

DIE DRACHEN DER STURMWIRCK-INSEL

Das Abenteuer leiten	2
Überblick	2
Erste Schritte	2
Die Vergessenen Reiche	2
Anzahl der Spieler	2
Hintergrund des Abenteuers	3
Abenteuerüberblick	3
Abenteuerkarten	3
Der Spielleiter	4
Tipps für den Spielleiter	4
Kapitel 1: Drachenruh	6
Willkommen in Drachenruh	6
Ertrunkene Seeleute	7
Begegnung mit den Einwohnern	7
Drachenruh: Orte	10
Quests im Kloster	12
Erkunden der Insel	14
Zusätzliche Begegnungen	14
Kapitel 2: Seegrashöhlen	16
Überblick: Höhlen	16
Seegrashöhlen: Merkmale	16
Ausführen dieses Kapitels	17
Ankunft von See	17
Ankunft aus den Lüften	17
Betreten der Höhlen	17
Interaktion mit Mykoniden	17
Seegrashöhlen: Orte	18
Beenden dieses Kapitels	21
Stufenaufstieg	21

Kapitel 3: Verfluchtes Schiffswrack	22
Schiffswrack: Überblick	22
Schiffswrack: Merkmale	23
Ausführen dieses Kapitels	23
Schiffswrack: Orte	23
Rückkehr der Harpyie	27
Beenden dieses Kapitels	27
Stufenaufstieg	27
Kapitel 4: Sternwarte auf den Klippen	28
Sternwarte: Überblick	28
Sternwarte: Merkmale	29
Ausführen dieses Kapitels	29
Ankunft über Land	29
Ankunft von See	29
Funkenschinders Koboldverbündete	29
Sternwarte: Orte	30
Funkenschinders Ritual	34
Das Ende des Abenteuers	35
Anhang A: Magische Gegenstände	36
Magische Gegenstände verwenden	36
Beschreibungen der Gegenstände	36
Anhang B: Kreaturen	37
Kreaturen-Wertekästen	37
Beschreibungen der Kreaturen	39

IMPRESSUM

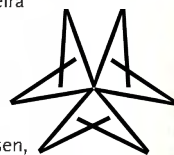
Chefdesigner: James Wyatt
Design: Sydney Adams, Makenzie De Armas, Dan Dillon
Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor
Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Titelbild: Karl Kopinski
Grafiker: Olivier Bernard, Christopher Burdett, Conceptopolis, Caroline Gariba, Ilse Gort, Suzanne Helmigh, Daniel Landerman, Linda Lithén, Brynn Metheney, David Auden Nash, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Jenn Ravenna, Alex Stone
Kartografie: Mike Schley
Layout: Bob Jordan

Redaktion: Judy Bauer, Michele Carter
Produktmanagement: Natalie Egan
Produzent: Rob Hawkey

LOKALISIERUNG

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

Alpha CRC
Projektmanager: Felipe Montez
Übersetzung: Ole Johan Christiansen, Thomas Christiansen, Sonja Kroll
Lektorat: Roland Austinat
Design und Layout: Benjamin Degrève



DAS ABENTEUER LEITEN

DIESES BUCH RICHTET SICH AN DEN SPIELLEITER. Es enthält ein komplettes DUNGEONS & DRAGONS-Abenteuer sowie Beschreibungen der magischen Gegenstände und Kreaturen des Abenteuers. Außerdem erfährst du, wie man ein D&D-Spiel leitet.

Das begleitende Regelbuch enthält die Regeln zum Umgang mit den verschiedenen Situationen des Abenteuers.

ÜBERBLICK

Ein D&D-Abenteuer ist eine Sammlung von Orten, Quests und Herausforderungen als Inspirationen für die Geschichte, die du erzählst. Ihr Ausgang wird durch die Handlungen und Entscheidungen der Abenteurer bestimmt – und vom Würfelglück.

Die Drachen der Sturmwrack-Insel verwickelt die Charaktere in einen uralten Drachenkrieg, während sie die Geheimnisse einer Insel ergründen, die schon lange ein Schauplatz dieses Konflikts ist. Hier ein Überblick dessen, was du in diesem Buch findest:

Das Abenteuer leiten: Das Buch beginnt mit einem Überblick über das Abenteuer. Dann wird die Rolle des Spielleiters in einem D&D-Spiel betrachtet, und du bekommst einige Tipps, die dir in dieser Rolle helfen.

Abenteuerschauplätze: Die vier Kapitel des Abenteuers beschreiben Orte auf den Sturmwrack-Insel, welche die Charaktere erkunden und wo sie mit verschiedenen Kreaturen interagieren und ihre Ziele verfolgen können. Der erste Schauplatz, Drachenruh, dient den Charakteren während des Abenteuers als Heimatbasis. Hier können sie zwischen ihren Besuchen bei weiteren Schauplätzen rasten und ihre Vorräte auffüllen.

Magische Gegenstände und Monster: Regeln für magische Gegenstände und Monster, denen die Charaktere im Verlauf des Abenteuers begegnen könnten, finden sich in zwei Anhängen.

ERSTE SCHRITTE

Lass zunächst jeden Spieler einen Charakter auswählen, den er beim Abenteuer verkörpert. Im Set sind fünf Charaktere auf separaten Charakterbögen enthalten. Lass die Spieler diese Charakterbögen lesen, ihren Charakteren Namen geben und Details zu deren Persönlichkeit und Erscheinungsbild ersinnen. Ermutige sie zu Notizen auf den Charakterbögen, um sich die Charaktere zu eigen zu machen.

DIE VERGESSENEN REICHE

Die Vergessenen Reiche sind eine epische Fantasy-Welt voller Elfen, Zwerge, Halblinge, Menschen und anderer Völker – eine der zahlreichen Welten im gigantischen D&D-Multiversum. In den Reichen wagen sich Kämpfer auf der Suche nach Ruhm und Schätzen in die Gräfte der gefallenen Zwergenkönige von Delzoun vor. In Städten wie Niewinter und Baldurs Tor treiben sich Schurken in finsternen Gassen herum. Kleriker im Dienste ihrer Götter führen Streitkolben und wirken Zauber gegen die schrecklichen Mächte, die das Land bedrohen. Magier plündern die Ruinen des untergegangenen nesserilischen Imperiums und erkunden Mysterien, die für das Tageslicht zu finster sind.

Auf den Straßen und Flüssen der Reiche sind Spielleute und Krämer, Händler und Wachen, Soldaten und Seeleute unterwegs. Tapfere Abenteurer folgen dem Ruf ruhmträchtiger ferner Orte. Gute Karten und klare Pfade können auch unerfahrene Abenteurer auf der Suche nach Ruhm durch die Welt bringen, aber sicher sind die Pfade nie. Gefährliche Magie und tödliche Monster gehören zu den Gefahren einer jeden Reise durch die Reiche. Auch Höfe und Anwesen in der Nähe von Städten können Monstern zum Opfer fallen, und vor dem Zorn eines Drachen ist nichts und niemand sicher.

Dieses Abenteuer ereignet sich auf der kleinen Sturmwrack-Insel in einer Gegend, die als die Schwertküste bekannt ist. Die Region ist ein Ort der Abenteurer, wo Tollkühne sich in die alten Festungen und Ruinen längst vergangener Königreiche wagen. In dieser gesetzbildenden Wildnis der schneebedeckten Berggipfel und Hochwälder, der bitterkalten Winde und der marodierenden Monster finden sich Bastionen der Zivilisation, zum Beispiel die Stadt Niewinter im Schatten des rauchenden Vulkans Hotenow.

ANZAHL DER SPIELER

Du kannst *Die Drachen der Sturmwrack-Insel* für einen bis fünf Spieler ausführen. Wenn vier oder fünf Freunde mitspielen, kann jeder einfach einen der Charaktere übernehmen, die im Set verfügbar sind. Fünf Spielern fallen die Begegnungen etwas leichter als vieren, aber das Abenteuer funktioniert in beiden Fällen so, wie es geschrieben steht.

Wenn es weniger als vier Spieler sind, kann mindestens einer von ihnen zwei Charaktere übernehmen, damit die Gruppe aus mindestens vier Charakteren besteht. Ein Spieler mit zwei Charakteren sollte einen von ihnen als Hauptcharakter behandeln, den anderen als Sidekick, der zwar hilft, aber nicht viel spricht.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Der Legende nach entstanden in den ersten Tagen Schöpfung zwei Drachenfamilien. Bahamut, der edle Platindrache, schuf die metallischen Drachen: Gold-, Silber-, Bronze-, Messing- und Kupferdrachen. Die grausame fünfköpfige Tiamat schuf die chromatischen Drachen: rote, blaue, grüne, schwarze und weiße Drachen. Aufgrund der Feindschaft zwischen Bahamut und Tiamat hassten die metallischen und chromatischen Drachen einander.

In dieser Feindschaft liegt der Ursprung von Drachenruh. Vor langer Zeit verwüstete ein feuer-speiender, weiblicher roter Drache namens Sharruth die ganze Schwertküste. Drei metallische Drachen traten ihr entgegen und kerkerten Sharruth unter dem Meeresboden ein, da sie hofften, das Salzwasser werde ihr Feuer löschen und sie für immer gefangen halten. Doch Sharruths Zorn, so heißt es, führte zu jenen unterseeischen Vulkanaktivitäten, welche die Sturmwrack-Insel hervorbrachten.

Sharruth ist vermutlich längst tot und unter der Insel begraben, wenn die chromatischen Drachen auch immer noch davon wispern, dass sie lebt und aus ihrem Gefängnis ausbrechen wird. Eins ist nicht zu leugnen: Die mächtige Magie eines so alten Drachen hat auf der Sturmwrack-Insel dauerhafte Spuren hinterlassen. Seit Jahrhunderten zieht sie andere Drachen an und macht sie zu einem Schlachtfeld im Konflikt zwischen chromatischen und metallischen Drachen. Da schon so viele Drachen dort gestorben sind und dabei jeweils eine spirituelle Narbe hinterlassen haben, kommt es zu unvorhersehbaren magischen Effekten.

Vor hundert Jahren versuchte ein blauer Drache, sich diese zerstörerische Magie zunutze zu machen. Die Bronzedrachendame Runara flehte ihn an, von seinen Plänen Abstand zu nehmen. Als er sich weigerte, tötete sie ihn, und die Insel war um ein Drachengrab reicher.

Runara ist kampfes müde, und die Sturmwrack-Insel erinnert sie fortlaufend an den Preis solcher Auseinandersetzungen. Sie hat sich dem Frieden und der Wiedergutmachung verschrieben und das Kloster Drachenruh als Zuflucht vor jedweder Grausamkeit eingerichtet. Dort dient sie nun in Menschengestalt einer kleinen Gruppe von Einsiedlern und Asketen als Anführerin.

Doch der endlose Konflikt zwischen chromatischen und metallischen Drachen bedroht die Idylle in Drachenruh – und damit beginnt das Abenteuer!

ABENTEUERÜBERBLICK

In *Die Drachen der Sturmwrack-Insel* erleben die Charaktere die magischen Narben durch den Tod von Drachen. Angesichts der üblen Pläne eines lebenden Drachen und des gerechten Zorns eines anderen loten sie aus, ob ein Friede zwischen den kämpfenden Drachenfamilien möglich ist – oder ob sie den Konflikt auf der Insel nur mit Gewalt beilegen können.

Dieses Abenteuer hat vier Kapitel:

Kapitel 1, „Drachenruh“, stellt Runaras Kloster und seine Bewohner vor und gibt den Charakteren die Gelegenheit, von den Problemen der Insel zu erfahren. Es werden auch weitere Begegnungen beschrieben, die du im Verlauf des Abenteuers nutzen kannst, etwa die mit mysteriösen Wächtern bei einer magischen heißen Quelle an der Todesstätte eines Messingdrachen.

Kapitel 2, „Seegrashöhlen“, beschreibt, wie das Grab Sharruths magische Verbindungen zur Elementarebene des Feuers erzeugt, die eine Kolonie pilzartiger Mykoniden gefährden.

Kapitel 3, „Verfluchtes Schiffswrack“, beschreibt ein Schiff, das bei den Knochen eines Golddrachen gesunken ist und in dessen Frachtraum ein fürchterlicher Fluch wartet.

Kapitel 4, „Sternwarte auf den Klippen“, führt die Charaktere an den Ort, an dem Runara einen blauen Drachen getötet hat – und an dem dessen Enkel seinen Hort hat. Dort finden sie auch einen Bronze-Nestling, der Runaras Friedenslehren ablehnte und nun im Hort des blauen Drachen eingekerkert ist.

ABENTEUERKARTEN

Die Karten in diesem Buch sind nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Sie zeigen Geheimtüren und andere Elemente, welche die Spieler nicht sehen sollen.

Wenn die Charaktere an einem Ort eintreffen, der auf einer Karte markiert ist, beschreibe ihn, damit sie sich eine Vorstellung von ihm machen können. Du kannst auch aufzeichnen, was sie sehen. Male die Karte ab und lass die geheimen Details dabei weg. Es ist nicht wichtig, dass deine handgemalte Karte die gedruckte Abenteuerkarte perfekt wiedergibt. Versuche, Formen und Dimensionen korrekt wiederzugeben, und überlass den Rest der Fantasie der Spieler.

DER SPIELLEITER

Der Spielleiter – kurz: SL – hat in D&D-Abenteuern eine besondere Rolle.

Der Spielleiter ist der **Erzähler**. Der Spielleiter präsentiert die Herausforderungen und Begegnungen, welche die Charaktere überwinden müssen. Er ist die Schnittstelle der Spieler zur Welt von D&D, liest das Abenteuer vor – er schreibt es manchmal sogar selbst – und schildert die Konsequenzen der Handlungen der Spieler.

Der Spielleiter ist ein **Schiedsrichter**. Wenn nicht klar ist, was als Nächstes geschehen soll, entscheidet der SL, wie die Regeln angewendet werden, und sorgt für den Fortgang der Geschichte.

Der Spielleiter ist ein **Rollenspieler**. Der Spielleiter verkörpert die Monster und Halunken des Abenteuers, wählt ihre Aktionen aus und würfelt für sie. Er spielt auch alle anderen Charaktere, denen die Abenteurer begegnen, einschließlich der hilfreichen.

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Am wichtigsten ist es, dass der Spielleiter allen Beteiligten Spaß ermöglicht. Beherrsche die folgenden Tipps, damit alles glatt läuft:

Genieße die gemeinsame Geschichte: Bei D&D geht es um die Geschichte der Gruppe. Lass die Spieler durch die Worte und Taten ihrer Charaktere zum Ergebnis beitragen. Wenn einige Spieler nicht von sich aus sprechen, frag sie, was ihre Charaktere tun.

Es ist kein Wettkampf: Du stehst als SL nicht im Wettstreit mit den Spielercharakteren. Es ist deine Aufgabe, die Regeln zu verwalten, Monster zu verkörpern und die Geschichte in Gang zu halten.

Sei fair und flexibel: Behandle die Spieler fair und unparteiisch. Die Regeln helfen dir dabei, aber du kannst auch eigene Regeln aufstellen, um dafür zu sorgen, dass alle Spaß haben.

Passe das Abenteuer an eure Vorlieben an: Das Abenteuer hat kein feststehendes Ergebnis. Du kannst jede Begegnung anpassen, damit sie für deine Spieler interessanter und lustiger wird.

Halte einen Notizblock bereit: Halte Details wie die Initiativreihenfolge der Charaktere und Monster auf einem Notizblock fest.

MITTEILEN VON INFORMATIONEN

Zu deinen wichtigsten Aufgaben als Spielleiter gehört es zu wissen, was du den Spielern sagst, wie viel und wann. Alle Informationen, die die Spieler zum Treffen von Entscheidungen benötigen, bekommen sie von dir. Sag ihnen also innerhalb der Spielregeln sowie der Grenzen des Wissens und der Sinne der Charaktere alles, was sie wissen müssen.

Texte in solchen Kästen sollten den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden, wie er im jeweiligen Text beschrieben wird. Meist werden Orte oder Dialoge beschrieben, damit die Spieler wissen, was passiert und welche Optionen ihre Charaktere haben.

Du musst dabei nicht jeden Aspekt einer Situation oder Gefahr auf einmal enthüllen. Die Kastentexte beschreiben üblicherweise alles, was die Charaktere auf Anhieb sehen, hören oder riechen können. Wenn sie sich in Räumen umsehen, Weisheitswürfe (Wahrnehmung) oder Intelligenzwürfe (Nachforschungen) ablegen, Schubladen und Truhen öffnen und die Dinge anderweitig genauer unter die Lupe nehmen, teile ihnen weitere Einzelheiten über die Entdeckungen der Charaktere mit.

Kreaturen-Wertekästen: Wenn der Name einer Kreatur im Abenteuertext **fettgedruckt** erscheint, bedeutet dies, dass der Wertekasten der Kreatur (nur für deine Augen bestimmt!) in Anhang B enthalten ist. Wenn die Charaktere gegen Monster kämpfen, kannst du ihnen bestimmte Informationen geben, damit sie im Kampf bessere Entscheidungen treffen können:

Trefferpunkte: Du kannst den Spielern vermitteln, wie gut sie sich gegen eine Kreatur schlagen, indem du erzählerisch darstellst, wie verletzt die Kreatur ist. Beispiel: Wenn weniger als die Hälfte der Trefferpunkte der Kreatur verbleibt, kannst du sie als schwer verwundet beschreiben. Solche Informationen vermitteln den Spielern, dass sie vorwärtskommen, und verleihen ihnen möglicherweise den Schwung zu einer letzten Anstrengung. Wenn die Charaktere hingegen wenig ausrichten, teile den Spielern mit, dass die Kreatur offenbar noch viel mehr einstecken kann. Vielleicht ändern sie daraufhin ihren Plan.

Fähigkeiten, Stärken und Schwächen: Wenn die Charaktere gegen eine Kreatur kämpfen, sollten sie mehr über deren Fähigkeiten erfahren. Teile den Spielern die Informationen mit, wenn diese offenkundig werden. Beispiel: Wenn der Zauberer *Flammenkugel* (Zauber mit Feuerschaden) gegen eine Feuerschlange (immun gegen Feuerschaden) wirkt, teile dem Spieler des Zauberers mit, dass der Zauber der Kreatur nicht das Geringste auszumachen scheint. Die Spieler könnten auch korrekterweise erraten, dass man der Feuerschlange mit Feuer nicht beikommen kann. Bestätige in diesem Fall ruhig ihren Verdacht. Du könntest beispielsweise lächeln und sagen: „Das klingt vernünftig.“

Informationen zur Geschichte: Zur Beschreibung eines Orts können auch wichtige Informationen gehören, die nicht im Kastentext enthalten sind. Oft solltest du solche Informationen enthüllen, wenn die Charaktere bestimmte Gegenden erkunden oder mit bestimmten Kreaturen interagieren.



KARTE 1: STURMWRACK-INSEL.

Als Spielleiter spielst du die Kreaturen, denen die Charaktere begegnen. Das Abenteuer bietet dir Anhaltspunkte, was diese Kreaturen wissen und den Charakteren mitzuteilen bereit sind. Darüber hinaus musst du improvisieren und den Kreaturen Leben einhauchen, so gut du kannst. Beispiel: Das Abenteuer beschreibt Runara – die getarnte Bronzedrachendame, die das Kloster Drachenruh leitet – als weise und friedliebend. Du entscheidest jedoch, wie sie je nach Situation reagiert und wie ihre Stimme klingt. Du kannst auch ignorieren, was im Text steht, und Runara oder andere Kreaturen ganz nach deinen Vorstellungen spielen.

Schätze: Wenn die Charaktere Schätze finden, sag ihnen, wie viele Münzen sie finden und was die Edelsteine und Kunstobjekte wert sind, die sie aufstöbern. Manchmal gehören magische Gegenstände zu den Schätzen, deren Namen in *Kursivschrift* gesetzt sind. Sie sind mit ihren Eigenschaften sowie Regeln dazu, wie die Charaktere mehr über sie erfahren, in Anhang A beschrieben.

FEHLER

Spielleiter sind fehlbar wie jeder Mensch. Auch erfahrene Spielleiter machen Fehler. Wenn du etwas über siehst, vergisst oder missverstehst, korrigiere dich und fahre einfach fort. Niemand erwartet von dir, dass du jeden Teil des Abenteuers und sämtliche Regeln im Regelbuch auswendig kennst. Solange deine Spieler Spaß haben, ist alles in bester Ordnung.

ATTRIBUTSWÜRFEL IMPROVISIEREN

Du kannst dem Abenteuer meist entnehmen, welche Attributswürfe die Charaktere in bestimmten Situationen versuchen können und welcher Schwierigkeitsgrad (SG) bei den Würfeln gilt. Manchmal probieren Charaktere allerdings auch Dinge aus, die das Abenteuer nicht vorhersehen kann. In diesem Fall ist es dir überlassen, wie du damit umgehst.

Attributswürfe sind für Situationen geeignet, in denen der Erfolg oder Misserfolg eines Charakters unsicher ist. Wenn eine Aufgabe problemlos von jedem erledigt werden kann, ist kein Attributswurf erforderlich. Erzähle den Spielern einfach, was geschieht. Wenn es hingegen um Dinge geht, die für niemanden zu schaffen sind, dann teile den Spielern einfach mit, dass etwas nicht möglich ist.

Beschließt du, dass ein Attributswurf erforderlich ist, ziehe den Abschnitt „Attributswürfe“ aus dem Regelbuch sowie die Tabelle „Typische Schwierigkeitsgrade“ zurate. Meist wählst du einen SG aus, der einfach (SG 10), mittel (SG 15) oder schwierig (SG 20) ist.



KAPITEL 1 DRACHENRUH

DAS ABENTEUER BEGINNT IN EINEM KLEINEN KLOSTER namens Drachenruh, einer Zuflucht für der Welt müde Leute, in der sie Frieden, Erholung und Erleuchtung finden. Dort erfahren die Charaktere, welchen Bedrohungen die Sturmwrack-Insel sich ausgesetzt sieht.

Jeder Charakter hat einen bestimmten Grund für seine Anwesenheit im Kloster – so wie auf den Charakterbögen aufgeführt. Du kannst die Spieler auch eigene Gründe ersinnen lassen, Runaras Weisheit und Hilfe zu suchen.

WILLKOMMEN IN DRACHENRUH

Wenn ihr startklar seid, lies den folgenden Text vor:

Eure Reise war ereignislos, doch nun kommt über dem Bug eine Insel in Sicht, die seltene Wunder verspricht. Unter euch schimmert Seegras in zahllosen strahlenden Farben. Aus dem verhangenen Himmel dringen Sonnenstrahlen und tanzen auf dem üppigen Gras und den dunklen Basaltfelsen der Insel. Euer Schiff umsegelt die Klippen vor der Insel und steuert einen ruhigen Hafen auf der Nordseite an.

Hoch über euch, an den Rand einer Klippe geschmiegt, kommt ein großer, offener Tempel in Sicht. Das Schiff ankert im Hafen. Zwei Seeleute rudern euch im Beiboot ans Ufer. Ihr habt reichlich Gelegenheit, die riesige Statue in der Tempelmitte zu betrachten: ein weiser alter Mann, umgeben von sieben Singvögeln. Zum Tempel windet sich ein langer Pfad die Klippe empor, welche an manchen Stellen für Eingänge durchbrochen wurde.

Die Seeleute setzen euch an einem morschen Steg ab, an dem ein großes Ruderboot sorgfältig vertäut liegt. Sie deuten auf den Pfad und wünschen euch alles Gute, dann rudern sie zum Schiff zurück. Damit beginnt euer Besuch in Drachenruh!

Ehe ihr ins Abenteuer aufbrecht, lass die Spieler ihre Charaktere einander vorstellen, sofern noch nicht geschehen. Vielleicht reden sie über ihre Gründe, sich in Drachenruh aufzuhalten, oder sie ziehen es vor, sich fürs Erste darüber auszuschweigen. Wenn sie fragen, was sie vom Boot aus vom Kloster erkennen können, verwende Karte 2 (Seite 11) und die Informationen unter „Drachenruh: Orte“, um die Fragen zu beantworten.

