl, Getreide, Käse, Wein und Pökelfleisch.

2R. SCHLAFQUARTIER DER KULTISTEN

Hier verbringen die rangniedrigsten Kultisten die Nacht. Nachts sind fünf **Kultisten** anwesend. Die Kammer enthält ansonsten nichts außer Schilfmattmatratzen und Holztruhen mit einfachen Habseligkeiten. Ein kleiner Steinofen in Bereich 2T sorgt für ein wenig Wärme.

2T. SCHLAFQUARTIER DER KULTISTEN

Nachts schlafen hier sieben **Drachenflügel** (siehe Anhang B). Die Kammer enthält ansonsten nichts außer Schilfmattmatratzen und Holztruhen mit einfachen Habseligkeiten. Ein kleiner Steinofen sorgt für Wärme.

2U. DRALMORRER GRAUBORNS AUFENTHALTSRAUM

Ebene 2 des Bergfrieds wird komplett von Dralmorrer Grauborn genutzt. Dieser Raum stellt sowohl seine Wohn- als auch seine Schreibstube dar. Nah an einem wärmespendenden Ofen an der westlichen Wand stehen ein Schreibtisch, ein großer Polsterstuhl und eine Sitzbank. Ansonsten ist der Raum weitgehend leer.

2V, W. GRAUBORNS SCHLAFGEMACH UND ANKLEIDEZIMMER

Bereich 2V ist Grauborns Schlafgemach. Es enthält ein Bett, einen teppichbehangenen Tisch mit Waschbecken und Hygieneartikeln (Kamm, Bürste, Seife, Duftwasser) sowie einen Hocker. Fast der ganze Boden ist mit Teppichen bedeckt. Ein Rabe in einem großen Käfig krächzt laut genug, um im äußeren Burghof hörbar zu sein, wenn ein Fremder die Kammer betritt. Das Krächzen weckt die Kultisten und Drachenflügel in den Bereichen 2R und 2T und lockt sie zum Turm.

Grauborn ist selten hier, außer wenn er schläft, sich gerade zur Nachtruhe begibt oder gerade aufgewacht ist.

Zusätzlich zur Kleidung und zum persönlichen Besitz des Elfen befindet sich unter einem losen Bodenbrett, versteckt unter einem Teppich, eine kleine Schatulle. Das Versteck wird automatisch übersehen, wenn der Teppich bewegt wird; bewegt man ihn nicht, wird das Versteck automatisch übersehen. Die Schatulle enthält Grauborns Notfallgeld: 200 GM, 200 SM und 10 Edelsteine im Wert von jeweils 100 GM. Die verschlossene Schatulle kann mit einem Schlüssel geöffnet werden, der an Grauborns Gürtel hängt, oder mit Diebeswerkzeug und einem Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15.

EBENE 3

Viele der obersten Stockwerke des Schlosses werden von den Kultisten nicht genutzt. Einige beherbergen noch immer gefährliche Kreaturen, die man lieber einsperrte als sich ihrer zu entledigen.

3E. HEIM DER SCHRECKGESPENSTER

Einige Jahre, nachdem der Erbauer des Schlosses Naerytar verließ, wurde das Schloss von einer Schule von Astrologinnen übernommen, die sich die Sternblick-Akademie nannte. Wenige Jahre später wurde die ganze Gruppe von ihrer Anführerin ausgelöscht. Einige Schlossbewohnerinnen wurden im obersten Stockwerk des Nordwestturms auf bestialischste Weise ermordet. Sie sind immer noch hier – in Form dreier **Schreckgespenster**, die in diesem Raum spuken. Sie ruhen still und ignorieren alles, was im Schloss vor sich geht, bis jemand die Falltür öffnet und den Raum betritt.

Der offene Raum enthält einen großen Tisch und Wandregale mit Sternkarten. Auf dem Boden liegen drei Leichen, die vom Zahn der Zeit zu Knochenpulver und staubigen Stoffresten zermahlen wurden. Sobald jemand den Raum betritt, erheben die Leichen sich zu Schreckgespenstern und greifen an. Sie verfolgen flüchtende Gegner im ganzen Schloss, verlassen das Schloss jedoch nicht. Wenn sie diejenigen, die ihre Ruhe gestört haben, nicht zu fassen kriegen, greifen sie auch andere lebende Kreaturen an; sie wollen jedoch zuvorderst die Eindringlinge in die Klauen bekommen.

Die meisten Sternkarten bestehen aus Papier, das bei der geringsten Berührung zu Staub zerfällt. Drei Karten sind jedoch noch gut genug erhalten, dass man sie mitnehmen kann. Eine wurde auf Pergament gezeichnet, eine in eine Tonscheibe geritzt und eine in dünnes Kupferblech geätzt. Jede dieser Karten wäre einem Astrologen in Waterdeep oder einer anderen großen Stadt 700 GM wert.

3G. UNBENUTZTER RAUM

Dieses Stockwerk der Kaserne wurde einst als Lagerraum und als Übungsraum bei schlechtem Wetter genutzt. Diverse Übungspuppen und Ziele stehen noch im Raum, fallen bei starker Nutzung aber auseinander.

3H, I, J. SPINNENBAU

Die oberste Ebene des Nordostturms ist der Bau von fünf **Riesenspinnen**. Die Spinnen gehen nachts im Sumpf auf die Jagd und kehren dann zum Turm zurück, um dort tagsüber auszuruhen. Sie nutzen ein Loch im Dach, um herein oder hinaus zu kommen. Die Spinnen sind sehr vorsichtig, sodass sie nie gesehen werden, wenn sie kommen oder gehen. Die Echsenmenschen wissen von ihnen, haben sie aber gegenüber anderen nicht erwähnt.

Es hängen keine Spinnweben im Raum, doch der Boden ist mit den zersplitterten Knochen zahlreicher Tiere (und Bullywugs) übersät. Die Spinnen schmiegen sich in die Schatten zwischen den Deckenbalken und haben dort Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

Eine Falltür liegt über der Treppe, die von Bereich 2K hierherführt; sie wird von zwei großen Eisennägeln geschlossen gehalten, die zwischen Tür und Rahmen getrieben wurden. Siehe die Beschreibung von Bereich 2K für Einzelheiten zum Öffnen der Falltür. Die Tür genügt, um die Spinnen von den unteren Ebenen des Turms fernzuhalten, da die Spinnen und die Echsenmenschen eine stille Übereinkunft haben, wenn sie einander in Frieden lassen. Dies gilt jedoch nicht für Fremde wie die Charaktere.

3L. REZMIRS SCHREIBSTUBE

Das oberste Geschoss der alten Kapelle wurde zu Wohnräumen für Wyrmsprecherin Rezmir umfunktioniert. Niemand sonst nutzt diese Räume, selbst dann, wenn Rezmir zehntage- oder gar monatelang fort ist.

Die Möblierung aller vier Räume ist im Vergleich zum Rest des Schlosses überraschend aufwendig. Während alle anderen Möbel vor Ort gezimmert wurden, stammt Rezmirs Einrichtung von den besten Schreibern und Polsterern ganz Faerûns. Die Möbel wurden durch das Portal von der Hütte Talis der Weißen hierhergebracht.

Dieser Vorraum dient Rezmir als Schreibstube. Er enthält einen Schreibtisch, mehrere kleinere Tische voller Inventarlisten und Berichte sowie vier schöne, aber unbequeme Holzstühle. Das obere Ende der Treppe wird von zwei aus Onyx geschnitzten Drachen flankiert. Ein ernsthafter Sammler würde für das Paar 3.000 GM auf den Tisch legen. Sie sind jeweils 1 m hoch und wiegen 400 Pfund.

Zwischen den Papieren auf dem Schreibtisch sind Rezmirs Notizen über das Portal unter dem Schloss zu finden, einschließlich seines Befehlsworts („Draezir“).

3M. REZMIRS WOHNSTUBE

Diese Wohnstube ist mit Polstersesseln, gepolsterten Sitzbänken und zwei teppichbehangenen Tischen komfortabel eingerichtet. Da Rezmir keine Gäste empfängt, nutzt niemand jemals diesen Raum außer ihr.

3N. REZMIRS SCHLAFGEMACH

Dieser Raum wird von einem großen Bett, zwei Kleiderschränken, einem Standspiegel und einem Ersatz-Schuppenpanzer auf einem Rüstungsständer dominiert. Einer der beiden Schränke ist voller Kleidung. Der andere, dessen Türen mit der Darstellung eines fünfköpfigen Drachen bemalt sind, enthalten Rezmirs Drachenkult-Ornat – eine purpurne Robe, Mäntel, Umhänge und viele Rangabzeichen, jedoch nicht die *Schwarze Drachenmaske*. Da Rezmir eine Halbdrachin ist, ist es sehr unwahrscheinlich, dass ihre Kleidung oder Rüstung jemand anderem passen würden.

Der Schrank mit dem Kultornat ist mit einer Falle versehen. Diese kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdeckt werden. Einmal entdeckt, kann die Falle mithilfe von Rezmirs *Insignien der Klauen* automatisch entschärft werden; alternativ ist dies auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 möglich. Wird der Schrank geöffnet, ohne dass die Falle entschärft wurde, oder wenn der Wurf zum Entschärfen misslingt, wird die Falle ausgelöst. Mehrere Ampullen mit Säure explodieren und verursachen 25 (7W6) Säureschaden bei allen Anwesenden in Bereich 3N. Bei einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 wird dieser Schaden halbiert; der Charakter, der den Schrank geöffnet hat, hat Nachteil bei diesem Rettungswurf. Alle Drachenkult-Gegenstände im Schrank werden von der Säure ruiniert, ebenso die meisten Möbel im Raum; dies gilt auch für die im Folgenden beschriebene Drachenstatuette.

Einer der wenigen problemlos tragbaren Wertgegenstände im Raum ist die 60 cm hohe Statuette eines schwarzen Drachen. Sie besteht aus tatsächlichen Schuppen und Klauen eines schwarzen Drachen; ihre Augen sind Rubine, ihre Zähne Diamanten. Die nur 20 Pfund schwere Statuette hat einen Schatzhaufen aus echtem Gold und Edelsteinen als Sockel und hat einen Sammlerwert von 4.800 GM. Unvorsichtiger Umgang mit der Figur beschädigt sie jedoch und reduziert ihren Wert auf nur noch 1.200 GM.



3O. REZMIRS ZUFLUCHT

Rezmir zieht sich in diese Kammer zurück, um für sich zu Tiamat zu beten. Der Raum ist weitgehend schmucklos; die einzige Dekoration stellt die stilisierte Darstellung eines fünfköpfigen Drachen dar, der sich aus einem Vulkan erhebt. Das Bild befindet sich auf der Rückseite der Tür, wo es nur gesehen werden kann, wenn man sich im Raum befindet und die Tür schließt. Dem anscheinend nur mäßig talentierten Künstler standen nur wenige Farben zur Verfügung, doch die fünf dargestellten Köpfe sind als die der fünf chromatischen Drachen erkennbar.

3P. VORRATSKAMMER

Dieser Raum bietet weiteren Lagerraum für Küchenutensilien, ähnlich wie Bereich 2P. Hier wird nur Trockengut aufbewahrt – Mehl, Zucker, getrocknetes Obst und Gemüse –, damit niemand Fässer und Bottiche voller Flüssigkeit die Treppe hinaufschleppen muss.

3R. SCHLAFQUARTIER DER KULTISTEN

Das gesamte obere Stockwerk des Turms steht den Kultisten mittleren Ranges zur Verfügung. Nachts sind sechs **Drachenfügel** (siehe Anhang B) hier. Darüber hinaus gibt es im Raum nichts außer Schilfmattressen und die Habseligkeiten der

Kultisten in Holztruhen. Ein kleiner Steinofen sorgt für etwas Wärme. Die Tür zu Bereich 3S ist stets geschlossen, aber nicht verriegelt.

3S. UNBENUTZTER RAUM

Diese Kammer wird nichts genutzt, da ein Teil des Dachs und der nordwestlichen Wand eingestürzt sind. Die Tür zu Bereich 3R ist stets geschlossen, aber nicht verriegelt.

3T. STUDIERZIMMER DER KULTISTEN

Die sechs Kultisten, die Bereich 3R bewohnen, studieren in diesem Raum ihre Zauberbücher und üben sich in den magischen Künsten. Abgesehen von drei Hockern, drei Schreibtischen und einem gefüllten Waschbecken ist die Kammer leer.

3U. STERNWARTE

Die Sternblickerinnen wandelten das oberste Geschoss des Bergfrieds zu einer astrologischen Sternwarte um. Der interessanteste Apparat, den sie installierten, war ein *Fernblicker von Illusk*. Dabei handelt es sich um eine teleskopähnliche Konstruktion, die zur Beobachtung und Untersuchung von Himmelsobjekten dient, aber auch die Funktion des Zaubers *Arkane Auge* erfüllen kann. In diesem Modus kann der *Fernblicker* einen Ort innerhalb eines Radius von 75 Kilometer ausspähen. Es ist einiges an Übung notwendig, um den *Fernblicker* zu diesem Zweck zu justieren und zu fokussieren, was durch den vernachlässigten Zustand des Apparats noch erschwert wird.

Sowohl Rezmir als auch Grauborn suchen diesen Bereich häufig auf, um den *Fernblicker* zu studieren. Die Erfolge des Elfen mit dem Gerät halten sich in Grenzen, doch Rezmir hat seine Nutzung gemeistert. Im Laufe des vergangenen Jahres nutzte sie den *Fernblicker*, um Voaraghamanthar in seinem Hort zu observieren. Dabei entdeckte sie den geheimen Zwilingsbruder des Drachen.

Rezmir hat sich die Dienste von vier Gargylen gesichert, um diesen Bereich zu bewachen. Tag und Nacht sitzen sie auf den vier Ecken des Turmdachs. Dort können sie vom Boden aus gesehen werden, und sie selbst können durch Fenster ins Innere der Sternwarte blicken. Nur Rezmir und Grauborn wissen, dass die Gargylen am Leben sind. Wenn jemand ohne Begleitung eines der beiden Kultanführer die Sternwarte betritt, kommen die Gargylen durch die vier Dachluken der Sternwarte und greifen an. Dies ist das einzige Eindringen, worauf sie reagieren. Ohne Rezmirs Befehl mischen die Gargylen sich anderswo nicht ein, und diesen Befehl wird die Halbdrachin nur im höchsten Notfall geben.

Ein Charakter, der die Sternwarte untersucht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 den *Fernblicker von Illusk* erkennen. Um dann damit einen fernen Ort zu betrachten, ist sowohl ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 als auch ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 15 nötig. Misslingt der Wurf auf Intelligenz, wird der gewünschte Ort nicht gefunden. Misslingt der Wurf auf Geschicklichkeit, ist das Bild so verschwommen, dass

daraus keinerlei Informationen gewonnen werden können. Ergibt der Wurf auf Geschicklichkeit 5 oder weniger, bricht ein wichtiges Teil vom *Fernblicker* ab und das Gerät wird unbenutzbar.

Zu dem Zeitpunkt, an dem die Charaktere den *Fernblicker* finden, ist dieser gerade auf Waervaerendors Versteck fokussiert. Dies ist eine ausgezeichnete Gelegenheit, Voaraghamanthars Geheimnis in Erfahrung zu bringen.

Die Charaktere wollen diesen Gegenstand womöglich mit sich nehmen. Der *Fernblicker* ist sperrig (etwa 40 Pfund Messing, Kristall und Holz) und zerbrechlich (mit Kristalllinsen zum Fokussieren und feinen Zahnrädern im Feineinstellungsmechanismus. Nicht zuletzt leidet das Gerät an fast zwei Jahrhunderten Vernachlässigung und Witterung. Schon das geringste Maß grober Behandlung wird das fragile Innere zerstören und den *Fernblicker* ruinieren. Einer Mannschaft aus Messingschmieden und Gelehrten mag es mit großer Geduld gelingen können, den Apparat sicher aus Schloss Naerytar zu entfernen, doch Abenteurer in Eile sind hierbei chancenlos.

UNTER DEM SCHLOSS

Die Kavernen unter Schloss Naerytar können über Bereich 1S betreten werden. Die oberen Stufen der Treppe sind gut gearbeitet, doch im weiteren Verlauf wird sie grobschlächtiger, macht mehrere Richtungswechsel und endet etwa 6 m tiefer in Bereich 1 der Gewölbekarte. Dieses unterirdische Gebiet ist vor allem das Gebiet der Bullywugs, die im kalten See Riesenfrösche züchten. Pharblex, seine Leibwächter und zahlreiche Arbeiter halten sich meistens hier auf.

ALLGEMEINE

MERKMALE DER KAVERNE

Von allen Wänden tropft Wasser, und der Boden ist überall glitschig. Die Temperatur liegt stabil bei 10 °C. Es gibt in den Kavernen keine Türen.

Decken. Wo nichts anderes vermerkt ist, sind die Decken 3 m hoch.

Licht. In Bereich 1 spenden Laternen helles Licht. In allen anderen Bereichen gibt es kein Licht.

Geräusche. Überall in den Kavernen sind tropfendes Wasser, das Kratzen von Nagetieren und das Krabbeln von Eidechsen undeutlich zu hören. Lärm breitet sich nicht gut aus; die Geräusche eines Kampfes sind nur in direkt benachbarten Kammern zu hören und erregen Aufmerksamkeit, wenn sie nach drei Runden nicht aufhören.

1. EINGANGSHÖHLE

Die Treppe, die aus dem Südwestturm des Schlosses herabführt, endet in dieser Kammer. Eine Laterne neben der Treppe und eine weitere nahe der Öffnung zu Bereich 9 im Nordwesten spenden helles Licht. Die Kammer ist leer. Außer den Geräuschen tropfenden Wassers aus Richtung der Bereiche 3 und 9 ist nichts zu hören.

Stufen im Nordwesten führen 1,50 m nach unten zu Bereich 9. Stufen im Südosten führen 1,50 m nach oben zu einem Durchgang, der weitere 1,50 m nach oben zu Bereich 3 führt. Die Suche nach Fußspuren aus Schlamm gemeinsam mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 offenbart, dass die Passage im Südosten nur von Bullywugs genutzt wird, nie von Kultisten oder Echsenmenschen.

Das Wasser, das in die Mitte der Kammer eindringt, ist wenig mehr als eine Pfütze; es ist in der Mitte nicht tiefer als

30 cm. Das Wasser ist leicht säurehaltig, aber nicht so sehr, dass es Schaden verursachen würde. Die Wandöffnung, die zu Bereich 2 führt, ist über dem Wasser nur 1 m hoch, sodass die meisten Charaktere nur geduckt hindurchgelangen können.

2. GRAUSCHLICKBAU

Diese Kammer ist der Bau eines **Grauschlicks**, von dem weder Bullywugs noch Kultisten etwas wissen. Manchmal kriecht der Schlick aus seiner Kammer und verspeist einen Riesenfrosch, doch meistens vermeidet er ungewünschte Blicke. Das Äußere des Schlicks entspricht exakt dem umgehenden Gestein, und er hat Zeit zur Genüge, um sich zu tarnen. Vergleiche den Wurf des Schlicks auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) mit der passiven Weisheit (Wahrnehmung) der Charaktere, um festzustellen, ob einer von ihnen die Kreatur wahrnimmt.

Charaktere, die die Kammer durchsuchen, sehen am östlichen Ende der Kammer das Glänzen von Edelsteinen im Wasser. Hier können Edelsteine und Halbedelsteine im Gesamtwert von 1.800 GM herausgefischt werden (2 × 50 GM, 5 × 100 GM, 1 × 200 GM, 1 × 400 GM, 1 × 600 GM). Die Edelsteine stammen von einem wenig überzeugten Kultisten, der bei jeder Gelegenheit eine Handvoll Münzen und andere Wertgegenstände in Bereich 2 wirft. Sein Plan ist es, hierher zurückzukommen, sobald der Kult das Schloss aufgibt, und seine „Ruhestandskasse“ einzusammeln. Was er nicht weiß, ist, dass der Grauschlick alle Gegenstände aufammelt, wenn er sich durch seinen Bau bewegt. Alles außer den Edelsteinen löst sich im Inneren des Schlicks auf. Die Steine faszinieren das winzige Gehirn der Kreatur, weshalb es sie in die Ecke „spuckt“ und sammelt. Wer den Bereich nur betritt, sich umschaute und wieder geht, hat vom Schlick nichts zu befürchten. Dieser setzt sich zur Wehr, wenn er angegriffen wird, und greift (wahrscheinlich mit Überraschung) jeden an, der Edelsteine an sich nimmt.

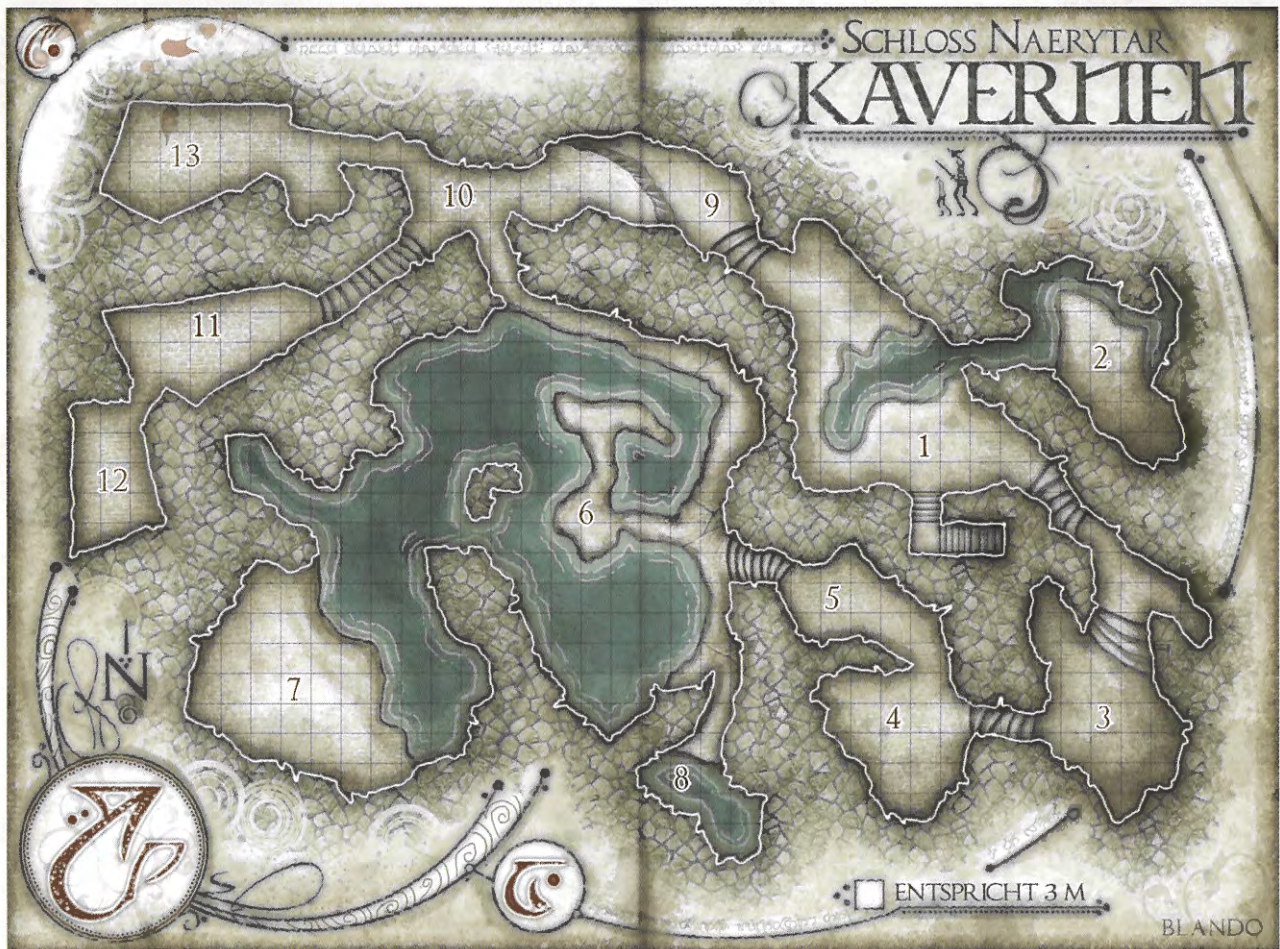
3. SCHLAMMKAMMER

Der Boden dieses Raums ist mit 30 cm tiefem, klebrigem und stinkendem Schlamm bedeckt. Dadurch ist die gesamte Kammer schwieriges Gelände. In dem Schlamm wälzen sich die Bullywugs, sowohl, weil sie es mögen, als auch, weil Pharblex es ihnen aus obskuren, zeremoniellen Gründen befiehlt. Zwei **Bullywugs** sorgen dafür, dass der Schlamm genau bei der Konsistenz und Tiefe bleibt, die den Bullywugs zusagt. Sie greifen nicht sofort an, wenn Charaktere die Kammer betreten, sind jedoch feindselig und jähzornig.

Die Stufen im Westen führen steil 3 m in die Tiefe zu Bereich 4. Eine Schwelle aus Steinen am oberen Ende der Treppe hält den Schlamm größtenteils davon ab, die Treppe hinabzufließen. Der wenige Schlamm, der es trotzdem hindurchschafft, macht die Stufen dennoch rutschig. Jeder Charakter, der die Stufen hinabsteigt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 8 ablegen, um nicht unkontrolliert in Bereich 4 zu purzeln. Der Sturz verursacht 1W4 Wuchtschaden und eine Menge Lärm.

4. TAUSENDFÜSSLERBAU

Diese Kammer ist leer, doch in Nischen in der westlichen Wand leben Schwärme von Tausendfüßlern. Die Insekten schrecken vor Fackeln zurück, doch Laternen, Kerzen und *Licht-Zauber* sind ihnen egal. Sie greifen jede Gruppe an, die nicht wenigstens eine brennende Fackel mit sich trägt. Es gibt zwei **Schwärme von Tausendfüßlern** für jedes Mitglied der Abenteurergruppe.



5. LEERE KAMMER

Die Stufen im Westen führen 1,50 m hinab zu Bereich 6.

6. FROSCHSEE

In dieser wassergefüllten Kaverne züchten Pharblex und die Bullywugs Riesenfrösche. Die kuppelförmige Decke erreicht eine Höhe von 9 m. Der Grund des Beckens wird nahe am Ufer plötzlich tiefer und erreicht eine Tiefe von 3 m bis 4,50 m.

Bei Eintreffen der Charaktere sitzt ein **Riesenfrosch** ruhig auf der Halbinsel und beobachtet sie. Die meisten Charaktere können vom Eingang aus ohne Fackel oder Laterne nicht so weit in die Höhle sehen. Falls die Charaktere am Ufer zwischen den Zugängen im Osten und Norden bleiben, reagiert der Frosch nicht. Betreten sie jedoch das Wasser oder die Halbinsel, quakt der Frosch laut und springt ins Wasser. Die Charaktere können weiteres Quaken und mindestens ein Dutzend Platscher aus Richtung Bereich 7 hören. Falls sie sich nach zwei Runden immer noch in Bereich 6 oder Bereich 7 befinden, greifen 12 **Riesenfrösche** an. Die Frösche konzentrieren ihre Angriffe auf kleine Charaktere, die sie verschlucken können.

