

STURMKÖNIGS DONNER



IMPRESSUM

Leitender Entwickler: Christopher Perkins
Entwickler: Jenna Helland, Adam Lee, Christopher Perkins, Richard Whitters
Zusätzliche Inhalte: Mike Mearls
Redaktionsleiter: Jeremy Crawford
Redakteur: Kim Mohan, Michele Carter
Redaktionsassistent: Matt Sernett, Chris Dupuis, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Stan!
Handlungsberater: R.A. Salvatore
Leitende Entwickler D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Künstlerischer Leiter: Kate Irwin
Zusätzliche künstlerische Leitung: Shauna Narciso, Richard Whitters
Grafikdesigner: Emi Tanji
Titelbild: Tyler Jacobson
Innenillustrationen: John-Paul Balmert, Beet, Mark Behm, Eric Belisle, Jedd Chevrier, Olga Drebas, Michael Dutton, Wayne England, Lars Grant-West, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Olly Lawson, Christopher Moeller, Scott Murphy, Chris Rahn, Ned Rogers, Chris Seaman, Richard Whitters
Kartographen: Jared Blando, Will Doyle, Jason A. Engle, Lee Moyer, Christopher Perkins, Mike Schley

Projektmanager: Heather Fleming
Projektentwickler: Cynda Callaway
Imaging Technician: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Art Administration: David Gershman
Prepress Specialist: Jefferson Dunlap
Anderer D&D-Teammitglieder: Greg Bilsland, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

Disclaimer: Kreaturen und Objekte in diesem Abenteuer sind größer, als es den Anschein hat. Riesenbohnenranken wurden bei der Herstellung dieses Buchs nicht beschädigt. Goldene Gänse wurden nicht verletzt.



AUF DEM TITELBILD

Die Erbin des Wyrmshädel-Throns und Herrscherin der Riesen, Sturmriesin Serissa, steht inmitten von Wolken im Schatten ihres mächtigen Vaters, König Hekaton. Ihre streitsüchtigen, älteren Schwestern, Mirran und Nym, nehmen den Vordergrund dieser stürmischen Illustration des hochgeschätzten Tyler Jacobson ein.

Deutsche Erstausgabe 2020
ISBN: 978-1-945625-45-9
GFDND73616-G



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, alle anderen Wizards of the Coast Produktnamen und ihre jeweiligen Logos sind Eigentum von Wizards of the Coast in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Staaten. Alle Charaktere und ihre Eigenschaften sind Eigentum von Wizards of the Coast. Dieses Material unterliegt dem Urheberrechtsgesetz der Vereinigten Staaten von Amerika. Jede Vervielfältigung oder Nachahmung sowie Verwendung des Artworks ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast sind verboten.

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

Die folgenden D&D-Bücher boten Material und Inspiration:

Baker, Richard, Christopher Perkins, and others. Princes of the Apocalypse. 2015.
Baur, Wolfgang, Steve Winter, and others. Hoard of the Dragon Queen. 2014.
Bonny, Ed, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams, and Steve Winter. Monster Manual II. 2002.
Boyd, Eric L. City of Splendors: Waterdeep. 2005.
Cordell, Bruce R., Ed Greenwood, and Chris Sims. Forgotten Realms Campaign Guide. 2008.
Doyle, Will. "King of the Wolves." Dungeon 220. 2013.
Greenwood, Ed. Volo's Guide to the North. 1993.
Greenwood, Ed, and Jason Carl. Silver Marches. 2002.
Greenwood, Ed, with Sean K Reynolds. "Wyrms of the North: Iymrith." Dragon 242. 1997.
Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo. Forgotten Realms Campaign Setting. 2001.
Jaquays, Paul. The Savage Frontier. 1988.
Kenson, Steve, and others. Sword Coast Adventurer's Guide. 2015.
Salvatore, R.A., James Wyatt, and Jeffrey Ludwig. Legacy of the Crystal Shard. 2013.
Schend, Steven E., and Thomas M. Reid. Wyrmskull Throne. 1999.
Selinker, Michael. "Lear the Giant King." Dungeon 78. 2000.
Winninger, Ray. Giantcraft. 1995.

Spieltester: Teos Abadia, Robert Alaniz, Jay Anderson, Christopher Arroyo, Paul Baalham, Henry Bangsberg, Dave Bendit, Stacy Bermes, Brian Boring, Mik Calow, Joseph Chora, Mitch Clark, Justin Clift, Jacob Ela, Jason Fransella, Gregory L. Harris, Adam Hennebeck, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Bruce Higa, Chris Hodge, Eric Hufstetler, Joe Hughes, Paul Hughes, Donald Jacobs, Chris Jacobsen, Evan Jorstad, James Jorstad, Alex Kammer, Steven C. Knight, Yan Lacharité, Jon Lamkin, Majorie Lamkin, Randy Lenius, Mike Liebhart, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Keith Loveday, Joyce McCosco, Paul Melamed, Mark Meredith, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, Albert Paoletti, Clint Pushee, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Robertson, Steve Roe, Jeremy Schaefer, Robert Schwartz, Arthur Severance, Ray Slover Jr., Caoimhe Snow, Keaton Stamps, David "Oak" Stark, David Steele, Kyle Turner, Angel Uribe, Will Vaughan, Shane Walker, Morgan Wessler, Keoki Young

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Storm King's Thunder
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Daniel Schumacher, Tobias Wolf, Bent Jensen
Lektorat: Claudia Feld,
Korrektorat: Mirko Bader
Layout: Matthias Lück



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:
Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Alexander Weeks
Produzent: John-Paul Brisigotti

INHALT

Einleitung	7	Dessarinstraße.....	78	Lange Straße.....	95
Abenteuerhintergrund.....	7	Dessarintal.....	79	Langsattel.....	95
Die Ordnung.....	8	Dolchfurt.....	79	Lauerwald.....	95
König Hekaton und seine Töchter.....	9	Dornfeste.....	79	Lautwasser.....	96
Iymrith.....	10	Dreieber.....	80	Leilon.....	96
Die Riesenfürsten.....	10	Dreieberpfad.....	80	Llasthafen.....	96
<i>Kasten:</i> Neue Riesenfürsten erschaffen.....	12	Druarwald.....	80	Llorck.....	96
Fraktionen des Nordens.....	12	Echsenmarsch.....	80	Luskan.....	97
Das Abenteuer leiten.....	13	Einsame Hügel.....	80	Mahlstrom.....	97
<i>Kasten:</i> Zehntage und die		Einsames Ödland.....	80	Minen von Mirabar.....	97
vorbeiziehenden Jahre.....	13	Eisberge und Eisgipfel.....	80	Mirabar.....	97
Abenteuer-Zusammenfassung.....	16	Eisenmeister.....	80	Mithralhalle.....	98
Tödliche Begegnungen.....	16	Eisenpfad.....	80	Mondwald.....	98
Schätze.....	18	Eisenschlacke.....	80	Morgurs Hügel.....	98
Kapitel 1: Ein großer Aufruhr	19	Eisenstraße.....	80	Mornbryns Schild.....	99
<i>Kasten:</i> Nachtstein: Allgemeine		Eisschildlande.....	81	Nachtstein.....	99
Merkmale.....	20	Eisspitze.....	81	Nebelwald.....	99
Nachtstein.....	20	Eiswindtal.....	81	Nesmé.....	99
<i>Kasten:</i> Die Nandars von Nachtstein.....	26	Falkennest.....	82	Netherberge.....	100
Die Tropfenden Höhlen.....	28	Fell-Pass.....	82	Neufurt.....	100
<i>Kasten:</i> Tropfende Höhlen:		Feuerschere.....	83	Neverwinter.....	100
Allgemeine Merkmale.....	29	Feuersteinfels.....	83	Neverwinterwald.....	100
Moraks Aufgabe.....	32	Flusspfahl.....	84	Noanars Feste.....	100
Der Turm des Zephyros.....	32	Frosthügel.....	84	Nördliche Hauptstraße.....	101
Unfreundliche Himmel.....	34	Gabelstraße.....	84	Nordrinne.....	101
<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung.....	36	Gasthaus am Weg.....	84	Olostins Feste.....	101
Kapitel 2: Gerüchte	37	Gasthaus		Orlbar.....	101
Besondere NSC.....	37	Zum Schiffszimmermann.....	84	Parnast.....	102
Bryn Shander.....	38	Gauntlgrym.....	85	Phandalin.....	102
Dreieber.....	44	Gefallene Lande.....	86	Purpurfelsen.....	102
Güldenfelde.....	54	Glimmerwald.....	86	Rabenfels.....	102
<i>Kasten:</i> Charakterfortschritt.....	62	Güldenfelde.....	86	Rassalantar.....	103
Kapitel 3: Das Wilde Grenzland	63	Grat der Welt.....	86	Rauvinberge.....	103
Völker des Nordens.....	63	Graugipfelberge.....	86	Rauvinstraße.....	103
Zivilisierte Wesen.....	64	Grautal.....	86	Reghed-Gletscher.....	103
Nordländer.....	64	Grautalstrecke.....	86	Rotfelsen.....	103
Reghed-Barbaren.....	64	Greifennest.....	87	Rotlärche.....	103
Uthgardt-Barbaren.....	66	Großvaterbaum.....	87	Ruathym.....	104
Orks und Halborks.....	68	Großwurm-Höhle.....	88	Rufhorn.....	104
Schildzwerge.....	68	Grudd Haug.....	89	Schattenspitz-Kathedrale.....	104
Elfen.....	68	Gruftgartenwald.....	89	Schwarze Straße.....	105
Halblinge.....	68	Gundarlun.....	90	Schwarzfurtstraße.....	105
Zufällige Wildnisbegegnungen.....	68	Gundberg.....	90	Schwertberge.....	105
Orte des Nordens.....	72	Handelsweg.....	90	Secomber.....	105
Amphail.....	72	Helms Feste.....	90	Silbermarschen.....	105
Anauroch.....	73	Hochmoor.....	91	Silberwald.....	106
Ardeep-Wald.....	73	Hohe Straße.....	91	Silbrigmond.....	106
Arnwald.....	73	Hoher Wald.....	91	Silbrigmondpass.....	106
Ascore.....	73	Hundelstein.....	91	Steinbrücke.....	106
Auge des Allvaters.....	73	Immerlund.....	92	Steinhügelstraße.....	106
Aurilssberg.....	73	Immermoor.....	93	Steinklippen.....	106
Beliard.....	73	Immermoorweg.....	93	Steinpfad.....	107
Beorunnas Quelle.....	76	Iymriths Hort.....	93	Steinplatz.....	107
Bryn Shander.....	77	Jalanthar.....	93	Sternberge.....	107
Carnath-Raststätte.....	77	Julkoun.....	94	Sternmetallhügel.....	107
Dämmerpass.....	77	Jundars Pass.....	94	Strahlende Fälle.....	107
Delimbyrstraße.....	77	Kaltwald.....	94	Strahlendweiß.....	107
Delimbyrtal.....	77	Kheldell.....	94	Südwald.....	108
Der Eine Stein.....	77	Kheldellpfad.....	94	Sumberhügel.....	108
Dessarinhügel.....	78	Klauthental.....	94	Sundabar.....	108
		Korinn-Archipel.....	95	Surbrinhügel.....	108

Surbrinpfad	108	Die Krigvind	165	<i>Kasten:</i> Uthgardt-Schamanen	
Svardborg	109	<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	166	Stammeszauber	244
Tal des Khedrun	109	Kapitel 8: Schmiede der Feuerriesen	167	Neue Optionen für Riesen	245
Totensumpf	109	Feuerriesen	167	Anhang D: Spezielle NSC	247
Totschnee	109	Eisenschlacke	168	Abbildungen	
Totsteinkluft	109	<i>Kasten:</i> Eisenschlacke:		Abbildung 0.1 Runen der Riesen	7
Treibsmeer	109	Allgemeine Eigenschaften	171	Abbildung 0.2	
Tuern	109	<i>Kasten:</i> Sklaven der Yakmenschen	172	Abenteuer-Flussdiagramm	17
Uluvin	110	<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	186	Abbildung 3.1: Harfner-	
Uttersee	110	Spezielle Lieferung	186	Teleportationskreise	119
Vergessener Wald	110	Kapitel 9:		Abbildung 4.1 Torbogenrunen	125
Verlorene Gipfel	110	Schloss der Wolkenriesen	187	Karten	
Vordronwald	110	Wolkenriesen	187	Karte 1.1: Nachtstein	21
Walkknochen	111	Lyn Armaal	188	Karte 1.2: Tropfenden Höhlen	29
Waterdeep	111	<i>Kasten:</i> Lyn Armaal:		Karte 1.3: Turm des Zephyros	33
Weiter Wald	112	Allgemeine Eigenschaften	189	Karte 2.1: Bryn Shander	39
Wendesteinpass	112	<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	200	Karte 2.2: Güldenfelde	45
Westbrücke	112	Die Burg erobern	200	Karte 2.3: Dreieber	55
Westwald	112	Kapitel 10: Feste der Sturmriesen	201	Karte 3.1 Der Norden	74
Wetterhüttenwald	112	Sturmriesen	201	Karte 3.2: Beorunnas Quelle	76
Womfurt	112	<i>Kasten:</i> Mahlstrom:		Karte 3.3: Der Eine Stein	78
Xantharls Feste	112	Allgemeine Merkmale	202	Karte 3.4: Feuersteinfels	84
Yartar	113	Mahlstrom	202	Karte 3.5: Großvaterbaum	87
Zehnpfad	114	<i>Kasten:</i> Charakterfortschritt	214	Karte 3.6: Höhle des Großen Wurms	89
Zelbross	114	Kapitel 11:		Karte 3.7: Immerlund	93
Zitadelle Adbar	114	Gefangen in den Tentakeln	215	Karte 3.8: Morgurs Hügel	98
Zitadelle Felbarr	115	Die Goldene Gans	215	Karte 3.9: Rabenfels	102
Zymorvenhalle	116	Die Grande Dame	216	Karte 3.10: Gundarlun und Ruathym	104
Besondere Begegnungen	116	Die Jagd nach Hekaton	219	Karte 3.11: Steinplatz	106
Alter Turm	116	Die Morkoth	221	Karte 3.12: Strahlenweiß	108
Innere Zirkel	117	Der Kraken kommt	223	Karte 3.13: Tuern und Purpurfelsen	110
Harshnag	118	<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	224	Karte 3.14: Alter Turm	117
Kapitel 4: Der gewählte Pfad	121	Zurück zum Mahlstrom?	224	Karte 4.1: Auge des Allvaters	123
Reise zum Auge	121	Kapitel 12: Unheil aus der Wüste	225	Karte 4.2: Harshnags Karte	132
Auge des Allvaters	121	Iymrith aufspüren	225	Karte 4.3: Luftschiff des Drachenkults	135
<i>Kasten:</i> Auge des Allvaters:		<i>Kasten:</i> Harshnag kehrt zurück!	226	Karte 5.1: Grudd Haug	141
Allgemeine Merkmale	122	Lagerstätte der Iymrith	226	Karte 6.1: Totsteinkluft	151
Worte des Orakels	129	<i>Kasten:</i> Iymrith' Lagerstätte:		Karte 7.1: Svardborg	160
<i>Kasten:</i> Hekatons Muschelschalen	131	Allgemeines	227	Karte 7.2: Die Hütten von Svardborg	161
Luftschiff eines Kults	132	<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	230	Karte 7.3: Die Krigvind	166
<i>Kasten:</i> Charakterfortschritt	136	Abschluss des Abenteuers	230	Karte 8.1: Eisenschlacke	174
Begegnung mit Iymrith	136	Anhang A: Verbundene Abenteuer	231	Karte 8.2:	
Fehlerbehebung	136	Aus dem Abyss	231	Eisenschlacke, Untere Ebene	182
Kapitel 5:		Fürsten der Apokalypse	231	Karte 9.1: Lyn Armaal, Ebene 1	194
Unterschlupf der Hügelriesen	137	Hort der Drachenkönigin	231	Karte 9.2: Lyn Armaal, Ebenen 2–6	195
Hügelriesen	137	<i>Kasten:</i>		Karte 10.1: Mahlstrom,	
<i>Kasten:</i> Grudd Haug:		Die Elementarkulte benutzen	232	Ober- und Untergeschoss	205
Allgemeine Merkmale	138	Die Verlorene Mine von Phandelver	232	Karte 10.2: Mahlstroms Türme	213
Grudd Haug	138	Anhang B: Magische Gegenstände	233	Karte 11.1: Die Grand Dame	217
<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	144	<i>Kasten:</i>		Karte 11.2: Die Morkoth	222
Kapitel 6:		Herrscherzepter von Shanatar	235	Karte 12.1: Iymrith' Lagerstätte	228
Schlucht der Steinriesen	145	Anhang C: Kreaturen	240		
Steinriesen	145	Enorme Krabbe	240		
Die Totsteinkluft	146	Iymrith	240		
<i>Kasten:</i> Totsteinkluft:		Maegera, Titan der Dämmerung	240		
Allgemeine Merkmale	148	Purpurwürmchen	241		
<i>Kasten:</i> Charakterentwicklung	154	Steinklappenkatze	241		
Kapitel 7: Eisberg der Frostriesen	155	Tressym	243		
Frostriesen	155	Uthgardt-Schamane	243		
Svardborg	156	Yakmenschen (Yikaria)	244		
<i>Kasten:</i> Svardborg:					
Allgemeine Merkmale	159				