Wenn die Gruppe sich auf den Weg zum Kloster macht, frag die Spieler, in welcher Reihenfolge sich die Charaktere bewegen. Wer geht vorneweg, wer ganz hinten? Notiere dir die Abfolge.

Wenn ihr bereit seid, fahre mit dem Abschnitt „Ertrunkene Seeleute“ fort.

ERTRUNKENE SEELEUTE

Lies zur Eröffnung der Begegnung den folgenden Text vor:

Als ihr den Strand verlassen und mit dem Aufstieg beginnen wollt, hört ihr ein Platschen und ein nasses, gurgeliges Stöhnen hinter euch. In etwa zehn Metern Entfernung stolpern drei Gestalten aus dem Wasser auf euch zu. Sie sind wie Seeleute gekleidet, jedoch aschfahl und offenkundig ertrunken. Während sie auf euch zuhalten, gluckert ihnen Seewasser aus den schlaffen Mündern.

Die drei schlurfenden Seeleute sind **Zombies**, wandelnde Leichen, gestorben bei einem Schiffsuntergang. Die Charaktere haben die Wahl: Sie können gegen die Zombies kämpfen oder sich weiter den Pfad nach oben bewegen und die langsamen Leichen hinter sich lassen.

Wenn die Charaktere zu kämpfen beschließen, ist dies der erste Kampf des Abenteurers. Folge diesen Schritten, um ihn zu leiten:

1. Sieh dir den Wertekasten der Zombies in Anhang B an.
2. Bestimme anhand der Initiativregeln im Regelbuch, wer zuerst, wer als Zweiter, als Dritter und so weiter handelt. Verfolge die jeweiligen Initiativwerte auf deinem Notizblock mit.
3. Beim Initiativwert der Zombies bewegen diese sich auf die Charaktere zu. Sind sie nahe genug herangekommen, führen sie Nahkampfangriffe aus. Im Wertekasten der Zombies findest du die Informationen, die du für ihre Angriffe brauchst. Sind alle Charaktere weiter als sechs Meter von den Zombies entfernt, nutzen diese die Spurt-Aktion, um sich weiter bewegen zu können. Weitere Informationen zu den möglichen Aktionen der Zombies in ihrem Zug findest du unter „Kampf“ im Regelbuch.
4. Die Zombies kämpfen, bis sie alle besiegt sind.

Tipp: Untote Ausdauer: Das Merkmal „Untote Ausdauer“ der Zombies zeigt, wie schwierig es ist, diese wandelnden Leichen außer Gefecht zu setzen. Wenn dieses Merkmal den Tod eines Zombies verhindert, gib den Spielern einen Hinweis, was geschehen ist. Du könntest sagen: „Das hätte die Kreatur erle-

digen müssen, aber sie bewegt sich einfach weiter!“ Umgekehrt kannst du, wenn ein Zombie gleißenden Schaden – etwa durch den Zaubertrick *Heilige Flamme* des Klerikers – erleidet, den besonderen Schmerz der Kreatur beschreiben. Die Spieler bemerken dann womöglich, dass sich gleißender Schaden besonders gut gegen Untote Ausdauer eignet. Wenn die Spieler fragen, ob ihre Charaktere etwas über Zombiekämpfe wissen, lass sie einen SG-10-Intelligenzwurf ausführen. Wer erfolgreich ist, erinnert sich vielleicht daran, dass besonders mächtige Hiebe (kritische Treffer) sowie gleißender Schaden helfen können, Zombies zu erledigen.

Runara hilft: Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Zombies die Abenteurer besiegen, ist Runara deren Retterin. Sie erwachen dann im Tempel (Bereich A5 in Drachenruh). Runara erklärt, dass sie Kampfgeräusche gehört hat und eben noch rechtzeitig eingetroffen ist, um die Zombies daran zu hindern, die Charaktere ins Meer zu zerren.

Den Zombies ausweichen: Wenn die Charaktere beschließen, nicht gegen die Zombies zu kämpfen, können sie den langsam hinkenden Monstern problemlos entkommen. Die Zombies folgen ihnen nicht den Pfad nach Drachenruh hinauf. Die Charaktere haben später noch die Gelegenheit, die Zombies zu besiegen (siehe „Quests im Kloster“ weiter hinten in diesem Kapitel).

BEGEGNUNG MIT DEN EINWOHNERN

Lies diesen Text vor, wenn die Charaktere zum ersten Mal den Pfad nach Drachenruh erklimmen:

Eure Ankunft erregt sofort die Aufmerksamkeit sämtlicher Einwohner am Platz – überwiegend sind es Kobolde. Sie sind klein und echsenartig und beäugen euch neugierig. Einige Menschen schauen von weiter weg zu euch hinüber. Alle Einwohner des Klosters sind einfach gekleidet, es ist nicht zu erkennen, dass irgendwer bewaffnet wäre. Einer der Kobolde piepst: „Wie heißt Ihr denn?“

Wie aufs Stichwort fangen jetzt sämtliche Kobolde gleichzeitig an, euch mit Fragen zu bombardieren. „Woher kommt Ihr denn?“, „Was macht ihr denn hier?“, „Was habt Ihr denn da?“ – weitere Fragen gehen im allgemeinen Geschrei unter.

Besucher sind im Kloster selten, und die Kobolde sind unstillbar neugierig. Sie stellen den Charakteren Fragen, bis diese die Nerven verlieren.

Wenn die Charaktere die Kobolde auffordern, den Mund zu halten oder die Spieler entnervt wirken, kommt die Äbtissin auf die Charaktere zu und begrüßt sie. Lies den folgenden Text vor:

Das Geschnatter der Kobolde verstummt, als eine neue Gestalt in Sicht kommt und anmutig aus den oberen Klosterbereichen heruntersteigt. Sie ist eine ältere Menschenfrau mit wettergegerbter Haut, das weiße Haar streng geflochten, die braunen Augen freundlich, die weiße Robe schlicht. Im Näherkommen lächelt sie und streckt grüßend die Arme aus.

„Willkommen in Drachenruh“, sagt sie. „Möge Bahamuts göttlicher Rat Euch zu allem führen, was ihr sucht.“

Dies ist die Älteste Runara, Äbtissin von Drachenruh. Wenn die Charaktere die Zombies am Strand besiegt haben, dankt sie ihnen für diesen Dienst am Kloster. Haben sie nicht gegen die Zombies gekämpft, heißt Runara sie dennoch in Drachenruh willkommen und lädt sie ein zu bleiben, solange sie wollen. Sie können nach Wunsch in einer der Mönchszellen (Bereich A1) oder im Tempel (Bereich A5) nächtigen und mit der übrigen Gemeinschaft im Speisesaal (Bereich A3) essen. Von irgendeiner Bezahlung spricht Runara nicht. Wenn die Charaktere ihr für die Gastfreundschaft Geld oder Dienste rund ums Kloster anbieten, nimmt sie diese Angebote an.

Im Verlauf dieses Abenteuers dient Drachenruh den Charakteren als Basislager. Alle Orte, die sie auf der Insel erkunden, befinden sich im Umkreis von wenigen Kilometern um das Kloster. Die Charaktere können jederzeit hierher zurückkehren, wenn sie rasten, heilen und Informationen beschaffen wollen, die sie für ihre nächsten Abenteuerschritte benötigen. Außerdem können sie jeden im Regelbuch beschriebenen Ausrüstungsgegenstand bei Myla kaufen (siehe „Kobolde“).

Wenn sie das nächste Mal in Drachenruh sind, können sie mit beliebigen Einwohnern interagieren. Alle Einwohner außer Runara leben in kleinen Mönchszellen in der Klippe (Bereich A1 auf der Klosterkarte).

DIE ÄLTESTE RUNARA

Die Älteste **Runara** ist die Äbtissin und Anführerin von Drachenruh. Sie scheint eine Menschenfrau zu sein, ist aber in Wahrheit ein als Mensch getarnter ausgewachsener Bronzedrache. Sie fungiert als Lehrmeisterin der Klosterbewohner beim Meditieren und Studieren. Die Klosterbewohner wissen um Runaras wahre Identität, geben sie Besuchern gegenüber jedoch nicht preis.

Runara ist den Charakteren zunächst neutral gesinnt (siehe „Soziale Interaktion“ im Regelbuch). Sobald die Charaktere erkennen lassen, dass ihnen an der Sicherheit des Klosters gelegen ist, indem sie beispielsweise gegen die Zombies am Strand gekämpft haben oder Quests erledigen, die sie ihnen anbietet (siehe „Quests im Kloster“ weiter hinten in diesem Kapitel), ist sie ihnen freundlich gesinnt. Wenn die Charaktere irgendwelchen Bewohnern von Drachenruh in irgendeiner Weise Schaden zufügen, ist Runara ihnen sofort feindlich gesinnt und besteht auf Wiedergutmachung des Schadens, bevor sie zu weiteren Gesprächen bereit ist.

Runaras Mission ist es, den Leuten, deren Leben durch Gewalt geformt wurde, zu helfen, ihren Weg in Frieden fortzusetzen. Ihr letztes Ziel ist es, Frieden unter den chromatischen und metallischen Drachen in der Welt zu sehen. Bis dahin tröstet sie sich damit, Menschen und anderen Kreaturen aus den Kreisläufen der Gewalt zu helfen.

Runara hat einen geheimen Hort in einer Höhle, die durch einen unterseeischen Tunnel zu erreichen ist. Der Hort liegt in kurzer Entfernung vom Kloster und ist auf der Karte von Drachenruh nicht vermerkt. Die Äbtissin ist darauf bedacht, ihren Hort nicht zu betreten, wenn sie gesehen werden könnte. Sie verschafft sich vom offenen Meer aus außer Sichtweite des Klosters Zutritt. Die Klosterbewohner glauben, dass Runara im Tempel auf der Inselspitze (Bereich A5) wohnt, oder denken einfach nicht weiter über ihre Unterbringung nach, da sie ja doch ständig im Tempel oder in der Bibliothek zu finden ist oder sich über Befinden der anderen erkundigt – sie schläft offenbar nie!

KOBOLDE

Kobolde sind echsenartige kleine Humanoide, die sich für Nachfahren von Drachen halten und häufig in Diensten von Drachen zu finden sind. Die drakonische Magie, von der die Sturmwrack-Insel noch immer durchdrungen ist, hat im Laufe der Jahrhunderte zahllose Kobolde angezogen. Heute leben neun Kobolde in Drachenruh, die Runara ganz und gar ergeben sind.

Die **Kobolde** von Drachenruh sind rechtschaffen gut. Sie teilen Runaras Ideale von Gerechtigkeit und Mitgefühl. Da sie empfindlich gegen Sonnenlicht sind, arbeiten sie nachts und vermeiden es, sich tagsüber draußen aufzuhalten. Sofern nicht anders angegeben, sind die Kobolde den Abenteurern zunächst freundlich gesinnt.

Unten findest du eine Zusammenfassung zu den Kobolden. Sie können für Lacher sorgen, die Perspektive erden oder eine Möglichkeit sein, den Spielern Informationen zukommen zu lassen, wenn sie Schwierigkeiten haben, die Dinge zu durchschauen. Du musst natürlich nicht alle neun Kobolde verkörpern! Such dir einen oder zwei aus, die euch am besten gefallen, und mach sie zum Fokus der Interaktionen zwischen Charakteren und Kobolden:

Agga redet nicht viel und hat keine Zeit für Unsinn.

Sie hilft den anderen Kobolden, sich zu organisieren, und führt ein strenges Regiment. Besuchern gegenüber ist sie gleichgültig, aber wenn die Charaktere dem Kloster Respekt erweisen und ihr helfen, die eher ungebärdigen Kobolde in Schach zu halten, wird sie freundlich.

Blapp hat ein außergewöhnliches Gespür für Gefahren und ist überzeugt, ein Glückspilz zu sein. Sein Schatz ist ein gewöhnlicher Dolch, vom dem er behauptet, er wäre magisch.

Frub verfügt über unerschöpfliche Energiereserven und braucht dringend Hilfe dabei, sie in produktive Richtungen zu lenken. Er stellt ständig Fragen zu allem, was andere Leute tun.

SEIT EINEM UNERFREULICHEN VORFALL IN DER
KÜCHE DARF LAYLA SICH MYLAS ALCHEMISTISCHES
FEUER NICHT MEHR NÄHERN.



Kilnip leidet unter Schlaflosigkeit und schläft nur wenige Stunden pro Nacht. Daher ist sie ständig müde, aber sie unterhält sich gerne.

Laylee ist neugierig, geschickt mit Werkzeug und eine gute Baumeisterin. Sie ist Mylas Helferin.

Mumpo ist so grenzenlos tapfer, dass er schon mal ein Kupferstück aus Runaras Schatz gestohlen hat. Er ist überzeugt, dass sie nichts davon weiß. (Das stimmt zwar nicht, aber Runara findet die Situation amüsant und lässt Mumpo in diesem Glauben.)

Myla (rechtschaffen gute **Kobold-Erfinderin**) ist ein geflügelter Kobold. Ihre Brüder Mek und Minn folgen jetzt Funkenschinder, dem blauen Nestling in der Sternwarte auf den Klippen (siehe Kapitel 4). Ihre Flügel wurden bei einem Angriff durch Blutmücken – die sie als „hungrige, klebrige, fledermausartige Blutsauger“ beschreibt – schwer verstümmelt. Runara hat sie gesundgepflegt. Heute experimentiert Myla mit Alchemie, Magie und Mechanik.

Rix ist fromm und kümmert sich um den Tempel, wobei sie als Runaras Assistentin fungiert. Sie liebt Scherze. Vor Kurzem wurde sie Zeuge, wie ein Schiff an den Felsen im Norden zerschellte (siehe „Quests im Kloster“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Zark ist ungeschlacht und flucht gerne farbenfroh. Besonders häufig hört man „Friss mein Schwert, räudiger Grottenschrat!“ und „Dein Vater war eine Gasspore!“ Besuchern gegenüber ist er gleichgültig.

TARAK

Tarak ist ein Menschenmann mittleren Alters. Er hat helle Haut, die dank vieler Sommersprossen etwas dunkler wirkt, rotbraunes Haar, einen überwiegend grauen Bart und graublaue Augen. Verblichene abstrakte Tätowierungen zieren seinen Hals oberhalb der schmutzigen Kleidung.

Tarak ist Gärtner mit Leib und Seele und kümmert sich um die Beete des Klosters, auf denen er Blumen, Kräuter und Gemüse anpflanzt. Er ist sanftmütig und hilfsbereit. Sein Wissen über Kräuter teilt er gerne. Man sollte gar nicht meinen, dass er einst als skrupelloser Giftmörder für eine Diebesgilde aktiv war. Als seine Arbeit zum Tod seiner Geliebten führte, floh er aus der Gilde und wollte den Rest seines Lebens der Buße für seine Untaten widmen.

Tarak ist Besuchern zunächst freundlich gesinnt. Wenn ein Charakter jedoch in seiner Vergangenheit stochert, ändert sich seine Einstellung – er wird zunächst gleichgültig, dann feindlich gesinnt, sofern der Charakter nicht locker lässt. Ist Tarak feindlich gesinnt, so verhält er sich kalt und abweisend und weicht den Charakteren aus, wenn er kann.

Zu Taraks sichtbaren Tätowierungen gehört eine goldene Henkersschlinge. Wenn ein Charakter die Tätowierungen betrachtet und einen SG-15-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, so erkennt er die Schlinge als Symbol des Goldenen Galgens, einer Diebesgilde in einem fernen südöstlichen Land namens Elturgard. Hat der Charakter einen kriminellen Hintergrund, so gelingt der Wurf automatisch. Tarak spricht nur mit seinen engsten Freunden über seine Vergangenheit.

Er besucht häufig die Höhlen an der Südküste der Insel, um von den Mykoniden dort Herzkappenpilze zu holen. Diese verwendet er, um *Heiltränke* herzustellen. Doch die Mykoniden haben neuerdings einen grässlichen Höhlenwächter berufen – ein pilzbedecktes Krakenmonster, das seine letzten Besuche verhindert hat. Er macht sich deswegen Sorgen (siehe „Quests im Kloster“).

VARNOTH

Varnoth ist eine Menschenfrau, einst muskulös, mittlerweile alt und hager. Ihr schwarzes Haar ist kurzgeschoren, ihre hellbraune Haut trägt viele Narben – eine davon verläuft über ihr linkes Auge, das trüb und blind ist. Ihr rechtes Bein wird unterhalb des Knies durch eine elegante Prothese aus Holz und Metall ersetzt.

Varnoth war einst eine gefürchtete Generalin an der Spitze einer Söldnerkompanie – der Azurwölfe. Doch Alter und Kämpfe haben ihren Tribut gefordert, und nun verbringt sie ihre späten Jahre in reflektiver Kontemplation in Drachenruh. Sie wirkt schroff, beobachtet jedoch scharf und ist mitfühlend. Vor allem glaubt Varnoth an zweite Chancen und an Erlösung.

Varnoth verfügt über Zimmererwerkzeug und hält Tempel und andere Bereiche des Klosters instand. Neulich hat sie ein Schiff beobachtet, das nach einem Kurswechsel auf die Felsen an der Nordküste lief (siehe „Quests im Kloster“).

Varnoth ist Besuchern gleichgültig gesinnt, doch wenn ein Charakter sie in Gespräche über ihre Lieblingsthemen wie Geschichte, Ethik und die Auswirkungen einzelner Aktionen auf die Welt verwickelt, wird sie rasch freundlich.

Wenn ein Charakter Varnoths Namen erfährt und einen SG-15-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erinnert er sich daran, schon von einer Generalin Varnoth Wender und den Azurwölfen gehört zu haben, die vor etwa zehn Jahren eine ernstzunehmende Macht im Osten waren. Hat der Charakter einen soldatischen Hintergrund, so gelingt der Wurf automatisch.

DRACHENRUH: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 2 verzeichnet, die die Aufteilung von Drachenruh zeigt.

A1: PFAD UND MÖNCHSZELLEN

Ein langer Pfad windet sich vom felsigen Ufer die Klippen empor. Hier und da sind einige Stufen eingehauen, um den Aufstieg zu erleichtern. Im unteren Bereich führt der Pfad an etlichen wohlgepflegten Beeten mit Blumen, Kräutern und Gemüse vorbei.

Etwa zehn Meter über der Bucht verbreitert er sich zu einem langgezogenen Platz. Auf diesem befindet sich die Steinstatue eines Drachen, der heiter den Pfad hinunterblickt. In die Klippen wurden sechs Toröffnungen gehauen.

Statue: Der Stern im Kreis auf der Karte kennzeichnet die Drachenstatue. Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen SG-10-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass ein Bronzedrache dargestellt ist – ein Mitglied der metallischen Drachenfamilie. Wenn die Charaktere Runara nach der Statue fragen, sagt sie ihnen, dass sie Astalagan darstellt, der vor vielen Jahrhunderten auf diesen Klippen gestorben ist. Sie sagt ihnen nicht, dass Astalagan ihr Vater war.

Zellen: Die Toröffnungen führen zu einfachen Mönchszellen, in denen die Klosterbewohner nächtigen. Sie sind jeweils mit Bett, Nachttisch, kleinem Schreibtisch und Stuhl eingerichtet.

Die westlichste Zelle ist frei und für die Charaktere verfügbar. Sie müssen sie sich allerdings teilen. Daneben liegt Taraks Zelle, dann kommt Varnoths. Die vierte Zelle gehört Myla und ist mit Werkzeug und Schrott vollgestopft. In der fünften und sechsten Zelle befinden sich Hängematten, die Schlafplatz für die anderen acht Kobolde bieten.

A2: SEILWINDENHAUS

Ein kleines freistehendes Gebäude auf der Hälfte des Pfads hat ein spitzes Dach und eine verwitterte Holztür. Eine seilumwickelte stabile Holzpalette hängt an einer Eisenkette unter dem Gebäude und liegt dabei an der Steilklippe an.

Im Gebäude befindet sich eine Seilwinde, mit der sich eine Palette zum Wasser 15 Meter weiter unten absenken lässt. Wenn Boote das Kloster mit Waren beliefern, werden diese mit Seilwinde und Palette transportiert.

Die Seilwinde wird von einem Hebel gehalten. Wenn ein Charakter den Hebel bedient, fällt die Palette ins Wasser und treibt dort. Ein Charakter kann als Aktion die Seilwinde bedienen und die Palette wieder um drei Meter nach oben ziehen.

A3: KÜCHE

Ein Torweg im Fels führt in einen Speisesaal mit langem Tisch. Dieser wird von zwei Bänken flankiert. An der Stirnseite steht ein einziger Stuhl. Über einen kurzen Flur geht es weiter in eine kleine, ordentliche Küche.

Die Klosterbewohner nehmen hier täglich drei Mahlzeiten ein. Mit dem Kochen und Aufwaschen wechseln sie sich ab. Es sagt zwar niemand laut, aber am liebsten mögen es alle, wenn Tarak kocht.

A4: BIBLIOTHEK

Nur eine von allen Öffnungen in der Klippe hat eine richtige Tür. Sie besteht aus Eichenbohlen mit Eisenbändern und schwingt widerstandslos auf, um den Blick auf eine geräumige Bibliothek freizugeben. Alle Wände sind mit Bücherregalen versehen. In der westlichen Hälfte des Raums befinden sich noch drei freistehende Regale. In der östlichen Hälfte steht ein Tisch mit zwei Bänken, Schreibzeug, Bücherständern und Lampen mit Glasschirmen.

In der Klosterbibliothek finden sich Bücher und Schriftrollen zu zahlreichen Themen, vor allem zu Theologie und Geschichte. Runara verbringt etwa die Hälfte ihrer Zeit hier, um die Sammlung der Bibliothek zu studieren, zu kopieren und zu kommentieren. Auch Tarak und Varnoth sind häufig hier, um zu lesen und verschiedene Arbeiten zu diskutieren. Nicht zuletzt kommen die Kobolde oft vorbei, aber eher wegen der Stille. Nur Myla kann man als lernwillig bezeichnen.



KARTE 2: DRACHENRUH.

A5: TEMPEL VON BAHAMUT

Der höchste Punkt des Klosters wird von einem offenen Tempel über der Klippe gekrönt. Geschwungene Steinstützen verbinden ihn mit der Klippe. Die Nordwand des Tempels wurde direkt in den Fels geschlagen. Der Rest ist offen und lässt die Seeluft herein. Mächtige Säulen markieren die drei offenen Seiten und stützen das Holzdach. In der Tempelmitte steht die steinerne Statue eines freundlich wirkenden alten Mannes, dem Kanarienvogel auf den Händen und Schultern und auf dem Kopf sitzen. Der Ort strahlt eine friedliche, heitere Stimmung aus.

Der Tempel ist schlicht, die Statue – auf der Karte ein Kreis mit Stern darin – ist die einzige Zierde. Sie stellt den Platindrachen Bahamut in sterblicher Tarnung dar, umgeben von sieben Kanarienvögeln, welche eigentlich Golddrachen sind und ihn auf seinen Reisen begleiten. Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen SG-10-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt Bahamut. Auch identifiziert jeder Bewohner von Drachenruh den Gott, wenn er gefragt wird.

Im Podest der Statue weisen Einkerbungen in alle vier Himmelsrichtungen. Darin befinden sich Räucheropfer für Bahamut. Runara verbringt etwa die Hälfte ihrer Zeit hier, kümmert sich um den Tempel, betet, bringt Räucheropfer dar oder verharret in stiller Kontemplation. Die anderen Klosterbewohner helfen ihr, vor allem Varnoth und der Kobold Rix.