Die Frösche betreten und verlassen diesen Bereich durch eine unter Wasser liegende Passage in der südöstlichen Ecke des Beckens. Charaktere können dies herausfinden, wenn sie das Becken für 10 bis 15 Minuten beobachten und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 12 ablegen. Die Passage führt in einen Teich im Süden der Bullywug-Hütten vor dem Schloss und ist 90 m lang. In 24 m Entfernung vom Becken in der Kaverne gabelt die Passage sich; die linke Abzweigung führt nach draußen, die rechte endet nach 15 m in einer Sackgasse. In der völligen

Dunkelheit hat ein Schwimmer wenige Anhaltspunkte, welchem Tunnel er folgen sollte. Der korrekte Tunnel wird mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 erkannt.

Auch viele Fledermäuse nisten in dieser Kaverne. Sie können durch natürlich Kamine in der Decke nach draußen gelangen. Normalerweise behelligen die Fledermäuse niemanden, doch wenn ein Kampf ausbricht, werden sie aufgeschreckt und füllen die Luft der Höhle.

7. FROSCHSTRAND

Wenn sie nicht gerade im unterirdischen See herumswimmen, sitzen die meisten Riesenfrösche auf dieser Felsenerhebung und schnappen sich ab und zu mit ihren langen Zungen Fledermäuse aus der Luft. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt können sich hier bis zu zwölf **Riesenfrösche** sowie bis zu fünf **Bullywugs** aufhalten. Wenn die Riesenfrösche wie in Bereich 6 beschrieben die Charaktere angreifen, nehmen die Bullywugs nicht an diesem Kampf teil. Stattdessen tauchen sie ins Wasser und beobachten den Kampf knapp außerhalb der Lichtquellen der Charaktere. Erst wenn sich der Sieg der Riesenfrösche abzeichnet, mischen sich auch die Bullywugs ein. Falls die Riesenfrösche unterliegen, schwimmen die Bullywugs zum Unterwasserausgang in der südöstlichen Ecke des Beckens (siehe Bereich 6).

Der Boden des „Strands“ ist auch mit den Knochen größerer Tiere bedeckt, die von den Bullywugs an die Frösche verfüttert wurden. Am verstörendsten jedoch sind die drei im Gestein verankerten Eisenfesseln mit den Knochen von Menschen, Elfen, Zwergen und Halblingen.

8. KAULQUAPPENBRUTSTÄTTE

In diesem kleinen Becken werden die Kaulquappen von Riesenfröschen großgezogen, bis sie groß genug sind, um nicht mehr von den erwachsenen Fröschen in den Bereichen 6 und 7 gefressen zu werden. Die Kaulquappen, die zurzeit in diesem Bereich sind, sind für Charaktere harmlos.

Zwei **Bullywugs** bewachen den Durchgang zu Bereich 6, um erwachsene Riesenfrösche fernzuhalten. Wenn sie können, verstecken sie sich in Bereich 6 vor Feinden. Sie kämpfen, wenn sie in die Enge getrieben werden oder wenn es in Bereich 6 zu einem Kampf kommt und sie eine Siegchance sehen.

9. KRAN

Zwischen Bereich 9 und Bereich 10 liegt eine 4,50 m hohe Böschung. Ein hölzerner Kran mit Handkurbel ist hier aufgebaut, um schwere Kisten voller Schätze zu Bereich 10 hinabzulassen. Der Kran verdreifacht effektiv den Stärkewert eines Charakters, wenn es darum geht, welches Gewicht der Charakter anheben kann. An die Böschung gebunden ist einer Leiter, mit der man hinauf- und hinunterklettern kann.

10. NEBLIGER RAUM

Nebel aus Bereich 2, der durch Bereich 9 zieht, sammelt sich hier zu einer Tiefe von 1 m, ehe er in Bereich 6 abläuft und sich dort auflöst. Ansonsten ist diese Kammer leer.

11. FROSCH-SCHREIN

Pharblex errichtete in diesem Bereich einen Schrein, um seine verdrehten religiösen Ansichten auszuleben. Zahlreiche geschnitzte Frösche, faust- bis kürbisgroß, sitzen in Wandnischen. Noch größere Schnitzereien sitzen auf dem Boden. In die Wände rund um die Nischen wurden primitive Froschdarstellungen geritzt und mit Kreide ausgemalt.

Jeder, der Übung in der Fertigkeit Intelligenz (Religion) besitzt, erkennt in diesen Darstellungen Elemente der Anbetung sowohl Ghaunadaurs (Gott der Schleime) als auch Shars (Göttin der Schatten), doch keines dieser Elemente entspricht dem üblichen Kanon. Pharblex hat Stückwerk aus religiösen Ikonen verwendet, die er zwischen dem Beutegut sah, doch er weiß nichts von deren wahrer Bedeutung. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 18 ablegt, erkennt, dass hier auch Ramenos angebetet wird. Ramenos ist eine uralte Gottheit, von der angenommen wird, dass sie in einem tiefen Schlaf liegt. Soweit der Charakter weiß, war Ramenos ein Gott eines der alten Erschaffervölker – wenn er je mehr war als bloße Legende. Dem Anblick dieser Kammer nach zu urteilen, hat ihr Erbauer nur die vagsten Vorstellungen irgendeiner dieser Wesenheiten.

Solange es nicht anderswo in den Kavernen zu einem größeren Aufruhr kommt, ist Pharblex am wahrscheinlichsten hier anzutreffen, gefolgt von Bereich 12 und Bereich 7 (in dieser Reihenfolge). Wo auch immer **Pharblex** hingeht, hat er zu seinem Schutz zehn **Bullywugs** bei sich.

12. PHARBLEX' ALLERHEILIGSTES

In dieser Kammer meditiert Pharblex über die großen Mysterien des Universums – oder zumindest erzählt er dies seinen Anhängern. Es ist der einzige Ort, zu dem Pharblex nur allein kommt. Seine Leibwächter warten in Bereich 10 oder 11, während er „zu den großen Mächten spricht“. In der Kammer befinden sich ein schlammummantelter Stuhl und ebensolcher Lesetisch sowie eine Schachtel mit Kerzen und eine Holztruhe.

Die Truhe ist nicht verschlossen, aber mit einer Falle versehen. Wenn die Truhe bewegt oder ihr Schließband nicht korrekt geöffnet wird, fallen sechs Tontöpfe aus versteckten Nischen in der Decke. Wirf einen W6, um zu bestimmen, wie viele Töpfe beim Aufprall auf dem Boden zerschellen. Die Töpfe enthalten ein feines Pulver, überzogen mit halluzinogenem Froschgift. Jede in der Kammer anwesende Kreatur, die kein Frosch oder Bullywug ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 + die Anzahl der zerbrochenen Töpfe ablegen. Eine Kreatur, der dieser Wurf gelingt, wird nicht betroffen. Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, erleidet die Halluzination, dass alle anderen Kreaturen in der Kammer sich in alpträumhafte, froschartige Monstrositäten verwandelt hätten. Unter dem Einfluss des Giftes kann eine Kreatur keine Reaktionen nutzen und muss zu Beginn jedes ihrer Züge einen Würfel werfen. Ist das Wurf Ergebnis ungerade, muss die Kreatur ihre Aktion und ihre gesamte verfügbare Bewegungsrate nutzen, um sich zu Bereich 6 zu begeben, ins Becken zu tauchen und unter Wasser zu bleiben. Ist das Wurf Ergebnis gerade, greift die halluzinierende Kreatur die nächststehende Kreatur an und behandelt sie feindselig. Der Effekt hält für 10 Minuten an.

Die Falle kann entdeckt werden, indem man die Truhe oder die Decke inspiziert und ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gelingt. Intakt gebliebene Tontöpfe können mitgenommen und als Giftgranaten verwendet werden. Ein Topf zerbricht, jedes Mal, wenn er geworfen wird, mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 %. Bullywugs und Frösche aller Art sind immun gegen den Effekt des Gifts.

Pharblex nutzt diese Kammer, um in zwei Zauberbüchern zu lesen, die er in Bereich 2N gestohlen hat. Dralmorrer Grauhorn und Rezmir wären rasend, würden sie von dem Diebstahl erfahren. Das eine Buch gehörte einem Magier der siebten Stufe und enthält Zauber bis zum 4. Grad, das andere gehörte einem Magier der neunten Stufe und enthält Zauber bis zum 5. Grad (Sprüche deiner Wahl). Da es sich um Magierzauber handelt, übersteigen sie Pharblex' Horizont bei weitem; er wird sie niemals lernen oder sprechen können. Sein Machttrieb ist jedoch so groß, dass er sich dennoch weiter über den Texten den Kopf zerbricht und auf einen Durchbruch hofft.

13. ZU DEN GRAUGIPFELBERGEN

Nebel aus Bereich 10 dringt in diesen Raum und füllt ihn bis zur Höhe von 60 bis 100 cm. Abgesehen vom Nebel erscheint die Kammer leer.

Das ist sie jedoch keineswegs. Im Boden, wo der Nebel ihn versteckt, ist ein permanenter Teleportationskreis eingemeißelt. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 10 oder mehr finden den Kreis, und wird der Nebel entfernt (etwa durch den Zauber *Windstoß*) wird der Kreis für jeden sichtbar.

Um durch das Portal zu reisen, muss ein Befehlswort ausgesprochen werden (ein Flüstern genügt). Das Befehlswort („Draezir“) ist auf einem Papier auf Rezmirs Schreibtisch in Bereich 3L zu lesen, oder Dralmorrer Grauborn gibt es preis, wenn er ohne Aussicht auf Flucht geschlagen ist. Wird das Befehlswort gesprochen, teleportiert alles und jeder innerhalb des Kreises zum gleichartigen Tor in der Jagdhütte Talis' der Weißen (siehe Episode 7). Es war derselbe einsiedlerische Magier, der sowohl Naerytar als auch die Hütte in den Graugipfelbergen erbaute, und mit diesem Tor reiste er von einem der beiden Orte zum anderen.

BELOHNUNGEN

Verteile die üblichen EP für überwundene Feinde. Wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt, erreichen die Charaktere nach Aktivierung des Portals die 6. Stufe.



EPISODE 7: DIE JAGDHÜTTE

Wenn die Spielercharaktere Wyrmsprecherin Rezmir oder Azbara Jos mithilfe des Teleportationskreises im Gewölbe unter Schloss Naerytar verfolgen, landen sie hoch oben in den Graugipfelbergen. Hier sind sie einem starken Klimawechsel ausgesetzt; am Portal sowie an der nahe gelegenen Jagdhütte weht ein kalter Wind, die Umgebung ist dicht bewaldet. Das Portal ist eines von mehreren, die es schon lange vor dem Drachenkult gab und die jener jetzt nutzt, um große Distanzen zurückzulegen.

Neben dem Portal befindet sich eine edle Jagdhütte, die im Laufe der Jahre von einer Reihe örtlicher Herrscher genutzt wurde. Nun dient sie als nützlicher, zentraler Treffpunkt für ranghohe Kultisten, darunter eine Purpurträgerin namens Talis die Weiße.

Talis ist überzeugt, dass ihr ein Platz in Severins „innerem Kreis“ zusteht, doch Severin misstraut ihr und ernannte kürzlich den Zwerg Varram zum Weißen Wyrmsprecher; es ist Varrams Aufgabe, die *Weiße Drachenmaske* ausfindig zu machen. Die Abenteurer werden auf Talis und ihre Diener treffen und müssen sie womöglich bekämpfen. Sie könnten aber auch eine Abmachung mit Talis schließen und gegen diejenigen vorgehen, die Talis' Beförderung im Weg stehen. In diesem Fall hilft sie den Helden, das nahe Dorf Parnast zu erreichen und die Himmelsburg zu entern (siehe Episode 8). Die

Verhandlungen sind jedoch sehr angespannt und könnten genauso gut in einem Kampf enden.

Falls die Spieler noch nicht erkannt haben, dass es der Plan des Kults ist, Tiamat in die Vergessenen Reiche zurückzuholen, ist diese Episode eine gute Gelegenheit, dies aufzudecken. Talis wird zwar keine Einzelheiten – etwa Masken oder Beschwörungsrituale – erwähnen, doch die Kultisten sind allesamt der Ansicht, dass die Zeit für Tiamats Rückkehr gekommen ist. Die Charaktere können diverse Anhaltspunkte für diese Tatsache finden.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Räume der gemütlichen, wenn auch rustikalen Jagdhütte sind mit Wandbehängen und Jagdtrophäen geschmückt. Überall in den hölzernen Fußböden sind deutlich Klauenspuren zu erkennen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 20 deckt auf, dass es sich nicht um die Spuren gewöhnlicher Jagdhunde, sondern vielmehr um die von Lauerdrachlingen (siehe Anhang B) handelt.

Decken. Die meisten Decken in der Jagdhütte sind 2,40 m hoch.

Licht. Außer Feuerstellen und Kerzen gibt es in der Hütte keine Beleuchtung. Wenn die Fensterläden geschlossen sind, ist es im Inneren dunkel.

WICHTIGE NICHTSPIELERCHARAKTERE

Kultisten treffen sich zu vorher geplanten Versammlungen in der Jagdhütte. Zurzeit herrscht jedoch weitgehend Ruhe.

TALIS

Talis hält sich für die rechtmäßige Trägerin der *Weißes Drachenmaske*. Sie ist überzeugt, dass ihr mit der Ernennung ihres Rivalen Varram zum Wyrmsprecher schweres Unrecht angetan wurde. Talis hält den Zwerg für eine närrische Kreatur, inkompetent und wertlos. Sie sieht, wie der Schatzhort des Kults anwächst, und sie hofft immer noch, bald eine Schlüsselfigur in der Kulthierarchie zu werden – zumindest genießt sie viel Rückhalt unter den Kultisten.

REZMIR

Rezmir und Talis sind verfeindet. Deshalb warnt die Halbdrachin die Purpurträgerin nicht davor, dass auf ihren Fersen Angreifer durch das Portal kommen könnten, sondern stiehlt sich sogleich zur Himmelsburg (siehe Episode 8) davon. Sie hofft, dass die Abenteurer Talis vernichten werden. Falls Rezmir von den Abenteurern getötet wurde, dürfte die relativ geringe Wachsamkeit in der Jagdhütte keine Überraschung sein.

Falls Rezmir die vorhergehende Episode überlebte, trifft sie sich in Parnast mit Hauptmann Othelstan. Der Hauptmann erstattet Bericht über den Status der Plünderungen des Kults, und Rezmir informiert den Hauptmann über das mögliche, baldige Eintreffen von Abenteurern. Um Rezmirs Spur zu folgen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 23 nötig. Falls die Abenteurer die Jagdhütte ignorieren, um Rezmir nach Parnast zu verfolgen, geht es direkt mit Episode 8 weiter.

TREPSIN, DER TROLL

Dieser vierarmige Troll betet Dämonen an und ist ein fanatischer Großwildjäger. Nichts bereitet ihm so viel Freude, wie die Erbeutung von Blut und Knochen für seine Lauerdrachlinge – außer vielleicht die herrliche Angst seiner intelligenteren Opfer. Trepsin macht sich vor allem etwas aus Kampf und Chaos, doch hat er herausgefunden, dass die Arbeit für den Kult Kampf und Chaos wahrscheinlicher macht. Er ist Talis treu ergeben und dient dem Drachenkult mit Begeisterung. Seine vier Arme machen es ihm leicht, alles zu zerkratzen, zerreißen und zerfetzen, was seine Reichweite nicht schnell genug verlässt. Die Kobolde und die menschlichen Diener in der Jagdhütte haben Todesangst vor ihm.

ZEICHEN UND SIGNALE DES KULTS

Die Mitglieder des Kults nutzen untereinander eine Reihe von Handzeichen. Am häufigsten ist die Hand mit fünf ausgestreckten Fingern zu sehen; dies wird der „Tiamatsgruß“ genannt. Hinzu kommen die Wendungen „Preisest Tiamat!“ und „Sie werden sich erheben!“ als häufige Parolen.

Abgesehen von ihren Handsignalen machen die Kultisten sich untereinander auch durch bestimmte Kleidungsstücke erkennbar; etwa ein fünffarbiges Band sowie rote, blaue oder grüne Streifen. Auch einige Flaggen mit Kultinsignien existieren, doch die meisten davon werden erst gezeigt werden, sobald die Drachen sich endgültig erheben. Bis dahin sind Parolen und Gruß die meistgenutzten Erkennungssignale unter Drachenkultisten.

DURCH DAS PORTAL

Sobald die Abenteurergruppe sich durch das Portal aus Schloss Naerytar begeben hat, schließt dieses sich. Es ist ohne das richtige Befehlswort nicht wieder zu öffnen.

Dunkle Kiefernwälder wachsen an den Hängen des Gebirgskamms um euch herum; die Luft ist kalt und frisch. Ihr steht zwischen zwei uralten Menhiren, und weniger als einen Bogenschuss entfernt seht ihr ein großes Haus. Das unterste Geschoss besteht aus Stein, die oberen Stockwerke aus Holz. Ihr seht außerdem weitere stehende Steine.

Die Äste der Kiefern bewegen sich unberechenbar im böigen Wind. Ein Eichhörnchen raschelt und wird dann still.

Der Ort des Portals wird von zwei Steinen markiert (siehe Bereich 1).

VOR DER JAGDHÜTTE

Das Obergeschoss des uralten Gebäudes besteht aus Holz und Fachwerk, das untere aus Feldstein. Alle Fensterläden sind geschlossen, das Dach ist von Moos überwuchert. Eine Tür steht leicht offen, und aus einem der drei großen Schornsteine dringt Rauch.

Die Jagdhütte liegt in einem abgelegenen Waldgebiet, in dem vor allem hohe Kiefern wachsen. Es ist ein exzellentes Jagdrevier. Man kann das Gebäude durch die Vordertür, durch die Küchentür, durch die verschlossenen Fenster oder durch ein Loch im Dach (über Bereich 17), das vom Zwinger und vom Stall aus sichtbar ist, betreten. Um zum Loch hinaufzuklettern, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig.

Der Drachlingszwinger (Bereich 2) sowie der Wyvernstall (Bereich 3) sind steinerne Nebengebäude hinter der Hütte. Dort gibt es auch einen Brunnen und einen Holzstoß. Die Untersuchung des Zwingers provoziert das laute Fauchen und merkwürdig tiefe Knurren der Drachlinge und ist ein sicherer Weg, die Aufmerksamkeit der gesamten Hütte auf sich zu ziehen.

Weiterhin zu erwähnen ist das Peryton-Nest auf dem Dach (siehe Bereich 22) direkt über Bereich 18.

AUSSENSTREIFE

Falls die Abenteurer sich für längere Zeit vor der Hütte aufhalten oder den nahen Wald erkunden, bekommen sie bald Gesellschaft. Nur Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder mehr sind vom Angriff der zwei **Trolle** und drei **Lauerdrachlinge** (siehe Anhang B), die das Gebiet durchstreifen, nicht überrascht. Talis wird von den Kampfgeräuschen alarmiert. Die Trolle sind die Türsteher der Jagdhütte, und wer nicht erwartet wird, wird gefressen.

VERFOLGUNGSJAGD MIT TROLL

Falls die Abenteurer sich von der Hütte zurückziehen müssen, nimmt der vierarmige **Troll** Trepsin (siehe Bereich 2) die Verfolgung auf und versucht, wenigstens einen davon zum Verhör zur Hütte zurückzubringen.

1. PORTALSTEINE

Die moosbewachsenen Steine sind alt und verwittert; fast auf ihrer ganzen Oberfläche wachsen Flechten. Doch in einigen Kerben sind noch weiße Farbreste zu sehen.

Das magische Portal nach Schloss Naerytar befindet sich zwischen zwei moosbewachsenen Menhiren, die von allen vorderen Räumen der Hütte zu sehen sind. Zwischen weiteren solchen Steinen in der Nähe der Hütte befinden sich weitere Portale. Die Kultisten haben deren Ziele zu ihren Zwecken eingestellt. Eines davon führt in den fernen Norden (wo Talis verbündete Weiße Drachen besucht), eines führt in eine schwer bewachte Kammer in Thay und eines in die Wüste von Mulhorand, in die Nähe des Baus eines Blauen Drachen.

Diese zusätzlichen Portale sollten im Abenteuer keine wichtige Rolle spielen. Wenn die Charaktere jedoch tagelang an der Hütte herumtrödeln, kannst du hier weitere NSC-Kultisten ankommen lassen, die in der Jagdhütte „Geschäftliches“ erledigen wollen. Es ist nicht möglich, diese Portale zu aktivieren, wenn man nicht über Fachwissen aus fernen Bibliotheken oder aus Rath Modars Gemächern in der Himmelsburg verfügt (siehe Episode 8).



TREPSIN

Die Kerben in den stehenden Steinen sind drakonische Buchstaben, mit denen Worte auf Loross geschrieben sind, der Sprache Netherils. Darin werden die „verschneiten Lande“ erwähnt, ein „unruhiger Sumpf des trauernden Quakens“ sowie die Länder der „roten Sonne“; Namen von Örtlichkeiten werden jedoch nicht genannt. Im Laufe der Zeit wurden die Steine genutzt, um viele verschiedene Orte in den Vergessenen Reichen anzusteuern.

2. DRACHLINGSZWINGER

Das steinerne Nebengebäude hat ein moosbewachsenes Dach, aber keine Fenster. Die Eichenholztüren an beiden Enden sind 3 m hoch. Das Gebäude ähnelt einer kleinen Scheune.

Um die Tür zu öffnen, ist der Zauber *Klopfen* oder ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 20 nötig. Wenn man auf die Tür einschlägt, kommen die Bewohner des Zwingers, um sie zu öffnen; deren Natur dürfte die Charaktere jedoch überraschen. Wenn die Tür geöffnet wird, lies Folgendes vor:

Die Tür wird geöffnet, und der Geruch verfaulenden Fleisches dringt heraus. Die Kreatur in der Tür ist ein vierarmiger Troll mit einem schlammverschmierten Umhang; er hält einen kleinen Drachen an einer Leine. „Was ihr wollt?“, fragt er. „Zeigt Zeichen!“

Trepsin, der vierarmige **Troll**, fragt nach dem Erkennungssignal des Drachenkults. Falls die Charaktere es nicht zeigen können oder wollen, greift der Troll an.

Der Zwinger beherbergt sechs **Lauerdrachlinge** (siehe Anhang B), die von den Kultisten zur Jagd auf Wild und auf Eindringlinge genutzt werden. Die Drachlinge sehen Trepsin als Rudelführer und hören auf ihn.

Trepsins Umhang ist voller Moos und Schmutz. Er trinkt es mit Wasser aus dem Brunnen; so bietet das Kleidungsstück gute Tarnung und teilweisen Schutz vor Feuer. Wenn Trepsin den Umhang trägt, kann er die ersten 10 Punkte Feuerschaden aus jedem Angriff oder jeder Quelle ignorieren.

Falls die Charaktere das Innere des Zwingers untersuchen, finden sie einen verstörenden Altar.

Hinten im Zwinger steht ein Dreifuß, der aus drei zusammengebundenen Saufedern besteht. Am Dreifuß hängt der Kadaver eines Tiers; wahrscheinlich ein junges Wildschwein, doch durch die vielen Fliegen ist es schwer zu erkennen. Darunter befindet sich eine Schale, um die herum mit Blut Runen auf den Boden gemalt sind.

Die Runen sind riesische Buchstaben. Trepsin ist ein Anhänger des Dämonenfürsten Baphomet, Herr der Jäger und der Mörder. Das verfaulende Fleisch an diesem merkwürdigen, rostigen Altar dient als Opfergabe an den Dämonenfürst.

SCHÄTZE

Trepsin besitzt einige wenige Gegenstände. Dazu gehören sechs Hermelinpelze (100 GM das Stück), drei Fuchspelze (25 GM das Stück) sowie das Prunkstück seiner Sammlung: ein Umhang aus Winterwolfspelz (250 GM) mit einer pfotenförmigen Fibel aus Mithral (750 GM).

DER VIERARMIGE TROLL

Wenn ein Troll eine Gliedmaße verliert, regeneriert er manchmal stattdessen zwei neue. So gibt es Trolle, die mehr als zwei Arme haben. Ein vierarmer Troll nutzt die Spielwerte des Trolls, ist aber ein Monster des Herausforderungsgrads 6 (2.300 EP) und ersetzt die Angriffsaktion Mehrfachangriff des Trolls mit folgender Angriffsaktion:

Mehrfachangriff. Der Troll führt fünf Angriffe durch; einen mit seinem Biss und vier mit seinen Klauen. Wenn zwei oder mehr Klauen dasselbe Ziel treffen, zerreit der Troll das Ziel und fgt zustzliche 2W6 Hiebschaden zu.

3. STALL UND BRUNNEN

Manchmal beherbergt der Stall eine bis drei Wyverns, doch zurzeit steht er leer. Der Brunnen hat einen Flaschenzug, einen Eimer und kaltes Wasser und scheint mit magischen Mitteln in den Stein gegraben worden zu sein. Ansonsten ist er nicht bemerkenswert.

ERDGESCHOSS DER JAGDHTTE

Das Erdgeschoss der Jagdhtte hat schwere, matschverschmierte Teppiche und Wnde aus dunklem Holz. Hier befinden sich die gemeinschaftlich genutzten Rume fr Besucher und Bedienstete. Charaktere knnen die Htte durch die Vordertr, die Kchentr oder ein mit einem Laden verschlossenes Fenster betreten. Um einen Fensterladen zu ffnen, ohne die Bewohner der Htte zu alarmieren, ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 ntig.

In der Htte halten sich derzeit keine hochrangigen Kultmitglieder auer Talis auf. Sie befindet sich im Obergeschoss (siehe Bereich 16). Sie erwartet keine Besucher auer anderen Kultisten. Die meisten Bediensteten gehen davon aus, dass freundlich auftretende Besucher hier sind, um die Purpurtrgerin zu sehen.

4. GARDEROBE UND WACHRAUM

Der Eingangsraum ist meistens leer.

Direkt hinter der Eingangstr befindet sich eine Kammer mit Haken fr Mntel und Umhnge sowie Bnken fr Stiefel. In einer Ecke stehen mehrere Speere in der Klaue einer kleinen Drachlingsstatue.

Der Wachraum zur Rechten des Eingangsraums ist nicht besetzt, wenn sich nicht gerade grere Gruppen rivalisierender Kultisten hier versammeln. Durch zwei kleine Schiescharten knnen Schtzen von hier in den Eingangsraum feuern; sie bieten Dreivierteldeckung.