DRAMATIS PERSONAE

Die wichtigsten Charaktere dieses Abenteuers sind hier, für schnelles Nachschlagen, alphabetisch aufgelistet.

Wichtiger NSC	Beschreibung	Ausführliche Beschreibung
Aschhilde	Jugendliche Feuerriesen-Tochter von Baron Zalto	Kapitel 8 („Eisenschlacke“, Bereich 26B)
Alastrah	Wolkenriesen-Säugling und Tochter von Gräfin Sansuri	Kapitel 9 („Lyn Armaal“, Bereich 23)
Augrek Hellhelm	Zwergische Helferin des Gesetzeshüters von Bryn Shander	Kapitel 2 („Bryn Shander“, Bereich B1), Charakterwerte in Anhang D
Beldora	Mensch, Spionin für die Harfner in Bryn Shander	Kapitel 2 („Bryn Shander“, Bereich B7), Charakterwerte in Anhang D
Braxow	Steinriesen-Thane in Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 14)
Brimskarda	Feuerriesen-Herzogin und Frau von Baron Zalto	Kapitel 8 („Eisenschlacke“, Bereich 31)
Claugiyliamatar	Einsiedlerischer Uralter grüner Drache im Gruftgartenwald	Kapitel 3 („Gruftgartenwald“)
Cog	Hügelriesen-Wache in Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 15)
Cressaro	Wolkenriesen-Kastellan von Lyn Armaal	Kapitel 9 („Lyn Armaal“, Bereich 14)
Cryovain	Ausgewachsener weißer Drache, auf der <i>Krigvind</i> angekettet	Kapitel 7 („Die <i>Krigvind</i> “)
Darathra Shendrel	Mensch, Fürstprotektorin von Dreieber	Kapitel 2 („Dreieber“, Bereich T1), Charakterwerte in Anhang D
Darz Helgar	Mensch, Mitglied der Waterdeep-Diebesgilde (im Ruhestand)	Kapitel 2 („Dreieber“, Bereich T2), Charakterwerte in Anhang D
Du vessa Shane	Mensch, Ortsvorsteherin von Bryn Shander	Kapitel 2 („Bryn Shander“, Bereich B5), Charakterwerte in Anhang D
Eigeron	Wolkenriesen-Geist	Kapitel 4 („Auge des Allvaters“, Bereich 11)
Felgolos	Von Gräfin Sansuri gefangener Ausgewachsener Bronzedrache	Kapitel 9 („Lyn Armaal“, Bereich 8)
Ghelryn Feindhammer	Zwergen-Schmied und Besitzer der Feindhammerschmiede in Dreieber	Kapitel 2 („Dreieber“, Bereich T18), Charakterwerte in Anhang D
Guh	Von Grudd Haug aus herrschender Hügelriesen-Frauenhäuptling	Einleitung („Die Riesenfürsten“), Kapitel 5 („Grudd Haug“, Bereich 2)
Harshnag	Legendärer, gut-gesinnter Frostriesen-Abenteurer	Kapitel 3 („Harshnag“)
Hekaton	Von der Krakengesellschaft entführter Sturmriesen-König	Einleitung („König Hekaton und seine Töchter“), Kapitel 11 („Die <i>Morkoth</i> “, Bereich 3)
Hellenhild	Frostriesen-Jarl in Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 14)
Isendraug	In Svardborg festgehaltener Ausgewachsener weißer Drache	Kapitel 7 („Svardborg“, Bereich 4E)
Iymrith	Uralter blauer Drache, der Zwist zwischen den Sturmriesen sät	Einleitung („Iymrith“), Kapitel 4 („Begegnung mit Iymrith“), Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 15), Kapitel 12 („Iymriths Hort“, Bereich 3), Charakterwerte sind in Anhang C
Kaaltar	Wolkenriesen-Säugling von Gräfin Sansuri	Kapitel 9 („Lyn Armaal“, Bereich 23)
Kayalithica	Von Totsteinkluft aus herrschender Steinriesen-Thane	Einleitung („Die Riesenfürsten“), Kapitel 6 („Totsteinkluft“, Bereich 14)
Kella Finsterhoffen	Zhentarim-Spionin, die sich im Nachtstein-Gasthaus versteckt	Kapitel 1 („Nachtstein“, Bereich 8F)
Khaspere Drylund	Mensch, Adliger und Mitglied der Krakengesellschaft	Kapitel 11 („Die <i>Grande Dame</i> “)
Klauth	Unruhestiftender Uralter roter Drache in Klauthental	Kapitel 3 („Klauthental“)
Lifferlas	Erwachter Baum in Guldelfelde	Kapitel 2 („Guldelfelde“, Bereich G6), Charakterwerte in Anhang D
Markham Südbrunnen	Mensch, Gesetzeshüter von Bryn Shander	Kapitel 2 („Bryn Shander“, Bereich B6), Charakterwerte in Anhang D
Miros Xelbrin	Mensch, Betreiber von Nordrinnsend, eines Gasthauses in Guldelfelde	Kapitel 2 („Guldelfelde“, Bereich G8), Charakterwerte in Anhang D

Wichtiger NSC	Beschreibung	Ausführliche Beschreibung
Mirran	Böse Sturmriesin und älteste Tochter von König Hekaton	Einleitung („König Hekaton und seine Töchter“), Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 14)
Moog	Aufgebrachte Hügelriesin	Kapitel 3 („Alter Turm“)
Morak Ur'gray	In den Tropfenden Höhlen festgehaltener Zwerge-Gastwirt	Kapitel 1 („Tropfende Höhlen“, Bereich 4)
Narth Tezrin	Mensch, Betreiber des Löwenanteils, eines Geschäfts in Dreieber	Kapitel 2 („Dreieber“, Bereich T6), Charakterwerte in Anhang D
Naxene Drathkala	Mensch, Magierin des Wachsamens Ordens der Magister und Beschützer	Kapitel 2 („Güldenfelde“, Bereich G8), Charakterwerte in Anhang D
Nimir	Sturmriese, der entsandt wurde, lymrith zu töten	Kapitel 12 („lymrith finden“), Charakterwerte in Anhang D
Nym	Böse Sturmriesin und zweite Tochter von König Hekaton	Einleitung („König Hekaton und seine Töchter“), Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 14)
Oren Yogilvy	Im Gasthaus Nordrinsend eingekerkelter Halbbling-Musiker	Kapitel 2 („Güldenfelde“, Bereich G8), Charakterwerte in Anhang D
Orlekto	Sturmriese, der entsandt wurde, lymrith zu töten	Kapitel 12 („lymrith finden“), Charakterwerte in Anhang D
Othovir	Mensch, Besitzer von Othovirs Reitgeschirre in Dreieber	Kapitel 2 („Dreieber“, Bereich T11), Charakterwerte in Anhang D
Pow Ming	Mensch, Magier und Sicherheitschef auf der <i>Grande Dame</i>	Kapitel 11 („Die <i>Grande Dame</i> “)
Rool	Halbork-Attentäter und erster Maat der <i>Morkoth</i>	Kapitel 11 („Die <i>Morkoth</i> “)
Sansuri	Von Lyn Armaal aus herrschende Wolkenriesen-Gräfin	Einleitung („Die Riesenfürsten“), Kapitel 9 („Lyn Armaal“, Bereich 8)
Serissa	Sturmriesin und jüngste Tochter von König Hekaton	Einleitung („König Hekaton und seine Töchter“), Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 15)
Shaldoor	Sturmriese, der entsandt wurde, lymrith zu töten	Kapitel 12 („lymrith finden“), Charakterwerte in Anhang D
Shalvus Martholio	Mensch, Schafshirte und Zentharim-Spion	Kapitel 2 („Güldenfelde“, Bereich G5), Charakterwerte in Anhang D
Sir Baric Nylef	Mensch, Ritter des Ordens des Panzerhandschuhs in Bryn Shander	Kapitel 2 („Bryn Shander“, Bereich B8), Charakterwerte in Anhang D
Sirac von Suzail	Mensch, Sohn von Artus Cimber, lebt in Bryn Shander	Kapitel 2 („Bryn Shander“, Bereich B4), Charakterwerte in Anhang D
Slarkrethel	Zauberwirkender Kraken der Unbefahrenen See	Einleitung („Die Krakengesellschaft“), Kapitel 11 („Der Kraken kommt“)
Storvald	Von Svardborg aus herrschender Frostriese-Jarl	Einleitung („Die Riesenfürsten“), Kapitel 7 („Die <i>Krigrvind</i> “)
Tartha	Feuerriesen-Herzogin in Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 14)
Tholtz Dolchdunkel	Mensch, Erzmagier und wahnsinniger Kapitän der <i>Morkoth</i>	Kapitel 11 („Die <i>Morkoth</i> “)
Thullen	Wolkenriesen-Graf und Bruder von Gräfin Sansuri	Kapitel 9 („Lyn Armaal“, Bereich 28)
Tug	Hügelriesen-Wache in Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 15)
Urgala Meltimer	Mensch, Betreiber des Nordschild-Haus, eines Gasthauses in Dreieber	Kapitel 2 („Dreieber“, Bereich T10), Charakterwerte in Anhang D
Uthor	Imperator der Sturmriesen und Kastellan von Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 15)
Vaal	Wolkenriesen-Graf in Mahlstrom	Kapitel 10 („Mahlstrom“, Bereich 14)
Vaasha	Sturmriese, der entsandt wurde, lymrith zu töten	Kapitel 12 („lymrith finden“), Charakterwerte in Anhang D
Xolkin Allassandar	Halbelf, Anführer der Söldnerbande Sieben Schlangen	Kapitel 1 („Sieben Schlangen“)
Zaltember	Jugendlicher Feuerriese und Sohn von Herzog Zalto	Kapitel 8 („Eisenschlacke“, Bereich 18)
Zalto	Von Eisenschlacke aus herrschender Feuerriesen-Herzog	Einleitung („Die Riesenfürsten“), Kapitel 8 („Eisenschlacke“, Bereich 28)
Zephyros	Exzentrischer Wolkenriesen-Magier	Kapitel 1 („Turm des Zephyros“)
Zi Liang	Mensch, Akolythin aus der Ernteheim-Abtei	Kapitel 2 („Güldenfelde“, Bereich G7), Charakterwerte in Anhang D

EINLEITUNG

IHR STEHT AN DER SCHWELLE EINES EPISCHEN Abenteurers, in welchem die Helden Riesen beegnen, die davon besessen sind, die Welt nach ihren Vorstellungen zu verändern. *Sturmkönigs Donner* ist ein Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS für vier bis sechs Spielercharaktere. Ihr könnt das Abenteuer mit Charakteren auf Stufe 1 oder 5 beginnen. Unabhängig davon sollten die Charaktere am

Ende des Abenteurers Stufe 11 erreicht haben. Da Riesen eine große Rolle in diesem Abenteuer spielen, sollte wenigstens ein Charakter Riesisch sprechen.

Das Abenteuer findet in den Vergessenen Reichen statt, genauer gesagt in einer Region, die als das Wilde Grenzland im Nordwesten des Kontinents Faerûn bekannt ist. Nichtsdestotrotz kannst du das Abenteuer problemlos in deine eigene Kampagne einfügen, indem du die Namen von Orten und Gruppierungen änderst.