Die Atmosphäre der Heiterkeit, die der Tempel hat, ist das Ergebnis von Schutzmagie. Kreaturen, die nicht böse gesinnt sind und im Tempel einen Rettungswurf ausführen, dürfen einen W4 werfen und das Ergebnis dem Rettungswurf hinzufügen. Wenn ein Charakter im Tempel *Magie entdecken* wirkt, enthüllt der Zauber eine schwache Aura um die Statue. Runara ist die einzige Bewohnerin von Drachenruh, die weiß, dass es sich hierbei um einen bleibenden Effekt durch den Tod eines Drachen an diesem Ort handelt – ihres Vaters Astalagan.

Über Bahamut: Bahamut, auch als Platindrache bekannt, ist Schutzherr und Vorfahr der metallischen Drachen. Abenteurer und Drachen huldigen Bahamut, damit dieser Ehre und Gerechtigkeit bewahrt, und sie erleben Tapferkeit in größter Gefahr. Er mischt sich nur selten in die Belange sterblicher Kreaturen ein. Ausnahmen macht er, um die Ränke der Drachenkönigin Tiamat und der bösen Drachen zu durchkreuzen, die ihr dienen.

QUESTS IM KLOSTER

Wenn die Charaktere Drachenruh erkunden, sprechen die Bewohner auch über die Probleme, mit denen das Kloster sich konfrontiert sieht. Bei diesen Gesprächen kannst du den Spielern die Abenteuer andeuten oder vorstellen, die sie in den Seegrashöhlen, auf dem Schiffswrack und in der alten Sternwarte erwarten.

Dieses Abenteuer wurde so geschaffen, um flexibel zu sein und den Spielern das Gefühl zu geben, die Sturmwrack-Insel frei erkunden zu können und ihr Geschick dort in der Hand zu haben. Idealerweise verbringen die Charaktere Zeit in Drachenruh und erkunden dann sowohl die Seegrashöhlen (siehe Kapitel 2) als auch das Wrack der *Kompassrose* (siehe Kapitel 3). Sie können sich aussuchen, wohin sie zuerst gehen. Wenn sie beide Orte erkundet haben, müssten sie bereit sein, Funkenschinder in der Sternwarte auf den Klippen (Kapitel 4) entgegenzutreten.

Zu den Charakterbögen gehört jeweils ein persönliches Ziel des Charakters. Es gibt konkrete Ziele – der Zauberer will beispielsweise die Geheimnisse der Sternwarte auf den Klippen erfahren. Andere Ziele sind allgemeiner und können im Verlauf des Abenteuers allmählich erreicht werden: Beispielsweise erfahren Paladin wie Kämpfer dadurch mehr über ihre jeweilige Rolle in der Welt. Nutze diese Ziele (unter „Individuelle Quests“ unten beschrieben), um den Spielern zu helfen, ihre Charaktere lebendig werden zu lassen, wenn sie mit Runara und den anderen Bewohnern von Drachenruh interagieren.

WIEDERERSCHEINEN DER ZOMBIES

Wenn die Abenteurer nach dem Eintreffen auf der Insel nicht die Zombies besiegt haben, machen diese später Ärger. Wenn die Charaktere etwas Zeit im Kloster verbracht haben, hören sie Hilfeschreie. Lies den folgenden Text vor:

Zwei Bewohner von Drachenruh laufen auf dem unteren Pfad um ihr Leben. Ihre Fischerausrüstung haben sie liegenlassen. Ihre Kleider sind blutig und schmutzig. Hinter ihnen drein stolpern drei Gestalten – aufgeblähte Leichen in den Kleidern von Seeleuten, stöhnend und gurgelnd.

Die Charaktere haben noch eine Chance, die drei **Zombies** zu töten. Diesmal steht das Leben zweier neuer Bekanntschaften auf dem Spiel: Der Kobold Blepp und Tarak, der menschliche Gärtner, sind in Gefahr. Siehe „Ertrunkene Seeleute“, um die Begegnung zu starten.

Blepp hat nach einem Treffer durch einen Zombie nur noch 2 Trefferpunkte übrig und ist überzeugt, dass sein Glück und sein „magischer“ Dolch ihn vor dem sicheren Tod bewahrt haben. Tarak ist unbewaffnet, und die Zombies überwältigen beide, wenn die Charaktere nicht eingreifen.

Wenn die Charaktere mit Runara über die Zombies reden, erzählt sie von ihrem Verdacht, dass ein Schiffswrack im Norden die Quelle dieser Monster ist, und bittet sie, sich dort umzusehen (siehe „Schiffswrack“ unten).

MEHR ZOMBIES

Wenn die Charaktere die Zombies bei ihrer Ankunft auf der Insel besiegt haben, kannst du diese Begegnung jederzeit während des Abenteuers nutzen, um das Leben der Charaktere mit etwas Kampf nachzuwürzen. Haben die Charaktere bereits die zweite Stufe erreicht, so kannst du vier bis sechs Zombies auf sie loslassen, damit es nicht zu einfach wird.

SEEGRASHÖHLEN

Tarak will unbedingt Kontakt mit den Mykoniden in den Seegrashöhlen herstellen. Er bittet die Charaktere, die Höhlen aufzusuchen, herauszufinden, was mit den Mykoniden nicht stimmt, und ihm einige Herzkappenpilze zu bringen. Dabei warnt er sie vor dem Pilzkraken, den die Mykoniden als Wächter erschaffen haben, und sagt ihnen, dass sie diese Kreatur vermutlich besiegen müssen, um in die Höhlen zu gelangen. Er gibt ihnen außerdem einen Sack stinkender Lebensmittelabfälle, die sie den Mykoniden als Zeichen der Freundschaft überreichen können. Zu guter Letzt gibt er ihnen noch zwei *Heiltränke* (Beschreibung siehe Anhang A).

SCHIFFSWRACK

Schon viele Schiffe sind auf die Riffe im Norden von Drachenruh gelaufen, oftmals ohne Überlebende. Vor einigen Tagen sahen sowohl Varnoth als auch der Kobold Rix wieder ein Schiff zerschellen. Sie erzählen, wie das Schiff plötzlich den Kurs änderte und auf die Felsen lief, und schlagen vor, dass die Charaktere der Insel helfen, indem sie die Ursache des Unglücks in Erfahrung bringen. Wenn die Charaktere Runara danach fragen, vermutet sie, dass der Grund auf einem älteren Wrack zu finden ist – auf dem der *Kompassrose*.

INDIVIDUELLE QUESTS

Wie auf den Charakterbögen beschrieben, haben die Charaktere jeweils eigene Gründe für ihren Besuch in Drachenruh.

KLERIKER

Der Kleriker wurde von einem wiederkehrenden Traum hergeführt, in dem es um den Schatten des Todes ging. Wenn der Charakter mit Runara über den Traum oder ihre Mission spricht, hört Runara genau zu und denkt dann eine Weile nach. „Nun“, sagt sie, „ich bin keine Traumexpertin, aber vielleicht sind die Zombies, die ihr bekämpft habt, ja der ‚Hunger des Todes‘, den Ihr erwähnt.“ Sie weist dem Charakter den Weg zum Wrack der *Kompassrose* (siehe „Schiffswrack“ oben), um mehr zu erfahren.

KÄMPFER

Der Kämpfer ist nach Drachenruh gekommen, weil er von Runara zu erfahren hofft, wieso dieses Gefühl der Vorbestimmung auf seinen Schultern lastet. Wenn der Charakter direkt beim Eintreffen im Kloster mit Runara darüber spricht, weist sie ihn darauf hin, inwieweit seine Reaktion auf die Zombies am Strand zu seiner Vorbestimmung passt – oder auch nicht. Kommt das Gespräch zustande, wenn schon mindestens eine Quest des Abenteuers erledigt wurde, legt sie ihm nahe zu erwägen, ob seine Heldentaten die ersten Manifestationen dieser Vorbestimmung sein könnten. Am Ende des Abenteuers ermutigt Runara den Charakter, seinen Weg fortzusetzen: „Wenn Euer Schicksal Euch noch nicht klar ist, so wird sich das bald ändern.“

PALADIN

Der Paladin ist von der Korruption Niewinters desillusioniert und sucht Ruhe und neue Kraft in Drachenruh. Runara heißt den Charakter willkommen und ermutigt ihn, mit Tarak und Varnoth zu sprechen, die beide Erfahrung damit haben, einem Leben in Korruption und Gewalt zu entkommen. Sie ermutigt ihn außerdem, Zeit im Tempel von Bahamut zu verbringen. Am Ende des Abenteuers fragt Runara ihn, ob er etwas darüber erfahren hat, wie man in einer Welt voller Korruption lebt. Wenn der Charakter keine Antwort hat, sagt sie: „Vielleicht hat Euer Abenteuer hier Euch einen Weg gezeigt, wie Ihr dem Bösen zu Euren Bedingungen entgegentretet. Womöglich warten noch andere solche Abenteuer auf Euch.“

SCHURKE

Der Schurke ist auf der Suche nach einem verlorenen Schatz in Drachenruh, angeblich von einem Mitglied des Goldenen Galgens auf der Insel versteckt. Das fragliche Diebesgildenmitglied ist Tarak, der die Gilde tatsächlich verraten hat, wobei die Geschichte beim Weitererzählen verfremdet wurde. Taraks letzter Auftrag für die Gilde bestand im Mord an einer Verräterin, die seine Geliebte war. Stattdessen versuchten die beiden, gemeinsam aus Elturgard zu fliehen, doch sie wurde von einem anderen Assassinen getötet. Tarak

RUNARA RETTET DIE LAGE!

Runara ist ein mächtiger Drache, hat sich jedoch dem Frieden verschrieben. Sie mischt sich nicht in Kämpfe ein, in welche die Charaktere möglicherweise geraten, aber sie behält sie im Auge und kann sie retten, wenn sie auf der Insel in Not geraten.

Wenn irgendeine Begegnung auf der Insel damit endet, dass alle Charaktere bewusstlos sind, kannst du sie im Tempel (Bereich A5) erwachen lassen, wo ein paar der Kobolde ihre Wunden versorgen. Runara zieht es vor, nicht zu erklären, wie sie die Charaktere gerettet hat.

Geschieht dies mehr als einmal, brauchen die Charaktere vielleicht zusätzliche Unterstützung. Sofern noch nicht geschehen, bitte einen oder mehrere Spieler, einen weiteren Charakter als Sidekick zu spielen. Du kannst ausführen, dass diese zusätzlichen Charaktere gerade in Drachenruh eingetroffen sind und unbedingt helfen wollen.

entkam, doch einen Schatz hatte es nie gegeben. Wenn der Schurke ihn danach fragt, erklärt er, das Verbrechen hinter sich gelassen zu haben – und schlägt dem Schurken vielleicht vor, dasselbe zu tun.

MAGIER

Der Magier trägt einen Brief von einem Kollegen bei sich, in dem es um verlorenes Wissen in der Sternwarte auf den Klippen geht (siehe Kapitel 4). Wird Runara nach der Sternwarte gefragt, sagt sie: „Schon viele haben nach dem Wissen dieses Ortes gestrebt. Ich kann Euch den Weg weisen, aber zuvor müsst Ihr mir zeigen, dass Ihr würdig seid.“ Sie verspricht, dem Magier die Sternwarte zu zeigen, wenn die Charaktere bei den Problemen auf der Insel geholfen haben.

VERLORENER NESTLING

Wenn die Charaktere sich bei den Zombies, den Mykoniden und dem Schiffswrack als fähig und zuverlässig erwiesen haben, beschließt Runara, dass sie ihnen vertrauen kann. Sie ruft sie in den Tempel (Bereich A5). Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere eintreffen:

Die Älteste Runara lächelt euch entgegen. „Ich möchte Euch etwas zeigen“, sagt sie. Es gibt einen Blitz wie Wetterleuchten, und die Menschenfrau ist fort. An ihrem Platz sitzt ein gigantischer Drache mit bronzefarbenen Schuppen. „Nun seht Ihr mich in meiner wahren Form“, sagt sie und neigt den Kopf mit einem Ausdruck auf dem Schuppengesicht, der ein Lächeln sein könnte.

„Ihr habt ja schon bemerkt, dass es auf dieser Insel viele alte Wunden gibt. Und ich befürchte, dass der Kreislauf der Gewalt von Neuem beginnt. Ich muss Euch um einen weiteren Gefallen bitten.“

Runara fasst die unter „Hintergrund des Abenteuers“ beschriebene Geschichte zusammen und erklärt, dass jeder Ort, den die Charaktere besucht haben, mit dem Tod eines Drachen in Zusammenhang steht. Dann erzählt sie ihnen vom Bronzenestling Aidron, der vor einigen Monaten auf die Insel kam und mit ihr in Drachenruh studierte. Fünf Tage vor Ankunft der Charaktere stritten sie sich, er wies ihre Friedenslehren erbost zurück und stürmte aus dem Kloster. Sie befürchtet, dass er zur alten Sternwarte im Südosten der Insel gegangen ist, einer weiteren Sterbestätte eines Drachen. Dort, meint sie, hat sich etwas Böses erhoben, und sie wagt nicht, selbst hinzugehen, um mit ihrer Anwesenheit keine alten Wunden aufzureißen. Sie gibt den Charakteren einen Mondsteinschlüssel, damit sie die Sternwarte betreten können – ein etwa zehn Zentimeter langes, drei Zentimeter breites sechseckiges Prisma aus Mondstein mit einem Drachenkopf an einem Ende.

ERKUNDEN DER INSEL

Dieses Abenteuer präsentiert Drachenruh und drei Abenteuer-Orte im Detail, doch die Sturmwrack-Insel hält noch mehr Gefahren und Aufregungen bereit. Wenn die Charaktere sich zwischen den Orten der Insel bewegen oder die Insel erkunden, können sie fantastischen Kreaturen begegnen und Orte finden, die ihre Reise besonders herausfordernd machen.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

Lass diese Begegnungen stattfinden, wo immer auf der Insel du willst, oder nutze sie als Inspiration zum Gestalten deiner eigenen Abenteuer.

ÄRGER AN DER HEISSEN QUELLE

Diese Begegnung ist für Charaktere ab der 2. Stufe eine kleinere, für Charaktere der 1. Stufe eine größere Herausforderung. Sie eignet sich vor allem, wenn die Charaktere um die Insel rudern oder sich entlang der Küste direkt am Wasser bewegen.

Dampfwolken steigen aus den Felsen voraus auf, die Luft wird immer feuchter. Ihr gelangt um eine Biegung und seht eine kleine Bucht, in der sich eine heiße Quelle aus dem Fels in einen Teich ergießt und schließlich ins Meer abläuft. Das türkisfarbene Wasser leuchtet, und die grauen Basaltränder der Quelle sind mit Pilzen in grellen Farben bewachsen, die gelegentlich einen Schauer regenbogenfarbener Sporen entlassen.

Für die Charaktere nicht sofort erkennbar, hat die heiße Quelle Wächter: drei **Dampfdrachlinge**. Diese verschlagenen Kreaturen sind den Charakteren zunächst gleichgültig gesinnt und ignorieren ihre Ankunft, aber wenn jemand versucht, Pilze zu sammeln oder ins Wasser der heißen Quelle zu gelangen, werden die Dampfdrachlinge feindlich und tauchen aus dem Wasser auf, um die Gruppe anzugreifen. Ein Charakter, der das Wasser näher betrachtet und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, erkennt die schimmernden Umrisse der Dampfdrachen im Wasser.

Quellwasser: Die Quelle ist der Schauplatz des Todes eines Messingdrachen, dessen lebensspendende Magie noch vorhanden ist. Ein Charakter, der zehn Minuten im Wasser der Quelle verbringt, kann einen seiner Trefferwürfel werfen (siehe Charakterbogen) und erhält dann Trefferpunkte in Höhe des Ergebnisses plus Konstitutionsmodifikator des Charakters wieder. Dieser Vorteil ist höchstens einmal täglich verfügbar.

Schätze: Ein Charakter, der die Pilze an der Quelle untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) besteht, erkennt die Pilze als Windsporen – selten und mit besonderer magischer Eigenschaft: Wenn eine Kreatur die Kappe eines Windsporenpilzes drückt, wird eine kleine Sporenwolke freigesetzt. Die Kreatur muss nun eine Stunde lang nicht atmen, da die Sporen sie mit Sauerstoff versorgen. Eine Windspore ist 30 GM wert, und es sind jederzeit 2W4 Windsporen erntereif.

WAS, WER? EULENBÄR!

Diese Begegnung stellt für Charaktere der 3. Stufe eine mittlere, für Charaktere der 2. Stufe eine große Herausforderung dar. Lass sie stattfinden, wenn deine Gruppe gerne kämpft oder die Spieler nach einem Stufenaufstieg noch Übung mit den neuen Fähigkeiten ihrer Charaktere benötigen. Sie eignet sich vor allem, wenn die Charaktere landeinwärts über die Insel reisen, anstatt sich entlang der Küste zu bewegen.

Plötzlich erdröhnt ein dissonantes Geräusch – halb ein tiefes Grollen, halb ein schrilles Kreischen. Eine gigantische Kreatur kommt in Sicht. Der bärenhafte Leib ist mit einer Mischung aus Purpurfedern und dunkelbraunem Fell bedeckt, und aus dem Eulenkopf starren euch zwei große Augen hungrig entgegen.

Dieser **Eulenbär** ist den Charakteren feindlich gesinnt. Er sieht sie als Eindringlinge und will sie vor allem vertreiben, nicht unbedingt töten. Einst gehörte er zu einer Schaustellertruppe. Seit diese Schiffbruch auf den Riffs im Norden erlitten hat, lebt er hier.

Alle Charaktere im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Eulenbären bemerken die kleine hölzerne Pfeife, die ihm um den Hals hängt. Diese Pfeife diente zum Ausbilden und Kommandieren des Eulenbären – und kann immer noch dazu verwendet werden. Ein Charakter im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Eulenbären kann mit seiner Aktion versuchen, sich die Pfeife zu schnappen. Wenn der Charakter einen SG-12-Stärkewurf besteht, kann er die Pfeife an sich nehmen. Hat er die Pfeife in der Hand, kann der Charakter mit seiner Aktion hineinblasen und einen SG-10-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) ausführen. Bei Erfolg beruhigt sich der Eulenbär und ist dem Pfeifenträger sofort freundlich, den anderen Charakteren gleichgültig gesinnt. Er verlässt jedoch nicht sein Territorium, und jeder Versuch, ihn dazu zu bewegen, lässt ihn wieder feindlich werden.

ABTRÜNNIGE KOBOLDE

Diese Begegnung ist für Charaktere der 1. Stufe eine große Herausforderung. Für Charaktere der 2. und 3. Stufe kann die Schwierigkeit wie unten vermerkt angepasst werden. Sie eignet sich, wann immer die Charaktere über die Insel reisen.

Eine Gruppe Kobolde versucht, die Charaktere zu überfallen. Sie verbirgt sich im Unterholz und hofft, die Überraschung auf ihrer Seite zu haben. Führe einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) für die Kobolde aus. Würfle einmal für sie alle und nutze den Geschicklichkeitsmodifikator (+2) der flügellosen Kobolde. Vergleiche das Ergebnis mit den passiven Weisheitswerten (Wahrnehmung) der Charaktere. Charaktere, deren Wert unter dem Würfelergebnis der Kobolde liegt, werden überrascht und verlieren in der ersten Kampfunde ihren Zug (siehe „Überraschung“ im Regelbuch). Lies diesen Text vor, wenn die Kobolde angreifen:



Um euch herum ertönt eine Art Kläffen: Wütende Kobolde kommen aus ihrem Versteck hervor und greifen an!

Vier **Kobolde** und ein **geflügelter Kobold** (alle recht-schaffen böse) beteiligen sich am Überfall. Diese grau-samen, verschlagenen Kreaturen wollen weder etwas von den Friedenslehren Runaras noch etwas von der Tyrannenherrschaft Funkenschinders wissen. Sie halten sich an Reisenden schadlos, die sich zu weit von Drachenruh fortwagen. Viel Erfolg haben sie nicht, daher sind sie verzweifelt, feindlich gesinnt und gewillt, bis zum Tod zu kämpfen.

Ihre Verzweiflung bedeutet, dass sie sich mit Geld oder Essen leicht vom Kampf abbringen lassen können. Ansonsten sind sie weder an Konversation noch an Verhandlungen interessiert.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere die 2. Stufe erreicht haben, lass sechs Kobolde und zwei geflügelte Kobolde angreifen.

Charaktere der 3. Stufe: Wenn die Charaktere die 3. Stufe erreicht haben, lass acht Kobolde und drei geflügelte Kobolde angreifen.

WAS DARUNTER LIEGT

Wie im Abschnitt „Hintergrund des Abenteuers“ der Einführung beschrieben, entstand die Sturmwrack-Insel durch magisch gespeiste vulkanische Aktivitäten im Grab eines riesigen roten Drachen namens Sharruth. Manchen Legenden und Gerüchten zufolge ist Sharruth jedoch gar nicht tot, sondern nur unter der Insel eingekerkert, und die Aktivitäten in den Seegras-höhlen deuten darauf hin, dass es dort unten nicht zum Besten steht.

Du kannst dein eigenes Abenteuer rund um die Charaktere ersinnen, die Sharruths Grab erkunden. Die Charaktere könnten die Insel durchkämmen, bis sie verborgene Luftschächte und gewundene Tunnel finden und die Tiefen der Erde erreichen. Dort könnten weitere Dampfdrachlinge und Feuerschlangen lauern. Vielleicht gibt es sogar eine Gruppe von Kobolden, die dem mächtigen Sharruth dienen.

Der Verlauf des Abenteuers und was die Charaktere dort tun und entdecken, ist ganz dir überlassen. Wenn du natürlich nicht bereit zu einer Expedition in die Höhlen unter der Insel bist, finden die Charaktere den Zugang zu ihnen einfach nicht, egal, wie sehr sie danach suchen.



KAPITEL 2 SEEGRASHÖHLEN

DIESES KAPITEL SETZT VORAUS, DASS DIE CHARAKTERE diesen Ort vor dem Wrack der *Kompassrose* besuchen, und dass sie sich noch auf der 1. Stufe befinden. Es enthält auch einfache Anweisungen zum Anpassen der Gefahr bei Kampfbegegnungen, wenn die Charaktere Kapitel 3, „Verfluchtes Schiffswrack“, bereits abgeschlossen haben und sich nun auf der 2. Stufe befinden.

ÜBERBLICK: HÖHLEN

Die Seegrashöhlen im Südwesten der Sturmwrack-Insel werden von einer ungewöhnlichen Mykonidenkolonie bewohnt – einem Pilzvolk, das sonst im tiefen Untergrund lebt. Sie können kein Sonnenlicht ertragen, heißen aber dann und wann Besucher willkommen. Vor allem handeln sie mit Tarak aus Drachenruh. Sie geben ihm seltene Pilze, die in ihren Höhlen wachsen, und bekommen dafür Lebensmittel- und andere Abfälle aus dem Kloster, mit denen sie wiederum die Pilze düngen. Doch in letzter Zeit haben die Mykoniden Taraks Besuche abgelehnt und einen monströsen Wächter am Höhleneingang platziert, der niemanden durchlässt.

Der Grund für diesen plötzlichen Sinneswandel ist eine Krankheit, die sich in den Höhlen ausbreitet und die Mykoniden vergiftet, ihre Gärten besudelt und sogar ihre Anführerin Sinensa befallen hat. Die Seuche stammt aus dem Grab des roten Drachen Sharruth tief

unter der Insel. Die giftigen Dämpfe aus dem Drachengrab werden normalerweise vom Gestein gefiltert, die Reste entweichen durch Hohlräume auf der Rückseite der Seegrashöhlen an die Oberfläche, wo die Mykoniden nicht hingehen. Nun sind diese Hohlräume blockiert, und die Dämpfe gelangen in die Mykonidenhöhlen.

Doch dieses tückische Gift ist nicht die einzige Gefahr in den Seegrashöhlen: Die Blutmücken sind auch noch da. Einzeln sind diese Blutsauger kein Problem, erst recht nicht für die blutlosen Mykoniden, doch in großer Anzahl können sie tödlich sein.