5. KLEINER SAAL

In diesem zentralen Saal gibt es Treppen, groe Holztren und eine edle Ritterrstung. Der Haupteingang wird von zwei elfischen Ritterrstungen flankiert, beide mit abbltternder grner Farbe bemalt. Am Fu der Treppe stehen mannshohe Dmonenstatuen.

Der schwere Teppich an der Eingangstr trgt Schlammspuren von den Stiefeln heimkehrender Jger. Die dmonisch aussehenden Statuen sind **Gargylen**. Sie greifen Kreaturen an, die den Saal mit gezogenen Waffen betreten.

SCHTZE

Die elfischen Ritterrstungen sind mit Frostrunen geschtzt, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 zu entdecken sind. Jeder Charakter, der eine der Rstungen berhrt oder zwischen ihnen hindurchgeht, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt dieser Wurf, erleidet der Charakter 1W12 Klteschaden und ist fr 1 Minute festgesetzt (am Boden festgefroren). Der Charakter kann in seinem Zug eine Aktion aufwenden, um einen Wurf auf Strke gegen SG 15 abzulegen. Gelingt dieser Wurf, wird der Effekt vorzeitig beendet.

Die Ritterrstungen belegen grob gearbeitete Stnder in der groben Form kopfloser Elfen. Eine Frostrune kann mittels *Magie bannen* (SG 15) entfernt werden; die Rstung wird daraufhin nicht-magisch.

6. DREI-HUNDE-SALON

Die Deckenbalken hier sind rugeschwrzt. Im Raum stehen ein Tisch, mehrere bequeme Sthle, ein kleiner Schrank und eine mattschwarze Rstung. Auf einem groen Wandteppich sind drei Jagdhunde dargestellt, die einen weien Eber zur Strecke bringen. Der Wandteppich schimmert in einem seltsamen Licht.

Bei der schwarzen Rstung handelt es sich um einen **Helmschrecken**. Er wurde fr die Zwecke des Kults erschaffen, und eine Illusion tarnt ihn als gewhnliche Rstung. Hellsicht erkennt ihn als magisch. Er greift an, wenn er manipuliert wird oder wenn Talis oder jemand anderes in purpurnem Drachenkultornat es ihm befiehlt.

In diesem Helmschrecken ist der Zauber *Evards schwarze Tentakel* gespeichert. Er ist so programmiert, dass er den Zauber nutzt, sobald er drei oder mehr Gegnern gegenbersteht; dies ist ihm einmal mglich. (Dieser besondere Helmschrecken besitzt das Merkmal Zauberspeicher; siehe das gleichnamige Merkmal des Schildwchters im *Monster Manual* [Monsterhandbuch].)

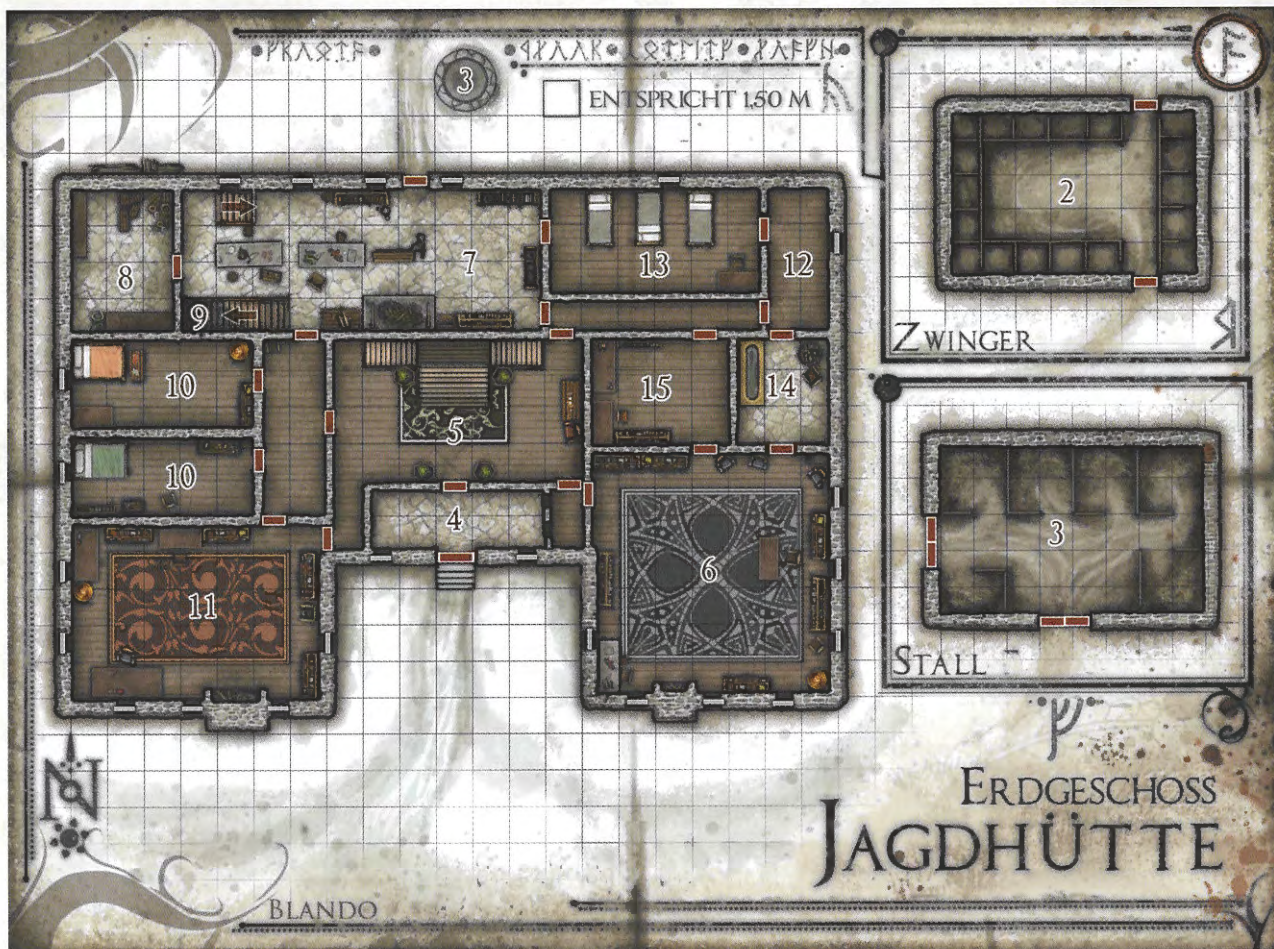
Der Wandteppich ist magisch. Wer hindurchtritt, wird an einen Ort im Wald in etwa 7,5 Kilometern Entfernung transportiert. Nutzer des Teppichs erscheinen meist in der Nhe eines Rehs, einer Bergziege oder eines anderen Jagdwilds.

Der Wandteppich wiegt etwa 50 Pfund und funktioniert nur, wenn er an einer Wand hngt. Er teleportiert Kreaturen zu einem zuflligen Ort in einem Radius von 7,5 km. Er funktioniert nicht, wenn er wie ein Teppich auf dem Boden liegt. Wird er auf irgendeine Weise beschdigt, verliert er seine magischen Eigenschaften. Er ist 2.500 GM wert; verliert er seine Teleportationsfhigkeit, bekommt man noch 400 GM dafr.

7. KCHE

Hier gibt es eine Tr nach drauen zum Drachlingszwinger (Bereich 2) und zum Brunnen (Bereich 3).

Diese Kche brummt vor Aktivitt. In einem groen Herd an der Wand brennt ein ebenso groes Feuer; darber blubbert ein Kessel mit Eintopf. Auch einige Rehkeulen braten hier. Leinen voller Zwiebeln und Kruter durchkreuzen ber den berfrachteten Tischen den Raum. Vier Menschen, zwei Frauen und zwei Mnner, bereiten Speisen zu. Alle vier haben kochendes Wasser, Fleischbeile und Messer in Griffreichweite, und ihre Blicke verraten, dass sie sich nicht ber euren Besuch freuen.



Diese vier **Kultisten** sind Talis' Bedienstete. Sie wissen, wie man kocht, und auch, wie man sich zur Wehr setzt. Werden sie angegriffen, läuft einer von ihnen zum Drachlingszwinger (Bereich 2), um Trepsin und seine Drachlinge zu holen. Diese Verstärkungen treffen 3 Runden später ein.

8. SPEISEKAMMER

Die gut ausgestattete Speisekammer enthält Bohnen, Butter, geräucherte Schinken, Zwieback, Äpfel, Eier, Säcke voll Mehl und Fässer voll Bier. Es sind genügend Lebensmittel für einen langen Winter.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 18 offenbart einen Hohlraum unter den Bodenbrettern. Darin befindet sich eine Schatulle mit edlem Silberbesteck: 24 Gedecke, bestehend aus Buttermesser, Suppenlöffel, Gabel und Dessertlöffel – aber keine scharfen Messer. Die Besteckgarnitur ist insgesamt 300 GM wert und wiegt 50 Pfund.

9. KELLER

Der Keller ist feucht und riecht nach Äpfeln und Essig. An einer der Wände stehen säckeweise Äpfel und Kartoffeln. An einer anderen Wand sind drei Gefangene angekettert: ein Zwerg, dessen Bart abgeschnitten und versengt wurde, und zwei Menschen – ein Mann und eine Frau. Die Frau ist verwundet. Ihre Ketten hängen an Eisenringen in der Wand und sind gerade zu kurz, als dass sie die Lebensmittel erreichen könnten.

Alle Gefangenen tragen eiserne Fußfesseln und sind unterernährt; zwei davon wurde offensichtlich ausgepeitscht und verprügelt. Sie wurden von den Kultisten gefangen genommen und hierher gebracht, um verhört zu werden.

Craggnor, der Zwerg. Craggnor ist ein Mitglied des Drachenkults und ein Freund des Zwergs Varram der Weiße, dem Rivalen, den Talis mehr hasst als jeden anderen. Sie nahm Craggnor in der Hoffnung gefangen, eine Schwäche Varrams in Erfahrung zu bringen, die sie ausnutzen konnte, doch bislang blieben alle ihre Versuche, Craggnor zu bestechen, zu bezaubern oder zu foltern fruchtlos. Sie plant, eine mächtige Version des Gedankenlesens zu versuchen, sobald sie die nötigen Materialien gesammelt hat.

Miresella. Die junge Frau aus Baldur's Gate kam mit einer Karawane nach Parnast, stolperte versehentlich über die dortigen Kultaktivitäten und wurde ergriffen. Sie hat Todesangst vor Talis, die manchmal hierher kommt, um sie und Craggnor zu verprügeln. Miresella hat an Hals und Schultern auffällige Blutergüsse und Platzwunden. Du kannst sie als menschliche **Kundschafterin** behandeln, die derzeit nur 1 Trefferpunkt hat. Sie ist dankbar für die Möglichkeit zur Flucht, aber nicht besonders scharf darauf, sich mit dem Kult anzulegen, solange sie nicht geheilt und ausgerüstet wird.

Bruder Caemon. Der menschliche **Priester** des Amaunator wurde nicht gezeißelt, geschlagen, verzaubert oder anderweitig misshandelt, was ihn tatsächlich ein wenig nervös zu machen scheint. Er erzählt, dass er aus Hillsfar im Osten komme und sich auf einer Pilgerfahrt zu einem Schrein an der Küste befinde. Deshalb habe Talis ihn gut behandeln lassen: Er besitzt wahrscheinlich kein nützliches Wissen.

Bruder Caemon hegt den Verdacht, dass Talis ihn für den Drachenkult gewinnen möchte, befürchtet jedoch, dass sie ihn genauso gut für irgendein Beschwörungsritual opfern wollen könnte. Talis' Freundlichkeit ist von Grund auf vorgespielt, könnte die Charaktere aber gut auf eine falsche Fährte führen. Caemon weiß nur wenig und ist letztendlich nur ein gutherziger Narr.

10. GÄSTEZIMMER

In diesem Raum ist es dunkel und kalt. Es gibt hier ein Bett mit Decken und Fellen, einen kleinen Tisch mit einer nichtbrennenden Öllampe, einen Waschtisch, einen Nachttopf und ein Feuerschale mit Kohlen. Der Fensterladen ist geschlossen.

Dieser Raum wird für Gäste bereitgehalten, steht zurzeit aber leer. Es gibt keine Wertsachen neben Bettzeug, Fellen und solchen Dingen.

11. WEISSER-HIRSCH-SALON

Dieses Zimmer ist warm und komfortabel. Es enthält einen großen Kamin, gepolsterte Ledersessel und einen Tisch, der mit Räucherwurst und Kerzen gedeckt ist. Auf einem Wandteppich ist ein weißer Hirsch dargestellt. Er steht am Hang über einem Tal, über ihm kreisen zwei Grüne Drachen und unter ihm verstecken sich Rehe, Wildschweine und Igel zwischen den Bäumen.

An jeder Wand hängen eine bis zwei Jagdtrophäen, darunter die Köpfe zweier prächtiger Bergziegen und eines Zehnenders, der Kopf und die Klauen eines Riesensadlers, der Kopf eines metallischen Stiers, Kopf und Vorderklauen eines Greifs sowie der Kopf eines weißen Ebers mit Hauern, so lang wie Dolche. Ansonsten ist der Raum verlassen.

Der Wandteppich ist etwa 400 GM wert, wiegt aber 40 Pfund. Der Stierkopf aus Metall ist ein Gorgon. Alle Trophäen sind echt, aber außer als Kuriositäten nicht wirklich etwas wert. Im Kopf des Greifs sind zwei *Heiltränke* versteckt.

12. KOBOLDDIENER

In diesem unmöblierten Raum stinkt es bestialisch. Darin befinden sich zwanzig Kobolde, von denen eine Hälfte schläft und eine Hälfte wach ist.

Diese vierundzwanzig **Kobolde** sind die Dienstmädchen, Stallknechte, Putzkräfte, Wäscher und Köche der Jagdhütte. Sie arbeiten vor allem nachts. Die Kobolde halten sich von Kämpfen fern, spionieren aber Besucher aus und berichten Verdächtiges an Talis.

13. MENSCHLICHE BEDIENTSTETE

Der Raum enthält drei Betten und einen einfachen Schreibtisch. Es riecht sauber, und vom Fußboden könnte man essen.

Hier verbringen drei menschliche Bedienstete (**Gemeine**) die Nacht, wenn sie nicht gerade als Servierer und Empfangspersonen arbeiten. Der letzte Besitzer der Hütte – der von den Kultisten ermordete Fürst Marsten – stellte sie noch ein. Die Diener dürfen diesen Raum nicht verlassen, außer um Talis zu Diensten zu sein. Es handelt sich dabei um den obersten Leibdiener Gastyn, das oberste Dienstmädchen Arlaenga sowie den ehemaligen Jagd- und Stallmeister Angrath Waldweis. Alle drei verachten die Kultisten und vor allem Trepsin, den Troll.

Die menschlichen Diener vermeiden Kämpfe, spitzeln aber alle Besucher aus. Arlaenga will sich bei Talis beliebt machen und berichtet dieser, wenn sie etwas Verdächtiges sieht.

Die Bediensteten sind bereit, den Charakteren von dem Troll im Zwinger (Bereich 2) und von dem Raum, in dem die Kultisten sich zu ihren Planungsgesprächen treffen (Bereich 20), zu erzählen. Sie wissen auch, dass die Perytons mit Futter besänftigt werden können (Bereich 22) und dass die Kultisten im Wäschezimmer ein wertvolles Banner aufbewahren (Bereich 15). Am wichtigsten aber: Sie berichten, in der Nähe von Parnast „eine Burg am Himmel“ gesehen zu haben.

14. BADEZIMMER

In dieser kleinen Kammer steht eine große Badewanne. Der Raum dient den Bediensteten gleichzeitig als Waschküche für Bettwäsche und ähnliches.

15. WÄSCHEZIMMER

In diesem Raum liegen stapelweise Decken, Bettlaken, diverse Tierfelle, Tischdecken, Flaggen, Banner und zusammengerollte Teppiche.

Es gibt hier nichts besonders Wertvolles, doch zeigt eines der Banner fünf Streifen in den Farben Schwarz, Blau, Grün, Rot und Weiß. Es dient dem Zweck, an einer Lanze oder einem Speer getragen zu werden, wenn die Kultisten sich der Himmelsburg nähern; so ist erkennbar, dass der Träger des Banners freundlich gesinnt ist. Jeder gefangene Kultist kann den Zweck des Banners verraten.

OBERGESCHOSS DER JAGDHÜTTE

Im oberen Stockwerk befinden sich Gästezimmer, die Waffenkammer, ein Festsaal für Kultversammlungen und Talis Privatgemächer.

16. TALIS' SAAL

Dieser gut eingerichtete Raum ist voll mit Möbeln. Hier kann man ebenso gut speisen, wie man wichtige Angelegenheiten besprechen kann. Hier sind drei Männer mit Schuppenpanzern und Schwertern sowie eine Frau mit einer Robe über einem weißen Schuppenpanzer. Die Frau hält einen Zauberstab mit einem blauen Edelstein in der Hand.

„Willkommen! Ich begrüße euch als meine Gäste. Vielleicht können wir miteinander ins Geschäft kommen.“

Bei dieser Begegnung handelt es sich um die klassische Szene, in welcher die Antagonistin ihre Pläne erklärt, wenn die Spieler ihr die Zeit dazu lassen.

Talis die Weiße ist eine gefährliche Gegnerin. Sie bleibt hinter ihren Leibwächtern und nutzt einen *Zauberstab des Winters* (siehe Anhang C). Die Leibwächter sind zwei menschliche **Veteranen** namens Maelgot und Sorvic sowie eine **Drachenklaue** (siehe Anhang B) namens Kusphia. Die Veteranen ergeben sich, sobald Talis getötet wird, aber Kusphia kämpft bis zum Tod, um ihre Herrin zu rächen.

Talis erwartet das Eintreffen einiger Mitverschwörer, um einige Angelegenheiten zu besprechen, darunter ihren eigenen Aufstieg in der Hierarchie des Kults. Wenn es ihr möglich ist, die Abenteurer zu ihrem eigenen Nutzen einzusetzen, wird sie es vorziehen, diese auf einen ihrer Rivalen zu hetzen als sie selbst zu bekämpfen. Gleichzeitig ist ihr bewusst, dass sie nicht den Eindruck erwecken darf, dem Kult gegenüber nicht loyal zu sein.

Mit Talis verhandeln. Talis nimmt sich vor den Charakteren in Acht, ist aber zunächst gastfreundlich, um herauszufinden, ob diese ihr als Werkzeug dienen können. Es ist leicht zu bemerken, dass sie höflich ist, aber distanziert. Sie wirkt vorsichtig, will aber offenbar etwas gewinnen.

- **Talis' Ziel.** Talis will im Rang aufsteigen, indem sie für das spektakuläre Scheitern ihrer Rivalen sorgt.
- **Talis' Angebot.** Sie drängt die Charaktere, den Transport eines großen Schatzhorts zu stoppen. Kultisten unter dem Befehl Rezmirs benutzen die fliegende Burg eines Wolkenriesen, um die Lieferung zu beschleunigen. Talis bietet den Charakteren Hilfe an, an Bord der Himmelsburg zu gelangen, ehe sie abfliegt (siehe Episode 8), und statet sie mit einem Banner (siehe Bereich 15) sowie einer Parole („Tiamat, unsere Mutter, unsere Stärke“) aus, mit denen sie unbehelligt zur Burg gelangen können.
- **Das Angebot annehmen.** Wenn die Abenteurer das Angebot annehmen, würde Talis es vorziehen, zurückzubleiben und nur ab und an mit magischen Mitteln nach den Charakteren zu schauen. Falls die Charaktere darauf bestehen, dass Talis mitkommt, willigt sie ein. Dann könnte es jedoch abhängig von den Geschehnissen in der Himmelsburg dazu kommen, dass sie die Helden verrät.
- **Das Angebot ablehnen.** Lehnen die Charaktere Talis' Angebot ab, kommt es zum Kampf. Talis ruft nach Verstärkung, woraufhin die Gargylen aus Bereich 5, der Helmschrecken aus Bereich 6 und die Kobolde aus Bereich 12 herbeieilen. Talis ruft sogar noch aus dem

Fenster nach dem Troll Trepsin. Jetzt solltest du alle Register ziehen. Wenn die Dinge schlecht für Talis laufen, klettert sie durch ein Fenster und flieht entweder in den Wald oder zu einem Portal (Bereich 1).

Talis kapituliert. Talis ist nicht die Art Bösewicht, die bis zum letzten Blut kämpft. Sie will überleben und ist dafür bereit, sich zu ergeben und um Gnade zu bitten. Sie versucht, ihre Rivalitäten und ihre letzten Rückschläge zu ihrem Vorteil zu nutzen, indem sie sich als „unzufriedene Kultistin“ darstellt; als solche brennt sie vielleicht nicht darauf, Informationen herauszugeben, ist aber bereit dazu.

Falls die Charaktere ihre Kapitulation akzeptieren und der Charakter, der sie verhört, eine Reihe von erfolgreichen Würfeln auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ablegt, teilt sie die folgenden Informationen. Misslingt einer der Charismawürfe, sagt Talis kein Wort mehr – zumindest, bis sie bestochen, bedroht oder im Austausch mit anderen Informationen versorgt wird.

- Talis bezeichnet die fünf Anführer des Kults als „Wyrmsprecher“, von denen jeder zu einer anderen Art chromatischer Drachen affin ist. Ihre Namen sind Severin der Rote, Galvan der Blaue, Neronvain der Grüne, Rezmir die Schwarze und Varram der Weiße.
- Sie erklärt die Bedeutung des Banners in Bereich 15 sowie die diversen Handzeichen und Signale des Kults (siehe den Kasten zu Beginn dieser Episode).
- Wenn dies den Charakteren nicht genügt, teilt Talis ihnen mit, dass der Kult in einer in der Nähe befindlichen fliegenden Burg einen gewaltigen Schatzhort versteckt hat – aber nicht für lange. Wenn die Abenteurer Einzelheiten verlangen, erklärt sie, dass die Burg einem mit dem Kult verbündeten Wolkenriesen gehört. Die Burg ist in der Nähe des Dorfes Parnast versteckt; dieses steht unter der Kontrolle des Kults.
- Falls die Charaktere immer noch nicht zufrieden sind, berichtet Talis ihnen mit großer Bewunderung in der Stimme von einem großen Weißen Drachen, der auf der Burg wohnt. Sie bezeichnet diesen Drachen als „der schneeweiße Glazhael, der Wolkenjäger, ein stattlicher Drache von reinem nördlichem Blut“. Wenn sie über Drachen spricht, klingt sie wie eine Fanatikerin.
- Sie weiß wenig über die Roten Magier, kann jedoch offenbaren, dass ein thyanischer Mittelsmann entsandt wurde, um beim Transport des Schatzhorts zum Hauptquartier des Kultes zu helfen.
- Womöglich ist Talis noch bereit, den Abenteurern zu berichten, dass der Kult und seine Verbündeten in weit südlichen Sonnenuntergangsbergen in Erwartung der Ankunft Tiamats eine Armee ausheben.

BELOHNUNGEN

Unabhängig vom Ergebnis der Interaktion mit Talis erreichen die Charaktere danach die 7. Stufe, wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt.

17. WAFFENKAMMER

Durch ein klaffendes Loch im Dach dringt die Witterung in diese Waffenkammer. Zurzeit lagern hier sehr wenige Waffen. Die Regale an der Nordwand sind weitgehend leer, an der Südwand steht ein Waffengestell mit drei rostigen Speeren und einem zerfranzen Netz. Daneben steht ein verschlossener Schrank.

Durchsuchen die Charaktere die Regale und das Waffengestell genauer, können sie ein Langschwert, eine Schachtel mit 20 Armbrustbolzen, eine Schachtel mit 20 Pfeilen, drei Speere und ein Netz finden. Der Schrank ist unverschlossen und enthält zwei schwere Armbrüste sowie zwei Langbögen.

SCHÄTZE

Einer der rostigen Speere ist mit Mithralintarsien verziert (50 GM). Ein weiterer trägt den Namen *Drachenglimmer* und ist mit 10 Ladungen des Zaubers *Tageslicht* versehen. Die Befehlsphrase des Zaubers steht in drakonischen Runen auf den Flügeln der Speerspitze und lautet „Tiamats Augen erstrahlen“.

18. TALIS' SCHLAFGEMACH

Das burgunderrot bezogene Bett ist riesig. Im Kamin knistert ein Feuer und macht den Raum warm und gemütlich.

SCHÄTZE

Talis hat in diesem Raum eine verschlossene Truhe und trägt den einzigen Schlüssel immer bei sich. Ein Charakter kann die Truhe auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 21 öffnen. Aus der geöffneten Truhe dringt Licht, das von einem *Kettenpanzer +1* ausgeht. Das Licht der Rüstung beleuchtet auch die ebenfalls enthaltenen 4.000 GM sowie eine *Zauberschriftrolle des Sengenden Strahls*.

Schätze. Die beiden Veteranen tragen jeweils 20 GM bei sich. Kuspia trägt ein silbernes Kultsymbol am Körper (40 GM).

19. SCHLAFQUARTIER DER LEIBWÄCHTER

Licht dringt durch die geöffneten Fensterläden. Vier ungemachte Betten stehen an der südlichen Wand. Zum restlichen Mobiliar gehören ein Tisch mit vier Stühlen sowie ein Weinregal. Die meisten Weinflaschen sind jedoch entkorkt und leer.

Dieser komfortable Raum wird von den Veteranen bewohnt, die Talis dienen. Es handelt sich um Maelgot, Sorvic und den Runzligen Wessic. Der sechzigjährige menschliche **Veteran** Wessic schläft gerade hier, wenn die Charaktere zum ersten Mal eintreffen; die anderen beiden sind in Bereich 16. Wessic schläft in seiner Rüstung und bewahrt seine Waffe in Griffreichweite unter seinem Bett. Wird er aufgeweckt, liefert er einen erbitterten Kampf und ruft laut um Hilfe. Hierdurch werden vermutlich Talis und die anderen Veteranen angelockt, nicht aber Trepsin der Troll oder die menschlichen und koboldischen Bediensteten der Hütte. Verliert Wessic die Hälfte seiner Trefferpunkte, versucht er, sich zu ergeben.

SCHÄTZE

Die meisten Weinflaschen sind leer, doch die zwölf vollen sind jeweils 15 GM wert. In einer der leeren Flaschen liegt außerdem eine gestohlene Halskette aus Gold (250 GM).