Wir empfehlen dir, dass du das ganze Abenteuer einmal liest, bevor du versuchst, es zu leiten. Diese Einleitung beginnt mit dem Abschnitt „Abenteuerhintergrund“, der die Geschehnisse zusammenfasst, die zu diesem Abenteuer geführt haben. Der Abschnitt „Das Abenteuer leiten“ erklärt dir alles, was du wissen musst, um das Abenteuer problemlos in Szene zu setzen. Der Abschnitt erläutert außerdem Richtlinien zum Stufenfortschritt der Spieler, beschreibt den Ablauf des Abenteurers und die Herausforderungen, denen die Charaktere gegenüberstehen. Sobald du das Material gesichtet hast und dich bereit fühlst, kannst mit Kapitel 1, „Ein großer Aufruhr“, beginnen, wenn die Charaktere auf Stufe 1 starten. Starten sie auf Stufe 5 beginnst du mit Kapitel 2, „Gerüchte“.

ABENTEUERHINTERGRUND

Das Wilde Grenzland (auch bekannt als der Norden) ist ein kaltes, rauhes und nur gering besiedeltes Land mit schneebedeckten Bergen, felsigen Hügeln, weitläufigen Wäldern und nebeligen Tälern. Abgelegene Festungen, uralte Grabhügel und die Ruinen vieler vergessener Imperien sind im ganzen Gebiet verstreut. Mit dem Schwertmeer im Westen und der Wüste von Anauroch im Osten erstreckt sich das Wilde Grenzland im Norden bis zum Eiswindtal und im Süden bis Dolchfurt. Alte Straßen durchziehen diese endlose Weite und verbinden dabei zwergische Festungen und Minen in den Bergen mit den Küstensiedlungen, Grenzstädten und befestigten Außenposten von Menschen und anderen Völkern. Diese Straßen sind lang, einsam und werden kaum überwacht, was es gefährlich macht, auf ihnen zu reisen. Dörfer und Städte wurden in fruchtbaren Tälern gegründet, voneinander getrennt durch Dutzende, wenn nicht Hunderte Kilometer ungezähmte Wildnis, die von Banditen, Barbaren und Monstern heimgesucht werden.

Böse Drachen, angestachelt von ihrer dunklen Königin Tiamat, haben die Siedlungen des Wilden Grenzlandes lange Zeit bedroht. Letztendlich wurden sie besiegt und sahen sich gezwungen, sich in ihre Horte zurückzuziehen, während Tiamat in die Neun Höllen verbannt wurde. Die Angst vor dem Zorn der Drachen schwand schnell mit dem Erscheinen einer neuen Bedrohung: Riesen. Die Völker des Nordens sind mit dem Einfallen von Riesen vertraut. Frostriesen haben schon lange den Grat der Welt als ihre Domäne in Beschlag genommen, und Hügelriesen sind bekannt dafür, im ungezähmten Hügelland nach Nahrung zu suchen. Aber in den letzten paar Monaten sind Riesen aller Arten aus ihren Festungen hervorgetreten und bedrohen die Zivilisation wie nie zuvor. Nicht nur Frostriesen und Hügelriesen, sondern auch Steinriesen, Feuerriesen und Wolkenriesen. Unter allen

RUNEN DER RIESEN

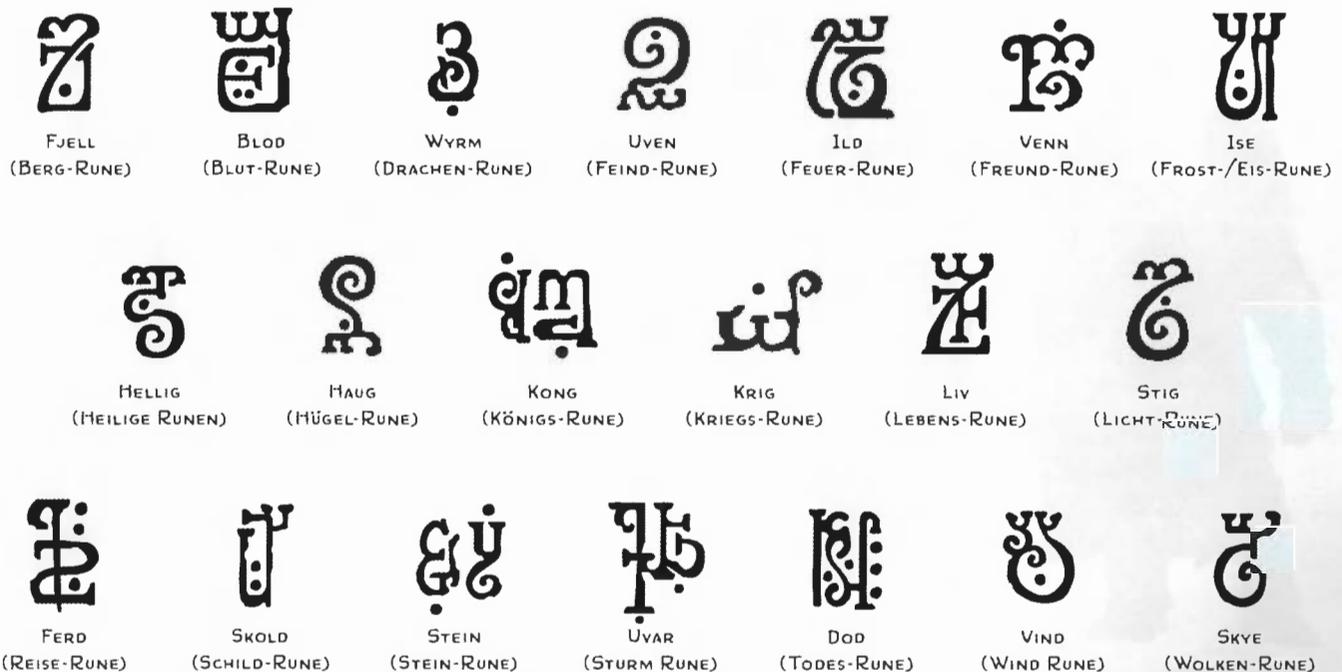


ABB. 0.1: RUNEN DER RIESEN

Riesen herrscht Aufruhr. Berichte von Angriffen der Riesen im Norden haben die Küstenstädte Luskan, Neverwinter und Waterdeep erreicht, die Angst vor einem Krieg zwischen den Riesen und Menschen, Zwergen, Elfen und anderen kleineren Wesen schüren.

DIE ORDNUNG

Die Gesellschaftsstruktur der Riesen ist maßgeblich durch die Ordnung geprägt. Es ist ein Kastensystem, das die Götter der Riesen, allen voran Annam der Allvater, vorgegeben haben. Die Ordnung bestimmt, wie ein Riese gesellschaftlich innerhalb seiner Art gestellt ist. Der Tradition folgend haben Sturmriesen von jeher an der Spitze der Ordnung gestanden. Als hochgewachsene und mächtige Wesen versuchen sie, die schwächeren Riesenrassen davon abzuhalten, die Reiche der kleinere Wesen auszuplündern und so Konflikte auszulösen. Die bedeutendsten Sturmriesen sind mächtige Seher, begabt darin, kosmische Zeichen und göttliche Omen zu erkennen und zu interpretieren. Die reservierten und aristokratischen Wolkenriesen, eine Stufe unter den Sturmriesen, lassen sich nur selten dazu herab, sich mit niederen Riesen oder kleineren Wesen zu beschäftigen. Ihre Kultur und ihr Platz in der Ordnung sind durch ihre Extravaganz definiert. Unter ihnen stehen die tyrannischen, kriegslüsterne Feuerriesen und die gnadenlosen Frostriesen. Feuerriesen bestimmen ihren Platz unter sich durch ihre Schmiedekunst, während Eisriesen sich untereinander durch ihre Kampffertigkeiten behaupten. Nahe dem unteren Ende der Ordnung stehen die fremdenfeindlichen Steinriesen. Sie leben hauptsächlich unter der Erde und betrachten die oberirdische Welt als ein Reich der Träume. Sie bestimmen ihren Platz unter sich durch ihre Fähigkeit, Stein kunstvoll zu verarbeiten. Die niedersten und kleinsten wahren Riesen sind die Hügelriesen, gefräßig und abscheulich. Hügelriesen sind Dummköpfe, die in ständiger Angst vor ihren mächtigeren Riesen-Verwandten leben. In der Gesellschaft der Hügelriesen herrscht der Größte.

Drachen sind die uralten Feinde der Riesen. Vor Tausenden von Jahren fiel das letzte große Imperium der Riesen, Ostoria,

nach einem langen und brutalen Konflikt mit den Drachen. Nur wenig ist von Ostoria übrig in dem, was heute als Wildes Grenzland bekannt ist. Die Zivilisationen der kleineren Wesen beherrschen nun die Länder, die einst den Riesen gehörten. Obwohl böse Riesen gelegentlich Streifzüge in Gebiete von kleineren Wesen führen, wurden ihre Ambitionen schon lange durch ihren Mangel an Zusammenhalt und Druck von Seiten der gut-gesinnten Sturm- und Wolkenriesen eingedämmt, deren Erinnerungen an das uralte, glorreiche Ostoria schon lange verblasst sind.

Die kürzlichen Bemühungen der Drachen, Tiamat zu beschwören (wie in den Abenteuern *Hort der Drachenkönigin* und *Aufstieg der Tiamat* erzählt) und die Versuche der kleineren Wesen, dies zu verhindern, haben den Riesen-Gott Annam den Allvater derart erzürnt, dass er die Ordnung zerschmetterte, um seine „Kinder“ aus ihrer Bequemlichkeit zu rütteln. Er ließ die sechs Riesen-Arten in Widerstreit treten, wobei er gleichzeitig den Anschein von Ordnung innerhalb der Arten wahrte. Durch seine Taten hat Annam die Wolken-, Feuer-, Frost-, Stein- und Hügelriesen dazu angespornt, sich gegen die etablierte Hierarchie aufzulehnen und ihr Schicksal neu zu schmieden. Alle Riesen spürten den Aufruhr augenblicklich, und die Riesenarten befinden sich nun im Wettstreit, mit dem Ziel, eine neue Ordnung durch ihre Taten und Erfolge zu erschaffen. Die unheilvollen Bemühungen dieser Riesen haben nicht nur die Siedlungen der Menschen und anderer kleinerer Wesen in Gefahr gebracht, sondern auch die Aufmerksamkeit des uralten Feindes der Riesen, der Drachen, geweckt, die den Aufstieg eines neuen Riesen-Imperiums nicht hinnehmen werden.

Kleinere Wesen können nur mutmaßen, was der Grund für die Unruhe der Riesen ist. Es bleibt abzuwarten, ob die alte Ordnung zwischen den Riesenarten wiederhergestellt wird, oder ob die Sturmriesen durch die Entstehung einer neuen Hierarchie von ihrer hohen Stellung herab gerissen werden.



VON LINKS NACH RECHTS: KÖNIG HEKATON, KÖNIGIN NERI, MIRRAN, NYM UND SERISSA

KÖNIG HEKATON UND SEINE TÖCHTER

Bevor die Ordnung zerschmettert wurde, war König Hekaton der wohl mächtigste aller Sturmriesen. In Mahlstrom, seiner tief in der Unbefahrenen See liegenden Zitadelle, herrschte er über einen Hof, der die Repräsentanten jeder Art von Riese umfasste, von den mächtigen Sturmriesen bis zu den niederen Hügelriesen. Er nutzte die Macht des *Wyrmschädel-Throns*, eines Geschenks seiner Frau, um die eher widerspenstigen Riesen im Zaum zu halten.

Während Hekatons gesamter Herrschaft waren die Angst vor dem Zorn des Königs und der Respekt gegenüber der Ordnung genug, um die geringeren Riesen davon abzuhalten, sich gegen ihn aufzulehnen. Doch in den zurückliegenden Jahren war König Hekaton mehr und mehr davon überzeugt, dass das Zeitalter der Riesen vorbei war, wie die wachsende Distanz zwischen den Riesen und ihren Göttern bewies. Annam der Allvater beantwortete keine Gebete mehr, und seine göttlichen Nachkommen, die niederen Riesengötter, schienen realitätsfern, ständig im Krieg miteinander in den Äußeren Ebenen. Hekaton begann zu glauben, dass die Riesen nicht länger die wahren Herren der Welt waren.

Dann, mehrere Monate später, wurden Hekatons Befürchtungen wahr, als die Ordnung zerschmettert wurde. Der König war zutiefst erschüttert, als ihm klar wurde, dass die Sturmriesen ihren Platz an der Spitze der Riesen verlieren könnten. Als Folge des Aufruhrs tat er sein Möglichstes, um seinen Hof zusammenzuhalten und unterwarf schwächere Riesen.

Hekatons Frau, Königin Neri, hatte die kleineren Wesen besonders gerne. Sie besuchte sie häufig in den Jahren, bevor die Ordnung zerrissen wurde, um sie aus dem Meer steigend an den Stränden der Schwertküste zu treffen. Neri drängte ihren Mann stets dazu, die Zivilisationen der kleineren Wesen zu respektieren und sie in Ruhe zu lassen, wenn er schon keine Bündnisse billigen könne. Hekaton, seit jeher misstrauisch den kleineren Wesen gegenüber, wollte nichts mit ihnen zu tun haben, aber er respektierte den Wunsch seiner Frau, gelegentlich mit ihnen zu handeln.

Neri führte ihre Besuche der kleineren Wesen fort, auch noch nach dem Aufbruch, bis der Tag kam, an dem sie nicht mehr von einer ihrer Reisen zur Schwertküste zurückkehrte. Hekatons jüngerer Bruder, Imperator Uthor, Kommandant der königlichen Garnison, fand Neris Körper kurz darauf auf einer kleinen Insel, auf der sie sich oft mit Menschen getroffen hatte. Es war klar, dass sie von kleineren Wesen getötet worden war, und Hekaton weinte tagelang, bevor er damit drohte, seine Rache an den ahnungslosen Küstenterritorien zu nehmen.

Uthor konnte den Zorn seines Bruders nicht mildern, weswegen er sich auf der Suche nach Hilfe Prinzessin Serissa, der jüngsten Tochter des Königs, zuwandte. Prinzessin Serissa, die die Liebe ihrer Mutter gegenüber den kleineren Wesen teilte, und die in der Thronfolge als nächste den *Wyrmschädel-Thron* besteigen sollte, drängte ihren Vater dazu, die Wahrheit aufzudecken, bevor er seinen Zorn an jedem ausließ, der ihm begegnete. Hekaton wurde von der Klarheit und Weisheit seiner Tochter umgestimmt, und als sein sturmartiger Zorn abgeflaut war, begann er die Umstände des Todes seiner Frau zu erforschen. Unglücklicherweise war er blind für Feinde an seinem Hof ebenso so wie in seiner eigenen Familie.