SEEGRASHÖHLEN: MERKMALE

Die Höhlen haben folgende Merkmale:

Decken: Sofern nicht anders vermerkt, sind die Höhlendecken sechs Meter hoch, die Decken der Verbindungstunnel 4,5 Meter.

Licht: Die Höhlen werden von biolumineszenten Pilzen beleuchtet, die im gesamten Bereich dämmriges Licht verbreiten. Siehe „Sicht“ im Regelbuch.

Wände: Die Höhlenwände bestehen aus sechseckigen dunkelgrauen Basaltsäulen – Vulkangestein aus Sharruths unterseeischem Grab. Es sind Haltemöglichkeiten für Hände und Füße vorhanden. Es ist also kein Attributswurf erforderlich, um die Wände zu erklettern.

Dämpfe: Toxische vulkanische Dämpfe entstehen tief unter der Insel und vergiften die Pilze in den Höhlen allmählich. Es riecht leicht nach Schwefel, umso stärker, je näher man Bereich B6 kommt. Wenn die Charaktere in den Höhlen eine lange Rast einlegen, bevor sie den Abluftschacht in B6 geöffnet haben, muss jeder Charakter einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er ist vergiftet (siehe „Zustände“ im Regelbuch). Der Zauber *Schwache Genesung* beendet diesen Effekt, ebenso eine lange Rast an der frischen Luft.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

Wenn die Charaktere beschließen, die Seegrashöhlen aufzusuchen, haben sie zwei Möglichkeiten, die Höhlen zu erreichen:

Per Schiff: Drachenruh hat ein Ruderboot, mit dem die Charaktere das westliche Inselende erreichen können. (Dies ist Taraks bevorzugte Methode.) Die Seegrashöhlen liegen acht Kilometer entfernt und können mit etwa drei Stunden und 20 Minuten Rudern erreicht werden.

Entlang der Küste: Der Weg entlang der Küste ist etwas einfacher als zu rudern, obwohl er weiter ist, da die Charaktere um die Buchten laufen müssen, statt an ihnen vorbeizurudern. Er ist 11,2 Kilometer lang und kann bei normalem Lauftempo in zwei Stunden und 20 Minuten zurückgelegt werden. Die Charaktere können sich aussuchen, ob sie oben auf den Klippen oder an deren Füße durch die Tidenämpel laufen wollen. Die untere Route ist nur bei Niedrigwasser verfügbar (siehe Tidentabelle).

ANKUNFT VON SEE

Wenn die Charaktere die Seegrashöhlen auf dem Seeweg erreichen, lies folgenden Text vor:

Eine Klippe aus dunkelgrauen Steintürmen ragt 60 Meter über der Brandung auf, welche in einen gähnenden Höhlenschlund hineindonnert. Auf der Wasseroberfläche ist ein Farbenwirbel zu sehen, der offenbar aus der Höhle dringt.

ANKUNFT AUS DEN LÜFTEN

Wenn die Gruppe sich von oben nähert, lies folgenden Text vor:

Eine Öffnung klappt in der Klippe 60 Meter unter euch. Sie sieht aus wie ein offenes Maul, das die Wellen trinkt. Zwei natürliche Treppen in den Steinsäulen stellen Zugänge dar.

BETRETEN DER HÖHLEN

Bei Hochwasser ist der zwölf Meter hohe Tunnel (Bereich B1) bis zum Bereich B2 überflutet. Die natürlichen Treppen, die auf der Karte der Seegrashöhlen nicht eingezeichnet sind, verbinden die Klippen mit dem Meer. Die Charaktere können entweder auf Niedrigwasser warten oder in den Tunnel rudern oder schwimmen. Bei Niedrigwasser kommt ein 1,5 Meter breiter Gehweg an der Klippenbasis und am Rand des Tunnels zum Vorschein.

Die Gezeiten wechseln alle sechs Stunden, wie in der Gezeitentabelle ersichtlich.

GEZEITEN

Uhrzeit	Tide
Mitternacht bis Sonnenaufgang	Niedrigwasser
Sonnenaufgang bis Mittag	Hochwasser
Mittag bis Sonnenuntergang	Niedrigwasser
Sonnenuntergang bis Mitternacht	Hochwasser

INTERAKTION MIT MYKONIDEN

Die Mykoniden sind den Charakteren zunächst feindlich gesinnt (siehe „Soziale Interaktion“ im Regelbuch). Sie sind jedoch nicht bösartig und werden nicht sofort gewalttätig. Ausgewachsene Mykoniden setzen ihre Rapportsporen ein, um die Besucher telepathisch zum Gehen aufzufordern. (Details zu dieser Kommunikationsform unter „Rapportsporen“ unten.) Sprösslinge begeben sich zu den nächsten ausgewachsenen Exemplaren, um sie vor Eindringlingen zu warnen. Wenn die Charaktere angreifen, verteidigen die Mykoniden sich.

Um einen feindlich gesinnten Mykoniden zu überzeugen oder etwas anderes zu tun, als die Höhlen zu verlassen, müssen die Charaktere einen SG-20-Charismawurf bestehen. Je nach Herangehensweise können beim Wurf die Fertigkeiten Täuschen, Einschüchtern oder Überzeugen der Charaktere gelten. Wird Taraks Name erwähnt oder sein Geschenk an die Mykoniden präsentiert, so ist der Wurf im Vorteil.

Gleichgültige Mykoniden sind bereit zu erklären, was in den Seegrashöhlen vorgeht. Die Sprösslinge wissen nur, dass die Anführerin Sinensa krank ist – und dass es in den Höhlen stinkt. Ausgewachsene Mykoniden wissen, dass die „Kristalhöhle“ (Bereich B6) die Quelle des Gestanks ist und dass Sinensa krank wurde, nachdem sie dort war, um die Angelegenheit zu untersuchen. Normalerweise meiden die Mykoniden diese Höhle, weil durch den Luftschacht am westlichen Ende Sonnenlicht eindringt. Selbst Streulicht ist den Höhlenbewohnern unangenehm.

RAPPORTSPOREN

Das Rapportsporen-Attribut eines Mykoniden erlaubt allen intelligenten Kreaturen in der Nähe, telepathisch zu kommunizieren. Die Charaktere und die Mykoniden teilen sich einander damit auf Gedankenebene mit. Dieser Effekt erlaubt es nicht, in den Verstand einer



KARTE 3: SEEGRASHÖHLEN.

Kreatur einzudringen. Sprachbarrieren werden jedoch überwunden, und du kannst mit den Kommunikationsformen spielen, welche die Sporen ermöglichen. Die Mimik der Mykoniden ist schwer zu lesen, aber ihre telepathische Kommunikation könnte auch ihren jeweiligen emotionalen Zustand transportieren. Beispiel: Wenn die Mykoniden ihre kranke Anführerin erwähnen, könnten die Charaktere eine tiefe Traurigkeit und Furcht verspüren, und zwar viel klarer, als Worte und Mimik hätten vermitteln können.

Die Wirkung von Rapportsporen hält eine Stunde lang an, also könnten die Charaktere telepathisch miteinander verbunden sein, solange sie nicht weiter als neun Meter voneinander entfernt sind, auch, nachdem sie die Höhle schon verlassen haben. Ermutige die Spieler, sich zu überlegen, wie das auf ihre Charaktere wirkt. Fühlen sie sich einander näher? Können sie gegenseitige Verdächtigungen überwinden?

STRESSSPOREN

Wenn Mykoniden Schaden erleiden, setzen sie Sporen frei, die alle anderen Mykoniden im Abstand von bis zu 72 Metern von ihnen warnen. Alle Mykoniden in der Höhle befinden sich in Reichweite der Stresssporen aller anderen. Mykoniden in den Bereichen B2 und B3 bewegen sich in Bereich B4, wenn sie Stresssporen erkennen.

SEEGRASHÖHLEN: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 3 verzeichnet, welche die Aufteilung der Seegrashöhlen zeigt.

B1: ZUGANGSTUNNEL

Vielfarbige Pilze an den Wänden. Ihre Biolumineszenz erfüllt die Höhle mit dämmrigem Licht. Auf der Wasseroberfläche wirbeln bunte, schwach leuchtende Sporen – vielleicht aufgrund von Bewegungen unter Wasser.

Bei Hochwasser ist der Tunnel überflutet. Besucher müssen rudern oder schwimmen. Bei Niedrigwasser kommen Gehwege an den Tunnelflanken zum Vorschein, eigentlich Säulenspitzen. Sie führen zu einer natürlichen Treppenflucht in Bereich B2. Im Wasser lauert ein **Sporendiener-Oktopus** und greift gezeitenunabhängig alle Kreaturen (außer Mykoniden) an, die den Tunnel betreten. Vor der bewusstlosen Anführerin der Mykoniden wachsen. Dieser Wächter wurde geschaffen, um Fremde fernzuhalten.

Wie auf der vorigen Seite beschrieben, schwankt der Wasserpegel mit den Gezeiten um drei Meter. Hochwasser steht an den Tunnelwänden rund 2,5 Meter hoch, in der Tunnelmitte ist das Wasser 7,5 Meter tief. Bei Niedrigwasser liegen die Tunnelwände samt Gehwegen trocken, in der Tunnelmitte ist das Wasser 4,5 Meter tief.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere schon die 2. Stufe erreicht haben, werden bei einem Kampf in diesem Bereich zwei **Blutmücken** an der Tunneldecke gestört, die am Kampf teilnehmen. Die Blutmücken ignorieren den Sporendiener.

B2: PILZZUCHT

Diese Höhle ist 15 Meter hoch, und zahlreiche bunte Pilze wachsen darin, manche winzig, andere baumgroß. An der Ostwand führt eine natürliche Treppe aus Steinsäulen in einen drei Meter höher gelegenen Höhlenbereich im Norden. Aus diesem oberen Bereich plätschert Wasser und sammelt sich in einem großen Teich. Zwei kleine pilzähnliche Leute arbeiten in den Pilzen am Teich. In der Luft liegt ein schwefelartiger Gestank.

Der Wasserfall wird von einem Teich in der oberen Höhle gespeist, der seinerseits Zulauf von Oberflächenwasser hat. Beide Teiche sind höchstens 1,5 Meter tief.

Die beiden Pilzleute sind **Mykonidensprösslinge** namens Molen und Kraz. Sie verteilen Dünger aus Bereich B3, während zwei **ausgewachsene Mykoniden** namens Hipsiz und Rugoso sich um die Pilze beim oberen Teich kümmern – von unten nicht zu sehen. Keinem der vier Mykoniden ist die Gefahr in der Höhle bewusst: drei **violette Pilze**, die hier zwischen all den harmlosen Pilze wachsen.

Wenn die Charaktere die Höhle betreten und sich den Mykoniden nähern, greift ein violetter Pilz sie mit langen Tentakeln an, die lebendiges Fleisch, das sie berühren, sofort verrotten lassen. Lies folgenden Text vor:

Als ihr die Höhle betretet, wird ein kränklich wirkender Pilz plötzlich lebendig. Er verschießt lange violette Tentakel in eure Richtung und bewegt sich langsam über den Höhlenboden auf euch zu.

Den Kampf leiten: Da die violetten Pilze sich langsam bewegen, können die Charaktere problemlos außer Reichweite bleiben und die Pilzmonster mit Fernkampfangriffen besiegen. Der interessante Teil dieser Begegnung besteht darin, die Gefahr zu erkennen. Ein violetter Pilz bewegt sich und greift an, um die Begegnung zu starten. Die anderen beiden verharren reglos, bis die Charaktere ihnen nahe kommen.

Du musst dabei nicht mitverfolgen, wer sich exakt wo aufhält. Verlass dich lieber auf dein Gespür für Spannung und Spaß. Wenn ein Charakter sich von einem aktiven violetten Pilz entfernt, lass einen anderen Pilz sich rühren und den Charakter im nächsten Zug angreifen. Wenn ein Charakter die Pilzzucht in Augen-

schein nimmt, um weitere violette Pilze zu entdecken, streue möglichst viel Zweifel: Viele Pilze sehen kränklich und violett aus, stellen aber keine Gefahr dar.

Mykoniden: Die Mykonidensprösslinge meiden die Charaktere und die violetten Pilze. Wenn ausgewachsene Exemplare die Gefahr durch Kampfärm oder Stresssporen der Sprösslinge bemerken, bewegen sie sich so schnell wie möglich, um die Sprösslinge zu beschützen.

Besiegen die Charaktere die violetten Pilze, sind die Mykoniden ihnen gleichgültig gesinnt und bereit, mit ihnen mithilfe ihrer Rapportsporen zu sprechen. Die ausgewachsenen Mykoniden sind bereit, die Charaktere zu begleiten und bei der Mykonidenkolonie für sie einzustehen, wodurch die Gesinnung der anderen Mykoniden ebenfalls auf gleichgültig verbessert wird.

Verseuchte Pilze: Ein Charakter, der die Pilze untersucht, bemerkt, dass viele von ihnen krank, verschumpelt und schwarzfleckig sind. Die Quelle dieser Krankheit ist nicht offenkundig.

Schätze: Die Pilzzucht enthält erntereife Herzkappenpilze. Ein Charakter, der in dieser Kammer 15 Minuten lang nach nützlichen Pilzen sucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Naturkunde) oder SG-12-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, findet 1W6 dieser rötlichen Pilze, die unangenehm an menschlichen Herzen erinnern. Tarak kann aus jedem Herzkappenpilz einen *Heiltrank* machen.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere bereits die 2. Stufe erreicht haben, füge der Begegnung zwei violette Pilze hinzu.

B3: SPEISEKAMMER

Die Höhle stinkt nach Fäulnis, der Boden ist mit verrottender Vegetation bedeckt. Drei kleine Pilzleute arbeiten im Dreck. In der südwestlichen Höhlenecke klebt ein rundes, glänzendes Objekt von Wagengröße an der Wand wie ein gigantischer Schleimklumpen.

Drei **Mykonidensprösslinge** namens Bispo, Valup und Popple arbeiten hier, um Dünger für den Bereich B2 zu sammeln. Bei dem runden Objekt handelt es sich um ein Blutmückennest, wie die Charaktere mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) herausfinden können. Wenn sich ein Charakter weiter als 1,5 Meter in die Kammer hineinbewegt, kommen sechs **Blutmücken** aus dem Nest und greifen an. Unterdessen fliehen die Sprösslinge beim ersten Anzeichen von Eindringlingen zu Bereich B4 und nutzen dazu die Ablenkung durch die Blutmücken.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere bereits die 2. Stufe erreicht haben, füge der Begegnung zwei Blutmücken hinzu.

B4: RUNDE KAMMER

In dieser Höhle sind sechs Gruppen von Riesenpilzen grob kreisförmig angeordnet. Mehrere menschengroße Pilzleute stehen vor der Höhle beieinander. Der Schwefelgeruch ist hier stärker.

Hier befinden sich sechs **ausgewachsene Mykoniden**. Zwei von ihnen namens Agric und Omphalo kümmern sich um die anderen vier: Craterel, Pleuro, Subrufus und Virosa. Diese befinden sich reglos in einer traumartigen Trance namens Verschmelzung und erleben darin einen gemeinsamen transzendenten Zustand. Die beiden Mykoniden bei Bewusstsein bewegen sich rasch, um Eindringlinge abzuwehren, die nicht in Begleitung anderer Mykoniden sind, und sie reagieren mit Gewalt auf jede Bedrohung.

Alle sechs Mykoniden sind krank und erschöpft durch die Plage, die sich in den Höhlen ausbreitet. Sie ruhen sich hier reihum aus.

B5: SINENSAS HEILIGTUM

An den Wänden und Decken dieser kleineren Höhle wachsen leuchtende Pilze und bunte Kristalle. In der Höhlenmitte kümmern sich zwei menschengroße Pilzleute um ein größeres Exemplar ihresgleichen. Dieses ist verschrumpelt und mit ungesund wirkenden lila Flecken übersät. Es regt sich nicht.

Zwei **ausgewachsene Mykoniden** namens Auranta und Enok kümmern sich um die bewusstlose Anführerin dieser Mykonidenkolonie: **Sinensa**. Sie sammeln Sporen aus fassgroßen leuchtend roten Pilzen, die vage an menschliche Gehirne erinnern, und pusten sie der Anführerin um den Kopf. Diese Behandlung erhält sie am Leben, doch es ist ein aussichtsloser Kampf. Sinensas einzige Hoffnung besteht darin, dass die Plage beendet wird. Die ausgewachsenen Mykoniden verteidigen ihre Anführerin bis zum Tod und greifen jeden Eindringling an, der nicht von Mykoniden begleitet wird.

Schätze: Wenn die Charaktere den leuchtend roten Pilz (Rubinmorchel) mit ins Kloster nehmen, macht Tarak ein *Elixier der Gesundheit* (siehe Anhang A) daraus.

B6: KRISTALLHÖHLE

In der Höhle liegen dichte Dunstschwaden, die eure Nasen mit Schwefelgestank beleidigen. Sie werden durch ein merkwürdiges orangefarbenes Flackern beleuchtet. In diesem Bereich gibt es keine Pilze. Stattdessen wachsen Kristalle aus den Felsen. Zu eurer Rechten ragen zahlreiche violette Kristalle aus dem Stein. In der Stirnwand der Höhle befindet sich ein leuchtender orangefarbener Kristall, offenbar die Quelle des Flackerns. Zwischen den violetten Kristallen und dem Riss mit dem orangefarbenen Kristall bilden Rußspuren einen Pfad an der Wand.

Zwei **Dampfdrachlinge** lauern in den Schwefeldämpfen. Diese Elementarkreaturen sehen aus wie kleine Drachen aus grünlichem Dunst. Sie verlassen diese Höhle nicht, greifen jedoch jede Kreatur an, die sie betritt.

Diese Höhle ist die Quelle der Plage, welche die Mykonidenkolonie befallen hat. Wenn die Charaktere die Höhle erkunden, können sie einfach feststellen, dass giftige Dämpfe von tief unterhalb der Insel um die Ader der violetten Kristalle aufsteigen. Sie verflüchtigen sich normalerweise durch einen Riss in der Westwand, aber dieser wird jetzt durch den riesigen orangefarbenen Kristall blockiert, der auch die Lichtquelle ist.

Das Kern des Problems ist das Grab des roten Drachen Sharruth tief unter der Insel. Die Anwesenheit eines so mächtigen Drachen tief im Boden führt zu der vulkanischen Aktivität, durch welche die giftigen Dämpfe entstehen. Zudem führt die Drachenenergie gelegentlich zu kleinen Rissen im Realitätsgewebe, die zur Elementarebene des Feuers führen – eine andere Dimension der Realität und kosmische Quelle feuriger Energien. Von dieser Ebene des Feuers stammen sowohl der orangefarbene Kristall, der den Abzug der Dämpfe blockiert – tatsächlich handelt es sich um eine Eierschale –, als auch die Kreaturen in der Höhle.

Feuerkristall: Wird der orangefarbene Kristall zerstört, der den Riss in der Westwand blockiert, so können die giftigen Dämpfe aus der Höhle entweichen, und die Mykoniden werden von ihrer Plage befreit. Er kann durch einen einzigen ordentlichen Hieb mit einer Waffe, Brechstange oder einem anderen Werkzeug zerbrochen werden. Ist der Kristall zerstört, fällt eine halbmetergroße heiße Obsidiankugel zu Boden, zerbricht und setzt eine **Feuerschlange** frei. Diese betrachtet die Charaktere als Brennstoff und greift unverzüglich an.

Wird der Feuerkristall zerbrochen, so tritt auch der Grund zutage, aus dem die Mykoniden diese Höhle meiden: Sofort dringt strahlendes Sonnenlicht ein, das durch die Kristalle im Riss noch gebrochen wird. Der gesamte Bereich ist mit hellem Licht erfüllt.



Schätze: Das Ei der Feuerschlange zerbricht in 25 kleine Obsidianstücke, die jeweils 10 GM wert sind.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere beim ersten Eintreffen hier bereits die 2. Stufe erreicht haben, füge dem Raum einen dritten Dampfdrachling hinzu. Wenn die Feuerschlange schlüpft, kommen zwei weitere Dampfdrachlinge aus den violetten Kristallen.

BEENDEN DIESES KAPITELS

Wenn die Charaktere den orangefarbenen Kristall zerstört haben und die giftigen Dämpfe aus den Höhlen entweichen können, verändert sich die Einstellung der Mykoniden ihnen gegenüber zu freundlich gesinnt. Die Anführerin Sinensa kommt am folgenden Morgen wieder zu Bewusstsein. Sind die Charaktere dabei anwesend, gibt Sinensa ihnen die Rubinmorchel aus Bereich B5 sowie die Erlaubnis, alle Schätze oder Pilze zu behalten, die sie in den Höhlen gesammelt haben.

Kehren die Charaktere nach Drachenruh zurück, kann Tarak aus der Rubinmorchel ein *Elixier der Gesundheit* (siehe Anhang A) herstellen, den er den Charakteren aus Dankbarkeit für ihre Mühen gibt.

STUFENAUFSTIEG

Wenn die Charaktere dieses Kapitel des Abenteuers abgeschlossen haben, steigen sie um eine Stufe auf. Haben sie die Seegrashöhlen vor dem Wrack der *Kompassrose* aufgesucht, erreichen sie die 2. Stufe. Die Bewohner von Drachenruh drängen sie, als nächstes das Wrack der *Kompassrose* (siehe „Schiffswrack“: Seite 12) aufzusuchen.

Haben sie das Wrack der *Kompassrose* bereits in Kapitel 3 erkundet, erreichen sie jetzt die 3. Stufe und sind bereit, die Sternwarte auf den Klippen (Kapitel 4) zu besuchen. Siehe „Verlorener Nestling“ auf Seite 13.

Auf den Charakterbögen ist erläutert, was geschieht, wenn die Charaktere um eine Stufe aufsteigen.



KAPITEL 3 VERFLUCHTES SCHIFFSWRACK

IN DIESEM KAPITEL WIRD ANGENOMMEN, DASS DIE Charaktere diesen Ort vor den Seegrashöhlen besuchen und sich noch auf der 1. Stufe befinden. Es enthält auch Anweisungen zum Anpassen der Gefahr bei Kampf- begegnungen, wenn die Charaktere Kapitel 2, „Seegrashöhlen“, bereits abgeschlossen haben und sich nun auf der 2. Stufe befinden.

SCHIFFSWRACK: ÜBERBLICK

Seit dem gewaltsamen Tod eines Golddrachen an der felsigen Nordküste der Sturmwrack-Insel waren die Klippen mit den zahlreichen Knochen jahrhundertlang das Ende zahlreicher Schiffe. Eines dieser Schiffswracks hat der Insel einen dauerhaften Stempel aufgedrückt.

Vor rund vierzig Jahren zerschellte die *Kompassrose* auf dem Weg zum Kloster mit zahlreichen Passagieren an Bord. Niemand überlebte. Zum Entsetzen der Klosterbewohner schlurften die Ertrunkenen als Zombies an den Strand. Seitdem bringt jedes neue Schiffswrack eine neue Welle von Zombie-Seeleuten auf die Insel. Zum Glück geschah das nicht oft – bis vor Kurzem.

Nun hat sich eine Harpyie im Wrack der *Kompassrose* niedergelassen. Mit ihrer magisch bezaubernden Stimme lockt sie Schiffe auf die Klippen und labt sich an den unglücklichen Seeleuten. Wer ihren Krallen

entkommt, endet als Zombie und bedroht die Leute von Drachenruh.