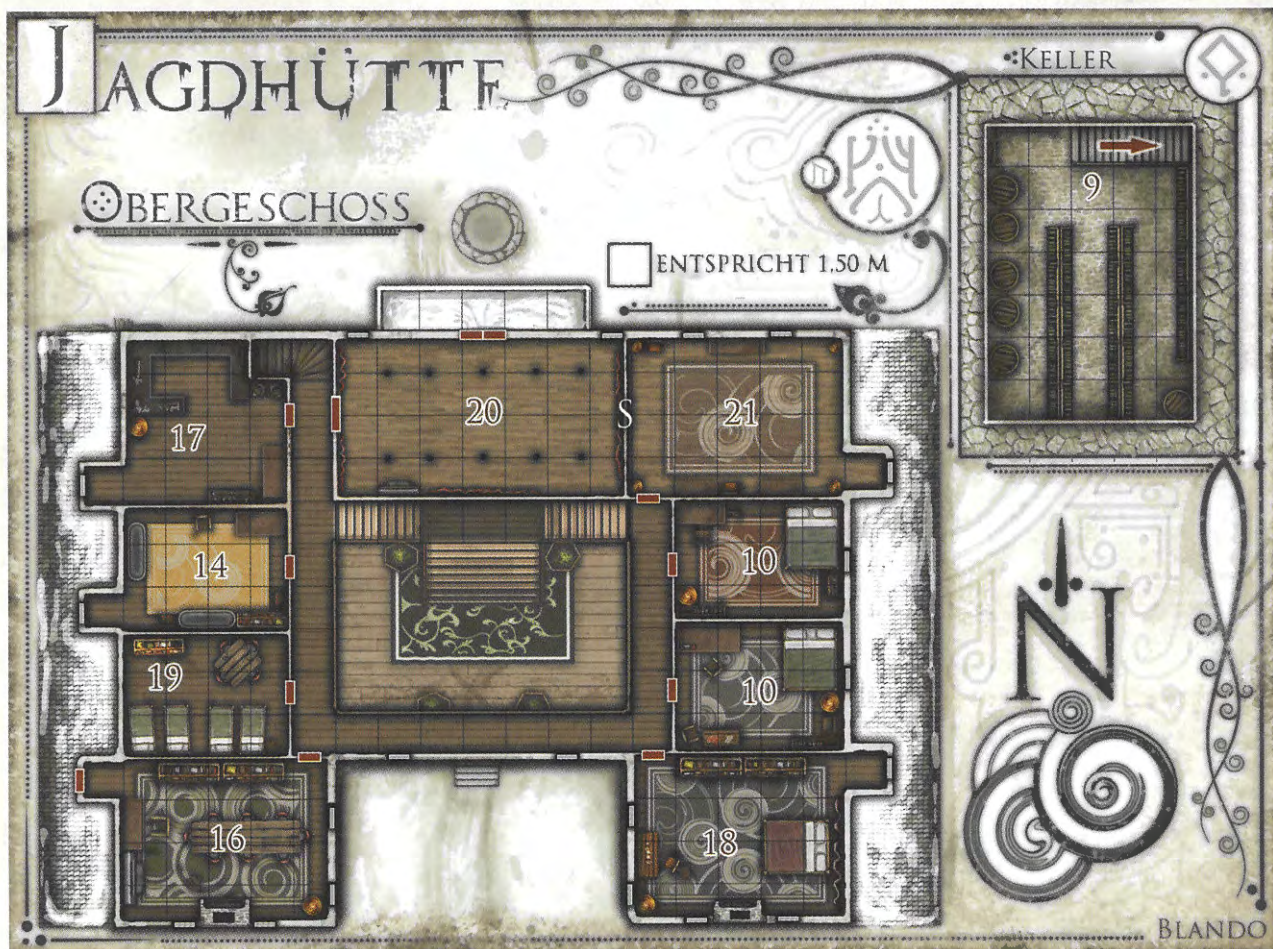
20. SAAL DER DRACHENKÖNIGIN

Der geräumige, 9 m hohe Raum ist heiß von einem großen Feuer im Kamin. Zehn Holzsäulen, die in Drachenform geschnitzt sind, stützen die Decke. An den Wänden hängen fünf große Wandteppiche – zwei davon auf beiden Seiten einer Tür in der westlichen Wand, zwei nebeneinander an der östlichen Wand und ein besonders großer neben dem Kamin an der südlichen Wand.



TALIS DIE WEIßE

BRYAN SYME



Dieser ehemalige Festsaal dient nun als Versammlungsort für den Kult; im Augenblick hält sich hier niemand auf. Eine Flügeltür in der nördlichen Wand führt auf einen Balkon, von dem man einen Blick auf den Stall, den Zwinger und den Brunnen hat (siehe die Bereiche 2 und 3 für Einzelheiten).

Wandteppiche. Von den fünf Wandteppichen zeigen vier Darstellungen von jagenden, tödenden und geringere Kreaturen fressenden Drachen. Blaue Drachen greifen eine Wüstenkarawane an, Elfen erliegen dem Gasodem eines Grünen Drachen, einer Roter Drache brennt nieder, was wie der Schlossbezirk von Waterdeep aussieht, und ein Weißer und ein Schwarzer Drache kreisen gemeinsam über einer mit Ruinen übersäten Sumpflandschaft. Jeder der Wandteppiche wäre einem passenden Käufer 500 GM wert, doch wiegen sie jeweils 75 Pfund und sind extrem unhandlich.

Der fünfte Wandteppich ist 10,50 m breit und 6 m hoch. Er zeigt Tiamat, die Königin der bösen Drachen, in all ihrer Pracht, gekrönt mit Gold und Silber, gearbeitet aus Schmucksteinen und Gold- und Silbergarn. Tiamat ist bei der Zerstörung von Städten und umgeben von ihren Jüngern dargestellt. Der Wandteppich wiegt etwa 200 Pfund und ist 2.500 GM wert. Entfernt man die Halbedelsteine, erhält man Granate, Achate, Mondsteine und so weiter im Gesamtwert von 800 GM.

Eine genauere Untersuchung der Wandteppiche, gemeinsam mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20, offenbart die dargestellten Örtlichkeiten an der Schwertküste. Die Blauen Drachen attackieren eine Karawane in der Wüste Anauroch, der Weiße und der Schwarze Drache kreisen über dem Totensumpf, der Rote

Drache ist in Waterdeep und der Grüne Drache wütet, den Bergen im Hintergrund nach zu urteilen, unter den Elfen des Hohen Walds. Die Darstellung der Tiamat hat drei Städte in ihren Klauen, die offenbar Waterdeep, Neverwinter und Balduur's Gate sein sollen.

Geheimtür. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 sind die Umrisse einer verborgenen Tür zu erkennen. Die Tür führt in den Trophäenraum (Bereich 21).

21. TROPHÄENRAUM

Drei offene Fenster lassen Licht und frische Luft herein. An den Wänden des Raums hängen die ausgestopften Köpfe diverser Tiere, darunter ein Vierzehnder, eine Bergziege, ein Bär, zwei Winterwölfe sowie etwas, was nur der Kopf eines Ankhegs sein kann. An der Decke hängen zwei zerfetzte Banner. Zwei Ledersessel und eine Handvoll Feuerschalen vervollständigen den komfortablen Salon.

Dieser Raum dient keinem tieferen Zweck als der Prahlerei eines Jägers.

Geheimtür. In der westlichen Wand kann mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20 eine verborgene Tür gefunden werden. Die Tür ist zwischen der Wandvertäfelung geschickt verborgen und führt zu Bereich 20. Sie ist auch zu finden, indem man an der Kante einer der Wandtafeln zieht.

22. PERYTONNEST

Auf dem Dach ist ein großes Nest aus verflochtenen Stöckchen, Blättern und Federn, vermischt mit den sonnen-gebleichten Knochen ziemlich großer Tiere. Vielleicht gehörten sie einst Rehen, Bären oder Bergziegen.

Das Nest lehnt gegen einen Schornstein, der zum Kamin in Talis' Schlafgemach (Bereich 18) führt. Es gehört einem Pärchen **Perytons**. Im Laufe eines Tages verlassen die Perytons mehrfach ihr Nest, um zu jagen. Tagsüber ist das Nest zu 50 Prozent Wahrscheinlichkeit leer; nachts sind beide Perytons hier.

Die Perytons sind mit dem Kult verbündet und haben gute Sicht auf die Portale vor der Jagdhütte (Bereich 1). Stall und Zwinger (Bereiche 2 und 3) hingegen können sie von ihrem Nest aus nicht sehen.

Kampf auf dem Dach. Das Nest selbst bietet den Perytons einen guten Standplatz, doch auf dem schrägen Dach ist es schwieriger, zu stehen. Eine Kreatur, die auf dem Dach steht, muss zu Beginn ihres Zuges sowie jedes Mal, wenn sie Schaden erleidet, einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Misslingt der Wurf, fällt die Kreatur auf dem Dach hin (und ist liegend); misslingt der Wurf um mehr als 5, rutscht die Kreatur aus und fällt vom Dach, wobei sie 2W6 Wuchtschaden nimmt und auf dem Boden zum Liegen kommt.

SCHÄTZE

Im Nest gibt es Knochen, kleine Reste alter Rüstungen, einen durchbohrten Helm und anderen Unrat. Wühlt man für wenigstens 1 Minute herum, kommen jedoch zwei Schätze zum Vorschein: ein alter *Pfeil-fangender Schild* und ein Beutel mit angelaufenem Tafelsilber im Wert von 100 GM.

DIE REISE NACH PARNAST

Falls du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt, erreichen die Charaktere die 7. Stufe, sobald sie die Jagdhütte „gesäubert“ und Talis entweder überwunden oder ein wackliges Bündnis mit ihr geschlossen haben.

Zu Fuß nach Parnast. Um ins Dorf Parnast zu gelangen, muss man etwa 8 Kilometer weit wandern, auf die andere Seite des Bergs, über bewaldete Hügel, Baumstämme, reißende Bergbäche und auf schlammigen Pfaden. Es ist mindestens eine halbe Tagesreise.

Die Burg verpassen. Falls die Charaktere Talis und all ihre Schergen und Diener töten, kann ihnen niemand mehr von der Himmelsburg erzählen. Eventuell lassen die Abenteurer sich dann zu viel Zeit mit dem Heilen ihrer Wunden oder der Durchsuchung der Jagdhütte. Um die Spieler zu informieren, könntest du passende Dokumente in Talis' Habseligkeiten unterbringen, oder es kommt ein Dorfbewohner (die meisten Dorfbewohner sind Kultisten) an, um die Hütte mit Lebensmitteln zu versorgen.



DRACHENKLAUE



EPISODE 8: BURG IN DEN WOLKEN

Der Kult hat einen Platz an Bord der Himmelsburg erworben, einer fliegenden Festung, die von Wolkenriesen erbaut wurde. Die Festung liegt zurzeit in der Nähe des Dorfes Parnast und ist geschützt von Nebel, Magie und Monstern. An Bord der Festung befindet sich ein großer Teil der Beute, welche der Kult in der Region gemacht hat – Schätze, die einem noch gewaltigeren Hort zugefügt bestimmt sind, der sich am Drachenbrunnen befindet, dem Ort, wo Tiamat beschworen werden soll.

Sobald die Charaktere in Parnast eintreffen, hat Rezmir schon den Befehl gegeben, die Festung abflugbereit zu machen. Dennoch sollten die Charaktere noch genug Zeit haben, um sich um Talis und eventuell um andere Kultisten zu kümmern.

Die Charaktere müssen beim Sturm der Burg klug vorgehen – sie ist offenkundig eine wehrhafte Festung. Sie dürfen sich auch nicht zu viel Zeit damit lassen: Wenn sie trödeln, wird die Himmelsburg ohne sie abheben, um weitere Schätze aus einem anderen Kultversteck abzuholen. Der genaue Moment des Abflugs ist dir als Spielleiter überlassen.

Falls Talis die Abenteurer begleitet, kann sie ihren Rang und ihren Einfluss ausspielen, um die Charaktere sicher an Bord der Festung zu bringen. Wenn sie erst einmal drin sind, kann Talis allerdings nicht für ihre Sicherheit garantieren – und wird sich außerdem bei erster Gelegenheit gegen sie wenden. Am Ende dieser Episode sollten die Charaktere auf der 8. Stufe oder nicht mehr weit davon entfernt sein.

1. DAS DORF PARNAST

Das kleine Dorf Parnast befindet sich insgeheim unter der Kontrolle des Drachenkults. Die Kultisten verladen hier Waren, von denen einige zu Talis' Jagdhütte gebracht werden (siehe Episode 7).

Das Dorf besteht aus ein paar Dutzend Häusern rund um einen kleinen Dorfplatz. Zu den Gebäuden gehören eine Taverne, ein Stall und ein Schrein. Einen starken Kontrast zu diesem rustikalen Städtchen bildet die mächtige Eisfestung, die halb versteckt in einer nebligen Klamm steht. Ihre Mauern erheben sich auf 12 Meter, und noch höher sind die schmalen Türme – einer aus blauem Eis, einer im Verfall begriffen. Alles scheint im Maßstab von Riesen gebaut zu sein. Genauer es könnt ihr aufgrund der Nebelschwaden nicht erkennen, außer zwei Statuen, die direkt vor dem enormen Tor stehen.

Als einfache Dorfbewohner getarnte Kultisten sind Besuchern gegenüber unfreundlich. Die eigentlichen Dorfbewohner stehen unter der Herrschaft des Kults und verhalten sich still und zurückgezogen, um nicht den Zorn des Kults auf sich zu ziehen.

Falls die Charaktere verlangen, mit einer verantwortlichen Person zu sprechen, werden sie an **Hauptmann Othelstan** (Anhang B) verwiesen. Sie erhalten aber auch die Warnung, dass Othelstan keine Zeit und noch weniger Geduld für Gesetzlose hat.

DER HILFREICHE STELLMACHER

Das Dorf ist zwar voll mit Kultisten und Kollaborateuren, doch ist nicht jeder gewillt, die Anwesenheit des Kults zu tolerieren. Vor allem ein Mann will, dass der Kult von hier verschwindet: Gundalin der Stellmacher, ein Mensch, der für Kaufluote und Holzfäller Räder herstellen und Achsen repariert. Wenn die Charaktere nach jemandem suchen, der kein Kultist ist, können sie Gundalin im Goldenen Bierkrug finden (wo er schweigt) oder in seiner kleinen Werkstatt am Dorfplatz. Er versucht häufig, die Aufmerksamkeit der Charaktere auf sich zu lenken, fürchtet sich aber vor dem Kult und spricht nur dort, wo kein Kultist ihn sehen oder hören kann. Er kennt alle Informationen im Abschnitt „Gerüchte und Informationen“.

GERÜCHTE UND INFORMATIONEN

Im Dorf leben und arbeiten Tagelöhner, Lastenträger, Handwerker und Kultisten. Sie alle reden nur widerwillig, können aber mit ein wenig Bestechung, Schmeichelei oder Überredung und einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 18 zum Reden gebracht werden. Für jeden erfolgreichen Wurf ist eine der folgenden Informationen zu haben. Die Informationen sollten in der angegebenen Reihenfolge zur Verfügung gestellt werden.

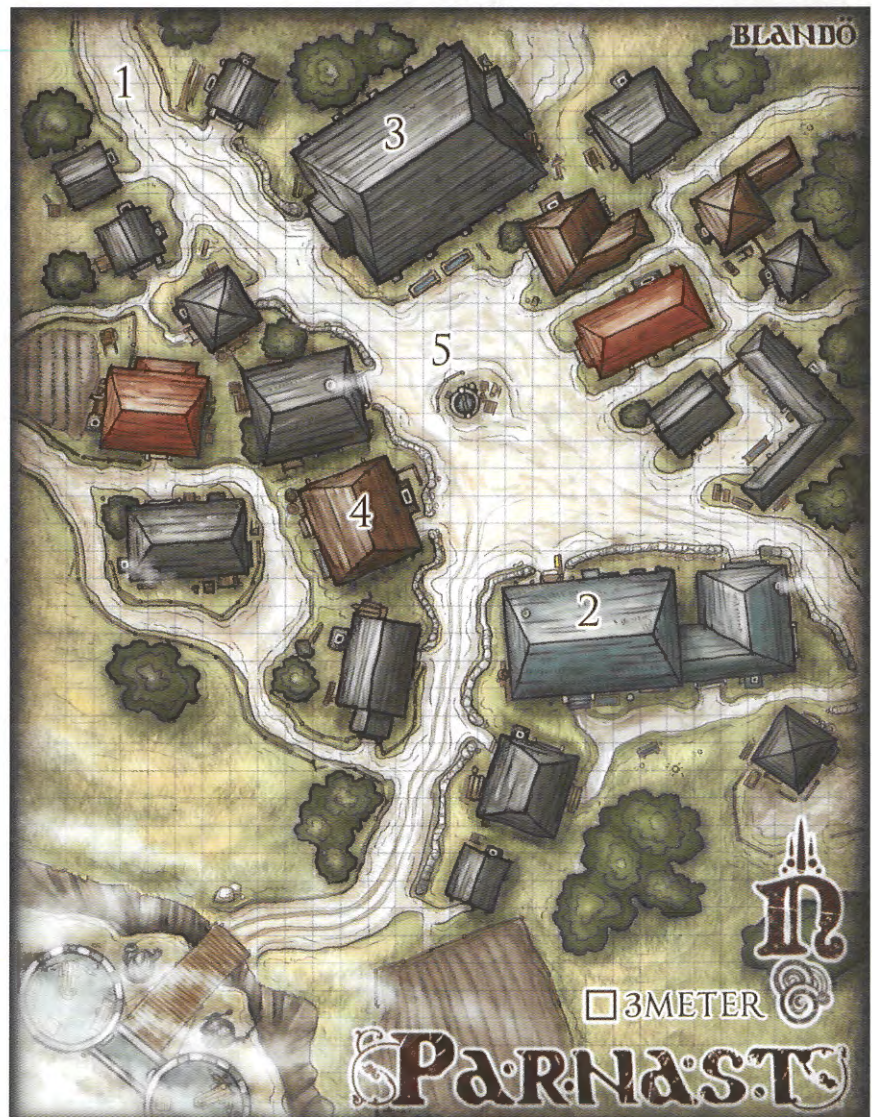
- Die ranghöchste Kultistin, die regelmäßig Parnast besucht, ist Wyrmsprecherin Rezmir, die Halbdrachin. (Falls sie noch am Leben und in Freiheit ist, hat Rezmir sich versteckt. Niemand im Dorf weiß, wo sie ist, aber es wird vermutet, dass sie sich in der Himmelsburg aufhält.)
- Rezmirs Stellvertreter ist die Drachenseele Hauptmann Othelstan, ein Veteran des Kults. Er hat den Befehl über die Kulttruppen in Parnast und kontrolliert alle Besucher und Waren, die das Dorf passieren.
- Der Kult hat schon seit mehr als einem Jahr die Kontrolle über Parnast. Man hat im Grunde eine Bande Schläger hierhergebracht, um das Dorf zu übernehmen.
- Einige Dorfbewohner sind schon immer Infiltratoren des Kults gewesen, und andere haben sich dem Kult angeschlossen, als klar wurde, dass die Kultisten reich sind und über eine Privatarmee verfügen.
- Die Kultisten haben dressierte Wyverns im Dorfstall. Sie nutzen die Kreaturen, um die Himmelsburg zu erreichen, wenn es sich in der Luft befindet. (Niemand im Dorf, nicht einmal Hauptmann Othelstan, weiß, wohin die Burg fliegt, sobald es das Dorf verlässt.)
- Die Charaktere können von Gundalin oder einer anderen hilfreichen Person eine der beiden Parolen erfahren, mit denen man sicher die Himmelsburg betreten kann: „Tiamat, unsere Mutter, unsere Stärke“ oder „Heil sei Blagothkus“.

2. ZUM GOLDENEN BIERKRUG

Über der Tür dieser uralten Taverne hängt ein gelber Bierkrug. Im Gastraum ist die Atmosphäre deutlich weniger freundlich. Alle Gespräche verstummen, und alle Augen schauen euch an. Ein großer, untersetzter Mann mit einem gewaltigen Backenbart tritt vor und fragt: „Was kann ich euch bringen, Reisende?“

Ein Tavernenbesucher kann für 3 KM einen Krug Bier oder für 1 SM einen Krug starken Met erstehen. Auf der Speisekarte stehen Wurst sowie gedämpfter Kohl und Schwarzbrot (4 KM für einen Teller), doch für die feine Küche kommt niemand hierher. Es ist genug, um einen Gast für einen Tag bei Kräften zu halten, nicht mehr und nicht weniger.

Falls die Charaktere sich hinsetzen und Bier bestellen: schön und gut.





„Ich schicke euch gleich den Kellner mit dem Edelsten, was meine bescheidene Taverne zu bieten hat.“ Er geht zurück in die Küche und ruft laut nach seinem Angestellten.

Der Wirt heißt Ragnar Rotzahn. Er ist recht freundlich, lässt sich aber heimlich vom Drachenkult bestechen. Fremde sind in der Taverne nicht wirklich willkommen, werden aber bedient, während Ragnar einen Boten zu Hauptmann Othelstan schickt. Ragnar hat eine gewalttätige Vergangenheit und die Spielwerte eines **Veteranen** ohne Rüstung (RK 10). Er bewahrt seine Waffen hinter der Theke.

Es ist schwierig, Informationen aus Ragnar und seiner Kundschaft zu quetschen. Die Dörfler wollen die Charaktere beschäftigen. Sie bitten darum, Geschichten über die Reise der Abenteurer zu hören, sie fragen nach ihren Familien und ihrer Heimat sowie nach dem Grund ihres Besuchs im Dorf.

Falls Ragnar nach einem Schlafplatz gefragt wird, stellt er klar, dass es sich beim Goldenen Bierkrug nicht um eine Herberge handelt. Es gibt keine Betten, keine Zimmer, und selbst der Stall ist schon voll. Wenn jemand nach dem Grund fragt, hat er seine übliche Ausrede parat: „Fürst Marsten und

sein Gefolge kommen zur Jagd hierher. Alle Bediensteten sind damit beschäftigt, die Dinge für seine Ankunft herzurichten.“ (Das ist natürlich völliger Nonsense – Ragnar hat keine Zimmer außer seinen eigenen.) Wenn die Charaktere nur einen Moment abwarten, sagt Ragnar, dass er ihnen seine eigenen Räumlichkeiten anbietet, zum strammen Preis von 10 GM. „Ich hole nur ein paar Dinge heraus, und die Räume sind ganz die Euren.“ Auch hierbei handelt es sich um eine Hinhaltetaktik, doch das Geld nimmt er sicherlich gerne.

Die Kultisten stehen kurz davor, eine ganze Festung voller Schätze zu starten, und wollen dringend vermeiden, dass die Charaktere etwas Verdächtiges zu Gesicht bekommen; etwa Fuhrwerke voller Schatztruhen (in einem so kleinen Dorf kann man ganze Karawanen nicht verstecken) oder die Reitwyverns im Stall (siehe Bereich 3). Falls Ragnar in der Lage ist, die Charaktere mit Essen, Trinken und Klatsch zu beschäftigen, kann die Himmelsburg ungesehen im Himmel verschwinden.

SCHÄTZE

Der Goldene Bierkrug hat seinen Namen von einem magischen Gegenstand, den Ragnar vor Jahren fand: einem mit tanzenden Zwergen und Getreidemustern verzierten Humpen aus Gold. Es handelt sich um einen Krug des Überflusses. Spricht man das Befehlswort („Illefarn“), während man den Krug am Griff festhält, füllt sich der Krug mit anderthalb Maß köstlichen Zwergenbiers. Diese Kraft kann dreimal täglich verwendet werden.

3. DER STALL

Das große Stalltor ist verriegelt, und das ganze Gebäude sieht so aus, als sei es verlassen.

Wenn die Charaktere herumfragen, behaupten die Dorfbewohner, dass der Stall schon seit längerer Zeit geschlossen hat. Wer jedoch aufmerksam genug hinhört, hört ein Brüllen (kein Wurf nötig). Der Kult hat zwei **Wyverns** im Stall untergebracht, die manchmal brüllen, wie Wyverns es eben tun.

Im Stall liegen die aufgebrochenen Knochen von Schafen sowie die Schädel einiger Ochsen auf dem Boden. Abgesehen von Reitgeschirren für die Wyverns gibt es hier keine Wertsachen.

AUF WYVERNS REITEN UND BURGEN JAGEN

Die Wyverns im Stall (Bereich 3) sind ausgebildet, von bis zu zwei mittelgroßen oder bis zu sechs kleinen Kreaturen geritten zu werden. Die Schwierigkeit ist, die Geschirre korrekt anzulegen, sodass die Reiter nicht herunterfallen, und in der Luft die korrekten Befehle zu geben.

Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 10 einer Wyvern das Reitgeschirr anlegen. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, setzt sich die Wyvern heftig zur Wehr und greift den Charakter als Reaktion einmal mit ihrem Schwanzstachel an. Die Wyverns sind zwar nicht wählerisch, was ihre Reiter angeht, doch ist es schwieriger, die Kreatur dazu zu bewegen, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen. Hierfür muss eine Aktion aufgewendet werden, um einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 15 abzulegen; misslingt der Wurf, ignoriert die Wyvern die Befehle des Reiters bis zu dessen nächstem Zug. Ist der Wurf zweimal gelungen, geht oder fliegt die Wyvern für die nächste Stunde dorthin, wo der Reiter will. Die Wyvern hört auch auf, den Befehlen zu folgen, wenn sie Schaden erleidet oder der Reiter absteigt.

Die Himmelsburg ist tagsüber wie nachts auf bis zu 7,5 Kilometer Entfernung leicht zu sehen. Die Wyverns können schneller fliegen als die Burg und sie einholen.

DEN ZEITPUNKT DES ABFLUGS FESTLEGEN

Wie viel Zeit können die Charaktere sich lassen? Die Zeitplanung ist nicht leicht, da die Abenteurer sich womöglich direkt zur Burg begeben wollen und so eine Menge Informationen und Rollenspiel in Parnast verpassen können. Deshalb sollte die Himmelsburg genau dann abheben, wenn du als Spielleiter es dramaturgisch am wirksamsten findest. Hier folgen dennoch einige Tipps, wie du den besten Zeitpunkt auswählen kannst.

Die Burg sofort stürmen. Aggressive Spieler können die Burg angreifen, während sie sich am Boden befindet. Dann müssen sie sich nicht nur mit den Verteidigungen der Burg, sondern auch mit Verstärkungen aus Parnast herumschlagen. Zu diesen Verstärkungen gehören **Hauptmann Othelstan** (siehe Anhang B), ein **Veteran**, sechs **Wachen** und drei **Drachenklaue**n (siehe Anhang B). Außerdem reiten Othelstan und der Veteran (Othelstans Stellvertreter) auf **Wyverns** (siehe Bereich 3).