Die Saat des Missfallens wurde mehr als ein Jahr vor dem Zerbrechen der Ordnung gesät, als der König weissagte, dass seine zwei älteren Töchter, Mirran und Nym, zum

Herrschen ungeeignet seien, und er Zeichen sah, dass seine jüngste Tochter Serissa die würdigste Nachfolgerin sein würde. Mirran war stürmisch und neigte zu emotionalen Ausbrüchen, während Nym das Gegenteil war, so kalt und lieblos wie die See. Obwohl Hekaton sie beide innig liebte, zweifelte er an ihren Fähigkeiten, die niederen Riesen unter Kontrolle zu halten, und benannte daher Serissa als seine Nachfolgerin.

Mirran und Nym fügten sich seiner Entscheidung, aber ihre Unzufriedenheit war offensichtlich. Insgeheim gaben sie ihrer Mutter die Schuld, in der Annahme, dass sie Hekaton überzeugt hatte, die beiden zu übergehen. Ihre Schuldzuweisungen waren unbegründet. In Wahrheit hatte Königin Neri ihren Ehemann sogar davor gewarnt, die Thronfolge zu verkünden. Mirran und Nym brodelten im Inneren, doch sie hatten zu viel Angst vor ihrem Vater, um etwas gegen die Entscheidung zu unternehmen, bis ein Neuankömmling in Mahlstrom namens Iymrith sich ihren Weg in Hekatons Hof erschlich und sie dazu anstachelte, etwas zu unternehmen.

Die älteren Schwestern, im Einklang mit Iymriths Ratschlägen, tragen die Schuld an Neris Tod und Hekatons Verschwinden. Mirran und Nym hatten ihre Rache an Neri geübt, indem sie, mit Iymriths Hilfe, planten, sie ermorden zu lassen. Dann drängten sie ihren Vater, die kleineren Wesen, die ihre Mutter töteten, zu jagen und gaben ihm falsche Informationen über den Aufenthaltsort der Attentäter, um ihn von der echten Spur abzulenken und ihn in Gefahr zu bringen.

Nach Hekatons Verschwinden wurde sein Hof von Unruhe erschüttert. Nach knapp einem Monat des Wartens auf seine Rückkehr nahm Serissa, auf Drängen von Imperator Uthor, zögerlich ihren Platz auf dem Thron ihres Vaters ein.

MIRRAN UND NYM

König Hekatons älteste Tochter, Mirran, ist eine verzogene Göre mit der Gewalt und Unberechenbarkeit eines Taifuns. Sie begehrt die Macht des *Wyrmschädel-Throns* und glaubt, er gehöre rechtmäßig ihr. Sie ist wütend auf ihre Eltern, weil sie Serissa in der Thronfolge vorgezogen haben, und sie hat ihre Gefühle sehr klar gemacht. Mirran glaubt, sie sei dazu bestimmt zu herrschen und will Zeichen erkannt haben, die sie in diesen Glauben bestärken. Mirran erwartet, dass alle anderen Riesen vor ihr knien, sobald sie den Thron besteigt. Sie hat vor, ihre neugewonnene Macht zu verwenden, um das uralte Imperium von Ostoria wieder aufzuerstehen zu lassen und dabei die Städte und Königreiche der kleinen Wesen wegzufegen.

Wenn Mirran der tobende Wind eines Sturms auf hoher See ist, dann ist Nym die Unterströmung. König Hekatons mittleres Kind ist gefühllos und berechnend. Sie hat sich immer von ihren Eltern vernachlässigt gefühlt, weil Mirran so fordernd und Serissa so jung war. In Wahrheit liebten König Hekaton und Königin Neri Nym ebenso wie ihre anderen Töchter, aber sie empfanden sie als distanziert und schwer zufrieden zu stellen. Nym will, dass Mirran den Thron besteigt. Sobald sich Mirran dann an jeder Ecke Feinde macht und so beweist, dass sie zum Herrschen ungeeignet ist, will Nym sie ersetzen. Sie hat Omen gesehen, die ihren Wunsch nach Macht unterstützen. Im Gegensatz zu ihrer wüsten, älteren Schwester ist Nym wegen der Konsequenzen der Auflösung der Ordnung besorgt. Nichtsdestotrotz hat Iymrith sie davon überzeugt, dass sie ein wichtiges Schicksal zu erfüllen hat, und dass die Götter sie belohnen werden, wenn sie Ostoria wiederbelebt.



VON LINKS NACH RECHTS: IYMRITH, FRAUENHÄUPTLING GUH, THANE-FÜRSTIN KAYALITHICA

SERISSA

Mit dem Verschwinden König Hekatons findet sich Prinzessin Serissa an der Macht wieder. Unfähig, ihren Vater zu finden und seinen Tod befürchtend, ahnt Serissa, dass ihr politischer Einfluss schnell schwinden wird. Mehrere Riesenfürsten, zuvor unter der Knute ihres Vaters, haben Serissas Hof verlassen und sind losgezogen, die Götter auf eigene Art zu beeindrucken, was nur zur Vernichtung der Zivilisationen der kleineren Wesen führen kann. Serissa befürchtet Krieg zwischen den sechs Riesenrassen, die einander zu übertrumpfen versuchen und im Zuge dessen vielleicht sogar den Konflikt zwischen Riesen und Drachen wieder auflockern lassen. Die Prinzessin-Regentin weiß, dass ihre älteren Schwestern auf sie eifersüchtig sind und sie verabscheuen, doch sie wäre nie auf den Gedanken gekommen, dass sie am Tod ihrer Mutter oder der Entführung ihres Vaters beteiligt waren. Neben Iymrith und ihrem Onkel Uthor geben nur wenige Riesen Serissa das Gefühl, ihnen trauen zu können.

Hekaton ließ ein königliches Artefakt zurück, das *Korolnor-Zepter*, welches dem Träger erlaubt, die Macht des *Wyrmshädel-Throns* zu nutzen. Im Einklang mit den Wünschen ihres Vaters hat Serissa Zepter und Thron beansprucht. Serissa fühlt sich haltlos, selbst mit der Magie des Throns unter ihrer Kontrolle. Serissa möchte mit den kleineren Wesen in Kontakt treten, um sie um Hilfe bei der Suche nach ihrem Vater zu bitten, denn sie weiß, dass sie, trotz ihrer geringen Größe, zu großen Heldentaten fähig sind. Jedoch haben Iymrith und Uthor ihr nahegelegt, sich von den kleineren Wesen fernzuhalten. Uthor glaubt (fälschlicherweise), dass ein Bündnis mit den kleineren Wesen Annam den Allvater weiter erzürnen würde. Iymrith hingegen wünscht, dass Riesen und kleinere Wesen sich gegenseitig auslöschen.

Serissa schätzt die Vorschläge ihrer Berater, aber sie hat ihren eigenen Willen. Sie wünscht sich, ihr Vertrauen sowie das ihrer Mutter in die kleineren Wesen bestätigt zu sehen. Daher nutzt sie jede Gelegenheit, die Hilfe der kleineren Wesen auf der Suche nach ihrem Vater, von dem sie glaubt, er habe die Macht alles wieder recht zu rücken, in Anspruch zu nehmen. Sie hofft auf ein kosmisches Zeichen, das ihren Glauben bestätigt, aber die Zeit ist gegen sie.

IYMRITH

Iymrith ist ein Uralter blauer Drache, der die Gestalt eines Sturmriesen annehmen kann. In dieser Form hat sie Hekatons Hof infiltriert. Ihre wahre Natur und Pläne vor den Riesen versteckend, berät Iymrith Prinzessin Serissa, während sie zur gleichen Zeit den Zorn und die Eifersucht von Serissas älteren Schwestern schürt, mit dem Ziel, die Riesen in einen Krieg mit den kleineren Wesen zu verwickeln. Sie plant außerdem, den Riesen den *Wyrmshädel-Thron* zu entreißen, und ihn ihrem Schatzfundus hinzuzufügen.

Der getarnte Drache vermittelte Mirran und Nym einen Kontakt zu Mittelsmännern von Slarkrethel, eines legendären Krakens, der die Unbefahrene See heimsucht. Diese kleineren Wesen gehören zu einer geheimen, jedoch weit verbreiteten Organisation, der Krakengesellschaft. Mit Hilfe der Informationen, die ihnen von den bösen Sturmriesenschwestern gegeben wurden, lockten Agenten der Krakengesellschaft Königin Neri in einen Hinterhalt und töteten sie. Iymrith verbreitete daraufhin am Hof das Gerücht, dass die Königin vom Grafenbündnis, einer im Norden verteilten Föderation aus Städten und Siedlungen der kleineren Wesen, getötet wurde. Das Grafenbündnis stellt eine der größten Bedrohungen für die Drachen in Faerûn dar, weswegen es in Iymriths Interesse liegt, es zu vernichten.

DIE RIESENFÜRSTEN

Überzeugt davon, dass König Hekaton tot oder anderweitig verschwunden ist, sind die fünf Riesenfürsten aufgebrochen, um die Ordnung durch ihre Taten neu zu formen. Jeder von ihnen hofft, von den Göttern an die Spitze der Riesen erhoben zu werden.

STAMMESFÜHRERIN GUH

Guh, eine gefräßige Stammesführerin der Hügelriesen, hat einen gewaltigen Nutzwald in den Hügeln nordöstlich von Gildenfelde, mitten im Dessarintal, wachsen lassen. Von ihrer bequemen Zuflucht aus hat sie ihren Ehemännern befohlen, so viel Essen zu bringen, wie sie nur tragen können. Sie plant, alles, was zu ihr gebracht wird, zu verspeisen und so zu immenser Größe zu wachsen. Sie glaubt, dass die Götter sie an



VON LINKS NACH RECHTS: JARL STORVALD, HERZOG ZALTO, GRÄFIN SANSURI

die Spitze der Ordnung setzen werden, sobald sie der größte aller Riesen geworden ist. Guh hat die letzten vier Monate damit zugebracht, sich vollzustopfen, während nahegelegene Viehhöfe, Bauernhöfe und Obstplantagen geplündert wurden. Unzufrieden mit der Menge der gehorteten Nahrung, bereiten ihre Lebenspartner Angriffe auf nahegelegene Siedlungen vor, um deren Felder und Lagerhäuser auszurauben.

THANE-FÜRSTIN KAYALITHICA

Nach ihrer fluchtartigen Abreise von Hekatoms Hof hat sich Kayalithica, eine undurchschaubare Steinriesen-Thane-Fürstin, in ihr Schluchtheiligtum in Totsteinkluft zurückgezogen. Dort, in den geweihten Hallen, hofft sie, ihr Volk an die Spitze der Ordnung zu erheben, indem sie zuerst auf göttliche Eingebung wartet. Totsteinkluft ist in den Graugipfbergen versteckt, östlich des Delimbiyrtals und des Hohen Waldes sowie nordöstlich der Bergbausiedlung Llorck. Nach Wochen der Meditation kam Kayalithica zu dem Schluss, dass die kleineren Wesen die Träume aller Riesen verdarben, indem sie ihre verkommenen Siedlungen auf den Knochen des antiken Ostorja erbaut hatten. Kayalithicas Steinriesen stoßen aus Totsteinkluft hervor, um die Werke der Menschen, Zwerge und Elfen zu zerstören, um dann nach Hause zurückzukehren und die Geschichten ihrer Taten in die Steinwände zu meißeln, sodass die Götter sie sehen und bewundern können.

JARL STORVALD

Storvald, ein grimmiger und abenteuerlustiger Jarl der Frostriesen, reiste zu den kältesten Regionen des Treibeismees, um Svardborg, das angestammte Heim seiner Vorfahren, zurückzuerobern. Er fand ein Nest mit den Eiern eines weißen Drachen inmitten der Eisberg-Festung und versklavte ein Brutpaar weißer Drachen, indem er ihre Eier als Geiseln nahm. Innerhalb weniger Monate befreite er außerdem mehrere gigantische Langschiffe aus dem Eis und entsandte seine Riesenplünderer, um kleinere Schiffe anzugreifen und ihre Vorräte zu stehlen sowie Holz vom Festland zu erbeuten, um die Schäden an Schiffen und Svardborg zu reparieren.

Storvald hat Kindheits Erinnerungen an eine Legende über das Nimmerschmelzende Eis, einen mächtigen, eisbedeckten Goldring, der die Ozeane einfrieren und die Welt mit Bergen

von Schnee bedecken kann. Kleinere Wesen kennen das Artefakt unter einem anderen Namen: den *Ring des Winters*. Der Ring, welcher seinem Träger Unsterblichkeit verleiht, wurde zuletzt im Besitz eines menschlichen Abenteurers (und ehemaligen Harfners) namens Artus Cimber (siehe auch: Grabmal der Vernichtung) gesehen. Geleitet von den magischen Runen des Spurenlesens plant Storvald den Ring zu finden, ein Zeitalter des Ewigen Eises zu erschaffen und dadurch seinen Platz an der Spitze der Ordnung zu sichern. Storvald erhielt einen Tropfen von Cimbers Blut von einem Magier der Zhenarim namens Nilraun und benutzt diesen Tropfen, um seine Runen zu verwenden. Die Runen jedoch führen die Frostriesen, ohne Storvalds Wissen, nicht zu Artus Cimber, aber zu anderen, nahen Wesen aus Cimbers Blutlinie – Artus lebende Verwandte, von denen die meisten nichts über den Aufenthaltsort des *Rings des Winters* wissen.

HERZOG ZALTO

Zalto, ein Feuerriesen-Herzog, glaubt, dass er der Herrscher aller Riesen werden kann, indem er ihre uralten Feinde niedermetzelt: Drachen. Herzog Zalto hat seine Gefolgschaft entsandt, um Fragmente eines drachentötenden Kolosses, des Vonidod („Titan des Todes“), zu finden und auszugraben. Teile von ihm sind im Kampf verloren gegangen, während der Rest am Ende des uralten Krieges zwischen Riesen und Drachen ausgeschlachtet wurde. Sobald alle Teile gefunden sind, plant Zalto, den Vonidod neu zu schmieden und auf die Welt loszulassen. Unter den Eisgipfeln liegt eine uralte Feuerriesenschmiede namens Eisenschlacke. Unglücklicherweise für Zalto sind die Schmieden von Eisenschlacke nicht heiß genug, um den Koloss zu reparieren. Unerschrocken plant der Herzog, Maegera, eine Elementarmacht des Feuers, zu stehlen, welche sich in Gauntlgrym, der unterirdischen Festungsstadt der Zwerge, befindet, um sie in Eisenschlackes Adamant-Schmiede einzusperren. Die Zwerge benötigen Maegera, um ihre eigenen Schmieden zu beheizen. Zögernd, die Zwergenfestung zu stürmen, hat Zalto sich mit Drow-Vertretern des Hauses Xorlarrin getroffen, die den Grundriss von Gauntlgrym gut kennen. Mit ihrer Hilfe plant der Herzog der Feuerriesen, Maegera in einer *Eisernen Flasche* einzusperren und sie so nach Eisenschlacke zu bringen. Ein Ziel, das leichter zu erreichen erscheint, als es ist.