Die Harpyie ist nur eins von mehreren Problemen, die im Wrack der *Kompassrose* warten. Noch gefährlicher ist ein verfluchter Talisman im Frachtraum des Schiffs, das durch die verzweifelte Gebete eines längst toten Seemanns zu einem Dämonenfürsten magisch aufge-

ANDERE SCHIFFSWRACKS

In diesem Kapitel wird angenommen, dass die Charaktere auf Runaras Rat hören und die *Kompassrose* nach Hinweisen auf die jüngeren Schiffswracks durchsuchen. Wenn die Charaktere beschließen, noch weitere jüngere Wracks zu untersuchen, kannst du die Karte der *Kompassrose* verwenden, um andere Deckspläne zu repräsentieren, wobei die meisten Wracks allerdings vollständig versunken sind. Die Charaktere könnten auf anderen Wracks auf weitere Zombies stoßen – Seeleute, die beim Untergang starben und vom Talisman im Frachtraum der *Kompassrose* belebt wurden, aus irgendeinem Grund jedoch bisher nicht aus ihrem Schiff kamen. Sie könnten an Bord auch Riesenkralen (du kannst den Wertekasten des Sporendiener-Oktopus in Anhang B verwenden), Ghulen oder anderen Gefahren begegnen. Es ist dir überlassen, diese Abenteuer zu gestalten. Jedoch birgt nur das Wrack der *Kompassrose* die Lösung, um Drachenruh von den Zombies zu erlösen.

laden wurde. Dieser Fluch ist verantwortlich dafür, dass die ertrunkenen Seeleute als Zombies wiederkehren. Die meisten Seeleute des Schiffs sind längst fort, doch einige Zombies sitzen schon seit Jahren im Wrack fest.

SCHIFFSWRACK: MERKMALE

Das Wrack der *Kompassrose* befindet sich in etwa vier Kilometern Entfernung vom Kloster am nördlichen Ende einer langen Formation scharfer Felsen und Drachenknochen, die aus den Ozeanwellen ragen. Es liegt größtenteils über Wasser, gehalten durch die uralten Knochen, die den Schiffsrumpf zerfetzt haben. Das Wrack hat folgende Merkmale:

Wände: Die nassen Holzwände haben ein kränkliches Schwarzgrün angenommen. Algen und Muscheln bewuchern das gesamte Wrack.

Decken: Die Decken im Schiff sind rund 2,5 Meter hoch.

Türen: Die Türen sind zwei Meter hoch und ebenso vom Wasser versehrt wie die Wände.

Licht: Tagsüber bescheint die Sonne das Hauptdeck mit hellem, das Unterdeck mit dämmrigem Licht. Die Sonne reicht nicht bis in den Frachtraum. Nachts ist es auf dem gesamten Wrack finster. Siehe „Sicht“ im Regelbuch.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

Drachenruh hat ein Ruderboot, mit dem die Charaktere das Wrack der *Kompassrose* erreichen können. Es liegt vier Kilometer entfernt und kann mit etwa einer Stunde und 40 Minuten Rudern erreicht werden. Wenn die Charaktere eintreffen, lies diesen Text vor:

Die Wellen brechen sich an einem Schiffswrack, das nicht nur an Klippen, sondern an gigantischen Drachenknochen zerschellt ist. Von ihm geht leichter Verwesungsgeruch aus, der vom Gekreische der Möwen und dem Tosen der Brandung begleitet wird. Von der Steuerbordseite hängt ein Gewirr aus zerrissenen Segeln und Takelage. Hier ist es möglich, an Bord zu gehen. Am Bug seht ihr ein gähnendes Loch unterhalb der Wasserlinie.

Wenn die Charaktere mit dem Ruderboot die südlich gelegene Steuerbordseite des Wracks erreichen, können sie das kleine Boot dort vertäuen und auf das Hauptdeck (Bereich C1) klettern. Sie haben aber auch noch andere Möglichkeiten, an Bord zu kommen: Sie können beispielsweise durch das Loch im Frachtraum (Bereich C9) schwimmen.

SCHIFFSWRACK: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 4 verzeichnet, die die Aufteilung des Schiffswracks zeigt.

C1: HAUPTDECK

Die modrigen Decksplanken sind glitschig von Algen und Seewasser. Inmitten einem Gewirr von Takelage, zersplitterter Reling und Seegras könnt ihr Stiefel, Knochen und Fleischfetzen ausmachen, die jünger wirken als das Wrack.

Vorne und hinten führen Treppen aufs Oberdeck. Türen markieren die Kabinen unter Deck. Der Hauptmast ist noch intakt. Obenauf sitzt ein Krähenest voller Trümmer. Eine Treppe beim Mast sowie eine große Luke auf der Backbordseite führen jeweils in den Frachtraum.

Krähenest: Eine Strickleiter führt den Mast hinauf zum Krähenest. Trotz des Zustands des Wracks ist sie sicher benutzbar. Der Mast schwankt beängstigend, wenn die Charaktere ihn erklettern, und wenn sie die 15 Meter geschafft haben, stellen sie fest, dass sie sich auf der nördlich gelegenen Backbordseite des Schiffs über dem Wasser befinden.

Das Krähenest dient jetzt einer Harpyie als Nest, welche die *Kompassrose* als Lager auserkoren hat. Es ist korbformig und mit Holzresten, Heu und zerfetztem Segeltuch ausgestopft. Außerdem sind im Harpyiennest noch Knochenstücke, Haarreste und etwas Glitzerkram zu sehen.

Rückkehr der Harpyie: Wenn die Charaktere beim Schiffswrack eintreffen, ist die Harpyie unterwegs und späht nach Schiffen, die sie aufs Riff locken kann. Sie kehrt zurück, wenn die Charaktere einige Zeit an Bord waren, wie unter „Rückkehr der Harpyie“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.

Schätze: Charaktere, die das Krähenest durchsuchen, finden eine kleines Goldarmband (25 GM), einen einzelnen Goldohrring (25 GM), zwei kleine Tigeraugen-Edelsteine (je 10 GM) und einen Blutstein-Edelstein (50 GM).

C2: VORDERDECK

Der gebrochene Vormast lehnt auf der zerstörten Reling. Seine Takelage und zerrissenen Segel hängen bis auf die Steine und Drachenknochen unter dem Schiff. Neben dem Mast befindet sich eine rostige, verrottete Balliste.

Die Balliste funktioniert nicht mehr. Hier gibt es nichts Interessantes zu finden.

C3: ACHTERDECK

Aus dem Achterdeck ragen die gesplitterten Überreste eines Masts wie ein geborstener Speer. Das Steuerrad wurde aus dem Mechanismus gebrochen und hängt schief.

Es trägt den Schiffsnamen *Kompassrose* eingraviert und mit Perlmutter verziert. In der aktuellen Position des Rads steht der Name Kopf. Wenn ein Charakter am Rad dreht, löst es sich von der Nabe und fällt herunter. Versucht ein Charakter, das Rad zu fangen, ehe es das Deck trifft, bitte den Spieler, einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf auszuführen. Bei Erfolg fängt der Charakter das Rad. Bei einem Fehlschlag trifft das Rad mit lautem Krachen auf das Deck und erregt die Aufmerksamkeit der Zombies in Bereich C4. Der Lärm wird umgehend mit einem weiteren Krachen gegen die Tür zu C4 quittiert, das sich alle zehn bis 15 Sekunden wiederholt.

C4: KAPITÄNSKABINE

Die Kapitänskabine ist von innen mit einem schweren Balken verrammelt, der allerdings ziemlich vermodert ist. Ein Charakter, der die Tür mit Gewalt zu öffnen versucht, schafft dies mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf.

Die Tür kracht auf, und in der einst luxuriösen Kabine, die nun sichtbar wird, stolpern zwei ertrunkene Seeleute umher. In einem halb eingestürzten Bücherregal finden sich nasse, verrottende Bücher und Schriftrollen. Der Tisch aus poliertem Holz steht schief und auf drei Beinen. In der Mitte trägt er eine hübsch gearbeitete Kompassrose. Das Bett ist mit zerfallendem Bettzeug bedeckt und sackt in der Mitte durch. Neben dem Bett im Boden klafft ein Loch.

Wenn die Charaktere das Rad in Bereich C3 fallengelassen oder mehr als einen Stärkewurf benötigt haben, um die Tür zu diesem Raum zu öffnen, sind die beiden **Zombies** neben der Tür, wenn sie sich öffnet. Anderenfalls schlurften sie ziellos durch die Kabine. In jedem Fall bewegen sie sich sofort, um die Charaktere anzugreifen.

Loch im Frachtraum: Das Loch neben dem Bett des Kapitäns ist entstanden, als seine Seekiste durch die vermodernden Planken brach. Sie durchschlug auch den Boden des Unterdecks (Bereich C8) und kam im Frachtraum (Bereich C9) zum Stillstand.

Schätze: In den beiden kleinen Schubladen des Kapitänstischs finden sich ein Geldbeutel mit 50 GM, ein Satz Kartografenwerkzeug und ein Dolch. Auch die Kompassrose im Tisch lässt sich einfach herauslösen. Sie ist 25 GM wert.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere bereits die 2. Stufe erreicht haben, füge der Begegnung einen dritten Zombie hinzu.

C5: KOMBÜSE

An eine Theke zur Rechten gelehnt sitzt ein kopfloses Skelett, ansonsten ist die Kombüse leer. Das heißt ... Hat sich das Skelett gerade bewegt?

Kleine, harmlose Krabben tummeln sich in den Überresten und erzeugen die Illusion von Bewegung.

C6: MANNSCHAFTSQUARTIERE

Sechs Doppelkojen befinden sich an den Kabinenwänden. Überall liegen persönliche Gegenstände verstreut. An einer Wand hängt ein verblichenes gemaltes Porträt.

Das Porträt zeigt ein lächelndes junges Paar in Umarmung. Unten stehen die Worte „Aleitha und Brastos – auf ewig vereint.“ Die schwarzhaarige Frau trägt eine Matrosenuniform, die den Kleidungssetzen der Zombies an Bord dieses Schiffes ähnelt. Der blonde Mann trägt die feine Kleidung eines Kaufmanns.

Schatz unter dem Fußboden: Ein Charakter, der die Kabine durchsucht und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt, dass eine Bodenplanke ihre Nachbarn ein wenig überragt. Ein Charakter, der sie anhebt, löst eine Falle aus: Ein winziger Pfeil schießt hervor und führt einen Angriff gegen den Charakter aus. Er hat einen Angriffsbonus von +5. Wenn er trifft, bewirkt er 2 (1W4) Stichschaden, und der Charakter muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er erleidet 3 (1W6) Giftschaden. Wurde die Falle ausgelöst, geschieht nichts mehr, bis sie durch einen Charakter wieder scharfgestellt wird. (Wenn die Charaktere sich eine Möglichkeit ausdenken, die Planke aus sicherer Entfernung anzuheben, trifft der Pfeil niemanden.)

Schätze: In einem kleinen Fach unter der Planke liegt ein Sack mit 200 GM.

C7: MESSE

In dieser Kabine steht ein langer Tisch. Dies muss die Schiffsmesse gewesen sein. Auf dem Boden liegen kaputte Stühle, zerbrochene Gläser und geborstenes Geschirr.

Hier gibt es nichts Interessantes zu finden.

WRACK DER KOMPASSROSE



OBERDECK



HAUPTDECK



UNTERDECK



FRACHTRAUM



1 Quadrat = 1,5 Meter

KARTE 4: WRACK DER KOMPASSROSE.

C8: UNTERDECK

Der Niedergang ins Unterdeck ist kalt, nass und gruselig. Meerwasser bedeckt den Boden und schwappt gegen den Rumpf. Überall liegen kaputte Kisten und Fässer verstreut, manche treiben, manche sind in den Winkeln aufgestapelt. Ihr hört ein Platschen, als eine wandelnde Leiche auf euch zu stolpert. Das Wasser reicht ihr knapp bis zu den Knien.

Der **Zombie** ist eine offensichtliche Gefahr, aber im hinteren Teil des Frachtraums lauert noch ein anderes untotes Monster – ein **Ghul**. Er ist viel klüger als die Zombies und wartet mit seinem Angriff, bis die Charaktere mit dem Zombie beschäftigt sind. Er will einen Charakter mit seinem Klauenangriff lähmen, ihn fortzerren und auffressen, während die anderen Charaktere sich mit dem Zombie beschäftigen. Im Gegensatz zu den Zombies ist der Ghul kein Besatzungsmitglied, sondern ein böser Aasjäger, angezogen vom verrotten Fleisch.

Das Wasser auf dem Boden steht an der Steuerbordseite im Süden etwa 15, an der Backbordseite im Norden etwa 45 Zentimeter hoch. Dadurch ist das gesamte Unterdeck schwieriges Gelände (siehe „Schwieriges Gelände“ im Regelbuch).

Loch im Frachtraum: Ein Loch in der Decke im Nordwestteil des Bereichs führt hoch in die Kapitänskabine (Bereich C4). Direkt darunter befindet sich

ein vergleichbares Loch. Die Löcher sind entstanden, als die Kapitänskiste durch die Bodenplanken brach und bis in den Frachtraum fiel, wo sie liegen blieb (siehe Bereich C9).

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere bereits die 2. Stufe erreicht haben, füge der Begegnung zwei Zombies hinzu.

Schätze: Manche Güter in den Kisten hier sind immer noch wertvoll. Mithilfe einer Brechstange kann ein Charakter eine Kiste in einer Minute öffnen. Ohne Brechstange dauert es zehn Minuten. Wenn ein Charakter eine Kiste öffnet, werfe mit W6 und sieh in der Tabelle „Kisteninhalt“ nach, was sich in der Kiste befindet. Die Charaktere können jeden Gegenstand in der Tabelle einmal finden.

KISTENINHALT

W6 Inhalt

- 1 Fünf Flaschen guten Weins (je 10 GM wert), in Stroh verpackt, dabei liegt eine kaputte Flasche
- 2 Ein Zehn-Kilo-Sack Nelken, 60 GM wert
- 3 Zehn kleine einpfündige Silberbarren, je 5 GM wert
- 4 Zwei Kerzenhalter aus Knochen, wie Drachen gestaltet, je 25 GM wert
- 5 Eine feine Laute mit Intarsien aus Perlmutter, 50 GM wert
- 6 Eine Zauberschriftrolle mit dem Zauber *Befehl* (siehe Anhang A) in einer Lederhülle

Als das kalte Wasser euch verschlungen hat, entdeckt ihr eine merkwürdige Unterwasserwelt. Buntes Seegras wächst auf dem zerborstenen Rumpf, vor allem um das klaffende Loch am Heck herum. Zwischen den verstreuten Last- und Trümmerbrocken schießen kleine Fische umher.

Siehe „Klettern, Schwimmen und Kriechen“ und „Ersticken“ im Abschnitt „Umgebung“ des Regelbuchs, wenn die Charaktere sich in den versunkenen Frachtraum wagen. Zum Glück besteht kein Druck für die Charaktere, wenn sie hier herumschwimmen, sofern nicht etwas schiefgeht. Sie können durch das Loch im Boden in Bereich C8 oder oben an der Treppe zu Bereich C8 auftauchen, um so oft zu atmen, wie sie müssen.

Kapitänskiste: Auf dem Boden des Frachtraums liegt eine schwere Eisenkiste genau unter dem Loch, das sie beim Fallen geschlagen hat. Wenn ein Charakter die Kiste hier öffnet, kommt eine große Luftblase heraus, danach ein Päckchen in Wachstuch. Die Kiste ist zwar rund 60 Kilogramm schwer, aber die Charaktere können sie auch an die Oberfläche bringen, ehe sie sie öffnen.

Die Kiste enthält einen Geldbeutel mit 55 GM und drei Türkise (je 10 GM wert), außerdem ein Paar *Stiefel der Elfen*. Das treibende Päckchen enthält das Tagebuch des Kapitäns und ist wasserdicht. Eine Haarlocke klemmt wie ein Lesezeichen in den Seiten und kennzeichnet den letzten Eintrag. Dieser lautet wie folgt:

19. Tarsakh

Unsere Reise ist vorbei, auch wenn meine eigene wohl auf die schrecklichste Weise weitergehen wird. Die *Kompassrose* ist südlich von Niewinter auf ein Riff gelaufen. Viele Seeleute starben sofort, Aleitha wurde schwer verletzt. Als ich ihre Wunden versorgte, umklammerte sie ihren Talisman und sprach leise Gebete. Ich fragte sie, was der Talisman bedeute. Liebe, sagte sie. Ihr Mann wartet in Drachenruh auf sie und hat sich in die Dienste des Drachen dort gestellt. Der Talisman besteht aus ihren Haarsträhnen, miteinander verflochten als Versprechen des Wiedersehens, was auch immer das Schicksal für sie vorsehen würde. Es wäre eine schöne Geschichte gewesen, hätte Aleitha nicht ein so grausames Ende gefunden – und hätte ich nicht die Worte ihres letzten Gebets vernommen. Denn sie flehte zu Orcus, dem Prinz des Untods, sie wieder mit ihrem Mann zu vereinen.

Ich hielt ihre Hände, als sie starb, und spürte, wie eine grässliche Kälte sie durchdrang. Dann schlug sie mir die Zähne in den Hals. In diesem Augenblick wurde um uns herum ein Stöhnen der toten Seeleute laut. Welchen Fluch hat sie nur auf uns herabbeschworen?

Auch ich spüre schon die Kälte, wie sie in meinen Körper dringt. Ich schließe ihren Talisman mit diesem Buch in meiner Kiste ein, damit jemand diesen Albtraum beenden kann, indem er Altheias Talisman zu ihrem Ehemann bringt.

Der Talisman besteht aus langen Haarsträhnen – manche blond, andere schwarz –, verflochten und um zwei kleine Fingerknochen geknotet. Wenn ein Charakter *Magie entdecken* wirkt, entdeckt er, dass der Talisman Magie aus der Schule der Nekromantie trägt. Siehe „Beenden dieses Kapitels“, um mehr über den Talisman zu erfahren.

Tarsakh ist ein Monat im Kalender der Vergessenen Reiche und entspricht etwa dem April. Im Tagebuch ist kein Jahr vermerkt.

Über Orkus: Der Dämonenfürst Orkus ist auch als Dämonenprinz des Untods und als Blutfürst bekannt. Er ist ein Unhold, dessen Macht sich mit der von Göttern messen kann. Auf der alpträumenhaften Existenzebene namens Abyss herrscht er über Horden von Dämonen. Er will das Multiversum in einen grausigen Ort des Todes verwandeln. Viele untote Kreaturen wie etwa Ghule beten ihn an oder wollen ihm ein Fragment seiner Macht über den Untod abluchsen.

Eine neue Gefahr: Wenn die Charaktere die Kapitänskiste gefunden haben und aus dem Frachtraum wieder ins Unterdeck steigen, hören sie einen lauten Rumm über sich: Die Harpyie ist auf dem Hauptdeck gelandet. Siehe „Rückkehr der Harpyie“ unten.



RÜCKKEHR DER HARPYIE

Die **Harpyie**, die sich im Krähennest (Bereich C1) ein Lager eingerichtet hat, kehrt zum Schiff zurück, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Charaktere finden die Kapitänskiste im Frachtraum (Bereich C9) und kehren aufs Unterdeck (Bereich C8) zurück.
- Die Charaktere beenden eine kurze oder lange Rast auf dem Schiff.

Wenn die Charaktere sich das nächste Mal auf dem Hauptdeck zeigen, konfrontiert die Harpyie sie wie folgt:

Ein fürchterliches Monster hockt auf dem Krähennest, streckt die zotteligen Flügel und kreischt durchdringend. Seine Flügel und Beine sehen aus wie die eines rüdischen Geiers, Kopf, Torso und Arme dagegen wirken fast menschlich. Das Wesen hat einen großen Knochen wie einen Knüppel gepackt und spreizt die Krallen.

In ihrem ersten Zug setzt die Harpyie ihren Verlockenden Gesang ein, um die Charaktere zu bezaubern und ins Krähennest zu locken. Ein Charakter, der vom Verlockenden Gesang der Harpyie bezaubert ist, hält ihn für den schönsten Klang, den er je gehört hat. So lässt sich leicht vorstellen, wie Schiffe vom Kurs abgewichen sind, um die Quelle der Musik zu finden.

MIT DER HARPYIE REDEN

Die Harpyie ist grausam und gierig auf Fleisch, spricht jedoch die Gemeinsprache und ist Argumenten zugänglich. Es ist nicht einfach, das blutgierige Monster zu überzeugen, von seinem Tun abzulassen und vom Wrack der *Kompassrose* zu verschwinden, aber wenn die Spieler sich ein gutes Argument überlegen und möglichst hohe Charismawürfe schaffen, kooperiert die Harpyie. Diese Taktiken sind am erfolgversprechendsten, um die Harpyie zum Verschwinden zu bringen:

- Wenn die Charaktere die Treffpunkte der Harpyie bereits um mehr als die Hälfte verringert haben, flieht sie möglicherweise.
- Wenn die Charaktere den Schatz im Krähennest im Abwesenheit der Harpyie an sich genommen haben, ist sie möglicherweise bereit zu verschwinden, wenn sie ihn dafür wiederbekommt.
- Wenn die Charaktere bereits auf der 2. Stufe und folglich zwei Harpyien anwesend sind (siehe unten), können die Charaktere das Misstrauen zwischen ihnen ausnutzen und sie überzeugen, sich zu trennen und die Gegend zu verlassen.

CHARAKTERE DER 2. STUFE

Wenn die Charaktere bereits die 2. Stufe erreicht haben, füge der Begegnung eine zweite Harpyie hinzu. Dieses Harpyie sitzt zunächst auf der Balliste in Bereich C2 und setzt ihren eigenen Verlockenden Gesang ein. Die Harpyien sind zwar verbündet, trauen einander aber nicht.

BEENDEN DIESES KAPITELS

Wenn die Charaktere die Harpyie besiegen, ist ein Problem gelöst: Es werden keine Schiffe mehr auf die Felsen gelockt, und Schiffswracks werden wieder zur Ausnahme.

Wenn die Charaktere Aleithas Talisman im Frachtraum finden, können sie das Zombieproblem komplett lösen. Wenn sie den Talisman zu Runara bringen und erklären, was sie im Tagebuch des Kapitäns gelesen haben, nickt Runara traurig. Sie erinnert sich an Aleithas Ehemann Brastos, aber er ist seit vielen Jahren tot. Er wurde auf dem Friedhof auf den Klippen an der Nordspitze der Insel beerdigt, nordwestlich von Drachenruh.

Die Gräber des kleinen Friedhofs sind mit weißen Wildblumen bedeckt und mit schlichten Holzplanken markiert. Wenn die Charaktere den Talisman auf Brastos' Grab legen, darin vergraben oder darauf verbrennen, scheint der Wind erleichtert aufzuseufzen. Um die Felsen im Norden der Insel bildet sich dichter Nebel. Dieser bleibt über Nacht bestehen, und wenn er sich am Morgen auflöst, ist die *Kompassrose* spurlos verschwunden.

Die Charaktere könnten dem Tagebuch des Kapitäns auch keine Beachtung schenken und den Talisman noch an Bord des Schiffs zerstören. Auch dadurch wird der Fluch gebrochen – die Charaktere spüren den Seufzer in der Luft, Nebel hebt sich und umhüllt das Wrack, während die Charaktere fortrudern. Hebt sich der Nebel am nächsten Tag, ist das Schiff verschwunden.

Wenn die Charaktere den Fluch des Talismans brechen, hat der Kleriker-Charakter wieder einen Traum, wenn er das nächste Mal schläft. Lies dem Spieler des Klerikers folgenden Text vor:

Im Traum befindest du dich wieder an Deck des Schiffes, das dich hergebracht hat, und du siehst die Sturmiwrack-Insel wie in früheren Träumen in Finsternis gehüllt. Als ihr euch ihr nähert, bricht die Dunkelheit auf, und ein blendender Sonnenstrahl bescheint die Insel. Während die Finsternis vertrieben wird, erhebt sich ein sanftes weißes Rauchwölkchen von der Insel. Dann sind Dunkelheit und Rauch fort, das Licht erfasst auch dich, und du verspürst die Liebe und Gunst deines Gottes.