Trödeln und Ausruhen. Eine Abenteurergruppe, die eine Stunde oder länger mit dem Stellen von Fragen, mit Mittagessen oder mit Ausruhen im Dorf verbringt oder sich aus anderen Gründen nicht an Bord der Burg begibt, könnte deren Abfahrt verpassen. Eine Stunde, nachdem die Kultisten das Eindringen der Charaktere ins Dorf bemerkt haben, hebt die Burg ab. Sobald die Burg fort ist, lassen die Dorfbewohner ihre freundlichen Masken fallen. **Hauptmann Othelstan** (siehe Anhang B), ein **Veteran** und sechs **Wachen** versuchen, die Abenteurer zu ergreifen und sie entweder als Opfertuben umzubringen oder sie aus dem Dorf zu jagen. Othelstan kann außerdem drei **Drachenklaue**n (siehe Anhang B) zur Hilfe rufen, von denen eine sich die Zeit nimmt, die beiden **Wyverns** aus dem Stall zu lassen (siehe Bereich 3).

Letzte Möglichkeit. Falls die Burg ohne die Charaktere davonfliegt, könnte Gundalin oder ein anderer hilfreicher Dorfbewohner vor Hauptmann Othelstans Eintreffen zur Hilfe eilen. Er schlägt den Charakteren vor, zu den Ställen zu eilen, die Wyverns zu satteln und sofort hinter der Himmelsburg her zu fliegen. Die Charaktere haben einige Runden, ehe Othelstan den Stall umstellt und ihre Kapitulation fordert.

ENTWICKLUNGEN

Die Charaktere können versuchen, den Wyverns Geschirre anzulegen und sie als fliegende Reittiere zu nutzen; siehe den Kasten „Auf Wyverns reiten und Burgen jagen“ für Einzelheiten. Wenn die Abenteurer eine oder beide Wyverns vor der Nase der Kultisten wegstehlen, teile 4.000 EP auf alle Charaktere auf – mehr, als sie für das Töten der Kreaturen erhalten würden.

4. SCHREIN DER ÄXTE

Dieses Holzgebäude ist ein Schrein für Holzfäller. Hier sind mehrere Gottheiten unter einem Dach vereint.

Eine Statue der Angharradh, einer wenig bekannten, elfischen Gottheit des Frühlings, steht hier zwischen den Statuen von Göttinnen der anderen Jahreszeiten: Auril (Winter), Chauntea (Sommer) und Mielikki (Herbst). Angharradhs Statue wurde entstellt, indem man ihr Gesicht und Hände abhackte. Zu Füßen der Statue Aurils liegt ein totes Eichhörnchen.

Die Statue Mielikkis ist nicht bloß frisch bemalt, sondern zu ihren Füßen befinden sich auch kleine Becher, Brotstückchen und andere Opfertuben.

5. BRUNNEN UND DORFPLATZ

Ein Brunnen steht in der Mitte des Dorfplatzes. Rundherum befinden sich vier Gebäude: ein leerer Schrein, die Werkstatt eines Stellmachers, eine Taverne und ein Stall.

Händler, Holzfäller und andere feilschen hier über das hochwertige Bauholz. Fuhrwerke sind mit Vorräten beladen. Siehe die Bereich 2, 3 und 4 für mehr Einzelheiten zur Taverne, zum Stall und zum Schrein.

Der Brunnen ist 12 m tief und enthält kaltes, klares Wasser. Fünf kultloyale menschliche **Wachen** haben stets ein Auge auf den Platz und stellen sicher, dass die Dorfbewohner tun, was man ihnen sagt. Falls die Charaktere den Wachen feindselig gegenüber treten, läuft eine Wache los, um Othelstan zu holen, während die Dorfbewohner den Platz fluchtartig verlassen. Nur Gundalin, der Stellmacher, bleibt zurück und schaut zu, aber nur aus der Deckung eines großen Ochsenkarrens.

DIE HIMMELSBURG

Vor vielen Zeitaltern bauten Wolkenriesen diese fliegende Festung, um ihren uralten Feinden, den Drachen, die Luftherrschaft streitig zu machen. Die Flugfähigkeit der Burg stammt vom darin gebundenen Geist einer Riesin. Diese Verbindung geht auf die Tage zurück, als Riesen und Drachen große Kriege gegeneinander führten, und ist der Grund, warum die Drachen die Burg niemals in Besitz nehmen konnten. Auch heute, viele Jahrhunderte später, hält die Bindung noch.

Der Kult ist einen Handel mit dem Besitzer der Burg eingegangen: dem Wolkenriesen Blagothkus. Dieser hegt keinen übermäßigen Hass auf Drachen (oder irgendetwas sonst). Es ist der Geist seiner verstorbenen Ehefrau Esclarotta, der die Burg in der Luft hält und antreibt. Die Kultisten können es sich nicht leisten, Blagothkus zu verstimmen, da der Geist der Burg ihnen nicht gehorchen würde.

Das Eis, aus dem die Himmelsburg geformt ist, ist so dick, dass es fast schwarz erscheint. Dank uralter Wolkenriesenmagie ist es so hart wie Granit. Türme und Mauern umringen den Kern der Burg: einen Eisberg, der ausgehöhlt wurde, um als Bau eines mit dem Kult verbündeten Weißen Drachen zu dienen. Die gesamte Burg kann unter einem Schleier aus Nebel und Wolken versteckt werden oder sich langsam mit dem Wind bewegen. Siehe Bereich 19 für weitere Einzelheiten.

ALLGEMEINE MERKMALE

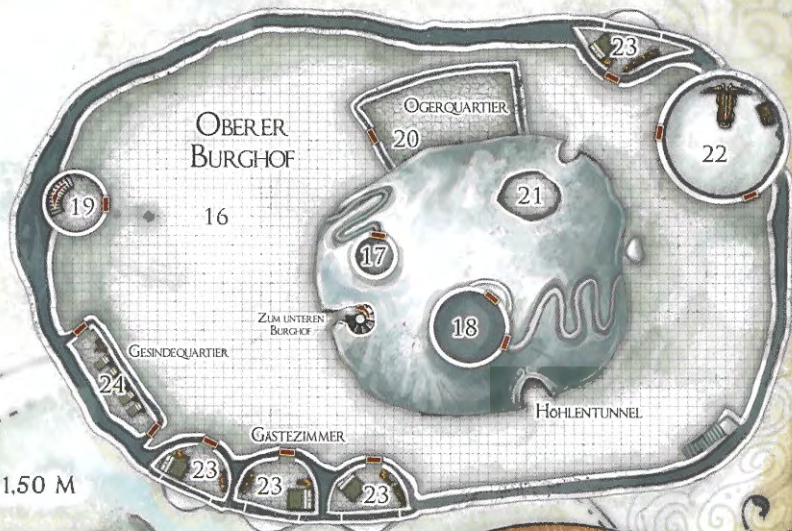
Die Burg besteht aus undurchsichtigem Eis, das durch Magie so hart ist wie Stein. Am Boden ruht die Burg in einer breiten Klamm außerhalb von Parnast. Alles in der Klamm ist aufgrund des Nebels komplett verschleiert, sodass die Charaktere sich der Burg nähern können, ohne von deren Bewohnern gesehen zu werden. Bis zum Abflug der Burg bringen Wachen und Kultisten Wagen voller Schätze und Vorräte aus dem Dorf zum Burgtor (siehe Bereich 6 für mehr Einzelheiten).

Decken. Alle Decken in der Burg sind 9 m hoch – hoch genug für die Riesen, die sie erbauten.

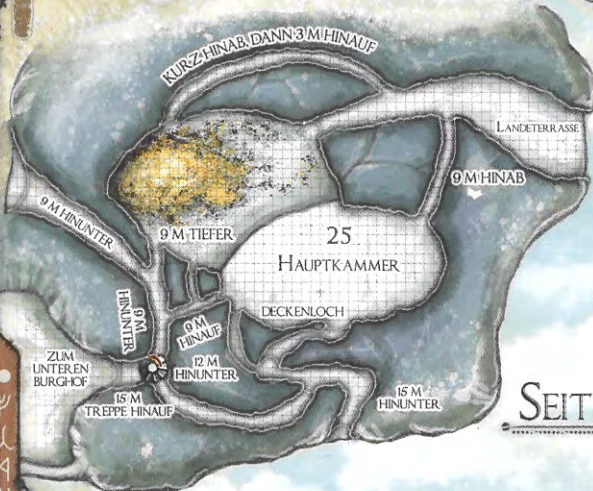
Türen. Die Türen in der Burg bestehen aus 30 cm dickem Eis. Sie sind so hart wie Stein, aber nur halb so schwer. Die Türen haben Griffe, hängen an eisernen Angeln und sind in Riesengröße gefertigt: Eine normale Tür ist 6 m hoch, 2,40 m breit und hat einen Türgriff 3 m über dem Boden.

HIMMELS- BURG

OBERER BURGHOF

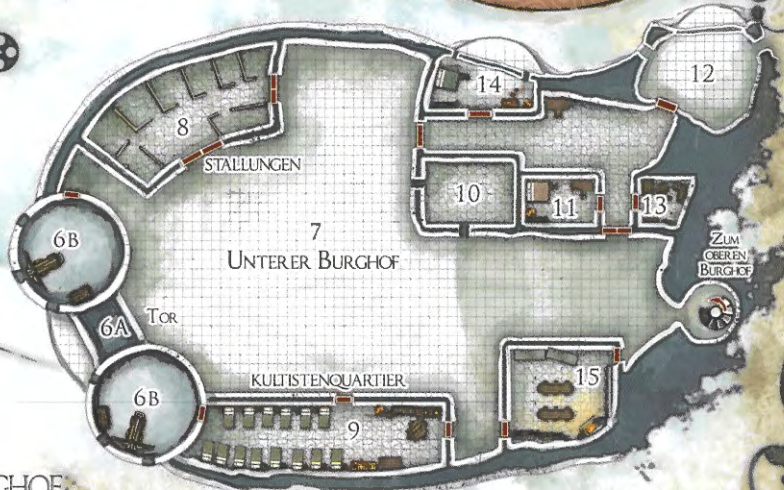


□ ENTSPRICHT 1,50 M



EISTUNNEL

SEITENANSICHT



UNTERER BURGHOF

BLANDO

WICHTIGE NICHTSPIELERCHARAKTERE

Die Himmelsburg ist das Heim des Wolkenriesen Blagothkus, zweier Steinriesen namens Wigluf und Hulda (Verbündete des Wolkenriesen), der Wyrmsprecherin Rezmir, zweier Roter Magier von Thay (Rath Modar und Azbara Jos), einer Vampirin namens Sandesyl Morgia und eines ausgewachsenen Weißen Drachen namens Glazhael Wolkenjäger.

Diese Widersacher haben untereinander kein gutes Vertrauensverhältnis und werden sich den Charakteren wahrscheinlich nicht gemeinsam entgegenstellen. Die Riesen kämpfen, um ihr Heim zu verteidigen, die Kultisten und der Drache kämpfen für ihren Schatz. Wenn die Charaktere ihre Karten richtig ausspielen, wird dieses Misstrauen das Verderben der Bösewichte sein. Die NSC verfügen über Dutzende von Dienern, Kultisten und Wachen. Wenn davon mehr als einer oder zwei tot aufgefunden werden, durchsuchen die Kultisten die Burg nach den Mördern.

MIT DEM WOLKENRIESEN VERHANDELN

Der Wolkenriese Blagothkus unterstützt den Drachenkult mit wenig Enthusiasmus, sieht darin aber einen Weg, die Riesenheit aus ihrer Selbstgefälligkeit aufzuscheuchen und zum Handeln zu bewegen.

Blagothkus ist der Meinung, dass die Riesen verweichlicht sind und es gut für sie wäre, einige Drachen zu vermöbeln. Deshalb macht er das Spiel des Kults mit, sammelt nebenher aber Unterstützer unter den Riesen und stachelt sie dazu auf, nach ihrem rechtmäßigen Platz als die Herren der Welt zu streben. Blagothkus glaubt, dass der Aufstieg Tiamats und ein drohendes Imperium der Drachen die Riesen vereinen wird.

Blagothkus hegt keinen Groll gegen „kleine Leute“. Er lässt die Abenteurer gerne wissen, dass seine Burg eine gewaltige Menge an Schätzen zum Drachenbrunnen bringt. Dort sammelt der Drachenkult seine Kräfte und einen Schatzhort für den Zeitpunkt, da Tiamat in der Welt ankommen wird (woher sie kommen wird, weiß er nicht). Wenn die Charaktere ihm im Kampf gegen Kultisten helfen wollen, wird er sie gerne zu einem Ort im Norden bringen, wo er seine eigene kleine Armee versammelt. Mit dieser Armee will er die Drachen bekämpfen, sobald sich die Mächte des Kults zu erkennen geben.

6. HAUPTTOR

Eine heruntergelassene Zugbrücke führt über einen vernebelten Burggraben. Dahinter befindet sich ein offenes Fallgatter, und dahinter wiederum ein geschützter Torweg, der zu einem offenen Burghof führt. Auf dem Torweg zeichnen sich große Gestalten im Nebel ab, aber ihr könnt sie nicht richtig erkennen.

Bis die Burg abhebt und Parnast verlässt, werden tagsüber alle eine bis zwei Stunden einige Fuhrwerke mit Schatztruhen und Vorräten in den unteren Burghof gebracht und dort entladen. Lauschende Abenteurer in Hörweite des Tors können jedes Mal, wenn ein Wagen passiert, die Parole aufschneiden.

Die Fuhrwerke sind ein Weg, ungesehen in die Burg zu gelangen. Kultisten schaffen die Vorräte in die Küche (Bereich 15) und die Schatztruhen in die Hauptkammer des Drachenhorts (Bereich 25).

MAUERN UND LUFTVERTEIDIGUNG

Die Burgmauern bestehen aus reinem Eis, welches die Beschaffenheit und Härte von Stein besitzt. Sie bieten eine erstklassige Verteidigung gegen Angriffe am Boden. Wenn die Burg sich in der Luft befindet, schützen die Mauern die Passagiere vor dem Abstürzen und vor dem Wind.

Tagsüber. Auf jedem Torturm stehen drei **Oger** Wache (siehe Bereich 6B). Sie können Verstärkung rufen, die dann aus den Bereichen 9, 10 und 15 kommt. Rezmir trifft drei Runden später mit ihren Wachdrachlingen (siehe Bereich 11) ein.

Nachts. Zusätzlich zu den Ogern (siehe oben) patrouilliert die **Vampirin** Sandesyl Morgia den durch dichten Nebel komplett verschleierte unteren Burghof sowie den leicht verschleierte oberen Burghof. Solange die Vampirin Streife geht, halten sich Kultisten und Kobolde von den Burghöfen fern.

6A. TORWEG UND GOLEMS

Direkt hinter der Zugbrücke befindet sich ein offenes Fallgatter. Dahinter, im geschützten Torweg, stehen zwei lebensgroßen Statuen fünfeinhalb Meter großer Wolkenriesen, die einander anschauen.

Die Winden zum Anheben und Senken der Zugbrücke und des Fallgatters befinden sich in den Tortürmen; siehe Bereich 6B.

Die Statuen im Torweg sind **Steingolems**. Wer das Tor passiert, ohne laut die korrekte Parole auszusprechen („Tiamat, unsere Mutter, unsere Stärke“ oder „Heil sei Blagothkus“), aktiviert einen der Golems. Versucht noch eine zweite Kreatur, ohne Parole zu passieren, wird auch der zweite Golem belebt und greift an. Nur ein Wolkenriese kann die Golems in ihren unbelebten Zustand zurückversetzen, wenn sie einmal aktiviert wurden.

6B. TORTÜRME

Die beiden Türme am Tor sind nicht gleich hoch. Der Turm linkerhand ist 36 Meter, der zur Rechten 24 Meter hoch.

Auf beiden Türmen stehen jeweils drei **Oger**. Die Oger sind mit Wurfspießen ausgerüstet, die sie wahlweise auch mit einer großen Ballista abfeuern können. Auf beiden Türmen steht jeweils eine Ballista.

TURMDÄCHER

Um eine Ballista zu laden und abzufeuern, ist eine Aktion notwendig. Die Ballista kann nur einmal pro Runde schießen. Ein Oger, der einen Wurfspieß mit einer Ballista abfeuert, nutzt anstelle seines normalen Wurfspieß-Angriffs folgenden Angriff:

Wurfspieß. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (3W8) Stichschaden.

Beide Ballisten haben RK 10, 50 TP und Immunität gegen Giftschaden sowie psychischen Schaden.

TURMINNERES

Im Dach jedes Turms befindet sich eine Falltür, die zu einer Treppe aus Eis führt. Die Treppe windet sich entlang der Turmwand bis ins Erdgeschoss. Dort befindet sich eine große, unverschlossene Tür, die zum unteren Burghof (Bereich 7) bzw. ins Kultistenquartier (Bereich 9) führt.

Die Winde zum Anheben und Senken der Zugbrücke befindet sich im Erdgeschoss des nördlichen Turms, die Winde für das Fallgatter im Erdgeschoss des südlichen Turms. Beide Winden sind von jeweils einem **Oger** hemannt. Beide Oger

haben den strikten Befehl, ihre jeweilige Winde unter keinen Umständen zu verlassen, nicht mal bei Großalarm. Eine Drehung der Winde benötigt eine Aktion, für die ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 15 notwendig ist. Jede derartige Aktion hebt oder senkt Zugbrücke oder Fallgatter jeweils zur Hälfte. (Um eines der beiden Hindernisse zu öffnen oder zu schließen, sind also zwei Aktionen nötig.)

7. UNTERER BURGHOF

Der obere Burghof (Bereich 16) ragt teilweise über den unteren hinaus und wird von gewaltigen Bögen aus Eis gestützt. Nachts ist der untere Burghof bis zu einer Höhe von 12 m durch Nebel komplett verschleiert. Dies ist ebenfalls die Höhe der umgebenden Mauern.

Der Burghof ist von Mauern aus massivem Eis umschlossen. Ein weiterer Burghof ragt teilweise über diesen hinaus. Gewaltige, 30 Meter hohe Bögen aus Eis stützen ihn. Türen, die ebenfalls aus Eis bestehen und an eisernen Angeln hängen, gewähren Zugang zu diversen Außengebäuden und zum Bergfried am gegenüberliegenden Ende des Burghofs.

Wenn einer oder mehr Charaktere einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 22 ablegen, füge Folgendes hinzu:

Gegenüber dem Haupttor ist im Schatten des oberen Burghofs eine Wandöffnung verborgen, die zu einer aus dem Eis geschlagenen Wendeltreppe führt.

Kampfgeräusche im unteren Burghof alarmieren die Oger in Bereich 6, die Kultisten in Bereich 9, die Steinriesen in Bereich 10 sowie die Kobolde in Bereich 15. Einer der Kultisten läuft zu Bereich 11 und gibt Rezmir Bescheid, die drei Runden später mit ihren Wachdrachlingen eintrifft.

WENDELTREPPE

Oberer und unterer Burghof sind über eine Wendeltreppe verbunden, die auch Zugang zu den Tunneln gewährt, die zur Hauptkammer des Drachenhorts führen (Bereich 25). Die Stufen der Treppe sind mit knirschendem Reif bedeckt und können nicht lautlos erklommen werden; dafür sind sie aber nicht rutschig.

8. STALLUNGEN

Die Flügeltür des Stalls ist 6 m hoch und 6 m breit, sodass die Wyverns (siehe unten) sie leicht passieren können.

Dieser Ort stinkt nach Fäkalien und verwesendem Fleisch. Der Boden ist mit zerbrochenen Knochen bedeckt. Zwei Wyverns fletschen ihre Zähne und drohen mit ihren Schwanzstacheln.

In diesem Außengebäude sind zurzeit zwei als Reittiere dienende **Wyverns** untergebracht. In diesem Moment sind die Kreaturen hungrig und greifen jeden an, den sie nicht erkennen.

SCHÄTZE

Hier gibt es vier edle Zaumzeuge für Wyverns, verziert mit Jade und Mithralstückchen (jeweils 500 GM).

9. KULTISTENQUARTIER

Dieses nach ungewaschenem Bettzeug riechende Kasernengebäude enthält vierzehn Betten sowie mehrere Kleidertruhen, einen Tisch, Stühle und andere einfache Möbel.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt ruhen sich hier zehn **Drachenflügel** aus. Die Hälfte von ihnen schläft tief und fest, die anderen sind wach, beschäftigen sich aber mit nichts sonderlich Anstrengendem. Sie wandern nicht in der Burg herum, solange kein Alarm ausgelöst wurde, im Burghof Kampfgeräusche zu vernehmen sind oder die Oger am Tor nach Verstärkung rufen.

10. KAMMER DER STEINRIESEN

Diese Kammer ist über zwei 6 m hohe, 2,40 m breite Torbögen mit dem unteren Burghof verbunden. Alle unerwarteten, lauten Geräusche im Burghof alarmieren die hier wohnenden Steinriesen.

In der Mitte des mit Frost überzogenen Raums steht ein 2,70 m hoher Steintisch mit drei ebenfalls aus Stein bestehenden Stühlen in Riesengröße. Ein bauchiger, mit Runen verzierter Eisenkessel ruht auf dem Tisch. In der gegenüberliegenden Raumecke steht eine große Eisentruhe.

Falls kein Alarm ausgelöst wurde und die Steinriesen anwesend sind, füge Folgendes hinzu;

Ein Steinriese wirft gerade einen Blick in den Kessel; eine Steinriesin sitzt auf einem der Stühle.

Wenn in der Burg noch kein Alarm ausgelöst wurde, erhalten die Charaktere eine Überraschungsrunde.

Die beiden **Steinriesen** Wiglof und Hulda sind Gäste des Wolkenriesen. Sie sind besorgt, dass Blagothkus' Versuche, die Riesen zum Kampf gegen die Drachen aufzustacheln, zu verheerenden Konsequenzen führen könnten, unterstützen diesen aber trotzdem. Sie haben sich bereit-erklärt, Schäden an der Burg zu reparieren, und beteiligen sich gern an ihrer Verteidigung.

Im Augenblick nutzt Wiglof einen magischen Kessel (siehe „Schätze“) für ein Ritual der Wahrsagerei. Er hofft, den wahrscheinlichsten Ausgang von Blagothkus' Allianz mit dem Drachenkult herausfinden und so die Befürchtungen des Wolkenriesen, der Kult könnte ihn betrügen, bestätigen oder beschwichtigen zu können.

Wird Wiglof auf irgendeine Weise angegriffen, unterbricht dies sein Ritual und versetzt ihn in große Wut. Hulda ist Wiglofs Gefährtin und Leibwächterin. Sie antwortet auf jede Feindseligkeit gegenüber ihr selbst oder gegenüber Wiglof mit brutaler Gewalt.

Die Steinriesen wissen, dass die fliegende Burg aus einem Steuerturm (Bereich 19) gelenkt wird, der über den oberen Burghof zu erreichen ist. Nur Riesen dürfen diesen Turm betreten.

SCHÄTZE

Die Steinriesen sammeln kleine, jedoch vollendete Edelsteine; vor allem Amethyste, aber auch Diamanten, Opale, Rubine und Topase. Ihre Sammlung liegt, geschützt durch eine magische Energiekugel, in einer 1,80 m langen, 1,20 m hohen, 1,20 m breiten und 500 Pfund schweren Eisentruhe. Das Anheben des schweren Deckels erfordert eine Aktion und einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 12. Um die Energiekugel zu zerstören, ist der Zauber *Antimagisches Feld* oder der Zauber *Magie bannen* (SG 16) notwendig. Die 32 enthaltenen Edelsteine sind jeweils 500 GM wert; dies ergibt einen Gesamtwert des Schatzes von 16.000 GM. Die Truhe enthält auch das Maurerwerkzeug der Steinriesen. Dieses ist jedoch weder sonderlich wertvoll noch von kleineren Kreaturen benutzbar.

Der Eisenkessel wiegt 50 Pfund. Füllt man ihn mit Wasser oder einer anderen Flüssigkeit, ersetzt der Kessel die normalerweise nötigen Materialkomponenten für den Zauber *Vorahnung*. Der Kessel ist 25 GM wert.

ENTWICKLUNGEN

Die Steinriesen geben ungern Informationen heraus. Werden sie jedoch besiegt und dann entweder bedroht oder bestochen, kooperieren sie womöglich.

11. REZMIRS GEMACH

Die Tür ist stets verschlossen, und Rezmir trägt den Schlüssel bei sich. Am leichtesten kann man sie mit dem Zauber *Klopfen öffnen*, ein Charakter kann das Schloss aber auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 25 knacken. Auch eine gute Täuschung könnte funktionieren; Kultisten und Diener erscheinen hier zu jeder Tages- und Nachtzeit.

Direkt hinter der Tür liegt ein großer Teppich auf dem Eisboden. Der 3 m hohe Raum wird mit einem großen Kohlebecken beheizt. In einer Ecke steht ein großes Bett, in einer anderen ein Schreibtisch. Auf dem Schreibtisch steht eine hübsche, eisenverstärkte Truhe mit einem stabilen Vorhängeschloss.

Wenn sie nicht gerade durch einen Großalarm woandershin gelockt wurde, ist **Rezmir** (siehe Anhang B) mit zwei treuen **Wachdrachlingen** (Anhang B) hier.

Bei dem großen Teppich an der Tür handelt es sich um einen **Teppich des Erstickens**. Der Teppich wartet geduldig darauf, dass eine Kreatur auf ihn tritt; dann greift er an. Wenn sie anwesend sind, warten Rezmir und die Drachlinge ab, bis der Teppich einen Feind attackiert, ehe sie selbst angreifen.

Falls Rezmir stirbt, wird der Inhalt der Eisentruhe davon teleportiert und die Truhe bleibt leer zurück.

SCHÄTZE

An Rezmirs Schlüsselbund hängen ein Schlüssel zu diesem Raum, einer für die Truhe und einer für den Lagerraum (Bereich 13). Die Truhe ist verschlossen und auf Rezmir

REZMIR



eingestimmt, sodass ihr Inhalt im Falle des Todes der Wyrmsprecherin zum Drachenbrunnen teleportiert werden.

Das Vorhängeschloss an der Truhe kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 geknackt werden. Das Schloss ist jedoch mit einer Giftnadelfalle versehen, die zuschlägt, wenn der Wurf um 5 oder mehr misslingt. Die Nadel kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20 gefunden und mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 entschärft werden (misslingt dieser Wurf um 5 oder mehr, wird die Falle ebenfalls ausgelöst). Einer Kreatur, welche die Falle auslöst, wird Wyverngift injiziert. Sie muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 24 (7W6) Giftschaden; gelingt der Wurf, die Hälfte dieses Schadens.

Die Truhe enthält die *Schwarze Drachenmaske* (siehe Anhang C) sowie Rezmirs privaten Besitz an Edelsteinen, Schmuck und Geld. Dazu gehört eine Goldkette mit zusammenpassenden Peridotsteinen (400 GM), ein silberner Torques mit Drachenköpfen (200 GM), sechs Mondsteine (jeweils 50 GM) und 20 lose Perlen (insgesamt: 3.000 GM). Hinzu kommen 600 SM, 200 GM und 50 PM.