GRÄFIN SANSURI

Sansuri, eine aufgeblasene Wolkenriesen-Gräfin, ist eine von mehreren Wolkenriesenadligen, die sich in ihre fliegenden Wolken Schlösser zurückgezogen haben und mit ihnen aufgebrochen sind, um die heutige Schwertküste auf der Suche nach lange verschollenen ostorianischen Schätzen und Kriegsschauplätzen zu kartografieren. Wie Archäologen ist es das Ziel der Wolkenriesen, die Geheimnisse der Vergangenheit aufzudecken und Relikte ihrer uralten Geschichte zu finden, um die Götter zu beeindrucken. Sansuri, eine mächtige Magierin, sucht nach mehr: Einem lange verlorenen Schatzhort voll Drachennagie, der von ihren Vorfahren versteckt wurde. Sobald die Wolkenriesen die Sturmriesen von der Spitze der Ordnung stürzen, plant sie, ihre neu gefundene Magie zu verwenden, um ihre Rivalen und Hekatons Hof zu vernichten. Doch die Gräfin ist derzeit nicht glücklich, denn ihre Suche nach dem verlorenen Hort läuft nicht so gut wie geplant. Frustriert hat Sansuri mächtige Magie und List genutzt, um einen Bronzedrachen namens Felgolos einzufangen. Sie foltert den Wyrm, um Informationen zu erlangen. Sein schreckliches Brüllen kann von Sansuris Wolken Schloss aus kilometerweit in jede Richtung gehört werden.

FRAKTIONEN DES NORDENS

Die Verschwörungen der Riesen haben weitreichende Konsequenzen auf das Wilde Grenzland und die Völker, die dort leben. Riesenschlösser in den Wolken driften über den Himmel und werfen dabei unheilvolle Schatten auf die Siedlungen des Nordens. Karawanen und Bauernhöfe werden angegriffen. Langschiffe der Frostriesen haben damit begonnen, die Schwertküste zu terrorisieren. Verschiedene Organisationen im ganzen Norden sind, berechtigterweise, besorgt und manche werden eine wichtige Rolle in den kommenden Ereignissen spielen.

DIE HARFNER

Die Harfner sind Zauberwirker und Spione, die sich im Geheimen gegen Machtmissbrauch, magisch oder andersartig stellen. Alleine oder in kleinen Zellen arbeitend sammeln sie Informationen in ganz Faerûn, beobachten die politischen Bewegungen in jeder Region und helfen den Schwachen, Armen und Unterdrückten. Sie geben sich nur als letztes Mittel zu erkennen.

NEUE RIESENFÜRSTEN ERSCHAFFEN

Dieses Abenteuer dreht sich um die Machenschaften von wenigen Riesenfürsten, aber sie sind nicht die einzigen bösen Riesen, die um Ruhm und die Bewunderung ihrer Götter wetteifern. Andere Riesenfürsten könnten bössartige Pläne im Norden ausführen. Hier sind ein paar Beispiele für Fürsten, die du erschaffen könntest:

- Ein Wolkenriesen-Magier plant, einen apokalyptischen Zauber zu entfesseln und verwendet dazu einen großen Obsidianbrocken, Nachtstein genannt, (siehe Kapitel 1) als Materialkomponente.
- Eine Feuerriesen-Herzogin bezahlt Hobgoblin-Kriegsherren, damit sie nördliche Siedlungen ausradieren.
- Ein Frostriesen-Jarl verwendet eine *Kugel der Drachen*, um Drachen zu seiner Eisberg-Festung zu locken und sie niederzumetzeln.
- Ein Steinriesen-Thane versucht, die legendäre Tarraske, die im Unerdunk schläft, zu erwecken.
- Ein Hügelriesen-Häuptling mit einem *Stirnband der Intelligenz* führt Rituale durch, die Wesen in Schweine verwandelt.

Die Harfner halfen Tiamat zu besiegen und so die Herrschaft der Drachen zu beenden. Mit der Zunahme von Berichten über Angriffe der Riesen sehen sie die Riesen als aufstrebende Bedrohung des Friedens im Norden. Die Harfner wissen nicht, warum alle Riesen auf einmal so aktiv geworden sind, oder worin ihre Endziele bestehen. Bisher wurden keine Hauptsiedlungen angegriffen, jedoch erwarten die Harfner, dass sich die Situation ändern wird. Harfner sind bestrebt, Abenteurer zu rekrutieren, um gegen die Bedrohung durch die Riesen zu kämpfen.

DAS GRAFENBÜNDNIS

Mehrere Siedlungen des Nordens haben sich zum Rat der Grafen zusammengeschlossen, einer unsicheren Koalition, deren Ziel es ist, proaktiv Bedrohungen der gemeinsamen Sicherheit und ihres Reichtums auszuschalten. Anführer des Rats sind häufig streitlustig, während ihre Agenten nach Ruhm und Ehre für sich selbst und ihren jeweiligen Fürsten streben. Wichtige Vertreter des Rats der Grafen sind unter anderem der kluge Fürst Dagult Neverember von Neverwinter, die glänzende Fürstin Laeral Silverhand von Waterdeep, der ernste Fürst Taern Hornklinge von Silbrigmond und die eigenwillige Königin Dagnabbit von Mithralhalle.

Unter Mithilfe von Abenteurern stoppte der Rat der Grafen Tiamat und ihre Drachen. Die Mitglieder des Rats haben nicht vor, die Riesen in den Siedlungen Schindluder treiben oder ihre Bauernhöfe plündern zu lassen. Mitglieder des Rats ersuchen Abenteurer jeglicher Herkunft darum, Riesen zu attackieren und zu töten. Dafür versprechen sie eine Belohnung zwischen 200 und 500 Goldmünzen für jeden Kopf eines Riesen, der vor ihre Tore gebracht wird.

Die Gerüchte, dass der Rat der Grafen hinter König Hekatons Verschwinden stecken soll, haben die Ratsanführer noch nicht erreicht. Sollte der Rat von den Gerüchten erfahren, würden die Anführer den Wahrheitsgehalt der Behauptungen heimlich untersuchen, während sie sie öffentlich verleugnen.

DIE SMARAGDENKLAVE

Die Smaragdenklave ist eine Gruppe von Wildnis-Überlebenskünstlern, die die natürliche Ordnung beschützen, indem sie unnatürliche Bedrohungen ausrotten. Sie kämpfen darum, die Zivilisation und Wildnis davon abzuhalten, sich gegenseitig zu zerstören und helfen anderen, die natürlichen Gefahren des Wilden Grenzlandes zu überleben.

Mit Zunahme der Häufigkeit von Riesensichtungen beginnen Mitglieder der Smaragdenklave zu erkennen, dass sich etwas zusammenbraut. Hügelriesen verwüsten weite Teile von Wäldern, Steinriesen ebenen Heimstätten ein, Frostriesen bedrohen den Verkehr über Bergpässe, Feuerriesen nehmen Sklaven und stecken Grasland sowie Wälder in Brand. Die ist genug, um den Zorn der Enklave zu wecken.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Mitglieder des Ordens des Panzerhandschuhs streben danach, andere vor den Verwüstungen durch Bösewichte zu schützen. Sie setzen ihren Glauben in Götter wie Torm, Helm und Tyr und kämpfen mit der Stärke ihres Glaubens, ihrer Herzen und ihrer Waffen gegen Schurkerei.

Ritter des Ordens und ihre loyalen Knappen finden sich überall im Norden, Informationen über Riesen sammelnd, ihre Zufluchten suchend oder Siedlungen verteidigend.

DAS ZHENTARIM

Das Zhentarim, auch das Schwarze Netzwerk genannt, ist ein skrupelloses Schattennetz, das danach strebt, seinen Einfluss und seine Machtbasis im Norden auszubauen. Seine Mitglieder verlangt es nach Reichtum und persönlicher Macht, jedoch erscheint die Organisation in der Öffentlichkeit wesentlich freundlicher und bietet die besten Söldner, die für Geld zu haben sind. Abenteurer, die mit dem Zhentarim verbündet sind, können von der Situation nach eigenem Ermessen profitieren, ob sie nun den Riesen helfen oder sie aufhalten.

Das Schwarze Netzwerk hat Spione und Agenten in jeder großen, nördlichen Siedlung, und will nicht, dass seine Außenposten von marodierenden Riesen zerstört werden. Da es seine Besitztümer schützen will, will das Zhentarim außerdem die Gründe für das Verhalten der Riesen verstehen. Die Anführer des Schwarzen Netzwerkes sind für Handelsbeziehungen mit den Riesen oder, wenn nötig, Bestechung offen, um den Fortbestand ihres Wohlstands und Reichtums zu sichern. Zeitgleich profitiert das Zhentarim dadurch, dass es denen, die sich nicht selbst schützen können, die Dienste von Söldnern verkauft.

DIE KRAKENGESELLSCHAFT

Alles andere als eine gutmütige Fraktion ist die Krakengesellschaft, eine Gruppe von Spionen, Schmugglern, Sklavenhaltern und Attentätern. Nur der Anführer der Gesellschaft weiß, dass der Gründer ihrer Organisation Slarkrethel ist, ein zauberwirkender Kraken, der in den Tiefen der Unbefahrenen See lebt.

Kraken sind von den Göttern verlassene Geschöpfe, zurückgelassen nach einem kosmischen Krieg, der den Beginn der zivilisierten Welt einleitete. Uralt jenseits jeder Vorstellungskraft verlangt es Slarkrethel danach, sich seinen Schöpfern in den Himmeln wieder anzuschließen. Zehntausende Jahre lang hat der Kraken bereits unermüdlich nach Wegen zum göttlichen Aufstieg gesucht. In der Zwischenzeit streckt er seine Tentakel überall in Faerûn aus und hinterlässt niedere Mächte, die es eines Tages bedrohen könnten.

Die Verehrung von Slarkrethel begann vor Hunderten von Jahren auf den Purpurfelsen. Die Menschen, die diese Inseln bewohnen, werfen ihren Nachwuchs als Teil eines Rituals in die See, um Slarkrethel milde zu stimmen. Diese geopferten Nachkommen tauchen Jahre später wieder als Erwachsene auf und kehren in ihre Dörfer zurück, wenn auch mit fischartigen Missbildungen. Am Ende ihres natürlichen Lebens kehren sie zur See und ihrem schrecklichen Meister zurück. Die Einwohner der Purpurfelsen schlagen sich durch ihr ruhiges Leben, ohne von dem weitverbreiteten Spionagenetzwerk des Krakens auf dem Festland zu wissen.

Die Krakengesellschaft ist nicht auf den Purpurfelsen entstanden, sondern in den Städten des Nordens. Die psychischen Fähigkeiten des Krakens sind so groß, dass sie Kreaturen an Land entlang der ganzen Schwertküste erreichen können. Über die Jahre hat er telepathisch Exilanten, Ausgestoßene und verlorene Seelen in seine Organisation gelockt, mit dem Versprechen auf ein besseres Leben. Seine Agenten sind böse und habgierig. Wenn sie nicht gerade Informationen für den Kraken sammeln, lauern sie in den Schatten und geben sich Aktivitäten hin, die ihrer bösen Natur entsprechen.

Slarkrethel war bereits alt, als Riesen und Drachen vor vierzigtausend Jahren Krieg führten, und der Kraken hat vor, den Krieg erneut zu entfachen und gleichzeitig dadurch die Städte der Schwertküste zu zerstören. Als Iymrith auf der Suche nach Unterstützung Kontakt zu seinen Agenten aufnahm, gab Slarkrethel seinen Getreuen den Befehl, den Drachen in gute Stimmung zu versetzen, indem sie Hekaton, den Sturmriesen-König, einfingen, nachdem sie seine Königin getötet hatten. Iymrith will, dass Hekaton am Leben bleibt, sodass er nicht

ZEHNTAGE UND DIE VORBEZIEHENDEN JAHRE

In den Vergessenen Reichen ist eine Woche zehn Tage lang und wird Zehntag genannt. Drei Zehntage ergeben einen Monat, und zwölf Monate ergeben ein Jahr. Weitere Informationen über den Kalender der Vergessenen Reiche stehen im Kasten „Der Kalender von Harptos“ in Kapitel 1 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Dieses Abenteuer ist keiner bestimmten Zeitspanne zugeordnet, aber findet vermutlich irgendwann nach 1485 DR, dem Jahr der Rache des Eisernen Zwergs, statt, in dem eine Horde Orks gegen den Norden Krieg führte, bevor sie wieder in die Berge zurückgetrieben wurde. Dieser Konflikt ist in diesem Abenteuer als der Krieg der Silbermarschen bekannt. Die Jahre, die auf das Jahr der Rache des Eisernen Zwergs folgen, haben ähnlich anschauliche Namen:

1486 DR, das Jahr der Netherberg-Schriftrollen
1487 DR, das Jahr des Triumphes des Runenfürsten
1488 DR, das Jahr der Wiedergeburt der Zwergeheit
1489 DR, das Jahr der Kriegerprinzessin
1490 DR, das Jahr der Rückkehr des Sternenläufers
1491 DR, das Jahr der Scharlachroten Hexe
1492 DR, das Jahr der Drei Segelnden Schiffe
1493 DR, das Jahr der Purpur-Drachen

wiederbelebt werden kann und als Geisel dient, wenn ihre Pläne scheitern sollten.

Ein seefahrender Magier der Krakengesellschaft namens Tholtz Dolchdunkel hat sein Schiff, die *Morkoth*, in ein schwimmendes Gefängnis verwandelt. König Hekaton liegt gefesselt und angekettet im Inneren, unfähig, ohne Hilfe zu entkommen. Das Schiff umsegelt die Inseln der Unbefahrenen See, weit weg von neugierigen Augen.