STUFENAUFSTIEG

Wenn die Charaktere dieses Kapitel des Abenteuers abgeschlossen haben, steigen sie um eine Stufe auf. Wenn sie die *Kompassrose* vor den Seegrashöhlen aufgesucht haben, steigen sie auf die 2. Stufe auf. Die Bewohner von Drachenruh drängen sie, als nächstes die Seegrashöhlen aufzusuchen (siehe „Seegrashöhlen“ unter Seite 12). Haben sie die Seegrashöhlen bereits erkundet, erreichen sie jetzt die 3. Stufe und sind bereit, die Sternwarte auf den Klippen (Kapitel 4) zu besuchen. Siehe „Verlorener Nestling“ auf Seite 13.

Auf den Charakterbögen ist erläutert, was geschieht, wenn die Charaktere um eine Stufe aufsteigen.



KAPITEL 4 STERNWARTE AUF DEN KLIPPEN

IN DIESEM KAPITEL WIRD ANGENOMMEN, DASS DIE Charaktere die Sternwarte nach den Seegrashöhlen und dem Wrack der *Kompassrose* besuchen und daher bereits die 3. Stufe erreicht haben. Wenn sie herkommen, ehe sie die anderen Abenteuerorte aufgesucht haben, sind die Kampfbegegnungen vermutlich zu schwierig für sie. Deswegen gibt Runara ihnen den Mondsteinschlüssel und die Informationen zur Sternwarte erst, wenn sie die anderen Probleme der Insel gelöst haben. Wenn nötig, kannst du Runara die Charaktere warnen lassen, dass sie für diesen Teil des Abenteuers noch nicht bereit sind.

STERNWARTE: ÜBERBLICK

In ihren besten Tagen war die Sternwarte auf den Klippen ein Wunder magischer Innovation. Hoch über der mahlenden See standen ihre mit herrlichem Buntglas und Marmorspitzen geschmückten Türme auf verschiedenen Inselchen, verbunden durch schimmernde Brücken magischer Energie. Doch die Sternwarte wurde zerstört, als Runara sich vor Jahrhunderten einen Kampf mit ihrem Rivalen lieferte, einem blauen Drachen. Seitdem liegt sie in Ruinen und wird allmählich von der Natur zurückerobert.

Vor einigen Monaten sind die Ruinen der Sternwarte zum Hort eines arroganten blauen Drachennestlings namens Funkenschinder geworden, dem Nachfahren des einstigen Rivalen von Runara. Wie sein Ahne will auch Funkenschinder die destruktive Magie des Orts nutzen. Und wie Runara hat er Krolche rekrutiert, die für ihn arbeiten.

Etwa fünf Tage vor dem Eintreffen der Charaktere auf der Insel verließ ein Bronzedrachennestling namens Aidron die Sicherheit von Drachenruh und Runaras Unterweisung und kam zur alten Sternwarte. Die beiden Nestlinge trafen aufeinander und begannen sofort zu kämpfen. Funkenschinder versuchte, den Bronzenestling gegen Runara zu wenden, aber Aidrons Hass auf chromatische Drachen war stärker als sein Zwist mit Runara. Schließlich konnte Funkenschinder Aidron überwältigen und in den Ruinen der Sternwarte einkerkern.

Funkenschinder hält Aidron für den Schlüssel zur Magie der Sternwarte und zu der Macht seines Ahnen. Sowie der Bronzenestling gefangen war, plante Funkenschinder ein Ritual zum Erwecken der Geister aller toten Drachen der Insel – Aidrons Leben sollte der Preis dafür sein.

STERNWARTE: MERKMALE

Die Sternwarte wurde auf einer Reihe von Basaltsäulen errichtet, die sich an der Südostspitze der Sturmwrack-Insel aus dem Ozean erheben. Fast alle Wände und Decken der Gebäude sind zerfallen, und die Ruinen sind den Naturgewalten ausgesetzt.

Sofern nicht anders angegeben, ragen die Ruinen neun Meter über der Wasseroberfläche auf. In den zerklüfteten Klippen findet sich reichlich Halt zum Klettern. Wenn ein Charakter ins Wasser fällt oder springt und überlebt (siehe „Fallen“ im Regelbuch), kann wieder er hochklettern, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

Wenn die Charaktere beschließen, die Sternwarte auf den Klippen aufzusuchen, haben sie drei Möglichkeiten, ihr Ziel zu erreichen:

Per Schiff: Drachenruh hat ein Ruderboot, mit dem die Charaktere das östliche Inselende erreichen können. Die Sternwarte liegt acht Kilometer entfernt und kann mit etwa drei Stunden und 20 Minuten Rudern erreicht werden.

Entlang der Küste: Der Weg entlang der Küste ist etwas einfacher und schneller zu bewältigen als die Bootsstrecke, obwohl er weiter ist, da die Charaktere die östliche Bucht umlaufen müssen, statt durch sie durchzurudern. Er ist 9,6 Kilometer lang und kann bei normalem Lauftempo in zwei Stunden zurückgelegt werden.

Über Land: Die Charaktere können südöstlich von Drachenruh zur Spitze der Bucht laufen. Von dort führt ein grober Pfad über die Insel zur östlichen Bucht. Der steinige Boden der Insel ist schwieriges Gelände, dennoch handelt es sich um die schnellste, direkteste Route. Die Charaktere können die 5,6 Kilometer in etwa einer Stunde und 15 Minuten zurücklegen.

ANKUNFT ÜBER LAND

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere die Sternwarte über Land erreichen:

Als ihr über den steinigen Boden der Sturmwrack-Insel klettert, seht ihr merkwürdige, glasartige Kristallauswüchse aus dem Boden ragen. Die Vegetation hier zeigt rötliche, sich verzweigende Narben, die ähnliche Formen aufweisen. Plötzlich hört ihr ein kreischendes Brüllen und seht einen flimmernden geflügelten blauen Umriss über euch durch die Lüfte sausen.

Der blaue Umriss ist Funkenschinder im Vorbeiflug. Dieser Blick auf den Drachen ist eine Gelegenheit, unter deinen Spielern ein wenig Nervosität im Hinblick auf den Feind zu stiften, dem sie entgegentreten werden. Du kannst die Beschreibung von Funkenschinder ruhig ausschmücken und mit der Sorge der Charaktere spielen, von ihm entdeckt zu werden, doch schließlich fliegt er weiter, ohne sie zu bemerken. Die Charaktere sehen,

wie er sich auf eine Felspitze vor der Küste setzt, ehe er zu seinem Hort in den Ruinen (Bereich D5) zurückkehrt.

Ein Charakter, der die Kristallauswüchse oder die versengte Vegetation untersucht, kann einen SG-10-Intelligenzwurf (Naturkunde) ausführen. Bei Erfolg erkennt der Charakter das Phänomen als Zeichen von Blitzschlägen – oder vom Blitzodem eines blauen Drachen oder Bronzedrachen.

Wenn die Charaktere weiter auf die Sternwarte zuhalten, erreichen sie bald Bereich D1 wie unten beschrieben.

ANKUNFT VON SEE

Wenn die Charaktere zur Sternwarte rudern, lies stattdessen den folgenden Text vor:

Als ihr zur Südspitze der Insel unterwegs seid, seht ihr schon die bröckelnden Ruinen auf einigen Basaltsäulen, die der Insel vorgelagert sind. Ihr könntet das Boot an den Strand ziehen und einen einfachen Weg auf die Klippen nehmen. Allerdings führt von dort kein erkennbarer Weg zu den Ruinen. Alternativ könnt ihr am Fuß der Basaltsäulen festmachen und von dort aus direkt zu den Ruinen hochklettern.

Ihr wägt gerade eure Optionen ab, da hört ihr eine Art kreischendes Brüllen und seht einen flimmernden geflügelten blauen Umriss über euch durch die Lüfte sausen. Die Gestalt lässt sich auf der Säule nieder, die am weitesten von der Sturmwrack-Insel entfernt ist, und verschwindet außer Sicht.

Wieder bemerkt Funkenschinder die Charaktere nicht, als er in seinen Hort zurückkehrt. Nimm dir jedoch die Freiheit, die Spieler mit der Vorstellung zu necken, dass er sie bemerken *könnte*.

Wenn die Charaktere das Boot an den Strand ziehen, können sie leicht das Steilufer hinaufkraxeln und zum Bereich D1 gelangen wie unten beschrieben. Wenn sie stattdessen das Boot am Fuß der Säulen vertäuen, können sie in die oberen Bereiche hinaufklettern (Bereiche D2, D3, D4, oder D5).

FUNKENSCHINDERS KOBOLDVERBÜNDETE

Die Kobolde, die sich Funkenschinder angeschlossen haben, sind rechtschaffen böse und grausam. Sie sind Fremden gegenüber zunächst feindlich gesinnt (siehe „Soziale Interaktion“ im Regelbuch), doch ist es wahrscheinlich, dass sie Eindringlinge zunächst warnen und auffordern, die Ruinen zu verlassen, statt sie sofort anzugreifen. Sie drohen umstandslos Gewalt an und machen ihre Drohungen wahr, wenn sie es für nötig halten.

Ein Charakter kann als Aktion versuchen, einen feindlich gesinnten Kobold zu einer Konversation zu überreden oder dazu, die Charaktere das Gebiet erkunden zu lassen. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-15-Charismawurf. Je nach Herangehensweise können beim Wurf die Fertigkeiten Täuschen, Einschüchtern oder Überzeugen der Charaktere gelten.

STERNWARTE AUF DEN KLIPPEN



KARTE 5: STERNWARTE AUF DEN KLIPPEN.

Im Folgenden ist zusammengefasst, was die Koblode wissen:

Koboldgeschichte: Die Koblode hier dienen Funkenschinder seit über einem Jahr. Sie verehren den blauen Drachen als Halbgott und vertrauen ihm, dass er für sie sorgt.

Große Pläne: Funkenschinder hat große Pläne, um seine volle Macht zu manifestieren. Der Nestling wartet, bis die Skulptur bei der Rotunde (Bereich D2) ihm sagt, dass es Zeit zum Handeln ist. Die Koblode glauben, dass es bald so weit ist – vielleicht noch heute.

Drachenbesucher: Vor Kurzem ist noch ein anderer Drache eingetroffen. Dieser hatte etwa Funkenschinders Größe, sah aber gelbgrün-metallisch aus. Die Koblode erinnern sich an einen Streit der beiden beim Sternwartenturm (Bereich D5) und daran, wie der andere Drache seitdem im Inneren des Turms (Bereich D6) wütet.

Eingestürzte Wand: Die Koblode haben zwar versucht, die Ruinen in Ordnung zu bringen, aber Funkenschinder hat ihnen untersagt, die gerade eingestürzte Wand am Fuß des Sternwartenturms (Bereich D6) anzurühren. Die eingestürzte Wand ist vom Bereich D3 aus sichtbar.

STERNWARTE: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 5 verzeichnet, die den Grundriss der Sternwarte zeigt.

D1: AUSSICHTSPUNKT

Ein wilder, überwucherter Pfad windet sich zum Rand der Klippe. Der Aussichtspunkt wird von zwei Marmorstatuen mit Goldadern markiert, jede wie ein Drache geformt, die Mäuler in stummem Schrei aufgerissen.

Im Sockel jeder Statue befindet sich eine kleine sechseckige Aussparung von etwa 2,5 mal fünf Zentimetern – ideal für den Mondsteinschlüssel von Runara.

Wenn der Schlüssel in den Sockel einer der Statuen gesteckt wird, dringt den Statuen magisches Licht aus dem Rachen, und eine schillernde Brücke aus magischer Energie verbindet den Aussichtspunkt mit den Ruinen der Sternwarte (Bereich D2). Die Brücke ist stabil und bleibt bestehen, bis der Schlüssel aus dem Sockel entfernt wird.

D2: ROTUNDE

Der Platz liegt voller Steintrümmer – einst elegante Statuen, imposante Säulen und polierte Marmorwände. In der Mitte dreht sich eine große Skulptur mit rostigen Planeten und vergoldeten Sternen träge in einer ruckeligen Imitation planetarer Bewegungen.

Plötzlich hallt ein gurgelnder Schrei über den Platz. Ein halbes Dutzend fledermausartiger Kreaturen schwärmt um zwei geflügelte Kobolde, blaue Farbe an ihren Schnauzen. Die Kobolde kämpfen erbittert, sind aber offenbar kurz davor, überwältigt zu werden.

Die beiden **geflügelten Kobolde** befinden sich im Kampf gegen acht **Blutmücken**. Wenn die Charaktere den Bereich betreten, wenden sich sechs von ihnen dieser neuen, saftigeren Beute zu. Die Kobolde versuchen, mit den verbleibenden beiden Blutmücken fertigzuwerden und später zu entscheiden, wie mit den Charakteren zu verfahren ist – je nachdem, wie diese sich verhalten. Wenn die Charaktere den Kobolden im Kampf aktiv helfen, erwidern die Kobolde den Gefallen. Wenn die Charaktere statt der Blutmücken die Kobolde – oder gar beide zusammen – angreifen, kämpfen die Kobolde gegen sie. Anderenfalls halten die Kobolde sich zurück und versuchen, aus dem Weg zu bleiben, bis der Kampf vorüber ist.

Wenn die Blutmücken besiegt sind und die Kobolde noch leben, kommen sie auf die Charaktere zu. Sie heißen Mek und Minn und sind die Brüder von Myla, der Kobold-Erfinderin in Drachenruh. Nach dem Blutmückenangriff, der ihre Flügel verstümmelte, ließen sie ihre Schwester für tot liegen. Sie haben Funkenschinder die Treue geschworen und teilen seine grausame, arrogante Art.

Wenn die Charaktere den Kobolden aktiv geholfen haben oder erwähnen, dass Myla noch lebt, sind die Kobolde ihnen freundlich gesinnt. Sie bieten ihnen an, sie ihrem Herrn vorzustellen, und helfen ihnen auf jede erdenkliche Weise – etwa beim Bergen des Mondsteinschlüssels in Bereich D1, damit die Charaktere die Brücke zu D4 aktivieren können. Sie würden jedoch nicht beim Kampf gegen Funkenschinder helfen, da sie dem Drachen gegenüber loyal sind.

Goldene Skulptur: Die Skulptur in der Mitte der Rotunde ist ein jahrhundertaltes astronomisches Forschungsmodell. Sie stellt nicht nur den Planeten Toril aus der Welt der Vergessenen Reiche dar, sondern auch seinen Mond namens Selüne, die Sonne und sieben weitere Planeten, dazu einen Asteroiden mit exzentrischer Flugbahn. Ein Charakter, der die Skulptur untersucht, kann ihre Bedeutung mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) erschließen: Die aktuelle Position des Asteroiden zeigt, dass er Toril bald sehr nahekommen wird.

Funkenschinder will sein Ritual ausführen, wenn die größte Annäherung erreicht ist. Er glaubt, dass der Asteroid namens Königstötter das Schicksal der Drachen bestimmt und ihm gestattet, sich die Macht der Drachen zu verschaffen, die auf der Sturmwrack-Insel gestorben sind.

Drachenbildnisse: Der Blutmückenangriff hat die Kobolde dabei unterbrochen, diesen Ort auf Funkenschinders Ritual vorzubereiten. Mit der Hilfe des Nestlings haben sie fünf Steinbrocken in grobe Drachenform gebracht und jeweils mit Farbe bespritzt. Nun waren sie dabei, diese Bildnisse um die Skulptur herum zu arrangieren. Jedes Bildnis trägt den Namen des Drachen, den er repräsentiert. Die fünf Drachen haben folgende Namen und Farben:

Name	Farbe
Astalagan	Bronze
Clyssavar	Gold
Eldenemir	Blau
Sharruth	Rot
Turadaer	Messing

Wenn die Charaktere die Kobolde nach den Drachenbildnissen fragen, plustern Mek und Minn sich stolz auf und erklären, dass sie sie nach Funkenschinders Anweisungen hergestellt haben. Die Kobolde wissen, dass die Bildnisse eine wichtige Rolle bei Funkenschinders Plänen spielen.

Pfeiler der Energiebrücke: Zwei Drachenstatuen wie die in Bereich D1 stehen auf der Westseite der Rotunde, zwei weitere auf der Südwestseite. Wenn der Mondsteinschlüssel in den Sockel einer der Statuen gesteckt wird, erzeugt das westliche Paar eine Brücke zum Aussichtspunkt (Bereich D1), das südwestliche eine Brücke zu einem eingestürzten fernen Turm (Bereich D4).

D3: LAGER DER KOBOLDE

Eine morsche Brücke aus Treibholz und Seilen überspannt die fünf Meter Abgrund zwischen der Rotunde (Bereich D2) und diesem Gebäude.

Aus diesem eingestürzten Turm dringen Laute – ein Wuseln und ein Wispern. Lücken im Stein wurden mit Planken und Stoffresten geschlossen.

Drei **Kobolde** namens Ekrash, Erp und Hev sowie zwei **geflügelte Kobolde** namens Nuhro und Snirke bewohnen derzeit das Lager, polieren Schleudermunition und beschäftigen sich, bis es Zeit für Funkenschinders Ritual ist. Zunächst sind sie den Charakteren gegenüber feindlich gesinnt und entschlossen, die Eindringlinge zu vertreiben. Sie sind allerdings anfällig für Einschüchtern. Ein Charakter kann als Aktion einen SG-13-Charismawurf (Einschüchtern) ausführen und die Kobolde bei Erfolg zum Nachgeben überreden.

D4: EINSAMES STUDIERZIMMER

Die sieben Meter Abgrund zwischen Rotunde und dieser Turmspitze werden von keiner Brücke überspannt, sofern die Charaktere nicht den Mondsteinschlüssel verwenden, um die Energiebrücke im Bereich D2 zu aktivieren. Die Charaktere könnten auf alle möglichen cleveren Ideen kommen, ihn zu überwinden. Im Textkasten „Cleverer Lösungen“ findest du Hinweise, um zu bestimmen, ob diese Lösungen funktionieren.

Der Rhythmus der Brandung hallt im Turm wider. Ein Teil des Bodens ist eingestürzt und gibt den Blick in die Kammer darunter frei. Aus den Trümmern ragen zerbrochene Bücherregale in absurden Winkeln. Auf dem Boden verstreut liegen schimmelige Bücher.

Tagebuch des Gelehrten: Die meisten Bücher sind zwar schon zerfallen, doch eines – ein kleines schwarzes Tagebuch mit hübschem Schloss – wirkt noch intakt. Ein Charakter, der das Tagebuch untersucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt eine kleine arkane Rune über dem Schlüsselloch des Buchs. Ein Charakter, der den Zauber *Magie entdecken* wirkt, sieht eine schwache Aura um das Schlüsselloch.

Diese Rune ist eine magische Falle, die ausgelöst wird, wenn das Tagebuch ohne den Originalschlüssel geöffnet wird, der längst verschollen ist. Ein Charakter, der einen SG-11-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, findet heraus, wie man die Falle entschärft: Er muss vorsichtig mit einem Dolch, einem Stück Draht oder ähnlichen Objekt über die Rune kratzen. Danach kann das Tagebuch gefahrlos mit einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf sowie Diebeswerkzeug geöffnet oder durch einen erfolgreichen SG-12-Stärkewurf aufgebrochen werden. Wenn das Schloss geöffnet wird, ohne dass die Falle entschärft wurde, entweicht

CLEVERE LÖSUNGEN

Die Charaktere können in diesem Abenteuer mit Herausforderungen konfrontiert sein, für die es mehr als eine Lösung gibt. Ein Beispiel: Um das einsame Studierzimmer (Bereich D4), zu erreichen, können die Charaktere jede der folgenden Herangehensweisen wählen:

- Sie bitten die geflügelten Kobolde, ihnen den Mondsteinschlüssel aus Bereich D1 zu bringen, damit sie ihn im Bereich D2 einsetzen können.
- Sie klettern oder springen ins Wasser, schwimmen zur anderen Säule und klettern ins Studierzimmer.
- Ein Charakter wirkt den Zauber *Nebelschritt*, um den Abgrund zu überwinden und sich alleine umzusehen.

Denk daran, dass es mehr als eine Möglichkeit gibt, ein Abenteuer zu bestehen – und mehr als eine Art, D&D zu spielen! Wenn die Charaktere sich kluge Lösungen für schwierige Probleme ausdenken, belohne sie mit Erfolg – oder wenigstens einer guten Chance darauf. Die Richtlinien im Abschnitt „Attributwürfe improvisieren“ am Anfang dieses Buches können dir helfen. Belohne die Kreativität der Spieler und lass dich von ihnen überraschen!

giftiges grünes Gas und der Charakter, der das Schloss geöffnet hat, erleidet 3 (1W6) Giftschaden.

Im Tagebuch befinden sich Sternkarten und Notizen zu Experimenten mit Magie. Am Anfang des Tagebuchs findet sich eine unterstrichene Passage. Dort steht in einem alten Dialekt der Gemeinsprache: „Hört, Ihr vier Gelehrten: Schaut ins Licht des Drachen, denn es wird Euren Abstieg ins Wissen leiten.“ Diese Passage ist ein Hinweis darauf, wie der verborgene Eingang im Sternwartenturm (Bereich D5) zu öffnen ist.

Schätze: Ein Charakter, der den Turm durchsucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet in der Nordwestwand einen losen Stein. Zieht er diesen heraus, wird ein Geheimfach sichtbar, in dem sich ein *Trank des Widerstands* (Blitz, wie in Anhang A beschrieben) und eine Geldbörse mit 10 GM befinden.

D5: STERNWARTENTURM

Dieser Turm ragt höher auf als der Rest der Sternwarte. Seine Hauptetage befindet sich 15 Meter über dem Meeresspiegel und damit 4,5 Meter über der Rotunde (Bereich D2). Die Kobolde haben eine primitive Seilwinde konstruiert, damit die flügellosen Kobolde in diesen Bereich gelangen können, wenn Funkenschinder sie ruft.

Lichtstrahlen tanzen durch die Überreste einer Buntglaskuppel und werfen einen bunten Schimmer auf die bröckeligen Marmorwände. Auf dem staubigen Boden sind noch die goldenen Linien und Juwelenintarsien einer detaillierten Sternkarte zu erkennen. Vier Alabasterstatuen von Gelehrten umstellen den Raum. Ihr Ausdruck ist nicht mehr zu deuten. Jede der drei Meter großen Statuen blickt oder deutet in eine andere Richtung.

In der Nordostecke des Turms hat sich ein schlanker blauer Drache zusammengerollt. Zwischen seinen Hörnern und seiner Schnauze tanzen Lichtbögen, während er auf einem Bett von Münzen und glitzernden Juwelen schlummert.

Hier schläft derzeit Funkenschinder, der **blaue Drachennestling**, zusammengerollt an der Nordostwand.

Nun stehen die Charaktere vor einer wichtigen Entscheidung: Sie können entweder den Drachen wecken und jetzt gegen ihn kämpfen, oder sie können sich an ihm vorbeischieben, um einen Weg in die Geheimbibliothek unten (Bereich D6) zu finden und Aidron zu befreien. Dann können sie mit Aidrons Hilfe gegen Funkenschinder kämpfen. Beide Vorgehensweisen sind praktikabel. Der Kampf wird einfacher, wenn die Charaktere Aidron an ihrer Seite haben, aber sie können es auch ohne ihn schaffen.

Du brauchst keine der Möglichkeiten zu empfehlen. Achte aber darauf, dass den Spielern klar ist, dass sie eine Wahl haben. Du kannst Mek und Minn (die Kobolde aus D2) nutzen, um die Charaktere daran zu erinnern, dass noch ein weiterer Drache zugegen ist. Wenn du den Sternwartenturm beschreibst, kannst du auch die eingestürzte Wand darunter, die in Bereich D6 führt, als möglichen Zugangspunkt zum Turm

erwähnen. Oder du sagst den Spielern einfach, dass es diese beiden Möglichkeiten gibt – sofern ihnen selbst nicht noch weitere einfallen.