ENTWICKLUNGEN

Falls die Charaktere Rezmir gefangen nehmen, verweigert sie sich jedweder Kooperation. Sie stirbt lieber, als zu kapitulieren, besonders, wenn ihr Tod die *Schwarze Drachenmaske* aus den Händen ihrer Feinde hält (siehe oben). Rezmir ist eine wahre Gläubige, und das Beste, was die Charaktere erhoffen können, ist, dass ihre Gefangene vielleicht irgendwann aufhört, sie zu beschimpfen und zu beleidigen. „Eure Sache ist hoffnungslos. Meine Freunde werden euch verschlingen, und eure erbärmlichen Versuche, die Majestät Tiamats abzustreiten, werden vergebens sein.“

12. GEMACH DER ROTEN MAGIER

Die Tür dieses Raums ist unverschlossen.

Hunderte von Pferdeschädeln sind mit Nägeln an der gesamten Decke befestigt. Der Eisboden ist mit dicken Teppichen bedeckt. Überall stehen Schreibtische, Stühle und Leseputle, davon viele voller Bücher und Schriftrollen, andere tragen Trankphiole, Fleisch- und Fellstückchen und andere Dinge. Vier massige Wasserspeier stehen wie gefroren im Raum.

Hier wohnt **Rath Modar** (siehe Anhang B), ein mit dem Drachenkult verbündeter Roter Magier von Thay. Auch **Azbara Jos** ist (siehe Anhang B) ist anwesend, falls er nicht zuvor getötet oder gefangen genommen wurde. Falls beide Rote Magier anwesend sind, befinden sie sich bei Eintreffen der Charaktere gerade inmitten eines angeregten Gelehrtengesprächs, werden aber sofort still, sobald jemand anders auftaucht. Falls Rath Modar allein ist, steht er an einem Pult und liest in einem Buch (siehe „Schätze“).

Ist Azbara abwesend, kann es sein, dass Rath Modar die Charaktere für Kultisten hält. Falls die Charaktere diese Gelegenheit nutzen, um Informationen von Rath Modar zu gewinnen, kann dies über gutes Rollenspiel gelingen. Rath ist jedoch nicht dumm, und er ist ein Experte darin, Illusionen und Täuschungen zu durchblicken. Außerdem hegt er gegenüber allen Fremden ein gesundes Misstrauen, vor allem dann, wenn sie verwundet oder unpassend ausgerüstet sind.

Rath Modar ist auf der Himmelsburg, um über die Schatzladung zu wachen und um die Beschwörung Tiamats zu planen; die nötigen Beschwörungsformeln sind sehr komplex und müssen von Hunderten fähiger Zauberkünstler gesprochen werden. Rath kennt das Ziel des Kults, Tiamat zu befreien und ihren Tempel aus den Neun Höllen zu erheben. Sein eigenes Endziel ist es, mithilfe Tiamats und ihrer Drachen Szass Tam zu stürzen.

Die Pferdeschädel an der Decke sind nichts weiter als scheußliche Dekoration.

Drei der Wasserspeier sind bloß Statuen; der vierte ist jedoch ein **Gargyl**, der Rath Modar dient.

Verswindende Eiswand. Zwischen zwei Fenstern befindet sich ein 10,50 m langer, 6 m hoher Wandabschnitt, der bei Berührung für 1 Minute verschwindet. Dahinter liegt eine Landeplattform.

Bei einer drohenden Niederlage macht Rath Modar sich unsichtbar, wirkt *Fliegen* auf sich selbst, berührt die verschwindende Wand, springt von der Landeplattform und lässt Azbara Jos im Stich. Falls der Gargyl zu diesem Zeitpunkt noch am Leben ist, deckt er Raths Rückzug. Dank all dieser Dinge ist ein Entkommen Rath Modars sehr wahrscheinlich.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Charaktere mit Rath Modar oder dessen Kollegen Azbara Jos sprechen, werden sie feststellen, dass Rote Magier zu Recht den Ruf haben, arrogant zu sein. Beide sind überheblich und voll von ihrem Können überzeugt. Sie haben wenig Geduld für „Raufbolde, Schlägertypen und Söldner, die das Unvermeidliche verhindern wollen“. Beide Roten Magier spielen eine wichtige Rolle in *Aufstieg der Tiamat*. Wird einer oder werden beide getötet oder gefangen genommen, schadet dies der Fähigkeit des Drachenkults, Tiamat zu beschwören, schwer.

SCHÄTZE

Rath Modar besitzt eine *Zauberschriftrolle Dimensionstür*, eine *Zauberschriftrolle Federfall* und eine *Zauberschriftrolle Feuerball*. Er trägt einen *Zauberstecken des Feuers*.

Bei einer gründlichen Durchsuchung des Raums kommen mehrere Briefe zum Vorschein, die Severin, der oberste Anführer des Drachenkults, an Rath Modar geschickt hat. In den Briefen wird das Ausmaß der Verbindungen zwischen Roten Magiern (zumindest jenen, die auf der Seite Rath Modars stehen) und Drachenkult offenbar. Die Charaktere finden auch einige Briefe aus Thay, die klar machen, dass längst nicht alle Roten Magier die Pläne des Drachenkults gutheißen. Übergeben die Charaktere diese Briefe Leosin Erlanthar, Ontharr Frume oder einer anderen Kontaktperson in Organisationen, die gegen den Drachenkult kämpfen, belohne die Gruppe mit 1.000 EP.

Auf einem Leseputl ruht ein Buch mit dem Titel *Jenseits der Eisernen Tore*. Es beschreibt auf Infernalisches geschriebene Beschreibungen der Teufelsbeschörung; das letzte Kapitel jedoch beschreibt die Nutzung gewaltiger Beschwörungs magie und die Opferung hunderter Seelen, um den physischen Körper Tiamats aus den Neun Höllen zu befreien und in diese Welt zu bringen. Die Einzelheiten dieses Rituals stellen klar, dass es ausführlichster Vorbereitung und großer Aufwendungen bedarf – die eigentlichen Formeln und Gesänge werden jedoch nicht angegeben. Weder aus diesem Buch noch aus den anderen Schriften in diesem Raum lässt sich jedoch ein Zeitplan für die Beschwörungspläne des Kults ableiten; auch die Bedeutung des gewaltigen, vom Kult angesammelten Schatzhorts wird nicht klar. (Sowohl Rath Modar als auch Azbara Jos können bestätigen, dass der Hort zur Besänftigung Tiamats bei ihrer Ankunft bestimmt ist.)

13. LAGERRAUM

Die Tür ist verschlossen und verriegelt. Ein Charakter kann sie mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 17 öffnen. Die passenden Schlüssel sind im Besitz von Rezmir und Blagothkus.

Große Rinderhälften, Schweinehaxen sowie riesige Fässer und Kisten füllen den Raum. Es riecht nach Sackleinen, Holz und Salz.

Dieser Lagerraum enthält gewaltige Mengen von Lebensmitteln, allesamt von durchschnittlicher Qualität. Abgesehen von seiner natürlich Kühlfunktion ist der Raum nicht weiter bemerkenswert.

14. GÄSTEZIMMER

Dieser Raum ist behaglich für Bewohner in Menschengröße eingerichtet.

Verschwindende Eiswand. Ein großer Abschnitt der Wand gegenüber der Tür verschwindet auf Berührung für 1 Minute, sodass der Raum der Witterung ausgesetzt ist. Dahinter liegt eine Landeplattform.

15. KÜCHE

Hier herrscht das reine Chaos: Dutzende von Kobolden schneiden Gemüse und Fleisch, tragen Säcke mit Zutaten herum und rühren in großen Kesseln. Es könnte sich um ein Alchemielabor oder um eine Küche handeln – bei kochenden Kobolden kann man sich da nicht sicher sein.

Zwanzig **Kobolde** bereiten hier Nahrung für die anderen Burgbewohner zu. Die Küche ist voll mit Rinderhälften, ganzen Schafen, kistenweise Trockenfisch und gewaltige Mengen von Speck, Zwiebeln, Bohnen und so weiter.

Auf einem Vorsprung über dem Getümmel ruht ein **Greif**. Die Kreatur ist Blagothkus' Haustier und stellt sicher, dass die Kobolde sich benehmen. Sobald es zu einer Schlägerei kommt, werden die Kobolde von einem einzelnen Schrei aus der Höhe wieder auf Linie gebracht. Werden die Kobolde angegriffen, beschützt der Greif sie.

SCHÄTZE

Bei einer gründlichen Durchsuchung der Küche können kleine Kisten mit schwarzem Pfeffer, Zimt und Muskat gefunden werden. Jede Gewürzkiste wiegt 2 Pfund. Der Inhalt aller Kisten ist insgesamt 130 GM wert.

16. OBERER BURGHOF

Der obere Burghof stellt den wichtigsten Landebereich für Drachen, Wyverns und fliegende Zauberwirker dar, wenn die Burg sich in der Luft befindet. Tagsüber üben sich hier 2W6 **Oger** im Speerwurf. Nachts ist der Hof durch Nebel leicht verschleiert (bis zur Höhe von 9 m). Die Vampirin Sandesyl Morgia (siehe Bereich 18) patrouilliert dann hier.

Vor euch liegt ein windumtoster Burghof, umschlossen von schlanken Türmen und Mauern aus Eis.

Hier landende Charaktere müssen entweder ein Banner oder ein Abzeichen des Kults bereithalten, um es auf der Stelle vorzuzeigen; andernfalls schlagen die Oger beziehungsweise die Vampirin Alarm und greifen dann an. Die Oger in Bereich 20 gehen allen unerwarteten, lauten Geräuschen im Burghof nach.

ENTWICKLUNGEN

Falls die Charaktere verkleidet erscheinen oder sich ihren Weg über den Burghof mit Überredungskunst bahnen, werden sie (von den Ogern) zu dem Wolkenriesen Blagothkus gebracht oder (von der Vampirin) zu Rezmir.

17. DER BLAUE TURM

Der Turm aus Eis hat die blassblaue Farbe des Himmels an einem klaren Wintertag. Sein wenigen Türm schimmern im Sonnenlicht wie verspiegeltes Glas oder Kristall.

Die Tür zum Turm ist mit einem eisernen Schloss verriegelt; Blagothkus trägt den einzigen Schlüssel immer bei sich. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 geknackt werden. Zwei **Oger**, bewaffnet mit Wurfspeeren, Felsbrocken und einer Ballista stehen auf dem Turm Wache. Sie verfügen über lange Seile, mit denen sie an der Außenwand des Turms klettern können.

Im Inneren ist der Turm ein 27 m hoher hohler Zylinder. Es gibt keine Treppe oder Leiter, mit der man zur Spitze gelangen könnte. Jede Kreatur, die innerhalb des Turms das Befehlswort „Esclarotta“ ausspricht, wird zu Bereich 21 teleportiert.

ENTWICKLUNGEN

Sobald die zwei Oger auf dem Turm die Ballista abfeuern oder einige Felsbrocken herabfallen lassen, werden die anderen Oger, die Kultisten und weitgehend jeder in den Außenbereichen der Burg bald aufmerksam. Sobald ein Oger brüllt, wird Alarm geschlagen.

18. DER BRÖCKELNDE TURM

Dieser fast 30 m hohe Turm ist in einem erbärmlichen Zustand. Er hat zwei Eingänge: eine Tür am Boden, die sich nicht öffnen lässt (siehe unten), und eine funktionsfähige Tür an einem Balkon aus Eis, der in 22,50 m Höhe über dem Boden langsam zerbröckelt.

Der uralte Turm scheint sich langsam in Stücke aufzulösen. Die Fenster wurden mit Eis versiegelt, Risse ziehen sich durch Außenwand und Dach. An einer Seite des Turms hängt in 22,50 m Höhe ein verfallender Balkon.

Dies ist der Turm der **Vampirin** Sandesyl Morgia. Vor ihrem Untod war sie eine Mondelfe, die sich dem Drachenkult angeschlossen hatte. Sie gehört zur alten Garde, die schon lange vor Severins Machtübernahme aktiv war. Sie spricht gerne über ihren Dienst unter Sammaster, als der Kult noch Drachen tötete, um sie als Drakolichs wiederzubeleben. Sandesyl hält dies immer noch für den „wahren Pfad“. Sie hasst die neue Kultführung, doch die Umstände zwingen sie zur Kooperation.

Die Vampirin ist nur nachts aktiv. Dann durchstreift sie die beiden Burghöfe der Himmelsburg und hält ein Auge nach einzelnen Oger-Wachen und anderen offen, die eine Mahlzeit darstellen könnten. Wenn sie sich zu vielen Gegnern konfrontiert sieht, ruft sie zwei **Vampirbruten** (einstige Mondelfen, die ihr das Bett wärmen) an ihre Seite. Diese halten sich üblicherweise im obersten Turmgeschoss auf.

Der Turm ist dringend reparaturbedürftig. Die vielen Risse und Lücken im Eis bieten jedoch gute Kletterhilfen: Zum Erklimmen der Außenwand des Turms ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 notwendig.

Der Turm hatte einmal vier Geschosse mit 6 m hohen Decken. All diese Geschosse bis auf das oberste sind jedoch eingestürzt; dasselbe gilt für die Treppe, die entlang der Innenwand nach oben führte und diese Geschosse verband. Im Erdgeschoss liegt nun Eisgeröll 6 m hoch, sodass die Eingangstür nicht zu öffnen ist.

Balkon. Der beste Weg, in den Turm zu gelangen, führt über den Balkon. Dieser ist jedoch einsturzgefährdet: Wird er mit mehr als 150 Pfund Gewicht belastet, bricht er ab. Die Balkontür ist nicht verschlossen und führt ins Obergeschoss, das als Sandesyls Krypta dient. Ansonsten gibt es hier keine Fenster.

Sandesyls Krypta. Sandesyls Sarg ruht in der Mitte des obersten Turmgeschosses; ihre beiden Vampirbruten wachen Tag und Nacht darüber. Der Sarg enthält Grabeserde, aber keine Schätze. Eine Treppe aus Eis führt an der Innenwand einige Fuß in die Tiefe, ehe sie unvermittelt 15m über dem Geröll im Erdgeschoss endet.

SANDESYL MORGIA



BRYAN SYME

19. STEUERTURM

Blagothkus hat die Tür zu diesem Turm mit einem *Arkanen Schloss* gesichert. Jeder Riese kann die Tür jederzeit öffnen; auch der Zauber *Klopfen* hilft. Steht beides nicht zur Verfügung, ist es quasi unmöglich, die Tür aufzubrechen: Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 70 wäre nötig.

Vom Erdgeschoss führt eine Eistreppe nach oben. Decke und Wände der Kammer, in der die Treppe endet, glitzern und glänzen: Überall sind Juwelen. Ihr seht glühende Mondsteine, daumengroße Smaragde, silbrige Zauberstäbe aus Mithral und merkwürdige Sphären, gehüllt in Türkis und Gold. Weiterhin gibt es in den Wänden Dutzende von Kupferhebeln und Goldkugeln. Einen Moment, nachdem ihr die Kammer betreten habt, scheinen die Wände zu verschwinden. Ihr erhaltet einen perfekten Blick in alle Richtungen, als wären keine Burg und keine Wolken um euch herum. Mehr als ein Dutzend weiße Runen erscheinen in der Luft und schweben im Raum herum, als seien sie Schneeflocken.

Dies ist der Steuerungsraum der Burg. Solange sich hier niemand aufhält, steht die Burg unter der Kontrolle von Esclarottas Geist, der mit mächtiger, nicht zu bannender Magie an die Festung gebunden ist. Wird eine der leuchtenden Runen berührt, übermittelt sie einen bestimmten Befehl an Esclarottas Geist. Ein Charakter, der Zwergisch oder Riesisch versteht, kann die Befehlsrunen interpretieren.

BEFEHLSRUNEN

Es gibt achtzehn Befehlsrunen.

Ablegen. Die Burg ist nicht mehr verankert.

Alarm. Ein Geräusch wie ein lautes Windheulen alarmiert alle Kreaturen in der Burg, die nicht taub sind.

Ankern. Die Burg hält ihre Position in der Luft oder am Boden. Sie wird von Wind und Sturm nicht beeinflusst.

Drehung gegen den Uhrzeigersinn. Die Burg dreht sich langsam gegen den Uhrzeigersinn; eine volle Umdrehung dauert 1 Minute.

Drehung im Uhrzeigersinn. Die Burg dreht sich langsam im Uhrzeigersinn; eine volle Umdrehung dauert 1 Minute.

Enthüllen. Nebel, der die Burg umhüllt, löst sich auf. Leicht verschleierte Bereiche werden nach 1 Minute klar, komplett verschleierte Bereiche werden nach einer Minute leicht verschleiert, nach einer weiteren Minute klar.

Entwarnung. Ein Geräusch wie ein lautes Flüstern signalisiert das Ende einer Gefahr.

Heimat. Die Burg kehrt zu ihrem Ursprungsort im Grat der Welt (einem eisigen Gebirge im hohen Norden) zurück.

Nord, Süd, Ost und West. Die Burg bewegt sich in die festgelegte Himmelsrichtung. Berührt man zwei Runen gleichzeitig, kann die Burg sich auch in andere Richtungen bewegen; die Nord- und die Ost-Runen gemeinsam bewegen die Burg etwa Richtung Nordosten.

Sinken. Die Burg sinkt mit 3 m pro Runde hinab.

Treiben. Die Burg lässt sich vom Wind treiben und steht effektiv unter niemandes Kontrolle.

Steigen. Die Burg steigt mit 3 m pro Runde in die Höhe.

Sturm. Die Wolken rund um die Burg werden dunkel und aufgewühlt; innerhalb von 1 Minute werden sie zu grolenden Gewitterwolken. Innerhalb dieser Minute kann die Windstille-Runen nicht aktiviert werden. Sobald die Gewitterwolken vollständig geformt sind, kann die Kreatur, die die Sturm-Runen aktiviert hat, solange sie sich im Steuerungsraum aufhält, eine Aktion nutzen, um einen Blitzschlag auszulösen. Der Blitzschlag hat eine Reichweite von 300m

und kann eine Kreatur oder ein nicht-getragenes Objekt zum Ziel haben, das die auslösende Kreatur sehen kann. Eine Kreatur, die zum Ziel des Blitzschlags wird, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, nimmt die Kreatur 22 (4W10) Blitzschaden. Ein nicht-getragenes Objekt, das zum Ziel des Blitzschlags wird, erleidet den Schaden einfach (kein Rettungswurf).

Verschleiern. Rund um die Burg materialisiert sich Nebel. Nach einer Minute sind alle Objekte und Kreaturen in Außenbereichen im Radius von 30 m um die Burg komplett verschleiert; alle Objekte und Kreaturen in Innenräumen sind leicht verschleiert.

Windstille. Die Gewitterwolken rund um das Schloss lösen sich in 1 Minute auf. In dieser Zeit kann die Sturm-Rune nicht aktiviert werden.

ESCLAROTTA

Im Prinzip kann jeder die Befehlsrunen benutzen. Die tatsächliche Kontrolle über die Burg hat jedoch der Geist der Wolkenriesin Esclarotta. Sie kann Personen „ausschließen“, welche die Befehlsrunen missbrauchen. Die Befehlsrunen reagieren auf die Berührung ausgeschlossener Personen schlicht nicht mehr.

Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegt, spürt, dass hier eine Intelligenz am Werk ist. Man kann versuchen, mit Esclarottas Geist zu kommunizieren, indem man sie im Inneren dieses Turms beim Namen ruft. Esclarotta ist eine gute Seele. Die Kultisten, der Drache, die Wyverns und die Kobolde an Bord ihrer geliebten Burg verstören sie, und es verlangt sie nach Informationen darüber, was ihr Ehemann im Schilde führt. Bitten an Esclarottas Geist werden erfüllt, wenn die bittende Kreatur einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 14 ablegt. Die bittende Kreatur erhält Vorteil bei diesem Wurf, wenn sie Riesisch spricht. Versucht jemand, den Steuerungsraum zu zerstören, aktiviert Esclarotta die Alarm-Rune. **Blagothkus** (siehe Anhang B) trifft daraufhin nach 3 Runden mit zwei **Ogern** (seinen Leibdienern) ein.

Falls Blagothkus an Bord der Burg zu Tode kommt, wird Esclarottas Geist durch den seinen verdrängt. Blagothkus' Geist bringt dann die Burg zum Absturz, damit diese nicht in Feindeshand fällt (siehe „Entwicklungen“).

SCHÄTZE

Falls die Charaktere nicht anders können, als die wertvollen Kontrollsysteme auseinanderzunehmen, können sie an einige Handvoll Smaragde, Türkise und Mondsteine, einen riesigen Brocken Jade, ein paar kleine Stücke Bernstein sowie einige große Stücke Mithral gelangen, im Gesamtwert von 10.000 GM.

Dadurch verliert die Burg die Fähigkeit, gelenkt zu fliegen, Wettereffekte zu erzeugen und so weiter. Sie wird dann von starken Winden in Richtung Norden getrieben, wo sie schließlich am Miklos-Gletscher im Grat der Welt bruchlandet. Die Reparatur des Kontrollmechanismus erfordert ausgesprochen lange, schwierige und teure Arbeit – oder den Zauber *Wunsch*.

ENTWICKLUNGEN

Abhängig von den Handlungen der Charaktere und mehrerer NSC könnte es zum Absturz der Burg kommen.

Blagothkus lässt die Burg abstürzen. Wird der Wolkenriesen getötet, tritt sein Geist an die Stelle des Geistes seiner Ehefrau im Steuerungsraum. Wutentbrannt rächt er seinen eigenen Tod, indem er die Burg nach Norden längt und auf dem Miklos-Gletscher im Grat der Welt abstürzen lässt.

„Weitere Informationen zum Schicksal der Himmelsburg findest du in *Aufstieg der Tiamat*.“

Falls der Drache getötet und die Kultisten besiegt werden, sammelt Rath Modar alle Kräfte an Bord, die dem Kult noch zur Verfügung stehen, und tötet Blagothkus. Dabei weiß er sehr wohl, dass der Tod des Wolkenriesen zum Absturz der Burg führen wird (siehe oben). Rath Modar nutzt dann den Zauber *Fliegen*, um zu entkommen.

Die Charaktere erobern die Burg. Falls die Abenteurer sich mit Blagothkus anfreunden und Kultisten und Drache vertreiben, dürfen sie die Burg überallhin steuern. Damit ziehen sie jedoch die Aufmerksamkeit jedes feindlich gesinnten Drachen auf sich. Rath Modar und die Vampirin Sandesyl, so sie noch an Bord sind, werden alles tun, um den Charakteren einen Strich durch die Rechnung zu machen.

Falls Blagothkus der Herrscher über die Burg bleibt, beschließt er, die Riesen zu besuchen. Er lenkt die Himmelsburg nach Norden in die Nähe des Grats der Welt.

20. OGERQUARTIER

Falls die Charaktere die Bewohner dieses Raums überraschen, liegt Folgendes vor:

Eine Horde von Ogern schläft in dieser unmöblierten Kammer auf Bergen aus Tierfellen.

Solange sie nicht durch einen Alarm oder eine andere Störung anderswo hingelockt werden, schlafen in diesem wenig bemerkenswerten Gebäude zwölf **Oger**.

SCHÄTZE

Alle Oger besitzen kleine Mengen von Gold und Silber in Beuteln, Säcken und Truhen. Wenn die Charaktere 30 Minuten mit der Durchsuchung des Ogerquartiers verbringen, finden sie 800 SM und 300 GM.

Legt ein Abenteurer einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20 ab, findet er, eingeklemmt in einem Spalt, einen einzelnen, blassblauen Saphir im Wert von 500 GM.

ENTWICKLUNGEN

Von gefangen genommenen, bezauberten oder beschwatzten Ogern erhalten die Charaktere nur wenige Informationen. Die Oger dienen dem Wolkenriesen Blagothkus (dessen Ehefrau vor einigen Jahren getötet wurde). Sie wissen, dass der Riese zurzeit mehrere Gäste hat, darunter „der Makjer in roten Klamott'n“ (Rath Modar), „die Drach'nfrau“ (Rezmir) und ein „großer weißer Drache in'n Höhl'n“. Für jeden erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 19 teilen die Oger darüber hinaus eine der folgenden Informationen:

- Die Himmelsburg wird nachts von einer Vampirin bewacht. Diese ernährt sich – zu deren Verdruss – manchmal von Ogern.
- Der Kult nutzt die Burg, um wichtige Orte zu erreichen, zu denen keine Straßen oder Portale führen. Die Oger wissen nicht wirklich, wo sich diese Orte befinden. Sie können nur grob beschreiben: „die grünen Wälder“, „das Moorland“ und „die alten Berge“.
- Der Nebel um die Burg und deren Navigation werden durch die Magie des Wolkenriesen kontrolliert. Ohne den Riesen fliegt die Burg nicht.

Der dritte Punkt ist falsch. Blagothkus hat es seinen Ogern jedoch so gesagt, und die Oger glauben ihm.

21. ESCLAROTTAS GRAB

Zu diesem Einschluss im Eis gibt es keine offensichtlichen Zugänge. Eine Kreatur kann jedoch aus Bereich 17 hierher teleportiert werden.

Du erscheinst in einer ovalen Höhle, die in das massive Eis geschnitten wurde. Du siehst keinen Ausgang. Die Decke ist 9 Meter hoch und hängt voller Eiszapfen. Abgebrochene Eisstücke liegen um den großen Sarkophag aus weißem Marmor herum, der sich in der Mitte der Kammer befindet. Der Deckel des Sarkophags ist die bildhauerische Darstellung einer Riesin mit langem, wallendem Haar.

Der Sarkophag ist 6 m lang, 3 m breit und 3 m hoch. Zwergische Runen in seinem Sockel buchstabieren den Namen ESCLAROTTA. Um den Deckel des Sarkophags wegzuschieben, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 30 notwendig. Im Sarkophag ruhen die sterblichen Überreste von Blagothkus' Ehefrau. Es sind keine Schätze mit ihr begraben.

Jede Kreatur, die innerhalb des Turms den Namen „Blagothkus“ ausspricht, wird augenblicklich zum Erdgeschoss von Bereich 17 teleportiert.

22. TURM DES WOLKENRIESEN

Dieser 21 m hohe Turm hat eine Brüstung auf dem Dach und zwei unverschlossene Türen im Erdgeschoss. Er hat keine Fenster. Im Inneren hat der Turm zwei Geschosse, jeweils mit 9 m hoher Decke. Eines aus dem Eis gemeißelte Treppe an der Innenseite der Außenwand verbindet die Geschosse.

Falls die Charaktere keine Anstrengungen unternehmen, um ihre Annäherung an den Turm zu verbergen, werden sie von den Ogern auf dem Dach gesehen.

TURMDACH

Auf dem Turmdach stehen drei **Oger** Wache. Sie verfügen dort über eine Ballista. Für Einzelheiten siehe Bereich 6B.