DAS ABENTEUER LEITEN

Um dieses Abenteuer zu leiten brauchst du das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* der 5. Edition. Nimm dir ein paar Minuten, um den Abschnitt über Riesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* zu lesen, da er wichtige Informationen über Riesen enthält. Es ist nicht zwingend nötig, den Band *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer* zu lesen, aber er enthält ausführliche Informationen über die Schwertküste und den Norden, die dir helfen können, den Hintergrund des Abenteuers auszubauen. Er enthält außerdem neue Charakterhintergründe, die gut in dieses Abenteuer passen.

Text, der in einer Box wie dieser steht, ist dazu gedacht, den Spielern laut vorgelesen oder umrissen zu werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal einen Ort oder eine bestimmte Situation erreichen, wie im Text beschrieben ist.

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* enthält Charakterwerte für die meisten Monster und NSC, die in diesem Abenteuer vorkommen. Wenn der Name eines Monsters **fett** gedruckt ist, ist das ein visuelles Zeichen, das auf die Werte der Kreatur im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* hinweist. Beschreibungen und Werte von neuen Monstern stehen in Anhang C. Stehen die Charakterwerte in Anhang C, steht dies im Text. Dieser Anhang beschreibt des Weiteren neue Aktionen und Merkmals-Optionen für die Riesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, Optionen, die du benutzen oder ignorieren kannst, wenn du das Abenteuer leitest.

Zauber und nicht-magische Gegenstände oder Ausrüstung, die im Abenteuer erwähnt werden, stehen im *Player's*





© 2014 Wizards of the Coast

NIEMAND GEWINNT,
WENN RIESEN KÄMPFEN

Handbook (Spielerhandbuch). Magische Gegenstände sind im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben, außer der Abenteuertext weist darauf hin, dass die Beschreibung in Anhang B steht.

ABENTEUER-ZUSAMMENFASSUNG

Abbildung 0.2 ist ein Flussdiagramm, das den vorgesehenen Ablauf des Abenteuers darstellt. Außerdem gibt es für jedes Kapitel die geeignete Charakterstufe an.

Das Abenteuer beginnt mit Kapitel 1. Die Abenteurer erreichen das befestigte Dorf Nachtstein kurz nach einem Angriff der Wolkenriesen. Nachdem sie die Siedlung gesichert haben, finden die Charaktere mehrere vermisste Dorfbewohner in einem monsterverseuchten Höhlenkomplex nördlich des Dorfes. Das Kapitel endet damit, dass die Charaktere die Dorfbewohner retten und eine Aufgabe erhalten, die sie an einen von drei Orten führt: Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber. Zephyros, ein freundlicher Wolkenriesen-Magier, bietet ihnen an, sie mithilfe seines fliegenden Turms an ihr Ziel zu bringen. Unterwegs wehren die Charaktere eine Gruppe von bösen Luft-Kultisten und ein Einsatzkommando des Rats der Grafen ab, welches Zephyros für eine Bedrohung hält. Nachdem er die Charaktere an ihrem Ziel abgesetzt hat, verabschiedet sich Zephyros und reist ab.

In Kapitel 2 verteidigen die Charaktere Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber gegen einen Angriff der Riesen. Nach dem Kampf können sie Missionen annehmen, durch die sie das Wilde Grenzland erkunden. Die Wege der Charaktere kreuzen sich so mit denen eines anderen freundlichen Riesen, Harshnag, eines Frostriesen-Abenteurers. Diese Ereignisse werden in Kapitel 3 beschrieben.

In Kapitel 4 führt Harshnag die Charaktere zu einem Tempel unter dem Grat der Welt, wo sie ein göttliches Orakel befragen. Das Orakel erbittet von den Abenteurern, dass sie einige verlorene Relikte finden, die in den im Norden verstreuten Hügelgräbern der Uthgardt begraben sind. Erfüllen die Abenteurer die Aufgabe des Orakels, teilt es ihnen mit, wie die Bedrohung durch die Riesen beendet werden kann. Sobald die Charaktere den Tempel zum letzten Mal verlassen, erscheint Iymrith und greift an. Harshnag hält den Uralten blauen Drachen auf, während die Charaktere entkommen, mit oder ohne die Hilfe mysteriöser Drachen-Kultisten und eines Luftschiffs.

Die Kapitel 5 bis 9 beschreiben die Zufluchten von fünf Riesenfürsten, die den Norden bedrohen. Die Spieler entscheiden, welchen Fürsten sie bekämpfen wollen. Dieser Schurke hat eine *Muschel der Teleportation*, die die Charaktere brauchen, um Mahlstrom, eine Sturmriesen-Festung in den Tiefen der Unbefahrenen See, zu erreichen. Kapitel 10 beschreibt den politisch angespannten Hof der Sturmriesen und die Herausforderungen, denen sich die derzeitige Herrscherin, Prinzessin Serissa, stellen muss.

Wenn die Charaktere sich Serissas Vertrauen verdienen, beauftragt sie sie damit, ihren Vater, König Hekaton, zu finden. Die Suche nach Hekaton wird in Kapitel 11 beschrieben. Sobald er aus der Gefangenschaft befreit ist, schließt er sich der Gruppe an, um den Drachen Iymrith in Kapitel 12 zu erschlagen. Überlebt Hekaton diesen Endkampf, besteigt er erneut den Thron. Ansonsten wird seine Tochter Serissa Königin. In beiden Fällen schließen die Sturmriesen ein Bündnis mit den kleineren Wesen gegen die Feinde der Riesen: Drachen. Diese Tat könnte ausreichen, um die Ordnung wiederherzustellen, oder die Zukunft der Ordnung könnte eine offene Frage in deiner Kampagne sein.

Sobald Iymrith besiegt ist, überlassen es die Sturmriesen den Charakteren gerne, sich um die übrigen bösen Riesenfürsten zu kümmern.

Sturmkönigs Donner ist kein Abenteurer mit „tickender Uhr“. Die Charaktere stehen nicht unter dem Druck, die Bedrohung durch die Riesen so schnell wie möglich zu beenden. Die Pläne der Riesenfürsten brauchen Monate, um umgesetzt zu werden, was den Charakteren genug Zeit gibt, den Norden zu erkunden, von Ort zu Ort zu reisen und Ablenkungen zu folgen.

Manche Spieler könnten ein Gefühl der Eile verspüren und folgen nur der Haupthandlung, wodurch sie viele Teile des Abenteuers verpassen. Andere könnten losen Handlungssträngen folgen wollen, die von der Haupthandlung wegführen, um das Abenteuer in neue, interessante Richtungen zu lenken. Das Abenteuer erlaubt das Herumwandern in einem sehr großen Rahmen. Hast du das Gefühl, dass die Gruppe sich zu weit von der Haupthandlung entfernt hat, kannst du Harshnag (siehe Kapitel 3) benutzen, um sie wieder zurückzuholen. Du kannst die Charaktere außerdem auf Mitglieder von Fraktionen (siehe Abschnitt „Fraktionen des Nordens“) treffen lassen, die ein Gefühl der Dringlichkeit vermitteln und den Charakteren den richtigen Weg weisen.

AUF STUFE 5 BEGINNEN

Du kannst das Abenteuer mit Stufe-5-Charakteren beginnen, indem du Kapitel 1 überspringst und an einem der drei Orte startest, die in Kapitel 2 beschrieben sind. Anhang A liefert Hinweise, wie du Charaktere vom Einsteigerset-Abenteuer oder einem der vielen anderen D&D-Abenteuer in das Kapitel 2 von *Sturmkönigs Donner* überführen kannst.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Anstatt Erfahrungspunkte zu vergeben, kannst du in diesem Abenteuer davon ausgehen, dass die Charaktere Stufen durch das Erfüllen von Zielen erreichen. Am Ende jedes Kapitels gibt es den Kasten „Charakterentwicklung“, der die Umstände, unter denen Charaktere eine Stufe aufsteigen, beschreibt. Das Abenteuer-Flussdiagramm (Abbildung 0.2) zeigt dir, welche Stufe die Charaktere haben sollten, wenn sie mit dem nächsten Kapitel beginnen. Sobald sie Stufe 9 erreicht haben, steigen sie nicht auf Stufe 10 auf, bis sie die Ziele in Kapitel 10 und 11 erfüllt haben.

Natürlich kannst du die Meilensteine auch ignorieren und EP so vergeben, wie es normalerweise gehandhabt wird.

TÖDLICHE BEGEGNUNGEN

Viele der Begegnungen in diesem Abenteuer sind absichtlich tödlich aufgebaut. Sie prüfen die Fähigkeit der Spieler, schlaue und fundierte Entscheidungen unter Druck zu treffen. Eine tödliche Begegnung könnte die einzige Begegnung sein, die die Charaktere an einem Tag haben (unter der Annahme, dass die Gruppe über ihre volle Stärke verfügt), oder sie könnte so übermächtig sein, dass die Charaktere unter allen Umständen den Kampf vermeiden sollen.

Ein Tod der ganzen Gruppe („TgG“) muss nicht das Ende der Kampagne bedeuten. Riesen und andere intelligente Kreaturen nehmen gerne Gefangene. Tritt ein TgG zum ersten Mal ein, kannst du die Charaktere wundersamerweise als Gefangene mit je einem Trefferpunkt erwachen lassen. Gib ihnen jede Chance, ihren Fängern zu entkommen. Nutze NSC, wenn nötig, wie zum Beispiel Zephyros, den Wolkenriesen-Magier in Kapitel 1, um ihnen aus der Klemme zu helfen. Mit etwas Glück verstehen die Spieler den Hinweis und versuchen eine Wiederholung dieser Erfahrung zu vermeiden.

ABENTEUER-FLUSSDIAGRAMM

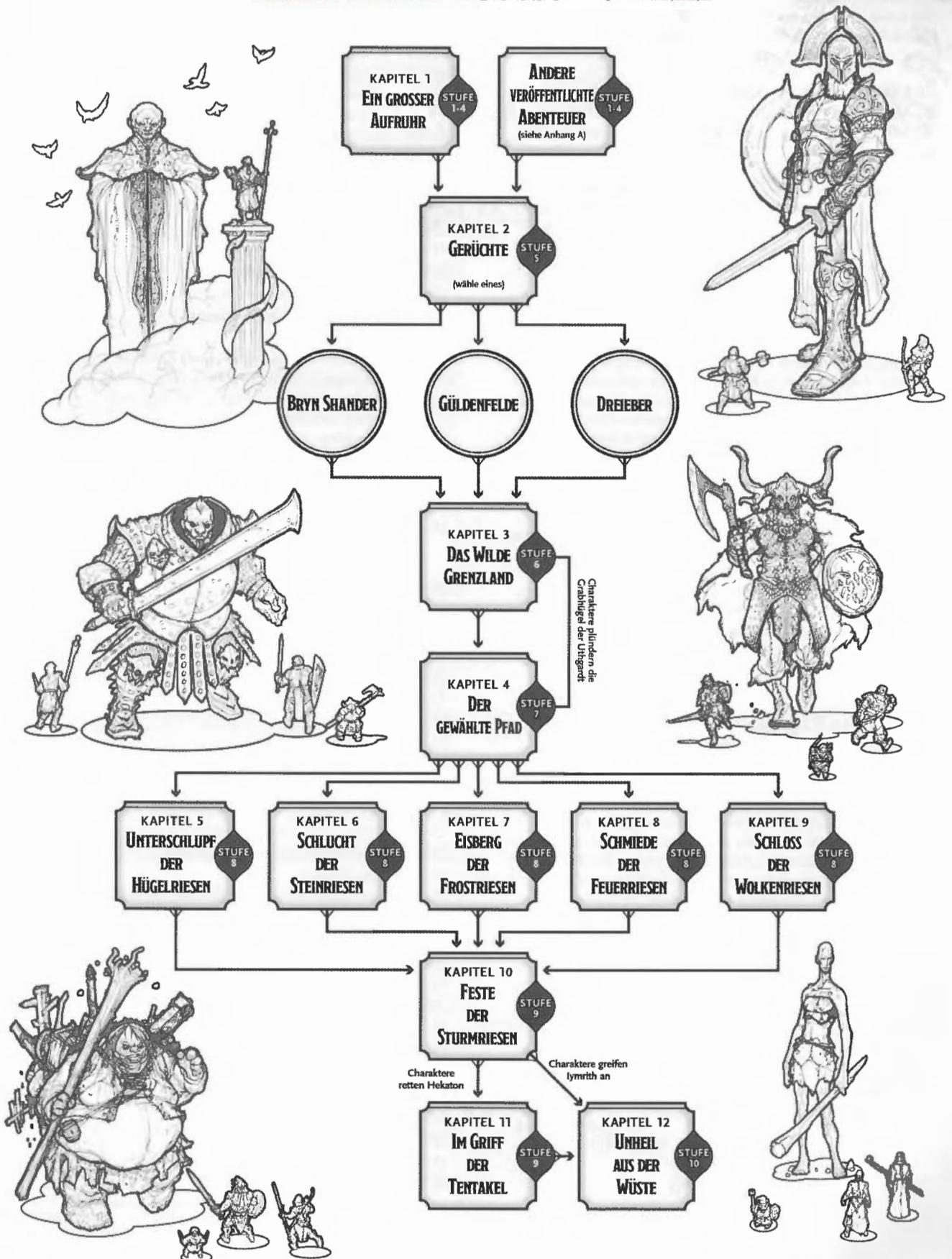


ABBILDUNG 0.2 ABENTEUER-FLUSSDIAGRAMM

SCHÄTZE

Sturmkönigs Donner enthält eine große Menge Schätze. Dieser Abschnitt hilft dir, mit bestimmten Schätzen, die im Abenteuer vorkommen, umzugehen.

ZUFÄLLIGE MÜNZMENGEN

Die Anzahl der Münzen im Schatz einer Kreatur ist oft als Würfelwurf mit einem Multiplikator angegeben. Zum Beispiel kann ein Riese 3W6 x 100 GM in einem Beutel haben. Um die Anzahl der Münzen zu bestimmen, würfelst du 3W6 und multiplizierst das Ergebnis mit 100, um eine Zahl zwischen 300 und 1.800 zu erhalten. Anstatt zu würfeln, kannst du eine Menge innerhalb dieser Grenzen bestimmen. Haben die Charaktere mehr Beute, als sie brauchen, dann nimm das Minimum. Fehlt es ihnen an Schätzen, nimm den Durchschnitt (in diesem Fall 1.000 GM) oder das Maximum.

ZUFÄLLIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Manchmal enthält ein Schatz einen oder mehrere magische Gegenstände, die durch Würfeln und die Tabellen für Magische Gegenstände in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* bestimmt werden. Wenn du einen zufälligen magischen Gegenstand bestimmen willst, würfle einen W100 (oder lass einen Spieler für dich würfeln) und konsultiere die angegebene Tabelle im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Sollten deine Spieler eine „Wunschliste“ magischer Gegenstände haben, oder du einen bestimmten Gegenstand als besonders nützlich für die Gruppe erachten, kannst du auf Würfeln verzichten und einen Gegenstand von der Liste auswählen. Findet beispielsweise ein Charakter einen magischen Gegenstand aus der Tabelle Magische Gegenstände B und die Gruppe hat auf dem Weg zu Kapitel 10 nur wenig Magie, die Wasseratmung erlaubt, dann könntest du entscheiden, ihnen einen *Trank der Wasseratmung* oder einen *Umhang des Mantarochens* zu geben, die beide in der Tabelle Magische Gegenstände B im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* stehen.

SCHÄTZE IN RIESENGRÖSSE

Über das Abenteuer verstreut sind Kunstgegenstände, die für Riesen angefertigt wurden, darunter Schmuckstücke in Riesengröße, Kleidungsstücke und dekorative Gegenstände. Obwohl solche Kunstgegenstände oft recht wertvoll sind, machen es Größe und Gewicht schwierig, sie zu transportieren. Charaktere müssen sich entscheiden, ob es den Aufwand wert ist, diese Gegenstände zu tragen. Sollten die Charaktere gierig werden, dann wende die Regeln zu Belastung im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* an, um zu bestimmen, was sie sinnvoll tragen können.

TASCHEN DER RIESEN

Zusätzlich zu Schätzen besitzen Riesen oft gewöhnliche Gegenstände, die sie in Ledersäcken herumtragen oder in alten Truhen lagern. Wenn Charaktere Leichen durchsuchen oder Schätze der Riesen plündern, dann streue ein paar Gegenstände ein, die du aus der Tabelle „Gegenstände in der Tasche eines Riesen“ ausgewählt oder ausgewürfelt hast. Gegenstände, die nicht Riesengröße besitzen, sind für kleine oder mittelgroße Charaktere proportioniert.

GEGENSTÄNDE IN DER TASCHEN EINES RIESEN

W100 Gegenstand

- 01–02 Klinge eines Beils (benutzt als Hackmesser)
- 03–04 Verbeulter Metallhelm (benutzt als Schüssel)
- 05–06 Schimmeliger, stinkender Käselai
- 07–08 Abgenutzter Umhang in Riesengröße (Wolle oder Tierhaut)
- 09–10 Knochenkamm in Riesengröße
- 11–12 Eiserner Kochtopf
- 13–14 Trinkhorn in Riesengröße
- 15–16 Häutemesser in Riesengröße
- 17–18 Fleischkeule
- 19–20 Zerfressener Pelz
- 21–22 Kleiner Beutel mit Salz
- 23–24 Altes Paar Sandalen in Riesengröße
- 25–26 Trinkschlauch (voll) in Riesengröße
- 27–28 Fass Bier (halb leer)
- 29–30 Halskette in Riesengröße aus Knochen (Hügel), Steinkugeln (Stein), Drachenzähnen (Frost), Eisenbarren (Feuer), Federn (Wolken) oder Seesternen (Sturm)
- 31–32 Eisenkette (1,50 m)
- 33–34 1W6 humanoide Schädel
- 35–36 Beutel mit getrockneten Pilzen
- 37–38 Eine Rolle Hanfseil (15 m)
- 39–40 1 m großes Idol, das Grolantor (Hügel), Skoraesus Steinknochen (Stein), Thrym (Frost), Surtur (Feuer), Memnor (Wolken) oder Stronmaus (Sturm) darstellt
- 41–42 1W6 tote Forellen
- 43–44 Verbeulter Stahlschild
- 45–46 Hölzernes Ruder
- 47–48 Leeres Holzfass
- 49–50 9 m langes Hanfseil, an einen Holzseimer gebunden
- 51–52 Zusammengeschnürtes Zelt
- 53–54 Reitsattel
- 55–56 Stofftier
- 57–58 Lebendes Tier (Huhn, Ziege, Schwein oder Schaf)
- 59–60 1W6 schimmelige Laibe Brot
- 61–62 1,80 m langer, hölzerner Zaunpfahl
- 63–64 Holztür mit verzogenen, eisernen Angeln
- 65–66 Leere Holztruhe (unverschlossen)
- 67–68 Schaukelstuhl
- 69–70 Bemaltes Schaukelpferd oder hölzerner Rodelschlitten
- 71–72 1W6 Drachenschuppen
- 73–74 Gemeißelte Steinstatue eines Zwergen oder Menschen
- 75–76 Hölzerner Mannequin oder Übungspuppe
- 77–8 Sarg oder kleine Leichenkiste
- 79–80 Kessel (Teekessel in Riesengröße)
- 81–82 Tabakpfeife in Riesengröße
- 83–84 Gong aus Bronze
- 85–86 Eisenglocke (mit oder ohne ihren Klöppel)
- 87–88 Bienenstock
- 89–90 Trommel in Riesengröße
- 91–92 Geschnitzte Holzstatue eines Elfen oder Halblings
- 93–94 Ausgerissener Busch oder Beerensstrauch
- 95–96 3 m langes Hanfseil, an einen Anker gebunden
- 97–98 Wagenrad
- 99–00 Grabstein



KAPITEL 1: EIN GROSSER AUFRUHR

DIESES KAPITEL DIEN T DAZU, EINE GRUPPE AUS Charakteren der Stufe 1 auf Stufe 5 zu bringen. Die Charaktere erlangen Stufen, indem sie verschiedene Ziele erfüllen, die im Kasten Charakterfortschritt am Ende des Kapitels beschrieben sind. Sind die Charaktere bereits auf Stufe 5, dann überspringe dieses Kapitel und beginne mit Kapitel 2 „Gerüchte“. Nutze Anhang A, wenn die Charaktere von einem anderen veröffentlichten Abenteuer zu diesem übergehen.

Nachtstein ist eine befestigte Siedlung, ein paar Meilen südlich des Ardeep-Waldes in den ungezähmten Hügeln zwischen Waterdeep und Dolchfurt. Ein einsamer Wegweiser, wo der Pfad nach Nachtstein auf die Hohe Straße trifft, zeigt den Weg zur Siedlung an.

Nachtsteins nächste Nachbarn sind die Elfen des Ardeep-Waldes. Jäger aus Nachtstein haben bei vielen Gelegenheiten den Zorn der Elfen zu spüren bekommen. Jedoch sind Elfen das kleinste Problem der Siedlung, wie junge Abenteuerer, die auf der Suche nach Abenteuern nach Nachtstein kommen, sehr schnell bemerken.

Die Charaktere reisen nach Nachtstein aus einem der folgenden Gründe:

- Die Charaktere haben Gerüchte über einen Goblin gehört, der die Siedlung terrorisiert. Die Oberste Verwalterin von Nachtstein, Fürstin Velrosa Nandar, ist eine Adlige aus Waterdeep. Gerüchten zufolge bietet sie jedem eine Belohnung an, der bereit ist, sich der Goblinbedrohung anzunehmen.
- Nachtstein ist ein beliebter Rückzugsort für reiche Adlige, die im Ardeep-Wald jagen wollen. Abenteuerer können als Begleitschutz während der Jagd gutes Geld verdienen.

- Die Einwohner von Nachtstein haben eine langanhaltende und scheinbar unversöhnliche Fehde mit ihren nördlichen Nachbarn, den Elfen des Ardeep-Waldes. Fürstin Velrosa Nandar sucht seit längerem nach begabten Vermittlern, die zur Beendigung des Konflikts beitragen können.
- Die Nachtstein-Taverne ist berühmt für ihr Essen und ihre gemütlichen Gästezimmer. Der zwergische Besitzer, Morak Ur'gray, hat eine Vorliebe für Abenteuerer und eine Nase für lukrative abenteuerliche Gelegenheiten.

Du kannst, unter Berücksichtigung der Informationen über Nachtstein in diesem Kapitel, auch andere Aufhänger erfinden.

Wenn du und deine Spieler bereit sind aufzubrechen, lies:

Seit Tagen seid ihr der Hohen Straße gefolgt. Als sich der Abend nähert, seht ihr einen hölzernen Wegweiser neben einem Pfad, der nach Norden in die Hügel führt. Drei pfeilförmige Schilder sind an den Wegweiser genagelt. Die beiden Schilder „Waterdeep“ und „Dolchfurt“ deuten auf die Hohe Straße, aber zeigen in unterschiedliche Richtungen. Das dritte, mit „Nachtstein“ beschriftet, lädt dazu ein, dem Pfad zu folgen. Soweit ihr euch erinnern könnt, liegt Nachtstein ungefähr 15 Kilometer entfernt.

NACHTSTEIN

Lies den folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere sich Nachtstein nähern. Du kannst den Text an die Tages- und Nachtzeiten anpassen, je nachdem, wann die Gruppe ankommt.

Nachdem ihr dem Pfad für 15 Kilometer gefolgt seid, hört ihr das Läuten einer Glocke. Die Lautstärke nimmt zu, während Nachtstein in Sichtweite kommt. Ein Fluss fließt, einen Wassergraben formend, um die Siedlung. Das Dorf selbst ist von hölzernen Palisaden umgeben, hinter denen ihr eine Windmühle, eine hohe Turmspitze und die spitz zulaufenden Dächer mehrerer anderer Gebäude sehen könnt. Abgesehen vom Läuten der Glocke könnt ihr keine anderen Aktivitäten im Dorf wahrnehmen. Der Pfad endet an einer herabgelassenen Zugbrücke, die den Wassergraben überspannt. Hinter der Zugbrücke flankieren zwei steinerne Wachtürme eine Öffnung im Palisadenzaun.

Südlich des Dorfes, umgeben vom Wassergraben, befindet sich ein kegelförmiger, abgeflachter Hügel, auf dem eine Festung, eingeschlossen von einer hölzernen Mauer, steht. Die Festung, die über das Dorf hinausragt, ist teilweise eingestürzt. Die hölzerne Brücke, die die Festung mit dem Dorf verbunden hat, ist ebenfalls zum Teil eingestürzt.

Nachtsteins Name bezieht sich auf einen riesigen Megalithen aus Obsidian, der einst in der Mitte des Hauptplatzes stand. Der gigantische Obsidianbrocken war von seltsamen Glyphen überzogen und strahlte Magie aus, wenn er mit *Magie entdecken* untersucht wurde. Seine Eigenschaften und sein Zweck konnten jedoch nie entschlüsselt werden. Die Dorfbewohner nahmen an, dass er ein Relikt einer vergangenen Ära oder eines alten Königreichs war und beließen es dabei.

Vor drei Tagen flog ein Wolkenriesenschloss über Nachtstein hinweg und ließ massive Felsen auf Siedlung und Festung stürzen. Unfähig, sich gegen das Bombardement zu verteidigen, ließen die überlebenden Dorfbewohner die Zugbrücke herab und flohen in die nahegelegenen Hügel, um in dortigen Höhlen Zuflucht zu suchen. Sobald das Dorf verlassen war, stiegen vier Wolkenriesen vom Himmel, rissen den Nachtstein aus dem Boden und brachten ihn für weitere Untersuchungen zurück zum Schloss, in der Annahme, dass es sich um ein ostorianisches Artefakt handelte. Das Wolken Schloss driftete mit seiner Beute davon.

Die Dorfbewohner waren überrascht, einen Clan Goblins und ein verbündetes Ogerpaar in den Höhlen vorzufinden. Die Dorfbewohner wurden überfallen, eingefangen und zu Hark, dem Goblin-Boss, gebracht. Hark befragte sie, erfuhr von dem Angriff der Riesen auf Nachtstein und entsandte eine Bande Goblins, um das verlassene Dorf zu plündern. Charaktere, die diese Goblins fangen und verhören, erfahren, wo sich die Dorfbewohner befinden.

Die folgenden Warnhinweise zeigen an, dass in Nachtstein etwas nicht stimmt.

- Die Zugbrücke (Bereich 1) ist heruntergelassen, und die Wachtürme (Bereich 2) sind unbemannt.
- Die Glocke des Tempels (Bereich 5) hört nicht auf zu schlagen.
- Die Festung (Bereich 14) und die verbindende Brücke (Bereich 11) sind teilweise eingestürzt.

Goblins durchsuchen das Dorf nach Schätzen. Sie haben sich unvorsichtigerweise aufgeteilt, was den Abenteurern

NACHTSTEIN: ALLGEMEINE MERKMALE

Nachtstein ist eine Festung, bestehend aus Burghügel und Burghalde, inmitten des Ardeepflusses. Die allgemeinen Merkmale sind hier zusammengefasst.

Burghalde: Eine 4,50 m hohe, hölzerne Palisadenmauer umgibt die Burghalde mit dem Dorf. Die Palisaden sind zugespitzt, und die Zwischenräume sind mit Teer versiegelt. Die Palisaden und steinernen Wachtürme (siehe Bereich 2) können nicht ohne Kletterausrüstung oder Zaubern wie *Spinnenklettern* erklommen werden.

Alle Gebäude des Dorfes, mit Ausnahme der Wachtürme sind aus Holz und haben steile, geschindelte Dächer. Schlammige Pfade verbinden sie.

Wassergraben: Flusswasser füllt den 4,50 m tiefen Wassergraben. Er ist 9 m breit und verschmälert sich unter der Zugbrücke (Bereich 1) auf 6 m. Im Wassergraben lebt ein Schwarm Forellen.

Burghügel: Die Festung, die über das Dorf hinausragt, steht auf einem künstlichen, trichterförmigen Hügel, der Burghügel genannt wird. Die steinigten Abhänge des Burghügels sind mit losem Schiefer bedeckt, und ein Charakter muss zum Erklimmen einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 ablegen, sofern keine Kletterausrüstung verwendet wird.

Die Festung umgibt ein 2,50 m hoher steinerner Wall mit einer 4,50 m hohen Fassade aus dicken, hölzernen Planken, gespickt mit Fenstern für Bogenschützen, die von Fensterläden verschlossen werden. Die äußeren Wände der Festung bestehen aus glatten, fugenlos gemauerten Steinen. Die äußere Fassade kann nicht ohne Kletterausrüstung oder *Spinnenklettern* bestiegen werden.