Herumschleichen: Wenn die Charaktere sich leise durch den Bereich bewegen, können sie es vermeiden, Funkenschinder zu wecken, sofern mindestens die Hälfte der Gruppe einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) besteht.

Wenn die Charaktere versuchen, die Statuen zu drehen (siehe „Verborgener Eingang“ unten), ohne Funkenschinder zu wecken, lass die Charaktere an der nördlichen sowie an der östlichen Statue (dem schlafenden Drachen am nächsten) jeweils einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ausführen. Bei einem Fehlschlag erwacht der Drache durch das Geräusch einer Statue, die gedreht wird.

Den Drachen wecken: Wenn Funkenschinder erwacht, ist er den Charakteren feindlich gesinnt. Er brüllt und bedroht sie auf Drakonisch. Charaktere, die Drakonisch sprechen (Paladin und Magier), können versuchen, den Drachen zu überreden, nicht anzugreifen. Dazu müssen sie einen SG-12-Charismawurf bestehen und die Fertigkeiten Täuschen, Einschüchtern oder Überzeugen einsetzen. Gelingt dies, so wird Funkenschinder von einem direkten Angriff abgebracht. Stattdessen fängt er an, mit seinen Ambitionen zu prahlen. Wenn kein Charakter erfolgreich eingreift oder ein Charakter Aidron oder Runara erwähnt, faucht Funkenschinder und greift an.

Er ist zwar noch jung, aber doch ein fürchterlicher Gegner und ein niederträchtiger Halunke. In seinem ersten und in allen weiteren Zügen, in denen sie verfügbar ist, setzt er seine Odemwaffe ein. (Clever Charaktere können die Statuen als Deckung vor dem Drachenodem nutzen. Siehe „Deckung“ im Regelbuch.) Erwäge, den Nestling in seinen Zügen kurze Dialoge sprechen zu lassen. Lass dich von folgenden Beispielen inspirieren:

- „Ihr Würmer werdet mir nicht im Weg stehen!“
- „Ich beanspruche die Macht meiner Ahnen!“
- „Verschwindet, bevor ich die Lust verliere und Euch den Garaus mache!“
- „Chromatische Drachen sind die rechtmäßigen Herrscher dieser Welt.“ „Verneigt Euch vor den Kindern Tiamats!“
- „Genug davon!“ „Mein Werk ist zu wichtig, um von Euresgleichen gefährdet zu werden!“

Der Drache kämpft, bis er nur noch maximal 10 Treferpunkte hat. Dann schwört er den Charakteren zu Beginn seines nächsten Zugs Rache und versucht, von der Insel zu fliehen. (Er könnte, wenn er die Rückzugsaktion ausführt und davonfliegt, noch etwas wie dies sagen: „Bei Eldenemir dem Tobenden Sturm und Tiamats fünf Köpfen, diese Schmach sollt Ihr büßen!“)

Wenn die Charaktere fliehen, verfolgt Funkenschinder sie nicht, verhöhnt sie jedoch. (Er könnte etwas sagen wie „Ja! Flieht vor meiner Macht! Alle werden fliehen, wenn ich mein Erbe antrete!“)

Besiegen die Charaktere Funkenschinder, hören sie ein Grollen und Jaulen von unten (Bereich D6).

Verborgener Eingang: Jede der vier Statuen kann auf ihrem Sockel gedreht werden. Um den verborgenen Eingang zum Geheimarchiv der Sternwarte zu öffnen, muss jede Statue so gedreht werden, dass sie zur Konstellation „Drache der Dämmerung“ auf der Sternkarte auf dem Boden weist.

Wenn die Charaktere den Hinweis im einsamen Studierzimmer (Bereich D4) gefunden haben, der die „vier Gelehrten“ anweist, „ins Licht des Drachen zu schauen“, könnten sie auf der Sternkarte nach einer Konstellation suchen, die wie ein Drache aussieht. Ein Charakter, der den Boden untersucht und einen SG-10-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet im südöstlichen Bodenquadranten eine Konstellation, die wie ein Drache aussieht.

Alternativ bemerkt ein Charakter, der den Raum nach Hinweisen durchsucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, die Schleifspuren in den Sockeln, die beim Drehen entstehen. Beim Drehen einer Statue kann ein Charakter einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei Erfolg bemerkt er, dass die Statue leicht einzurasten scheint, wenn sie nach Südosten weist, und es ein wenig Anstrengung erfordert, sie wieder aus dieser Position zu lösen.

Wenn sich alle Statuen in der korrekten Position befinden, beginnt ein halbkreisförmiges Bodenstück zu leuchten und sich dann in die Bibliothek zu senken (Bereich D6). Es bildet eine Wendeltreppe zum Boden der Bibliothek. Wenn eine Statue aus der korrekten Position gedreht wird, hebt sich die Treppe, und die Bibliothek ist wieder verschlossen. (Wenn sich zu diesem Zeitpunkt ein Charakter auf der Treppe befindet, wird er einfach mit ihr nach oben gehoben.)

Schatze: Da Funkenschinder seinen bescheidenen Schatz nicht mehr bewacht, können die Charaktere diesen an sich nehmen. Dazu gehört eine größere Menge Münzen: 4500 KM, 2200 SM und 130 GM. Weiterhin finden sie zehn Edelsteine: fünf blassblaue Quarzkristalle (je 10 GM wert) und fünf blaue Jaspise (je 50 GM wert). In einem wasserfesten Lederbeutel befindet sich ein Fächer aus blauer Seide, mit blauem Edelsteinsand bestäubt und 25 GM wert. Es gibt auch ein paar gewöhnliche Gegenstände, die Funkenschinder mochte, darunter eine grobe Flöte mit angenehmem Klang, eine Sanduhr mit glitzerndem Sand sowie ein Satz von sieben Kerzenleuchtern.

D6: GEHEIME BIBLIOTHEK

Dieser Bereich war einst ein geheimes Wissensarchiv exklusiv für Eingeweihte in die Mysterien der Sternwarte. Die Wände des Turms sind brüchig – diesen Umstand hat Funkenschinder genutzt, um Aidron hier einzusperren. Er schwächte den Bronzenestling, trieb ihn in die Bibliothek und ließ dann eine der Wände einstürzen, um den Ausgang zu versiegeln.

Wenn die Charakteren nicht den verborgenen Eingang in Bereich D5 nutzen, können sie versuchen, die Trümmer beiseitezuräumen und so in die Bibliothek zu gelangen. Um an die Trümmer zu kommen, müssen die Charaktere von Bereich D5 herunterklettern oder zum Fuß dieser Säule schwimmen und dann aus dem Wasser hinaufklettern. Zum Wegräumen der Trümmer braucht

ein Charakter 30 Minuten. Die Charaktere können auch zusammenarbeiten, damit es schneller geht. (Beispiel: Zwei Charaktere brauchen 15 Minuten, fünf Charaktere brauchen sechs Minuten.) Wenn die Charaktere versuchen, die Trümmer leise zu entfernen, dauert es doppelt so lange, und mindestens die Hälfte der Charaktere muss einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, damit Funkenschinder nicht erwacht.

Sind die Trümmer weg, können die Charaktere in die Bibliothek gehen.

Abgestandene Luft mit dem Geruch nach altem Pergament füllt euch die Nasen. Die Wände stehen mit Regalen voll, die vor alten Folianten und Schriftrollen schier zu bersten scheinen. Vitrinen sind zusammengebrochen und haben ihren Inhalt auf dem Boden verteilt. Ihr hört Holz splittern, und einen Moment später seht ihr einen Bronzedrachen, etwa bärengroß, der sich aus den Trümmern eines alten Tisches erhebt, in den er offenbar gerade hineingekracht ist.

Aidron der **Bronzedrachennestling** begrüßt die Charaktere aufgeregt. Er versucht seit Tagen, sich aus der Bibliothek zu graben, hat aber dadurch nur weitere Einstürze erzielt. Er hat es eilig, zu entkommen. Wenn die Charaktere ihn danach fragen, erklärt er jedoch seinen Konflikt mit Funkenschinder. Er bedauert es, den blauen Nestling nicht besiegt zu haben, und äußert seine Besorgnis um die übrigen Einwohner der Insel. Außerdem graust es ihm vor dem Schicksal, das Funkenschinder für ihn vorsieht – der blaue Drache will Aidron töten und so die Macht aller toten Drachen der Insel sammeln, um selbst zu einem mächtigen drakonischen Avatar zu werden.

Wenn die Charaktere Funkenschinder noch nicht besiegt haben, beschließt Aidron, den blauen Drachen selbst zu stellen. Dazu fliegt er auf die Spitze des Sternwartenturms (Bereich D5). Doch Aidron ist zu schwach, um Funkenschinder alleine zu besiegen. Er braucht die Hilfe der Charaktere.

Wenn Funkenschinder überwunden ist, will der Bronzenestling unbedingt mit den Charakteren nach Drachenruh zurückkehren.

Schätze: Diese Bibliothek war einst Hort magischen Wissens und mächtiger Objekte. Nun sind die meisten Schriften nicht mehr lesbar. Wenn jedoch ein Charakter den Raum durchsucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet er eine *Streitaxt +1* oder eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Person festhalten* (Waffen +1 und Zauberschriftrollen sind in Anhang A beschrieben). Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt, wo sich diese Objekte befinden, ohne dass ein Attributswurf erforderlich ist. Außerdem hat Aidron den Inhalt des Raums erfasst und kann den Charakteren sagen, wo sich die wertvollen Dinge befinden.

FUNKENSCHINDERS RITUAL

Wenn die Charaktere die Sternwarte verlassen, ohne Funkenschinder besiegt zu haben, können sie später zurückkehren. Dann ist das Ritual des blauen Nestlings im Gange. Dies ist wahrscheinlich, wenn die Charaktere gehen und eine lange Rast beenden, ehe sie Funkenschinder stellen, oder wenn sie aus dem Kampf gegen Funkenschinder fliehen und zurückkehren, nachdem sie eine Rast beendet haben.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass die Charaktere Funkenschinder von der Insel vertreiben, ohne ihn zu töten, Aidron jedoch in Bereich D6 gefangen bleibt. In diesem Fall drängt Runara die Charaktere, zur Sternwarte zurückzukehren und Aidron zu finden. Wenn sie dort eintreffen, ist auch Funkenschinder ausgeruht und geheilt zurückgekehrt, um sein Werk zu vollenden.

In allen Fällen treffen die Charaktere genau dann ein, wenn Funkenschinders Ritual ausgeführt wird. (Wenn sie die Drachenbildnisse in Bereich D2 mitgenommen oder zerstört haben, wurden diese eilig durch noch gröbere Versionen ersetzt.) Lies den folgenden Text vor:

Buntes Licht wirbelt um die Goldene Statue in der Rotunde. Jeder Farbschimmer scheint von einer der fünf Drachenbildnisse zu stammen, die ihr gesehen habt. Die Farben passen zu den Bildnissen: Rot, Gold, Messing, Blau und Bronze. Auf der Skulptur hockt ein blauer Drache, der von Lichtern umgeben den Kopf in Schmerz oder Verzückung zurückwirft und eine Blitzgarbe in den Himmel schickt. Am Fuß der Statue liegt ein Bronzedrache, der von drei schweren Ketten gefesselt wird. Er wirkt, als hätte er starke Schmerzen.

Um das Ritual zu durchkreuzen, müssen die Charaktere gegen Funkenschinder (**blauer Drachennestling**) kämpfen, möglicherweise mit der Hilfe von Aidron (**Bronzedrachennestling**), sofern sie ihn befreien konnten (siehe „Aidron befreien“ unten). Überlebende Kobolde und geflügelte Kobolde lauern hier, halten sich aus dem Kampf aber nach Möglichkeit heraus.

Unter „Den Drachen wecken“ in Bereich D5 findest du Ideen zum Spiel von Funkenschinder bei dieser Begegnung. Er setzt gerade seine Odemwaffe ein, als die Charaktere auftauchen, und entfesselt damit Blitze in den Himmel. Er muss daher warten, bis sie wieder aufgeladen ist, ehe er sie gegen die Charaktere einsetzen kann. Er kämpft auf Leben und Tod – der Erfolg seines Rituals ist ihm zu wichtig, als dass er es aufgeben würde.

Drachengeister: Am Ende jeder Kampfrunde – beim Initiativwert 0, wenn alle anderen gehandelt haben – ereignet sich ein magischer Effekt durch die magischen Lichter in der Rotunde. Diese Lichter sind Manifestationen der Drachengeister, die Funkenschinder an sich binden will. Ihre Effekte sind nicht vorherzusehen. Wirf einen W10 und sieh in der Tabelle „Drachengeister“ nach, was geschieht.

DRACHENGEISTER

W10 Effekt

- 1-2 **Astalagans Segen:** Aidron und die Charaktere erhalten jeweils 1W4+4 Trefferpunkte zurück, als das Bronze-licht sie umgibt und wärmt.
- 3-4 **Clyssavars Flammen:** Funkenschinder muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet 7 (2W6) Feuerschaden, wenn das goldene Licht mit ihm kollidiert.
- 5-6 **Eldenemirs Gabe:** Funkenschinders Odemwaffe wird aufgeladen, wenn er ins blaue Licht gerät.
- 7-8 **Sharruths Zorn:** Alle Charaktere müssen einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 3 (1W6) Feuerschaden, wenn das rote Licht feurig explodiert.
- 9-10 **Turadaers Tricks:** Während das Messinglicht um sie herum schimmert und funkelt, sind Aidron und die Charaktere bei Angriffs- und Rettungswürfen im Vorteil, bis in der nächsten Runde der Initiativwert 0 erreicht ist.

Aidron befreien: Aidron ist mit drei schweren Ketten gefesselt. Er kann Aktionen wie Biss- und Klauenangriffe innerhalb seiner Reichweite ausführen, aber er weiß, dass Funkenschinder mit seiner Odemwaffe nicht zu verletzen ist, und setzt sie daher nicht ein. Sieht er einen Nutzen darin, könnte er seinen Odem der Abstoßung einsetzen.

Die Ketten sind mit schweren Eisenringen verbunden, die in den Boden eingelassen sind. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um eine Kette zu lösen. Sind alle drei Ketten gelöst, so ist Aidron nicht mehr festgesetzt, wobei die Ketten seine Bewegungsrate immer noch um drei Meter verringern. Es dauert zehn Minuten, Aidron von den Ketten zu befreien.

Das Ritual unterbrechen: Am einfachsten lässt sich Funkenschinders Ritual durchkreuzen und verhindern, dass er die Mächte erlangt, nach denen er strebt, indem er getötet wird. Doch die Charaktere können auch ihre Aktionen in Kampf einsetzen, um den Vorgang magisch zu unterbrechen und Funkenschinder zu behindern. Lass die Spieler ausprobieren, was immer ihnen einfällt. Es folgen ein paar Ideen als Beispiele:

Die Bildnisse manipulieren: Ein Charakter könnte eine Aktion verwenden, um ein Bildnis näher an die mittlere Skulptur zu bringen, ein Gebet an den entsprechenden Drachen zu wispern oder anderweitig Magie daraus zu gewinnen. In diesem Fall wird sofort der entsprechende Effekt aus der Tabelle „Drachengeister“ aktiviert.

Die Bildnisse zerstören: Ein Charakter könnte ein Bildnis zerstören oder über die bröckelnde Mauer ins Meer werfen. In diesem Fall tritt der entsprechende Effekt nicht wieder auf. (Würfle erneut, wenn du in der Tabelle „Drachengeister“ dieses Ergebnis erzielst.)

Die Skulptur manipulieren: Die Charaktere könnten versuchen, die goldene Skulptur zu manipulieren, um das Ritual zu stören. Die Skulptur ist jedoch groß und schwer, sodass eine einzelne Aktion keinen merklichen Effekt auf Skulptur oder Magie hat. (Die Skulptur hat RK 20, 27 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun.) Wenn die Skulptur misshandelt wird, lenkt dies Funkenschinder ab. Wenn ein Charakter erstmals eine Aktion einsetzt, um die Skulptur anzugreifen oder anderweitig zu beeinträchtigen, ist der abgelenkte blaue Drache bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen und Rettungswürfen im Nachteil. Sobald der Drache merkt, dass der Charakter nicht viel ausrichtet, kann er nicht noch einmal auf diese Art abgelenkt werden.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Mit Aidron im Schlepptau können die Charaktere siegreich nach Drachenruh zurückkehren. Runara ist begeistert, dass der Bronzenestling wohlbehalten zurück ist. Zur Belohnung gibt sie den Charakteren jeweils einen *Heiltrank* und eine exquisite Perle, die 100 GM wert ist. Sie lädt sie ein, beliebig lange in Drachenruh zu verweilen, rüstet sie aber auch mit allem Erforderlichen aus, wenn sie sich zum Aufbruch von der Insel entschließen. Wenn Funkenschinder tot ist, betrauert sie den Tod eines weiteren Drachen auf der Sturmwrack-Insel, verdammt die Charaktere aber nicht dafür, ihn umgebracht zu haben.

Wenn deine Spieler diese Charaktere weiterspielen möchten, kannst du mit dem Inhalt dieses Sets deine eigenen Abenteuer erschaffen. Der Abschnitt „Erkunden der Insel“ in Kapitel 1 bietet zusätzliche Begegnungen, falls die Charaktere sie noch nicht erlebt haben. Vielleicht verfolgt Funkenschinder oder ein Verwandter die Charaktere rachsüchtig, oder eine Entdeckung in der Geheimbibliothek führt sie an einen fernen Ort zu weiteren Abenteuern.

Wenn diese Charaktere über die 3. Stufe hinaus aufsteigen sollen und du Abenteuer für sie gestalten willst, benötigst du die Basisregeln, die du online oder in den fortgeschrittenen Regelbüchern findest: dem *Spielerhandbuch*, dem *Spielleiterhandbuch* und dem *Monsterhandbuch*.

ANHANG A

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

IN JEDEM ABENTEUER GIBT ES MINDESTENS EINEN magischen Gegenstand zu finden. *Die Drachen der Sturmwrack-Insel* enthält ein Sortiment magischer Gegenstände, die nur einen Bruchteil der zahlreichen magischen Gegenstände in den Welten von D&D darstellen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE VERWENDEN

In der Beschreibung eines magischen Gegenstands erfährst du, wie der Gegenstand funktioniert. Einen magischen Gegenstand in die Hand zu nehmen reicht aus, um seine Außergewöhnlichkeit zu spüren. Um mehr zu erfahren, kann sich ein Charakter während einer kurzen Rast auf den Gegenstand konzentrieren, während er sich in physischem Kontakt mit ihm befindet. Am Ende der Rast erfährt der Charakter die Eigenschaften des Gegenstands. Eine Ausnahme sind Tränke: Hier genügt ein kleiner Geschmackstest, um die Wirkung des Tranks zu erkennen.

BESCHREIBUNGEN DER GEGENSTÄNDE

Die Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Unter dem Namen des jeweiligen Gegenstands findet sich eine Zeile mit Gegenstandstyp, Seltenheit und der Information, ob eine Einstimmung erforderlich ist.

ELIXIER DER GESUNDHEIT

Trank, selten

Wer diesen Trank trinkt, wird von jeder Krankheit geheilt, und die Zustände Blind, Taub, Gelähmt und Vergiftet werden aufgehoben. In der klaren roten Flüssigkeit wirbeln kleine Lichtbläschen.

HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wer diesen Trank trinkt, gewinnt 2W4+2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

STIEFEL DER ELFEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diese Stiefel trägst, sind deine Schritte unabhängig vom Untergrund geräuschlos. Außerdem bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die geräuschlose Bewegung voraussetzen, im Vorteil.

TRANK DES WIDERSTANDS

Trank, ungewöhnlich

Wer diesen Trank trinkt, ist eine Stunde lang gegen eine Schadensart resistent. Der Spielleiter wählt anhand der Optionen unten den Typ aus oder bestimmt ihn zufällig.

W10	Schadensart	W10	Schadensart
1	Blitz	6	Kälte
2	Energie	7	Nekrotisch
3	Feuer	8	Psychisch
4	Gift	9	Säure
5	Gleißend	10	Schall

WAFFE +1

Waffe (jede), ungewöhnlich

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

ZAUBERSCHRIFTROLLE

Schriftrolle, verschieden

Eine *Zauberschriftrolle* trägt die Worte eines einzigen Zaubers in mystischen Zeichen. Wenn sich der Zauber in der Liste deiner Klasse befindet, kannst du die Schriftrolle lesen und den Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Anderenfalls ist die Schriftrolle für dich unleserlich. Wird der Zauber gewirkt, indem die Schriftrolle verlesen wird, so ist der normale Zeitaufwand zum Wirken erforderlich. Ist der Zauber gewirkt, verblasen die Zeichen auf der Schriftrolle, und diese zerfällt zu Staub. Wird das Wirken des Zaubers unterbrochen, bleibt die Schriftrolle erhalten.

Wenn sich der Zauber in der Liste deiner Klasse befindet, jedoch einen höheren Grad aufweist, als du normalerweise wirken kannst, musst du einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zaubern wirken bestehen, um den Zauber erfolgreich zu wirken. Der SG ist gleich 10 + der Grad des Zaubers. Bei Erfolg wird der Zauber gewirkt. Bei einem Fehlschlag verschwindet er ohne weiteren Effekt von der Schriftrolle.

Der Grad des Zaubers in der Schriftrolle bestimmt Rettungswurf-SG und Angriffsbonus des Zaubers sowie Seltenheitsgrad der Schriftrolle entsprechend der Tabelle „Zauberschriftrolle“.

ZAUBERSCHRIFTROLLE

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Gewöhnlich	13	+5
1.	Gewöhnlich	13	+5
2.	Ungewöhnlich	13	+5

STIEFEL DER ELFEN.



ANHANG B

KREATUREN

DIESER ANHANG ENTHÄLT WERTEKÄSTEN UND KURZBESCHREIBUNGEN DER KREATUREN, DIE IN *Die Drachen der Sturmwrack-Insel* auftauchen.

KREATUREN-WERTEKÄSTEN

Der Wertekasten einer Kreatur enthält die grundlegenden Informationen, die du als Spielleiter benötigst, um sie zu spielen. In den folgenden Abschnitten werden die verschiedenen Informationen erläutert, die du in einem Wertekasten findest.

GRÖSSE

Im Wertekasten findest du die Größe einer Kreatur: Winzig, Klein, Mittelfür, Groß, Riesig oder Gigantisch. Die Größe wird im Regelbuch erklärt.

IN ENGE BEREICHE ZWÄNGEN

Kreaturen können sich in Bereiche zwängen, die Kreaturen Platz bieten, die eine Größekategorie kleiner sind. In diesem Fall ist ihre Bewegungsrate halbiert, sie sind bei Angriffswürfen und Rettungswürfen auf Geschicklichkeit im Nachteil, und Angriffswürfe gegen sie sind im Vorteil.

TYP

Der Kreaturentyp ist im Wertekasten angegeben, ebenso Kreaturenfamilien, zu der diese Kreatur gehört. Die Typen im Spiel sind: Aberration, Celestisch, Drache, Elementar, Fee, Humanoider, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schlick, Tier, Unhold, Untoter.

GESINNUNG

Die Gesinnung einer Kreatur ist ein Hinweis auf ihre Wesensart. Im Regelbuch findest du Beschreibungen der verschiedenen Gesinnungen.

RÜSTUNGSKLASSE

Kreaturen mit Rüstung oder Schild haben eine Rüstungsklasse (RK), die Rüstung, Schild und Geschicklichkeit berücksichtigt. Andernfalls basiert die RK auf dem Geschicklichkeitsmodifikator, natürlichen Rüstungen und übernatürlichen Widerstandsfähigkeiten.

Bei Kreaturen mit Rüstung oder Schild wird die Art von Rüstung oder Schild in Klammern hinter dem RK-Wert angegeben.