ERDGESCHOSS

Hinter beiden Eingangstüren ist ein silbernes Glockenspiel angebracht. Wird eine Tür geöffnet, erklingen die Glocken und alarmieren die Bewohner des Turms.

An der Wand führt eine Treppe nach oben zu einem Treppenabsatz mit Tür. Der Raum enthält robuste Holzmöbel in Riesengröße, darunter ein Tisch mit vier Stühlen. Die Wände sind mit ins Eis geschnitzten Bildern verziert, die eine Armee aus Hügel-, Frost-, Feuer-, Stein- und Wolkenriesen zeigen.

Das Erdgeschoss wird von vier **Ogern** bewacht. Sie tragen schicke, federgeschmückte Helme, mit denen ihre Stellung als Mitglieder von Blagothkus' „Ehregarde“ hervorgehoben wird. Diese simple Belohnung hält die Oger aufmerksam und loyal, da sie wissen, dass der Wolkenriese ihre Helme jederzeit wegnehmen und jemand anderem geben könnte.

OBERSCHOSS

Falls die Oger auf dem Dach oder die im Erdgeschoss Alarm schlagen, kann Blagothkus nicht überrascht werden.

Die Wände dieses Raums sind mit ins Eis geschnitzten Bildern verziert, auf denen Wolkenriesen zu sehen sind, die auf riesigen Vögeln reiten. Ein gigantisches Bett beherrscht den Raum; sein Kopfbrett besteht aus zu Wolken geformtem Eis. Auf dem Bett liegt ein Haufen von Bärenpelzen, am Fußende stehen zwei große Holztruhen.

Ein blauhäutiger Riese sitzt im Schneidersitz auf dem Boden, während zwei Oger sein schneeweißes Haar kämmen. Der baumhohe Morgenstern des Riesen lehnt in dessen Reichweite am Bett.

Blagothkus (siehe Anhang B) und die beiden **Oger** (seine Leibdiener) sind nicht die einzigen Bewohner des Raums. Mit einer Bonusaktion in seiner Runde kann Blagothkus einen **Luft-elementar** beschwören, der mit Magie an den Raum gebunden ist. Der Elementar gehorcht dem Riesen, kann jedoch den Raum nicht verlassen. Er bleibt, bis sein Meister ihn entlässt.

Die begriffsstutzigen Oger sind keine besonders gewandten Gesprächspartner. Trotzdem plaudert Blagothkus in ihrer Gegenwart gern über seine Sorgen, dass der Drachenkult versuchen könnte, die Kontrolle über die Himmelsburg an sich zu bringen. Die Oger sind ratlos und sagen dazu nichts Sinnvolles. Gerissene Charaktere können Zwietracht säen, indem sie die Ängste des Riesen verstärken (siehe „Mit dem Wolkenriesen verhandeln“ oben). Ein Alarm oder das plötzliche Erscheinen der Charaktere schreckt Blagothkus auf, woraufhin er zu seiner Waffe greift. Falls die Charaktere vorgeben, Kultisten zu sein, ist Blagothkus wütend, greift sie jedoch nicht an, solange sie ihn nicht weiter provozieren. Die Oger beschützen ihren Meister mit ihrem Leben.

SCHÄTZE

Die Truhen sind unverschlossen und randvoll mit Silber- und Goldmünzen (insgesamt 12.000 GM). Eine der Truhen enthält außerdem einen *Nimmervollen Beutel* sowie Goldbarren (Gesamtwert 4.000 GM) und Silberbarren (weitere 4.000 GM).

ENTWICKLUNGEN

Falls die Charaktere sich Blagothkus ergeben, fragt dieser nach ihren Namen, ihren Zugehörigkeiten und Plänen. Machen die Charaktere klar, dass sie Feinde des Kults sind, sagt der Riese: „Mit denen werde ich schon fertig. Aber für alle Fälle: Ihr müsst wissen, dass sie es völlig ernst meinen, den Drachen wieder eine Machtposition an der Schwertküste zu verschaffen. Könnt ihr euch das vorstellen? Eine Frechheit!“ Wenn die Charaktere den Riesen auf ihre Seite ziehen, schließt dieser sich in Bereich 19 ein und lenkt die Burg nach Norden, während die Abenteurer sich um die Kultisten und den Weißen Drachen kümmern.

Versucht jemand, ihm die Kontrolle über die Burg zu entreißen, begibt Blagothkus sich zum Steuerungsturm und versucht, die Burg im Grat der Welt abstürzen zu lassen; siehe Bereich 19 für Einzelheiten. Wird Blagothkus getötet, übernimmt sein Geist die Kontrolle über die Burg; das Ergebnis ist dasselbe.

23. GÄSTEZIMMER FÜR RIESEN

Diese Räumlichkeiten wurden speziell für Gäste in Riesengröße eingerichtet und sind entsprechend möbliert.

Verswindende Eiswand. In jedem dieser Räume verschwindet ein großer Abschnitt der Außenwand für 1 Minute, wenn man ihn berührt. Dahinter befindet sich eine Landeplattform. Vor langer Zeit nutzten Riesen diese Plattformen, um ihre Reit-Rochs hier zu landen.

24. GESINDEQUARTIER

Auf vielen kleinen Haufen aus Bettwäsche, Fellen und Stoff versuchen zwanzig **Kobolde** hier, Schlaf zu finden. Sie sind völlig erschöpft und ignorieren die Charaktere, solange keine unmittelbare Gefahr von diesen ausgeht. Die Kobolde haben keine Schätze.

Charaktere, die den Kobolden Fragen stellen, können einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 12 ablegen. Falls die Charaktere als Kultisten verkleidet sind und diese Rolle einigermaßen überzeugend darstellen, müssen sie keinen Wurf ablegen.

Jeder erfolgreiche Wurf bringt eine der folgenden Informationen zutage. Sobald der erste Wurf eines Charakters misslingt, werden alle Kobolde von ihrer Furcht vor den Kultisten übermannt und sagen kein Wort mehr. Wenn die Abenteurer dennoch weiter Druck auf die schweigenden Kobolde ausüben, schreien diese nach Hilfe und flehen um Gnade – völlig nutzlos.

- Eine Elfenvampirin lebt im zerbröckelnden Turm (Bereich 18).
- Blagothkus spricht noch immer mit seiner verstorbenen Gattin, deren Geist der Pilot und Beschützer der Burg ist. Wenn der Riese stirbt, wird die Burg all ihre Magie verlieren.
- Die „Kultdrachenmenschen“ verstehen Drachen nicht so, wie Kobolde es tun. Drachen sind schöne, aber griesgrämige Kreaturen. Die Kultisten sagen, dass der große Schatz in der Burg für die Königin der Drachen ist, damit sie nicht griesgrämic ist.
- Ein Magier in rotem Gewand arbeitet mit den Kultisten zusammen. Kobolde dürfen sein Zimmer (Bereich 12) nicht betreten.
- Der Weiße Drache Wolkenjäger liebt gefrorenes Fleisch. Man wirft es in die Kaverne (Bereich 25) und läuft, so schnell man kann.

25. HAUPTKAMMER

Der „Kern“ der Burg ist mit Tunneln durchzogen, die an mehreren Stellen die Oberfläche erreichen. Glazhael Wolkenjäger, der Weiße Drache, nutzt einen breiten, trichterförmigen Durchgang, um die Kavernen zu betreten oder zu verlassen. Der Durchgang wird enger, je weiter er sich der Hauptkammer nähert, in welcher der Schatzhort des Kults liegt.

Wenn die Charaktere die Tunnel erforschen, lies folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder:

Die blauen Eiswände sind teilweise transparent, sodass einige Dinge zum Vorschein kommen, die darin eingefroren sind. Ihr seht Münzen, Helme, Nutztiere, eine Handvoll Kobolde und einen oder zwei Oger. Der Tunnelboden ist von Reif bedeckt, der bei jedem Schritt knirscht.

Sobald die Charaktere die Hauptkammer erreichen, lies vor:

Alle Tunnel scheinen zu einem gemeinsamen Knotenpunkt zu führen – einer glitzernden Eiskaverne, mit gezackten Wänden und Eiszapfen, so groß wie Stalaktiten. Die große Kammer hat zwei Ebenen. Die obere Ebene ist ungefähr oval und endet in einer fast senkrechten Böschung, welche die untere Ebene überblickt. Diese liegt 9 Meter tiefer und enthält einen gewaltigen Haufen von Wertsachen, der von einer dünnen Eisschicht überzogen ist. An der Decke über dem Schatzhort hängt ein riesiger Weißer Drache, die Flügel eng am Körper angelegt und die Klauen tief im Eis vergraben.

Glazhael ist ein **Ausgewachsener Weißer Drache**. Er tut seinen Teil für den Aufstieg Tiamats und hofft, dass die Königin der bösen Drachen ihn dafür mit unbeschreiblicher Macht belohnen wird. Er ist jedoch zugegebenermaßen nicht der Allerhellste. Besucher ordnet er in eine von zwei Kategorien ein: Diener (die ihm Futter bringen) und Feinde (die ihm kein Futter bringen). Glazhael ist einfach nur stolz darauf, diesen Schatz für Tiamat beschützen zu dürfen, seine ruhmreiche und perfekte Königin. Außer mit Talis spricht er selten mit Kultisten; Rezmir und den anderen misstraut er.



BLAGOTHKUS

Falls die Charaktere ein Gespräch mit Glazhael anfangen, hält er eine pompöse Rede über die Überlegenheit der Drachen über Menschen, Zwerge und so weiter.

Falls die Charaktere dem Drachen in haarsträubendem Ausmaß schmeicheln, hört dieser sich alles an, was nach kriecherischer, sklavischer Gefügigkeit klingt. Er bietet im Gegenzug jedoch nichts. Er wird lediglich großzügig das Leben derer schonen, die ihm Tribut in Form von Schätzen oder Nahrung zollen. Wer ihn herausfordert, wird zum Ziel seiner Odemwaffe.

Im Kampf hängt sich Glazhael so oft wie möglich an die Decke und nutzt zunächst seinen Kälteodem und seine Furchterregende Präsenz. Sollte das nicht ausreichen, um die Charaktere in die Flucht zu schlagen, greift der Drache solange im Nahkampf an, bis sein Kälteodem wieder aufgeladen ist. Fallen seine Trefferpunkte unter 40, flieht Glazhael. Wenn er seine Flügel anlegt, kann er sich auch durch die engsten Tunnel bewegen. Sobald er das Freie erreicht, alarmiert er den Rest der Burg, indem er auf Drakonisch ruft: „Sie haben es auf den Schatz abgesehen!“

Gerissene Charaktere können den Drachen in einen engen Tunnel locken, wo ihm nicht viel Raum zum Manövrieren bleibt. Der Drache hat dann Nachteil auf seine Nahkampfangriffswürfe.

SCHÄTZE

Wenn die Charaktere den Schatzhort untersuchen, lies vor:

Gold, Silber Kupfer und Edelsteine bedecken den Kavernenboden wie ein Teppich. Alles ist von einer Schicht Eis umhüllt. Ihr seht auch dutzende alte Knochen und Schädel von Menschen im Eis.

Der Schatzhort ist mit Eis bedeckt. Um es zu schmelzen, sind entweder mehrere Feuerzauber oder eine Mischung aus mehreren Lagerfeuern und langer Wartezeit nötig. Der Hort enthält 500.000 KM, 100.000 SM, 5.000 GM, eine Truhe mit 800 PM sowie 21 kleinen Saphiren von jeweils 300 GM Wert, einen tiefgefrorenen *Trank der gasförmigen Gestalt*, ein *Langschwert +1*, einen *Langbogen +1*, eine *Lederrüstung +1* und *Armschienen der Verteidigung*.

ENTWICKLUNGEN

Wenn der Drache getötet wird, suchen die Kultisten wutentbrannt nach sofortiger Vergeltung. Die wichtigsten Kultführer auf der Himmelsburg werden die Oger rufen, die Vampirin wecken und die Roten Magier auffordern, die Eindringlinge ausfindig zu machen. Wenn die Charaktere nach dem Tod des Drachen hierbleiben, bleibt die ganze Burg in höchster Alarmbereitschaft, bis sie gefunden und getötet worden sind.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Der Absturz oder die Eroberung der Himmelsburg markiert das Ende von *Hort der Drachenkönigin*. Wenn du die Meilenstein-Regel für den Charakterfortschritt nutzt, erreichen die Charaktere bei Abschluss des Abenteuers die 8. Stufe. Durch die Aufdeckung der Pläne des Kults und die Erbeutung eines großen Schatzhorts haben sie den Erfolgchancen des Drachenkults einen schweren Schlag zugefügt. Möglicherweise haben sie auch wichtige Kultführer getötet oder gefangen genommen. Doch das ist noch längst nicht das Ende der Geschichte. Der Kult wird seinem Plan, die fünfköpfige Königin aus den Neun Höllen zu befreien, weiter nachgehen – der Verlust schnöden Reichtums hält echte Fanatiker nicht auf.

Aufstieg der Tiamat behandelt den Versuch der endgültigen Zerschlagung des Drachenkults, für welchen große Stärke und großer Mut vonnöten sind. Die Charaktere begeben sich in immer größere Gefahren, wenn sie an Orten wie dem Treibeismeer oder den Schlangenhügeln nach Verbündeten suchen.

Wenn die Charaktere nicht weitermachen, wird der Drachenkönigin vielleicht doch noch die Herrschaft über die Reiche der geringeren Kreaturen zufallen. Es steht viel auf dem Spiel, wenn sich die Tore der Neun Höllen öffnen und der geschuppte Tod mit Reißzahn und Feuer daraus hervordringt.

Der Konflikt erreicht seinen Höhepunkt am Drachenbrunnen, wenn die Charaktere und ihre mühsam erworbenen Verbündeten im Kampf bis zum Tod auf Tiamat und ihre mächtigsten Schergen stoßen.



MASKE DER
DRACHENKÖNIGIN

ANHANG A: HINTERGRÜNDE

Dieser Anhang stellt Spielern gute Wege zur Verfügung, Charaktere mit interessanten Verbindungen zu den Geschehnissen von *Hort der Drachenkönigin* zu erstellen.

HINTERGRUNDSCHABLONE

Die folgende Hintergrundschaablone passt auf jeden Charakterhintergrund, den du wählst oder selbst kreierst. Du kannst eine oder alle Optionen deines Hintergrunds durch eine oder mehr der folgenden Optionen ersetzen oder ergänzen. Jeder Abschnitt beschreibt, ob er deinen Hintergrund ersetzt oder ergänzt.

WAS BISHER GESCHAH ...

Mit zunehmendem Wagemut des Drachenkults haben seine Aktionen Aufmerksamkeit erregt. Dein Charakter ist auf die eine oder andere Weise über die Intrigen des Kults gestolpert oder hat eine Verbindung mit Drachen. Die folgende Liste stellt dir Bindungen zur Verfügung, die auf die vorliegende Kampagne zugeschnitten sind. Du kannst sie anstelle der oder zusätzlich zu den Bindungen nutzen, die du aus deinem Hintergrund gewählt (oder dir dafür ausgedacht) hast.

BINDUNG (W10)

1. Der Wandermönch Leosin Erlanthar rettete einst dein Leben. Er hat dir Nachricht geschickt, ihn dringend in einer kleinen Stadt namens Grönnest zu treffen. Es scheint die Zeit gekommen zu sein, deine Lebensschuld zu begleichen.
2. Als raubbrennende Orks deine Familie aus ihrer Heimat vertrieben, wurdet ihr von den Bewohnern Grönnests willkommen geheißen. Wer Grönnest bedroht, ist dein Feind.
3. In jeder fünften Nacht durchlebst du eine Reihe von apokalyptischen Träumen. Die Welt wird von kalten, erstickenden Dämpfen, Blitzstürmen, Säurewellen und schrecklichen Feuern vernichtet. Der Traum endet ein jedes Mal mit zehn bösen Augen, die dich aus der Dunkelheit anstarren. Du empfindest den unerklärlichen Drang, nach Grönnest zu reisen. Vielleicht wartet dort die Lösung dieses Traumrätsels.
4. Ontharr Frume, ein reisender Krieger und Verfechter des Guten, ist dein Freund und Mentor. Er hat dich gebeten, nach Grönnest zu reisen, um Gerüchten über zunehmende Aktivität von Drachen nachzugehen.
5. Dir sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass deine Kindheitsfreundin, die Halbhelfe Talis, von Drachenkultisten verschleppt worden sei. Deine Recherchen über den Kult haben dich ins Städtchen Grönnest geführt. Du musst deine Freundin retten!
6. Normalerweise sind Leute beeindruckt, dass du das Enkelkind eines berühmten Drachentöters bist. Doch vor einem Zehntag wurdest du von einer Bande von Raufbolden aufgemischt. Du kamst gerade so mit deinem Leben davon, doch bei deiner Flucht riefen sie dir noch hinterher: „Der Drachenkult vergisst nie und findet immer Vergeltung!“ Du hoffst, dich in einem verschlafenen Örtchen namens Grönnest verstecken zu können, bis Gras über die Sache gewachsen ist.
7. Auf dem Sterbebett beichtete dein Vater dir, dass er sich mit einer Gruppe namens „Drachenkult“ eingelassen hatte. Sie bezahlten ihn, damit er für sie Waren über die ganze Schwertküste schmuggelte. Von Schuld zerfressen bat er dich, Nachforschungen über den Kult anzustellen und die schlechten Dinge ungeschehen zu machen, die er womöglich mitverursacht hat. Er riet dir, deine Suche in einer Stadt namens Grönnest aufzunehmen.

8. Die Drachen haben alles vernichtet, was dir wichtig war. Sie töteten deine Familie und zerstörten deine Heimat. Dir ist nichts geblieben als das, was du auf dem Rücken trägst, und die schreckliche Narbe der beinahe tödlichen Wunde, die du beim Angriff erlitten hast. Du suchst nach Rache.
9. Du und deine Familie waren Mitglieder des Drachenkults, bis eure Rivalen eure Auslöschung arrangierten. Deine Angehörigen wurden massakriert, doch du entkamst und wirst für tot gehalten. Deine Zeit der Rache ist gekommen! Deine Todesliste enthält drei Namen: den menschlichen Kultist Frulam Mondath, einen Halbork namens Sumpfglück und eine Halbdrachin namens Rezmir. Du bist nach Grönnest gereist, da du weißt, dass der Ort als nächstes auf der Zielliste des Kults steht.
10. Du hast ein Geheimnis. Du warst einst ein Golddrache im Dienste Bahamuts. Aufgrund deines Stolzes und deiner Eitelkeit beschloss Bahamut jedoch, dir eine Lektion zu erteilen. Jetzt bist du in einem schwachen, humanoiden Körper gefangen, und die Erinnerungen an dein früheres Leben sind nur mehr vage Schatten. Nur an eines erinnerst du dich voller Klarheit: an Bahamuts Befehl, in die Welt hinauszugehen und deine Hingabe zur Sache des Guten zu beweisen. Wenn du dich als würdig erweist, wirst du nach deinem Tod in deiner wahren Gestalt an die Seite Bahamuts zurückkehren.

OPTIONALE MERKMALE

Im Folgenden findest du zwei optionale Merkmale, die du anstelle des Merkmals deines Hintergrunds auswählen kannst.

OPTIONALES MERKMAL: DRACHENKULT-INFILTRATOR

Du hast die Reihen des Drachenkults infiltriert. Nachdem du die Organisation recht lange ausspioniert hast, bist du mit ihrem Innenleben und ihren Bräuchen vertraut. Du verfügst über eine zweite Identität als Initiant des Kultes. Du kannst dich problemlos als einfacher Soldat oder Diener ausgeben.

OPTIONALES MERKMAL: DRACHENKUNDLER

Du forschst seit vielen Jahren über Drachen und deren Wissen. Du kannst von Drachen genutzte oder errichtete Örtlichkeiten automatisch identifizieren; dasselbe gilt für Drachenschuppen und -eier. Wenn dir ein Wurf auf Intelligenz, um dich an Wissen über Drachen zu erinnern, misslingt, kennst du eine Person oder ein Buch, die oder das du zurate ziehen kannst; es sei denn, der SL entscheidet, dass das Wissen unbekannt ist.

ANHANG B: MONSTER

AZBARA JOS

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +5, Wei +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +3, Täuschen +2

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Besondere Ausrüstung. Azbara besitzt zwei Zauberschriftrollen der Magierrüstung.

Machtvolle Zaubertricks. Wenn Azbara einen Hervorrufungszaubertrick wirkt und sein Ziel damit verfehlt, oder wenn dem Ziel des Zaubertricks der Rettungswurf gelingt, erleidet das Ziel durch den Zaubertrick trotzdem die Hälfte des Schadens, aber keinen weiteren Effekt.

Zauberformen. Wenn Azbara einen Hervorrufungszauber wirkt, der andere Kreaturen, die er sieht, zu einem Rettungswurf zwingt, kann er eine Anzahl von Kreaturen in Höhe des Zaubersgrads + 1 auswählen. Diesen Zielen gelingt der Rettungswurf automatisch. Wenn ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass die Kreatur halben Schaden durch den Zauber erleidet, erleidet sie stattdessen gar keinen.

Zauberwirken. Azbara ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Azbara hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): Kältestrahl, Magierhand, Schockgriff, Taschenspielerie
1. Grad (4 Zauberplätze): Donnerwoge, Magisches Geschoss, Nebelwolke, Schild
 2. Grad (3 Zauberplätze): Nebelschritt, Sengender Strahl, Unsichtbarkeit
 3. Grad (3 Zauberplätze): Feuerball, Gegenzauber, Magie bannen

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

BLAGOTHKUS

Riesiger Riese (Wolkenriese), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Trefferpunkte 138 (12W12 + 60)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +6, Cha +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Einschüchtern +6, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Blagothkus kann von Natur aus folgende Zauber wirken (Rettungswurf-SG 15), wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Jeweils 3/Tag: Nebelwolke, Schweben

Scharfer Geruchssinn. Blagothkus erhält Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Zauberwirken. Blagothkus ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Blagothkus hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): Licht, Magierhand, Taschenspielerie
1. Grad (4 Zauberplätze): Identifizieren, Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild
 2. Grad (3 Zauberplätze): Nebelschritt, Windstoß, Zerbersten
 3. Grad (2 Zauberplätze): Fliegen, Blitz

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Blagothkus greift zweimal mit seinem Morgenstern an.

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 21 (3W8 + 8) Stichschaden.

DRACHENFLÜGEL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Täuschen +3

Schadensresistenzen Eine der folgenden: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Drachenfanatiker. Der Drachenflügel hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände Verängstigt und Bezaubert. Solange der Drachenflügel einen Drachen oder einen freundlich gesonnenen, ranghöheren Drachenkult-Kultisten sehen kann, ignoriert er die Zustände Verängstigt und Bezaubert.

Eingeschränkte Flugfähigkeit. Der Drachenflügel kann eine Bonusaktion verwenden, um bis zum Ende seines Zuges eine Flugbewegungsrate von 9 m zu erhalten.

Rudeltaktik. Der Drachenflügel hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Drachenflügels innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Vorsprung des Fanatikers. Einmal pro Zug verursacht der Drachenflügel zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil bei dem Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drachenflügel greift zweimal mit seinem Krummsäbel an.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Schaden der Schadensart, gegen die der Kultist Schadensresistenz hat.

DRACHENKLAUE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Täuschen +3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Drachenfanatiker. Die Drachenklaue hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände Verängstigt und Bezaubert. Solange die Drachenklaue einen Drachen oder einen freundlich gesonnenen, ranghöheren Drachenkult-Kultisten sehen kann, ignoriert sie die Zustände Verängstigt und Bezaubert.

Rudeltaktik. Die Drachenklaue hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Drachenklaue innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Vorsprung des Fanatikers. Einmal pro Zug verursacht die Drachenklaue zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil bei dem Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drachenklaue greift zweimal mit ihrem Krummsäbel an.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.

DRALMORRER GRAUBORN

Mittelgroßer Humanoider (Hochelf), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Beschlagnahmte Lederrüstung)

Trefferpunkte 52 (7W10 + 14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Rettungswürfe Str +6, Kon +4

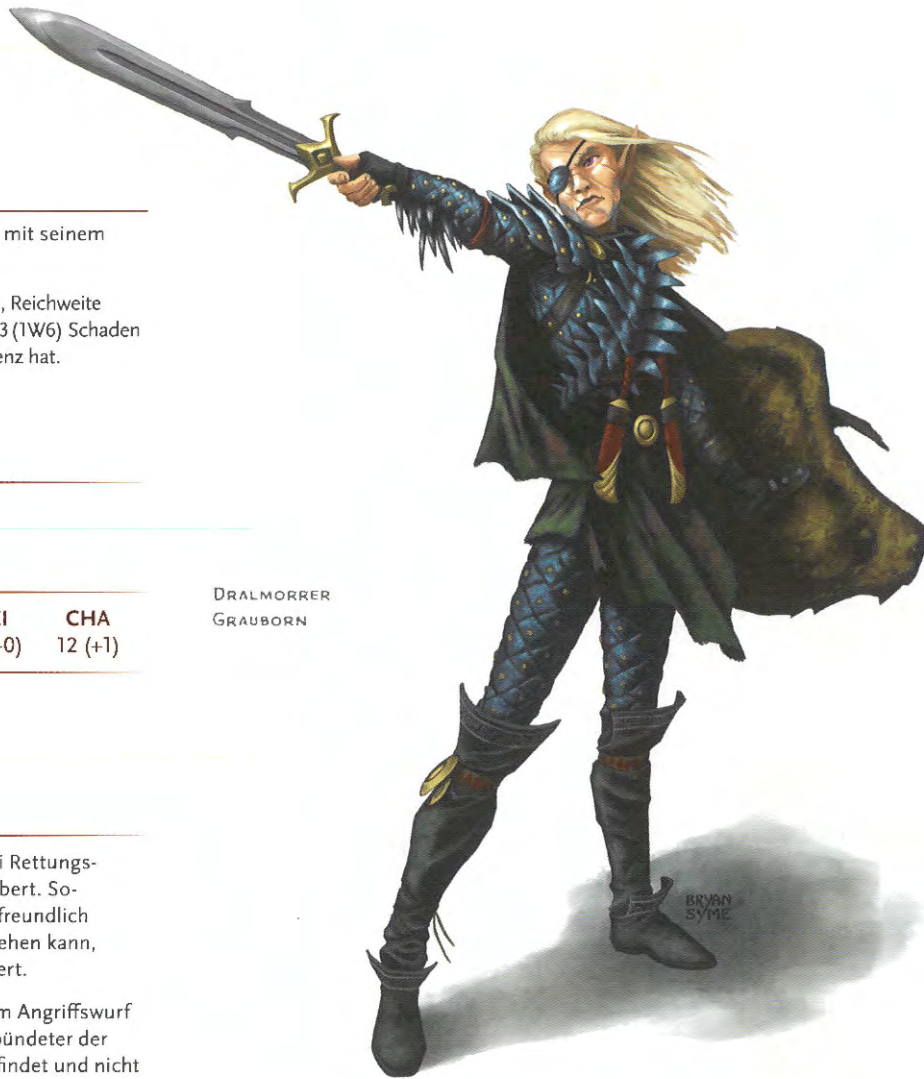
Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Motiv erkennen +2, Religion +5, Täuschen +1, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Bullywug, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Goblinsch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

DRALMORRER
GRAUBORN



Feenblut. Dralmorrer hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand bezaubert. Magie kann ihn nicht einschläfern.