TREFFERPUNKTE

Im Wertekasten ist das Trefferpunktemaximum einer Kreatur angegeben. In Klammern stehen auch die Trefferwürfel, mit denen diese Trefferpunkte ermittelt wurden, sowie der Konstitutionsmodifikator der Kreatur, multipliziert mit der Anzahl der Trefferwürfel.

BEWEGUNGSRATE

Die Bewegungsrate gibt an, wie weit sich Kreaturen pro Zug bewegen können. Weitere Informationen zur Bewegungsrate findest du im Regelbuch.

Alle Kreaturen haben eine Gehbewegungsrate. Kreaturen ohne Fortbewegungsmöglichkeit am Boden haben eine Gehbewegungsrate von 0 Metern. Manche Kreaturen in diesem Abenteuer haben mindestens einen zusätzlichen Bewegungsmodus:

Graben: Kreaturen mit Kletterbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise nutzen, um sich durch Sand, Erde, Schlamm oder Eis zu bewegen. Sie können sich nicht durch massives Gestein bewegen, sofern kein besonderes Merkmal sie dazu befähigt.

Fliegen: Kreaturen mit Flugbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise nutzen, um zu fliegen. Werden sie im Flug kampfunfähig gemacht oder umgestoßen, fallen sie zu Boden, sofern sie nicht schweben können.

Schwimmen: Kreaturen mit Schwimmbewegungsrate müssen keine zusätzliche Bewegungsrate einsetzen, um zu schwimmen.

ATTRIBUTSWERTE

Jede Kreatur hat sechs Attributswerte mit entsprechenden Modifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Weitere Informationen zu Attributswerten findest du im Regelbuch.

RETTUNGSWÜRFE

Ein Eintrag für Rettungswürfe ist Kreaturen vorbehalten, die in mindestens einem Rettungswurf geübt sind.

Rettungswürfe im Wertekasten von Kreaturen werden mit dem Gesamtmodifikator angegeben – dem Attributsmodifikator der Kreatur plus Übungsbonus. Wenn eine Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf ausführt und in ihrem Wertekasten „Kon +4“ steht, würfelst du mit W20 und addierst 4.

FERTIGKEITEN

Ein Eintrag für Fertigkeiten ist Kreaturen vorbehalten, die in mindestens einem Rettungswurf geübt sind.

Fertigkeiten im Wertekasten von Kreaturen werden mit dem Gesamtmodifikator angegeben – dem Attributsmodifikator der Kreatur plus Übungsbonus. Wenn eine Kreatur einen Attributswurf auf Heimlichkeit ausführt und in ihrem Wertekasten „Heimlichkeit +4“ steht, würfelst du mit W20 und addierst 4.

EMPFINDLICHKEITEN, RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Kreaturen können anfällig für oder resistent beziehungsweise immun gegen bestimmte Schadensarten sein. Außerdem sind manche Kreaturen gegen bestimmte Zustände immun. Solche Immunitäten sind hier ebenfalls vermerkt.



SINNE

Der Eintrag für Sinne gibt die passive Weisheit (Wahrnehmung) einer Kreatur sowie alle speziellen Sinne an, die die Kreatur möglicherweise hat, etwa die folgenden:

Blindsicht: Kreaturen mit Blindsicht können in einem bestimmten Radius die Umgebung wahrnehmen, ohne sich auf ihr Augenlicht verlassen zu müssen.

Dunkelsicht: Kreaturen mit Dunkelsicht können in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Farben nehmen sie bei Dunkelheit als Graustufen wahr.

SPRACHEN

Die Sprachen, die eine Kreatur sprechen kann, werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

HERAUSFORDERUNGSGRAD

Eine ausgeruhte Gruppe von vier Abenteurern sollte in der Lage sein, eine Kreatur zu besiegen, deren Herausforderungsgrad ihrer Stufe entspricht, ohne dass Charaktere sterben. Kreaturen, die schwächer als Charaktere der 1. Stufe sind, haben einen Herausforderungsgrad von weniger als eins.

EIGENSCHAFTEN

Im Wertekasten sind Merkmale besondere Eigenschaften, die unter dem Herausforderungsgradeintrag der Kreatur erscheinen.

AKTIONEN

Wenn Kreaturen Aktionen ausführen, können sie aus den Optionen im Aktionen-Abschnitt ihres Wertekastens sowie im Regelbuch auswählen.

NAHKAMPF- UND FERNKAMPFANGRIFFE

Die häufigsten Aktionen, die Kreaturen im Kampf ausführen, sind Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Im Regelbuch findest du Informationen dazu, wie Angriffe funktionieren.

Hier sind die Schadensarten und sonstigen Effekte beschrieben, die auftreten können, wenn ein Angriff das Ziel trifft. Als Spielleiter kannst du den durchschnittlichen Schaden verwenden oder den Schaden auswurfeln. Sowohl der durchschnittliche Schaden als auch der Würfelausdruck sind aufgeführt. Beispiel: Wenn ein Monster 4 (1W8) Hiebschaden mit seinem Langschwert bewirkt, kannst du das Monster entweder 4 Schadenspunkte zufügen lassen oder 1W8 würfeln, um den Schaden zu bestimmen.

EINGESCHRÄNKTER EINSATZ

Einige Spezialfähigkeiten, seien es Eigenschaften, Aktionen oder Reaktionen, können nicht beliebig häufig eingesetzt werden.

X-mal täglich: „X-mal täglich“ gibt an, wie oft eine Spezialfähigkeit eingesetzt werden kann, bis sie erst nach einer langen Rast wieder verfügbar ist. Beispiel: „1-mal täglich“ bedeutet, dass die Fähigkeit nach einem Einsatz erst dann wieder verfügbar ist, wenn die Kreatur eine lange Rast beendet hat.

Aufladung X-Y: Aufladung X-Y bedeutet, dass eine Spezialfähigkeit einmal eingesetzt werden kann und danach in jeder Kampfrunde eine zufällige Chance hat, sich wieder aufzuladen. Würfle zu Beginn jedes Zuges der Kreatur mit W6. Wenn die Augenzahl einer der Ziffern in Aufladung X-Y entspricht, ist die Spezialfähigkeit wieder einsetzbar. Das Attribut kann auch durch eine kurze oder lange Rast wieder aufgeladen werden. Beispiel: „Aufladung 5-6“ bedeutet, dass die Fähigkeit einmal eingesetzt werden kann. Dann erlangt die Kreatur zu Beginn ihres Zugs den Einsatz der Fähigkeit zurück, wenn sie mit einem W6 eine 5 oder 6 würfelt.



BLUTMÜCKE.

BESCHREIBUNGEN DER KREATUREN

Die Kreaturen, die im Abenteuer erscheinen, werden in diesem Abschnitt in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

BLUTMÜCKE

Blutmücken sind fliegende Schädlinge, die sich mithilfe ihres langen Saugrüssels vom Blut lebender Kreaturen ernähren. Mit diesem Rüssel erstechen sie ihr Opfer auch, während sie es mit ihren gebogenen Krallen festhalten.

BLUTMÜCKE

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Blutabsaugung: Nahkampf-Waffenangriff +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Während sie angeheftet ist, greift die Blutmücke nicht an. Stattdessen verliert das Ziel zu Beginn eines jeden Zugs der Blutmücke 5 (1W4+3) Trefferpunkte.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,5 m ihrer Bewegung aufwendet. Dies geschieht, nachdem 10 Trefferpunkte vom Ziel abgesaugt wurden oder das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion darauf verwenden, die Blutmücke zu entfernen.

DAMPFDRACHLING

Dampfdrachlinge sind niederträchtige Kreaturen, die aus der verbleibenden magischen Energie eines toten Drachen entstehen. Sie sehen wie kleine Drachen ohne Beine aus, die aus grünlichen Rauchwolken bestehen. Sie mögen es, anderen Kreaturen Leid zuzufügen und sie zu verwirren.

DAMPFDRACHLING

Kleiner Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22 (5W6+5)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Ignal

Herausforderungsgrad 1/4

Übungsbonus +2

Todesausbruch: Wenn der Dampfdrachling stirbt, explodiert er in einer Wolke giftiger Dämpfe. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Dampfdrachling muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 4 (1W8) Giftschaden.

Ungewöhnliche Natur: Der Dampfdrachling muss nicht essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Feuerschaden.

Kochender Odem (Aufladung 6): Der Dampfdrachling atmet kochenden Dampf in einem 4,5 Meter langen Kegel aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 4 (1W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.



DRACHE

Drachen sind geflügelte Reptilien mit uralter Ahnenkette und fürchterlicher Macht. Die ältesten sind über tausend Jahre alt und gehören zu den mächtigsten Kreaturen der Welt. Die angeborene Magie der Drachen gibt ihnen die Möglichkeit, ihre gefürchteten Odemwaffen und andere übernatürliche Fähigkeiten einzusetzen.

Fast alle Drachen gehören entweder zur chromatischen oder zur metallischen Drachenfamilie. Die chromatischen Drachen – blau, grün, rot, schwarz und weiß – sind überwiegend selbstsüchtig, böse und gefürchtet. Die metallischen Drachen – Bronze, Gold, Kupfer, Messing und Silber – sind meist edel, gut und bei Weisen respektiert.

Die meisten Drachen begehren Reichtümer und horten Berge von Schätzen aus Münzen, Juwelen und magischen Gegenständen, auch wenn sie in den übrigen Zielen durchaus nicht immer übereinstimmen.

Chromatische und metallische Drachen durchleben vier verschiedene Phasen vom Nestling bis zum uralten Drachen. Sogar Nestlinge in den ersten fünf Lebensjahren sind sehr gefährlich – weise Abenteurer unterschätzen sie nicht und halten sie auch nicht für „Kinder“.

BLAUER DRACHE

Blaue Drachen sind eitel und territorial – sie genießen es, Kreaturen zu beherrschen, die sie als unterlegen betrachten.

BLAUER DRACHENNESTLING

Mittlerer Drache (chromatisch), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Cha +4, Ges +2, Kon +4, Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 3

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Blitzschaden, andernfalls die Hälfte.

BRONZEDRACHE

Viele Bronzedrachen sind gutmütige Küstenbewohner, die gerne Schiffen und Seeleuten zusehen.

Runara: Trotz ihrer unauffälligen Tarnung und ihrer Verpflichtung zum Frieden ist die Anführerin von Drachenruh ein ausgewachsener Bronzedrache – als Gegnerin so schrecklich wie als Verbündete mächtig. Ihre Fähigkeiten gehen über das hinaus, was hier dargestellt ist.

RUNARA (AUSGEWACHSENER BRONZEDRACHE)

Riesiger Drache (metallisch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 212 (17W12+102)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Cha +9, Ges +5, Kon +11, Wei +7

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 13

Übungsbonus +5

Amphibisch: Runara kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ihr Rettungswurf scheitert, kann Runara den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Runara führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (2W10+7) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W6+7) Hiebsschaden.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Runara setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Blitzodem: Runara atmet einen Blitzstrahl in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 66 (12W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Odem der Abstoßung: Runara atmet abstoßende Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-19-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird bis zu 18 Meter von Runara weggestoßen.

Form ändern: Runara verwandelt sich magisch in einen mittelgroßen oder kleinen Humanoiden oder ein Tier. Dabei behält sie ihre Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn Runara sie mit einer Bonusaktion beendet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.



BRONZEDRACHENNESTLING

Mittlerer Drache (metallisch), normalerweise rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Cha +4, Ges +2, Kon +4, Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 2

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10+3) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5-6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Blitzodem: Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer zwölf Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 16 (3W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Odem der Abstoßung: Der Drache atmet abstoßende Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird bis zu neun Meter vom Drachen weggestoßen.



EULENBÄR

Ihre Wildheit und Sturheit machen Eulenbären zu schrecklichen Raubtieren. Sie fürchten nur wenige andere Kreaturen. Die Gelehrten debattieren, ob es sich um eine natürliche Kreatur oder das Ergebnis eines magischen Experiments handelt.

EULENBÄR

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3

Übungsbonus +2

Scharfe Augen, feine Nase: Der Eulenbär ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht oder Riechvermögen basieren, im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Eulenbär führt einen Schnabelangriff und einen Klauenangriff aus.

Schnabel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. Treffer: 10 (1W10+5) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 14 (2W8+5) Hiebsschaden.



FEUERSCHLANGE.

FEUERSCHLANGE

Feuerschlangen sind die Larvenform von Salamandern – mächtige Kreaturen von der Elementarebene des Feuers. Von ihrem Körper geht intensive Hitze aus, und ihre gelben Augen leuchten wie Kerzen.

FEUERSCHLANGE

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Schadensanfälligkeiten Kälte

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Ignal, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1

Übungsbonus +2

Heißer Körper: Jede Kreatur, welche die Schlange berührt oder sie mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 Metern von ihr befindet, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Schlange führt einen Bissangriff und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4+1) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4+1) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.



GHUL

Ghule sind Untote, die nachts in Rudeln umherziehen und ihren enormen Hunger auf Fleisch stillen. Wie Maden gedeihen sie an Orten, wo es reichlich Tod und Verwesung gibt.

GHUL

Mittelgroßer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W6+2) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4+2) Hiebsschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, aber kein Elf oder Untoter, muss es einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

HARPYIE

Die grausame Harpyie lockt mit ihren süßen Gesängen Abenteurer und Seeleute ins Verderben. Sie hat den Körper, die Beine und die Flügel eines Geisers, aber den Torso, die Arme und den Kopf eines Menschen.

HARPYIE

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 38 (7W8+7)
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Harpyie führt einen Klauenangriff und einen Knüppelangriff aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (2W4+1) Hiebsschaden.

Knüppel: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4+1) Wuchtschaden.

Verlockender Gesang: Die Harpyie singt eine magische Melodie. Alle Humanoiden und Riesen innerhalb von 90 Metern um die Harpyie, die das Lied hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ausführen, um nicht bis zum Ende des Liedes bezaubert zu werden. Die Harpyie muss in folgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um weiter zu singen. Sie kann den Gesang jederzeit beenden. Der Gesang endet, wenn die Harpyie kampfunfähig ist.

Solange ein Ziel von der Harpyie bezaubert ist, ist es kampfunfähig und ignoriert die Lieder anderer Harpyien. Wenn das bezauberte Ziel mehr als 1,5 Meter von der Harpyie entfernt ist, muss es sich in seinem Zug auf dem direktesten Weg auf die Harpyie zu bewegen, um in einen Radius von 1,5 Meter um die Kreatur zu kommen. Das Ziel vermeidet keine Gelegenheitsangriffe, aber bevor es sich in schädigendes Gelände wie Lava oder eine Grube bewegt und wenn es Schaden durch eine Quelle mit Ausnahme der Harpyie erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel.

Ein Ziel, dem ein Rettungswurf gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden gegen den Gesang der Harpyie immun.



KOBOLD.

KOBOLD

Kobolde sind reptilienhafte Humanoide, die häufig Drachen verehren. Sie sind körperlich schwach und nur in großer Zahl gefährlich.

Einige Kobolde werden mit ledrigen Flügeln geboren, die sie meist als Gaben der Drachengötter betrachten.

GEFLÜGELTER KOBOLD

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 7 (3W6-3)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4

Übungsbonus +2

Rudeltaktik: Der Kobold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden.

Felsen werfen: Fernkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, ein Ziel direkt unter dem Kobold. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Wuchtschaden.

KOBOLD

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 5 (2W6-2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/8

Übungsbonus +2

Rudeltaktik: Der Kobold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Stichschaden.

Schleuder: Fernkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

KOBOLD-ERFINDER

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 10 (3W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	7 (-2)	9 (-1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Wahrnehmung +0

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4

Übungsbonus +2

Inquisitiver Verstand (1-mal täglich): Der Kobold kann *Magie entdecken* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zaubern.

Rudeltaktik: Der Kobold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Stichschaden.

Alchemistische Flamme (Aufladung 6): Der Kobold entfesselt Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

MYKONIDENSPRÖSSLING
(UNTEN), AUSGEWACHSENER
MYKONIDE (RECHTS).



MYKONIDE

Mykoniden sind intelligente, bewegliche Pilze, die in Höhlen leben, nach Wissen streben und Gewalt nicht mögen.

Ausgewachsene Mykoniden leben und arbeiten in Kolonien zusammen und praktizieren eine Form gemeinsamer Meditation namens Verschmelzung, in der sie die profane Realität durch gemeinsame Halluzinationen transzendieren wollen.

Mykonidenanführer wie Sinensa nutzen ihre Halluzinationssporen, um den Mykoniden beim Erzeugen von Verschmelzungen zu helfen.

MYKONIDENSPRÖSSLING

Kleine Pflanze, normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0

Übungsbonus +2

Stresssporen: Wenn der Mykonide Schaden erleidet, können alle anderen Mykoniden im Abstand von bis zu 72 Metern seinen Schmerz spüren.

Sonnenkrankheit: Im Sonnenlicht ist der Mykonide bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil. Wenn er mehr als eine Stunde in direktem Sonnenlicht verbringt, stirbt er.

AKTIONEN

Faust: Nahkampf-Waffenangriff: +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 1 (1W4-1) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Giftscha-

Rapportsporen (3-mal täglich): Der Mykonide setzt Sporen im Radius von drei Metern frei. Diese Sporen können sich um Ecken bewegen, und sie wirken nur auf Kreaturen mit einer Intelligenz von mindestens 2, die keine Untoten, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, sofern sie höchstens neun Meter voneinander entfernt sind. Der Effekt hält eine Stunde lang an.

AUSGEWACHSENER MYKONIDE

Mittelgroße Pflanze, normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8+4)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2

Übungsbonus +2

Stresssporen: Wenn der Mykonide Schaden erleidet, können alle anderen Mykoniden im Abstand von bis zu 72 Metern seinen Schmerz spüren.

Sonnenkrankheit: Im Sonnenlicht ist der Mykonide bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil. Wenn er mehr als eine Stunde in direktem Sonnenlicht verbringt, stirbt er.

AKTIONEN

Faust: Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (2W4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) Giftscha-

Besänftigende Sporen (3-mal täglich): Der Mykonide verschießt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang betäubt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Rapportsporen: Der Mykonide setzt Sporen im Radius von sechs Metern frei. Diese Sporen können sich um Ecken bewegen, und sie wirken nur auf Kreaturen mit einer Intelligenz von mindestens 2, die keine Untoten, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, sofern sie höchstens neun Meter voneinander entfernt sind. Der Effekt hält eine Stunde lang an.



SPORENDIENER-OKTOPUS.

SINENSA

Große Pflanze (Mykonide), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 60 (8W10+16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2

Übungsbonus +2

Stresssporen: Wenn der Mykonide Schaden erleidet, können alle anderen Mykoniden im Abstand von bis zu 72 Metern seinen Schmerz spüren.

Sonnenkrankheit: Im Sonnenlicht ist der Mykonide bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil. Wenn er mehr als eine Stunde in direktem Sonnenlicht verbringt, stirbt er.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Mykonide führt einen Faustangriff aus und setzt seine Halluzinationssporen ein.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (3W4+1) Wuchtschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Halluzinationssporen: Der Mykonide verschießt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Das vergiftete Ziel ist kampfunfähig, während es halluziniert. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Rapportsporen: Der Mykonide setzt Sporen im Radius von neun Metern frei. Diese Sporen können sich um Ecken bewegen, und sie wirken nur auf Kreaturen mit einer Intelligenz von mindestens 2, die keine Untoten, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, sofern sie höchstens neun Meter voneinander entfernt sind. Der Effekt hält eine Stunde lang an.

SPORENDIENER-OKTOPUS

Sporendiener sind tote Kreaturen, die von den magischen Sporen eines Mykonidenanführers wiederbelebt wurden. Der letzte Akt der Mykonidenanführerin in den Seegrashöhlen vor ihrem komatösen Zustand bestand im Erschaffen eines toten Riesenoktopus, der die Höhlen an ihrer Stelle beschützen sollte. Im Gegensatz zu lebendigen Oktopoden hat dieser Wächter nur rudimentäre Kontrolle über seine Arme. Er packt Eindringlinge nicht einfach, um sie bewegungsunfähig zu machen, sondern schlägt auf sie ein.

SPORENDIENER-OKTOPUS

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 52 (8W10+8)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Gelähmt, Verängstigt

Sinne Blindsicht 9 m (blind außerhalb des Radius),

Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1

Übungsbonus +2

Atem anhalten: Der Oktopus kann eine Stunde lang den Atem anhalten, wenn er nicht im Wasser ist.

Wasseratmen: Das Oktopus kann nur unter Wasser atmen.

AKTIONEN

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8+3) Wuchtschaden.



TARAK

Tarak war ein Verbrecher, bevor er nach Drachenruh kam, hat sich seither jedoch dem Studium von Kräutern und Heilkunde verschrieben. Er ist normalerweise unbewaffnet, hat aber einige Dolche in seiner Zelle verborgen (Bereich A1 von Drachenruh, siehe Seite 10).

TARAK

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Motiv erkennen +4, Naturkunde +3, Täuschen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Diebessprache, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Tarak führt drei Dolchangriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Raffinierte Aktion: Tarak führt die Spurt-, Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

VARNOTH

Varnoth Wender ist kampfgeklärte Söldneranführerin und erfahrene Profikämpferin. Sie ist normalerweise unbewaffnet, bewahrt jedoch unter der Matratze in ihrer Zelle ihr altes Schwert auf (Bereich A1 in Drachenruh, siehe Seite 10).

VARNOTH

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Geschichte +2, Religion +2, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

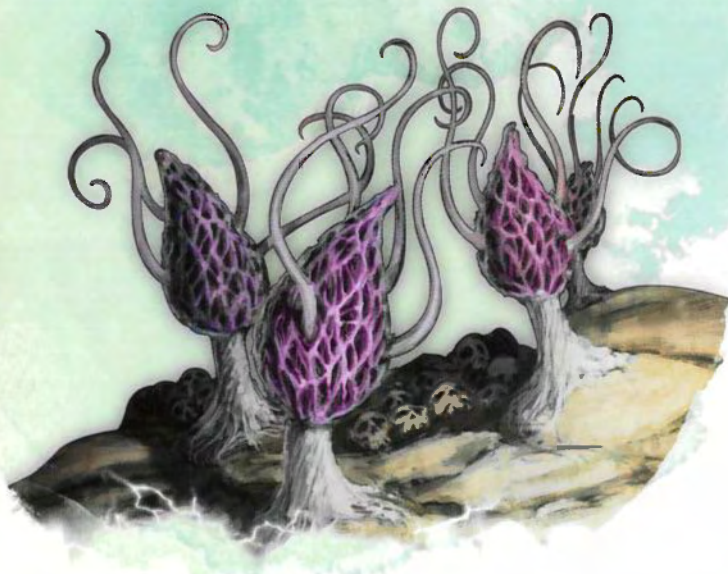
Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Varnoth führt drei Schwertangriffe aus.

Kurzschwert: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden.



VIOLETTES PILZ

Diese riesigen violetten Pilze bewegen sich mit wurzel-ähnlichen Fühlern über den Höhlenboden. Mit den vier Stielen, die aus ihrer zentralen Masse ragen, schlagen sie nach Beute und lassen bei der kleinsten Berührung deren Fleisch verfaulen.

VIOLETTES PILZ

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Zustandsimmunitäten Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 9 m (blind außerhalb des Radius),

Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der violette Pilz am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Pilz bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass ein violetter Pilz kein gewöhnlicher Pilz ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Pilz führt 1W4 Faulige-Berührung-Angriffe aus.

Faulige Berührung: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 4 (1W8) nekrotischer Schaden.



ZOMBIE

Zombies sind hirnlose wandelnde Leichen ohne Erinnerung an ihr Leben.

ZOMBIE

Mittelgroßer Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22 (3W8+9)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rettungswürfe Wei +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht zu Lebzeiten bekannte Sprachen, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4

Übungsbonus +2

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 sinken, führt er einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden aus, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei Erfolg behält der Zombie einen Trefferpunkt.

Ungewöhnliche Natur: Der Zombie muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W6+1) Wuchtschaden.