Kriegsmagie. Wenn Dralmorrer seine Aktion nutzt, um einen Zauberspruch zu wirken, kann er mit einer Bonusaktion einen Waffenangriff durchführen.

Waffenbindung. Solange sein Langschwert sich auf derselben Existenzebene befindet wie er, kann Dralmorrer es mit einer Bonusaktion in seine Hand teleportieren.

Zauberwirken. Dralmorrer ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zaubersprüchen). Dralmorrer hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Schockgriff, Taschenspielerlei*
 1. Grad (4 Zaubersprüche): *Donnerwoge, Lange Schritte, Magisches Geschoss, Schild*
 2. Grad (2 Zaubersprüche): *Magische Waffe, Nebelschritt*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drachenklaue greift zweimal an, entweder mit seinem Langschwert oder seinem Dolch.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

FRULAM MONDATH

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Rettungswürfe Wei +6, Cha +4

Fertigkeiten Geschichte +2, Religion +2, Täuschen +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Zauberwirken. Frulam ist eine Zauberwirkerin der 5. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Rettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Frulam hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Heilendes Wort, Heiligtum, Wunden heilen*
 2. Grad (3 Zauberplätze): *Gefühle besänftigen, Person festhalten, Waffe des Glaubens*
 3. Grad (2 Zauberplätze): *Massen-Heilendes Wort, Schutzgeister*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Frulam greift zweimal mit ihrer Hellebarde an.

Hellebarde. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden.

HAUPTMANN OTHELSTAN

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (Schienenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +7, Kon +6

Fertigkeiten Athletik +7, Einschüchtern +4, Religion +4, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Tatendrang (Aufladung, wenn Othelstan eine kurze oder lange Rast abschließt). Othelstan kann in seiner Runde eine zusätzliche Aktion durchführen.

Tiamats Vergeltungssegen. Wenn Othelstan Schaden erleidet, der seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, erhält er sofort 20 Trefferpunkte zurück. Wenn er am Ende seines nächsten Zuges 20 Trefferpunkte oder weniger hat, stirbt er.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Othelstan greift zweimal mit seinem Flegel oder seinem Speer an, oder er macht zwei Fernangriffe mit seinen Speeren.

Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

JAMNA GLIMMERSILBER

Kleine Humanoide (Gnomin), neutral

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 22 (4W6 + 8)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +5, Int +4

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +2,

Täuschen +3, Überzeugen +3, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Gnomische Gerissenheit. Jamna hat Vorteil bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen gegen Magie.

Raffinierte Aktion. In jedem ihrer Züge kann Jamna eine Bonusaktion verwenden, um die Aktionen Spurt, Rückzug oder Verstecken auszuführen.

Zauberwirken. Jamna ist eine Zauberwirkerin der 4. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Jamna hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Kältestrahl, Magierhand, Taschenspielererei*
1. Grad (3 Zauberplätze): *Lange Schritte, Person bezaubern, Selbstverkleidung, Sprühende Farben*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Jamna greift zweimal mit ihren Kurzscheren an.

Kurzscheren. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 9 (1W6 + 3 plus 1W6) Stichschaden, wenn das Ziel mittelgroß oder größer ist.

LANGDEDROSA BLAUZORN

Mittelgroßer Humanoider (Halbdrahe), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Trefferpunkte 57 (6W12 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Kon +5

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +3, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Tatendrang (Aufladung, wenn Langededrosa eine kurze oder lange Rast abschließt). Langededrosa kann in seiner Runde eine zusätzliche Aktion durchführen.

Verbesserter kritischer Treffer. Langededrosas Waffenangriffe erzeugen bei einem Würfelerggebnis von 19 und 20 einen kritischen Treffer.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Langedrosa greift zweimal an, entweder mit seinem Zweihandschwert oder mit seinem Speer.

Zweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Langedrosa atmet in einer Linie mit 9 m Länge und 1,50 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, erleidet sie 22 (4W10) Blitzschaden; ist er erfolgreich, wird dieser Schaden halbiert.

LAUERDRACHLING

Mittelgroßer Drache, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W6 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (–3)	11 (+0)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen versteht Drakonisch, kann es aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rudeltaktik. Der Drachling hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Drachlings innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Überraschungsangriff. Wenn der Drachling eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Stichschaden.

PHARBLEX GLIBBERSPRITZ

Mittelgroßer Humanoider (Bullywug), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung, Schild)

Trefferpunkte 59 (7W8 + 28)

Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (–2)

Rettungswürfe Stä +4, Kon +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Religion +2, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Bullywug, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Pharblex kann Luft und Wasser atmen.

Giftschlag (3/Tag). Pharblex kann einmal pro Zug, wenn er mit einem Nahkampf-Waffenangriff trifft, eine Anwendung dieses Merkmals verbrauchen, um zusätzlich 9 (2W8) Giftschaden zu verursachen.

Stehender Sprung. Pharblex' Weitsprung reicht bis zu 6 m und sein Hochsprung bis zu 3 m, mit oder ohne Anlauf.

Sumpfstarnung. Pharblex hat Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in Sumpfgelände zu verstecken.

Zauberwirken. Pharblex ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Rettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Pharblex hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Druidenkunst, Gift versprühen, Göttliche Führung*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge, Heilendes Wort, Verstricken, Wunden heilen*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Dornenwuchs, Rindenhaut, Tiersinn*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Auf Wasser gehen, Pflanzenwachstum*

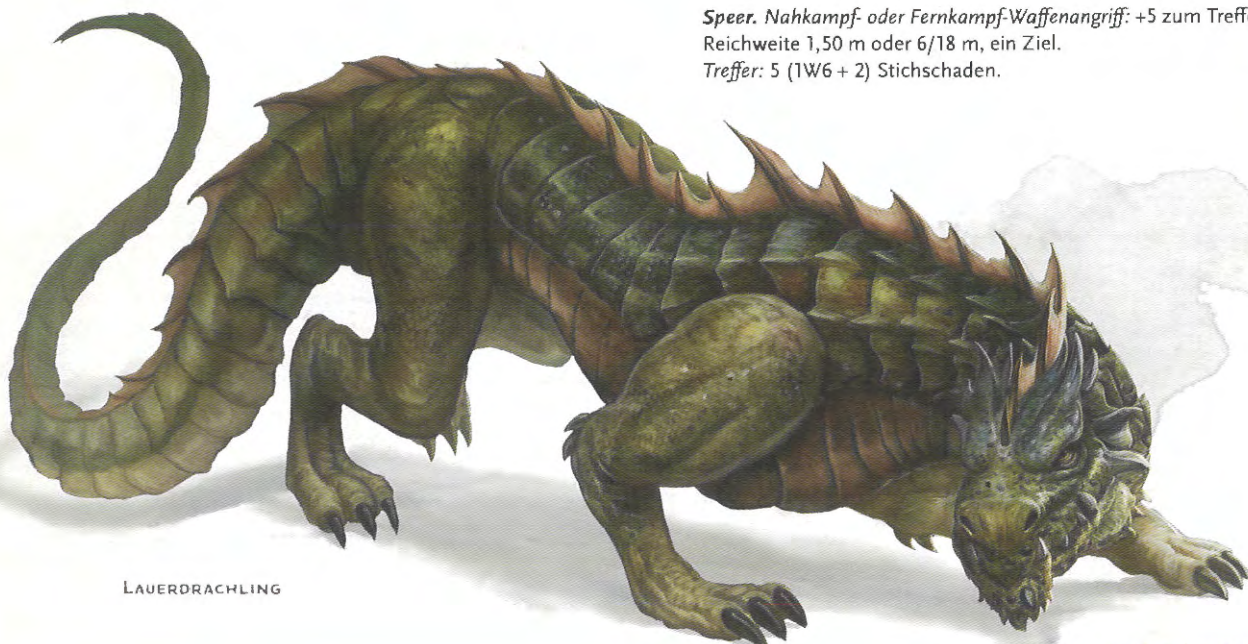
AKTIONEN

Mehrfachangriff. Pharblex greift zweimal an, einmal mit seinem Biss und einmal mit seinem Speer.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



LAUERDRACHLING

RATH MODAR

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 71 (11W8 + 22)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI
CHA				
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)
10 (+0)				

Rettungswürfe Int +7, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5, Täuschen +3

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thayanisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Besondere Ausrüstung. Rath besitzt einen Zauberstecken des Feuers sowie je eine Zauberschriftrolle der Zauber Dimensionstür, Federfall und Feuerball.

Zauberwirken. Rath ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Rath hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): Einfache Illusion, Feuerpfeil, Schockgriff, Taschenspielerlei

1. Grad (4 Zauberplätze): Chromatische Kugel, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Sprühende Farben
2. Grad (3 Zauberplätze): Gedanken wahrnehmen, Macht der Vorstellungskraft, Spiegelbilder
3. Grad (3 Zauberplätze): Feuerball, Gegenzauber, Mächtiges Trugbild
4. Grad (3 Zauberplätze): Mächtige Unsichtbarkeit, Verwirrung
5. Grad (2 Zauberplätze): Ablenkung, Äußerlichkeiten
6. Grad (1 Zauberplatz): Kugel der Unverwundbarkeit

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W8) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Illusorisches Selbst (Aufladung, wenn Rath eine kurze oder lange Rast abschließt). Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen Rath ablegt, kann dieser ein illusorisches Abbild seiner Selbst zwischen sich und den Angreifer stellen. Hierfür muss Rath die angreifende Kreatur sehen können. Der Angriff verfehlt Rath automatisch, und die Illusion löst sich auf.



RATH MODAR

REZMIR

Mittelgroße Humanoide (Halbdrachin), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (15 mit der Schwarzen Drachenmaske)

Trefferpunkte 90 (12W8 + 36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Heimlichkeit +9

Schadensimmunitäten Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt

Sinne Blindsight 3 m, Darkvision 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Netherisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Besondere Ausrüstung. Rezmir besitzt die Schwarze Drachenmaske, Hazirawn und Insignien der Klauen (siehe Anhang C für all diese Gegenstände).

Amphibisch. Rezmir kann Luft und Wasser atmen.

Erhabenheit der Drachen. Wenn Rezmir keine Rüstung, aber die Schwarze Drachenmaske trägt, addiert sie ihren Charisma-Bonus auf ihre RK (eingerechnet).

Finsterer Vorteil. Rezmir kann einmal pro Zug mit einem erfolgreichen Waffenangriff zusätzliche 10 (3W6) Schaden zufügen, wenn sie Vorteil bei ihrem Angriffswurf hat.

Legendäre Resistenz (1/Tag). Wenn Rezmir einen Rettungswurf nicht schafft, während sie die *Schwarze Drachenmaske* trägt, kann sie sich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Selbstverbrennung. Wenn Rezmirs Trefferpunkte auf 0 fallen, löst ihr Körper sich zu einem Häufchen Asche auf.

AKTIONEN

Zweihandschwert (Hazarawn). Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 13 (2W6 + 6) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden. Ist das Ziel eine Kreatur, kann diese für 1 Minute keine Trefferpunkte zurückerlangen. Die Kreatur kann am Ende eines jeden ihrer Züge einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen; ist der Wurf erfolgreich, endet dieser Effekt vorzeitig.

Ätzender Pfeil. Fernkampf-Zauberangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 27 m, ein Ziel. Treffer: 18 (4W8) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6). Rezmir atmet in einer Linie mit 9 m Länge und 1,50 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (5W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Wenn Rezmir die *Schwarze Drachenmaske* trägt, kann sie zwei legendäre Aktionen ausführen, wobei sie unter den unten aufgeführten Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Rezmir erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

2 Aktionen. Aus einem Punkt, den Rezmir innerhalb von 18 m von sich selbst sehen kann, entspringt magische Dunkelheit mit einem Radius von 4,50 m. Die Dunkelheit breitet sich auch um Ecken aus. Die Dunkelheit hält bis zu 1 Minute an, wenn Rezmir die Konzentration aufrecht erhält. Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann in dieser Dunkelheit nicht sehen; keine natürliche Lichtquelle kann sie erleuchten. Wenn sie der Bereich der Dunkelheit mit einem Bereich des Lichts überschneidet, welcher von einem Zauber des 2. oder niedrigeren Grades erschaffen wurde, wird der Zauber, der das Licht erschaffen hat, gebannt.

1 Aktion. Rezmir führt einen Nahkampf-Angriff aus.

1 Aktion. Rezmir führt die Aktion Verstecken aus.

TALIS DIE WEISSE

Mittelgroße Humanoide (Halbelfe), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (*Schuppenpanzer +1*, Schild)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +6, Cha +6

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +6, Überreden +6, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Besondere Ausrüstung. Talis besitzt einen *Schuppenpanzer +1* und einen *Zauberstab des Winters* (siehe Anhang C).

Feenblut. Talis hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert. Magie kann sie nicht einschläfern.

Winterschlag (3/Tag). Talis kann einmal pro Zug, wenn sie mit einem Nahkampf-Angriff trifft, eine Anwendung dieses Merkmals verbrauchen, um zusätzlich 9 (2W8) Kälteschaden zu verursachen.

Zauberwirken. Talis ist eine Zauberwikerin der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Rettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Talis hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung*, *Resistenz*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl*, *Heilendes Wort*, *Wunden heilen*, *Wunden verursachen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit*, *Schwache Genesung*, *Waffe des Glaubens* (Speer)
3. Grad (3 Zauberplätze): *Magie bannen*, *Massen-Heilendes Wort*, *Verständigung*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit*, *Todesschutz*
5. Grad (1 Zauberplätze): *Insektenplage*

AKTIONEN

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

WACHDRACHLING

Mittelgroßer Drache, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	4 (–3)	10 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Blitz

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Drakonisch, kann es aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drachling greift zweimal an, einmal mit seinem Biss und einmal mit seinem Schwanz.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

ANHANG C: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

HAZIRAWN

Waffe (Zweihandschwert), legendär (benötigt Einstimmung)

Hazirawn ist ein intelligentes (neutral böses) Zweihandschwert und kann Gemeinsprache und Netherisch sprechen. Selbst wenn du nicht auf das Schwert eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du damit ausführst. Wenn du nicht auf **Hazirawn** eingestimmt bist, fügst du jedes Mal, wenn du damit triffst, zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden zu.

Erhöhte Macht. Wenn du auf diese Waffe eingestimmt bist, erhöht sich ihr Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe auf +2, und der zusätzliche nekrotische Schaden beträgt 2W6 (statt 1W6).

Verwundung. Wenn du auf **Hazirawn** eingestimmt bist, kann jede Kreatur, die du mit dem Schwert triffst, für 1 Minute keine Trefferpunkte zurückerhalten. Die Kreatur kann am Ende eines jeden ihrer Züge einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen; ist der Wurf erfolgreich, endet dieser Effekt vorzeitig.

Zauber. **Hazirawn** hat 4 Ladungen zum Wirken von Zaubern. Solange du auf das Schwert eingestimmt bist und es in der Hand hältst, kannst du *Magie entdecken* (1 Ladung), *Gutes und Böses entdecken* (1 Ladung) oder *Gedanken wahrnehmen* (2 Ladungen) wirken. Immer nachts (bei Mitternacht) erhält **Hazirawn** 1W4 aufgewendete Ladungen zurück.

INSIGNIEN DER KLAUEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Die Edelsteine in diesem Drachenkult-Abzeichen leuchten purpurn auf, wenn du dich in den Kampf begibst, und verstärken deine Fäuste oder andere natürlichen Waffen.

Solange du die Insignien trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du für waffenlose Nahkampfangriffe oder natürliche Waffen ablegst. Diese Angriffe gelten als magisch.

SCHWARZE DRACHENMASKE

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung)

Diese Maske aus glänzendem Ebenholz hat Hörner und ein schädelartiges Antlitz. Die Maske ändert ihre Form, um einem Träger zu passen, der auf sie eingestimmt ist. Wenn du auf die Maske eingestimmt bist und sie trägst, hast du Zugriff auf folgende Eigenschaften:

Drachenblick. Du erhältst Dunkelsicht mit 18 m Radius; wenn du bereits Dunkelsicht hast, erhöht sich deren Radius um 18 m. Einmal pro Tag kannst du für 5 Minuten Blind-sicht mit 9 m Radius erhalten.

Drachenodem. Wenn du über eine Odemwaffe verfügst, die sich nach einer Rast auflädt, erhält die Odemwaffe Aufladung 6.

Drachenzunge. Du kannst Drakonisch sprechen und verstehen. Du hast außerdem Vorteil bei Würfeln auf Charisma, die du im Umgang mit Schwarzen Drachen ablegst.

Erhabenheit der Drachen. Wenn du keine Rüstung, aber die **Schwarze Drachenmaske** trägst, kannst du deinen Charisma-Bonus auf deine RK addieren.

Legendäre Resistenz (1/Tag). Wenn du einen Rettungswurf nicht schaffst, kannst du dich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Schadensabsorption. Du hast Schadensresistenz gegen Säure. Wenn du bereits aus einer anderen Quelle Schadensresistenz gegen Säure hast, erhältst du Schadensimmunität gegen Säure. Wenn du bereits aus einer anderen Quelle Schadensimmunität gegen Säure hast, erhältst du Trefferpunkte in Höhe der Hälfte jedes Säureschadens zurück, der dir zugefügt wird.

Wasser atmen. Du kannst unter Wasser atmen.

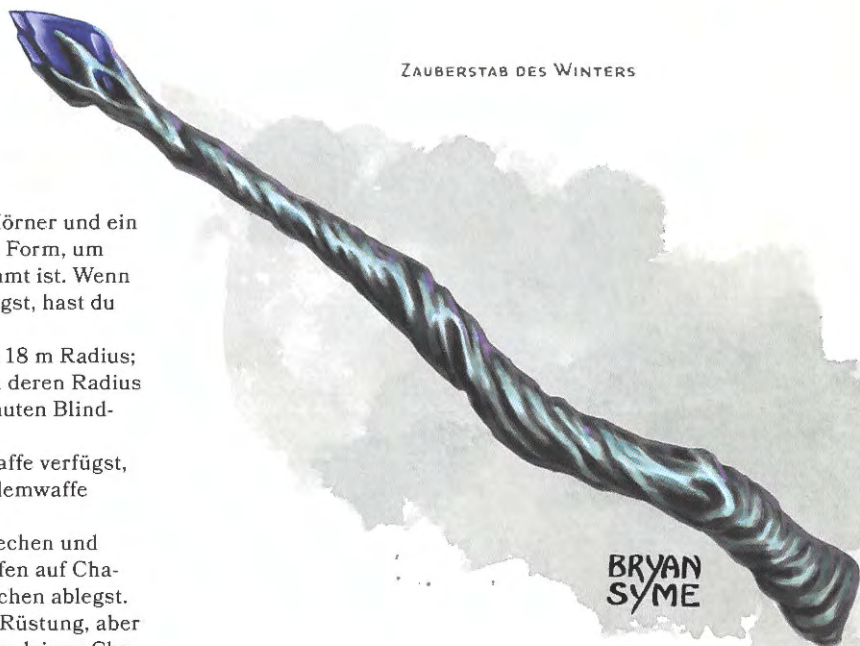
ZAUBERSTAB DES WINTERS

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Zauberstab sieht aus wie ein Eiszapfen und fühlt sich auch so an. Um den Zauberstab zu verwenden, musst du darauf eingestimmt sein.

Der Zauberstab hat 7 Ladungen für die darin enthaltenen Zauber. Wenn du den Zauberstab in der Hand hältst, kannst du mit deiner Aktion einen der folgenden Zauber aus dem Zauberstab wirken, selbst wenn du eigentlich keine Zauber wirken kannst: *Kältestrahl* (keine Ladungen, oder 1 Ladung, um wie auf Stufe 5 zu wirken; +5 zum Treffen mit Fernkampf-Zauberangriff), *Schneesturm* (3 Ladungen; Rettungswurf-SG 15) oder *Eissturm* (4 Ladungen; Rettungswurf-SG 15). Hierfür sind keine Materialkomponenten notwendig.

Der Zauberstab erhält jeden Tag bei Sonnenaufgang 1W6 + 1 aufgewendete Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 20 schmilzt der Zauberstab und ist für immer vernichtet.



ZAUBERSTAB DES WINTERS

BRYAN
SYME



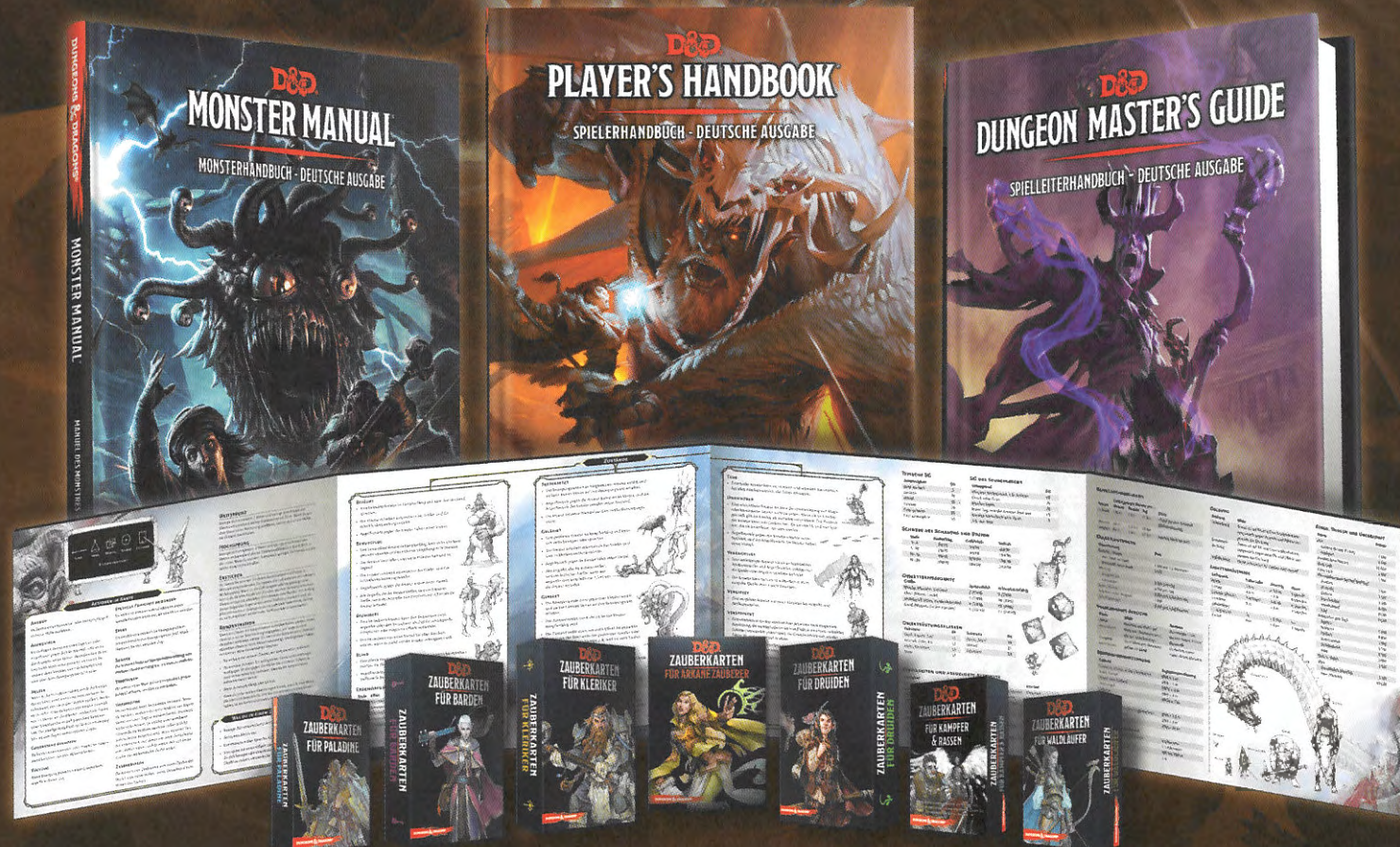
WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

DAS ABENTEUER IST NOCH NICHT VORBEI, DENN SO LEICHT GIBT DER DRACHENKULT SICH NICHT GESCHLAGEN. Schon jetzt planen die übrigen Anführer des Kults den Tod der Abenteurer. Unterdessen sammelt der Kult seine Kräfte und die seiner Verbündeten am Drachenbrunnen. Unheilige Gesänge und Drachengebrüll hallen über den trostlosen Vulkankrater und geloben Tiamats Rückkehr. Tiamat selbst wütet in den Neun Höllen und verlangt mehr Tribut von ihren Anhängern, ehe sie einen Fuß in die Vergessenen Reiche setzt. Es gibt jedoch auch Hoffnung: Flüstern im Wind erzählt von einer großen Versammlung von Machtgruppen in Waterdeep. Falls diese Gerüchte wahr sind, werden Helden gebraucht, um diese Fraktionen gegen ihren gemeinsamen Feind zu vereinen.

Die Geschichte der *Herrschaft der Drachen* geht jenseits dieses Buchs weiter. Verleihe deiner *Herrschaft-der-Drachen*-Kampagne mit Fanartikeln, Miniaturen und D&D-Spielzubehör Leben! Besuche Baldur's Gate im *Tyranny of Dragons*-Comic und begleite einen jungen Magier dabei, wie er dem Drachenkult seinen Wert als Anführer beweist! Erschaffe im Videospiel *Neverwinter* einen Charakter, um dich dem Drachenkult und schließlich der Königin der Drachen selbst zu stellen! Und finde eine regelmäßige D&D-Runde in einem Laden in deiner Nähe! Erfahre mehr auf **DungeonsandDragons.com!**

**ALLE WEGE FÜHREN ZU EINER
EPISCHEN KONFRONTATION MIT
DER KÖNIGIN DER DRACHEN UND
ZUM ABSCHLUSS DER GESCHICHTE
VON *HERRSCHAFT DER DRACHEN* IN
AUFSTIEG DER TIAMAT.**

DUNGEONS & DRAGONS



Das Player's Handbuch (Spielerhandbuch), das Monster Manual (Monsterhandbuch) und das Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch) für DUNGEONS & DRAGONS, 5. Edition, sind eingetragene Markenzeichen von Wizards of the Coast, verwendet unter Lizenz. © 2020 Wizards of the Coast LLC