Felsen: Während die Charaktere Nachtstein erforschen, entdecken sie reichlich Hinweise auf den Angriff der Riesen: Felsen stecken in der Erde, Löcher befinden sich in Hausdächern, zerschmetterte Trümmer und tote Dorfbewohner liegen herum, teils begraben unter Schutt. Die Felsen der Wolkenriesen haben einen Durchmesser von 1 m und wiegen jeweils rund 500 Pfund.

die Möglichkeit gibt, sie einzeln oder zu zweit nach und nach zu erledigen. Ein Goblin, der allein und zahlenmäßig unterlegen ist, könnte nach deinem Ermessen versuchen, zu fliehen, sobald er Schaden nimmt. Wenn möglich, zieht sich der Goblin zum Tempel zurück (Bereich 5). Im Kasten „Nachtstein: Allgemeine Merkmale“ findest du Informationen über die Siedlung. Der Grundriss ist in Karte 1.1 dargestellt. Der folgende Abschnitt beschreibt die Bereiche auf der Karte.

1. ZUGBRÜCKE

Die Zugbrücke ist herabgelassen, wenn die Gruppe zum ersten Mal ankommt. Sie ist 6 m lang, 3 m breit und besteht aus massiven Eichenplanken. Eiserne Ketten, mit der Zugbrücke vernietet, sind mithilfe von Winden mit den nahegelegenen Wachtürmen verbunden (Bereich 2a).

FUSSSPUREN

Charaktere, die den Bereich westlich der Zugbrücke untersuchen, sehen mehrere humanoide Spuren in Gras und Dreck. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (*Überlebenskunst*) gegen SG 15 enthüllt, dass die meisten Spuren (von mehreren Dutzenden fliehenden Dorfbewohnern hinterlassen) nach Norden führen. Ein erfolgreicher Wurf enthüllt außerdem kleinere, humanoide Spuren (von etwa einem Dutzend Goblins), die von Norden kommend in Richtung der Zugbrücke verlaufen. Zusätzlich finden sich zwei Paar Spuren von unnatürlich großen Wölfen (von den Worgen in Bereich 3), die in dieselbe Richtung weisen.

Nachtstein

1 Quadrat = 3 m



Tropfende Höhlen

Ardeepwald

Zum Handelspfad

5 Tempel

7 Stallungen

Heuboden
Erdgeschoss

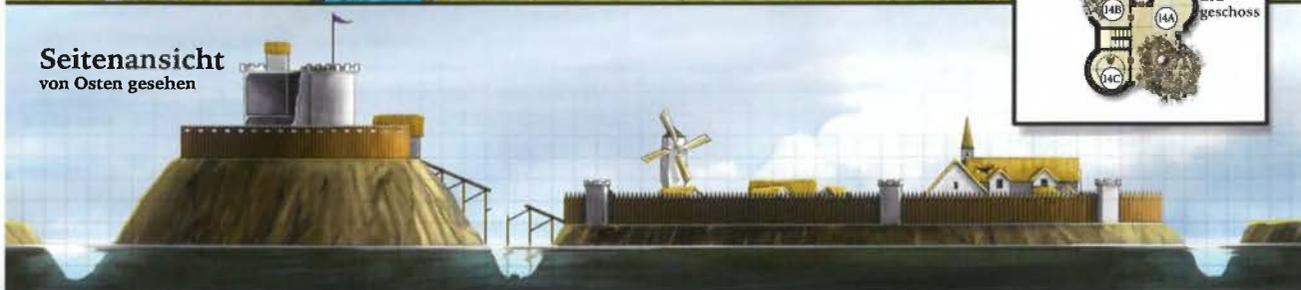
8 Nachtstein Gasthaus

1. Stock
Erdgeschoss

12 & 14 Nandar-Festung

1. Stock
Erdgeschoss

Seitenansicht
von Osten gesehen



KARTE 1.1: NACHTSTEIN

2. WACHTÜRME

Sieben steinerne Wachtürme umgeben das Dorf ringförmig. Jeder Turm ist 6 m hoch und hat ein mit Zinnen bewehrtes Dach. In jedem Turm ist eine hölzerne Leiter, die zu einer unverschlossenen Dachluke führt.

2A. WEST-TÜRME

Zwei Wachtürme flankieren den Eingang zum Dorf, eine Art Torhaus bildend. Jeder Turm enthält eine Winde, und beide Mechanismen müssen betätigt werden, um die Kette einzuziehen oder auszufahren, um die Brücke zu heben oder herabzulassen. Es dauert eine Runde, die Brücke um 30 Grad zu heben oder zu senken. Anders ausgedrückt: Eine völlig herabgelassene Brücke kann in 3 Runden komplett hochgezogen werden.

2B. NORDWEST-TURM

Dieser Wachturm steht zwischen den beiden Friedhöfen des Dorfes (Bereiche 6a und 6b). Er beinhaltet nichts Interessantes.

2C. NORDOST-TURM

Zwei Schweine kauen in der Nähe der Turmbasis auf Gras herum. Die Schweine sind aus ihrer Umzäunung (Bereich 4c) geflohen und harmlos. Der Turm ist leer.

2D. OST-TURM

Die Tür zum Turm steht etwas offen und eine gierige Goblinfrau namens Gwerk lauert darin. Gwerk hat ein silbernes Medaillon aus einem nahegelegenen Wohnhaus (Bereich 4e) gestohlen und bewundert es stillschweigend. Sie hat Angst, dass andere Goblins versuchen könnten, es ihr wegzunehmen.

Schätze. Gwerks Silbermedaillon hat die Form eines Fisches und enthält das gemalte Porträt eines rotwangigen, männlichen Halbblings namens Larlow. Das Medaillon gehört Larlows Witwe, Taela Sommerfalke und hat einen Wert von 25 GM. Taela ist in den Tropfenden Höhlen (siehe Bereich 4, Karte 1.2).

2E. SÜDOST-TURM

Die Tür zu diesem Turm steht angelehnt offen. Sofern sie nicht von Kampfärm in Bereich 4g angezogen wurden, durchsuchen zwei Goblins namens Larv und Snokk den Turm nach Schätzen.

Schätze. Larv trägt einen Sack mit gestohlenen Alltagsgegenständen (wertlos) und drei Phiolen mit Parfüm (Wert: je 5 GM). Snokk trägt einen Sack mit einem ausgestopften Blutfalken (wertlos) und einem verbeulten Kupferkrug, der mit dem grinsenden Gesicht eines Halbblings verziert ist (Wert: 1 GM).

2F. SÜDWEST-TURM

Ein herabstürzender Fels ist durch das Dach des Turms geschlagen und hat alles bis auf die äußersten Mauern einstürzen lassen. Eine Untersuchung der Trümmer fördert zerbrochene Überreste einer Leiter und eine eingedellte Holztür mit gebrochenen Angeln zutage.

3. DORFPLATZ

Zwei Worge haben einen Hund erlegt und verspeisen die Überreste in der nordöstlichen Ecke des Dorfplatzes. Die Worge greifen jeden Charakter an, der den Platz betritt. Sie kämpfen bis zum Tod. Wenn ein Kampf auf dem Platz ausbricht und das Läuten der Tempelglocke beendet wurde, hören die Goblins in den Bereichen 4c und 9 die Geräusche und suchen nach der Quelle. Sie bleiben am Rand des Schlachtfeldes und schießen mit Pfeilen auf die Charaktere.

Der Platz ist ein schlammiger, offener Bereich mit einem 1,50 m tiefen Loch in der Mitte. Der Nachtstein stand einst hier, doch die Wolkenriesen nahmen den Brocken mit und hinterließen das Loch. Nördlich des Loches befindet sich ein abgedeckter Brunnen. Andere Besonderheiten des Dorfplatzes sind ein leerer, hölzerner Karren und ein paar Stangen, die fest im Boden verankert sind und an denen Dinge festgebunden werden können. Vom Platz aus können die Charaktere das Nachtstein-Gasthaus (Bereich 8) und den Handelsposten der Löwenschild-Händler ausmachen (Bereich 9).

4. RESIDENZEN

Das Dorf beinhaltet acht Hütten, die jeweils einer anderen örtlichen Familie gehören. Die Hälfte der Häuser wurde während des Bombardements der Wolkenriesen schwer beschädigt.

Eine typische Hütte hat ein 1 m² großes Wohnzimmer, das als Küche und Esszimmer dient und ein 3 mal 4,50 m großes Hinterzimmer, in dem die Bewohner schlafen.

4A. DELFRYNDEL-HAUS

Diese Hütte gehört den Delfryndels, einer Menschenfamilie, die die Windmühle besitzen und betreiben (Bereich 10). Die Goblins haben die Residenz bereits durchwühlt, alles von Wert mitgenommen und das Innere in Unordnung hinterlassen.

4B. OSSTRA-FARM

Ein massiver Felsen hat das Hinterzimmer der Osstra-Residenz zerstört und zwei weitere Felsen stecken im Boden des Gartens, in dem die Familie Weizen angebaut hat. Goblins haben das Haus durchsucht und alles, was sie nicht wollten, auf den Boden geworfen.

4C. SÜDBRUNNEN-HOF

Diese Residenz gehörte einer Menschenfrau mittleren Alters namens Semile Südbrunnen, die Schweine und Hühner hielt. Semile wurde getötet, als ein Felsen auf ihr Haus fiel. Charaktere können die Trümmer durchsuchen und finden dabei ihren zerquetschten Körper.

Ein schlammiger, eingezäunter Hof neben der Südbrunnen-Residenz beinhaltet hölzerne Futtertröge und Hühnerhäuser. Sofern sie nicht durch Kampfgeräusche zum Dorfplatz gelockt wurden, befinden sich zwei Goblins namens Pojo und Tot im Hof und jagen ein paar Hühner, die aus den Hühnerhäusern entkommen sind. Die Goblins greifen die Charaktere bei Sichtkontakt an. Wird einer getötet, flieht der andere.

Schätze. Pojo hat einen Beutel mit einem Goldring (Wert: 25 GM) den er von Semile Südbrunnens totem Finger gezogen hat. Tot hat einen Beutel mit 4 KM und einen Sack mit einem lebenden Huhn.

4D. HULVAARN-FARM

Die Hulvaarns sind menschliche Bauern, und ihre Hütte grenzt an einen eingezäunten Kartoffel- und Rübengarten. Die Hütte wurde während des Bombardements nicht beschädigt, aber ein Felsen fiel in den Garten und tötete beim Aufprall Nestor Hulvaarn, das Familienoberhaupt. Seine zerquetschte Leiche ist unter dem Felsen zu sehen.

Die Tür der Hütte steht offen. Goblins haben bereits das Innere nach Schätzen durchforstet, nichts gefunden, aber alles in Trümmern hinterlassen.

4E SOMMERFALKEN-RESIDENZ

Die Sommerfalkes, eine Familie von Halbblingen, lebte hier. Taela Sommerfalke und ihr Ehemann, Larlow, waren Apotheker. Sie züchteten außerdem Blumen, was aus dem kleinen Blumengarten und vielen Blumentöpfen im Haus ersichtlich ist. Als ein Fels auf das Wohnzimmer ihres Hauses

schmetterte, starb Larlow sofort. Taela konnte mit ihren vier Kindern fliehen.

Schätze. Die Goblins haben die Hütte bereits durchsucht, aber Charaktere, die sich aktiv umschaun und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, finden ein Versteck unter einer losen Bodendiele, welches eine Kräuterkunde-Ausrüstung, ein Fläschchen Gegengift und einen Beutel mit 15 GM enthält.

4F. AGGANOR-RESIDENZ

Diese Hütte gehört Destiny Agganor, der Tiefling-Hebamme des Dorfes, und ihrem erwachsenen Sohn Grin. Die Läden vor den Fenstern des Hauses sind geschlossen. Die Tür, die ebenfalls geschlossen ist, ist mit Reihen kunstvoller Runen übersät, die in die Tür gebrannt wurden. Die meisten Dorfbewohner nehmen an, dass die verschnörkelten Runen einen dekorativen Zweck erfüllen, aber Charaktere, die des Infernalisches mächtig sind, können die Inschrift wie folgt übersetzen: „Lasst alle, die ohne Zustimmung des Besitzers eintreten, für neunundneunzig Jahre in den Tiefen des Nessus brennen und weitere eintausend Jahre in der eisigen Ödnis von Cania erfrieren.“

Die Goblins haben versucht, die Hütte zu betreten, sind jedoch an den Schlössern gescheitert. Ein Charakter kann Diebeswerkzeug benutzen, um die Tür oder ein Fenster zu öffnen. Dafür muss er einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 erfolgreich ablegen.

Schätze. Eine Suche im Innern des Hauses fördert eine unverschlossene hölzerne Truhe zutage, die ein goldenes, heiliges Symbol des Asmodeus (Wert 75 GP), eine Heiler-Ausstattung sowie einen *Trank der Heilung* enthält.

4G. NESPER-HOF

Zwei Goblins tanzen im Garten hinter dieser Hütte, welches den Nespers, einer Menschenfamilie von Kürbisfarmern gehört. Die Goblins, Blik und Flik, tragen augenlose, ausgehöhlte Kürbisse auf ihren Köpfen und spielen blind Fangen. Solange sie die Kürbisse tragen, sind sie effektiv blind. Wenn ein Kampf ausbricht, hören die Goblins in Bereich 2e den Lärm und untersuchen ihn.

Die Goblins haben die Nesper-Hütte bereits geplündert. Die Tür steht weit offen. Sie ist vollständig durchstöbert worden, aber sie ist im Großen und Ganzen unbeschädigt.

Schätze. Blik trägt einen Beutel mit 4 KM und 3 SM. In der südwestlichen Ecke des Gartens liegt Fliks Sack voll Beute, welche aus einer Zunderbüchse, einer Pfeife, einem Teddybären und einer Kiste mit einem Satz Drei-Drachen-Karten (Wert: 1 GM) besteht.

4H. XELBRIN-RESIDENZ

Die Xelbrins waren ein älteres Menschenpaar, das vor vier Jahren auf Fürstin Nandars Bitte von Waterdeep nach Nachtstein zog. Melantha Xelbrin diente dem Dorf als Notarin und Chronistin. Sie und ihr Ehemann, Lathan, wurden getötet, als das Dach ihrer Hütte einbrach. Rillix, ihr zahmer **Tressym** (siehe Anhang C), versteckt sich zwischen den Trümmern. Sollten die Charaktere die Hütte durchsuchen, springt Rillix aus den Schatten, erschreckt möglicherweise einen oder mehrere von ihnen und verschwindet in einem anderen Versteck.

Schätze. Die Goblins haben die Xelbrin-Residenz noch nicht geplündert. Charaktere, die die Hütte durchsuchen, finden die toten Körper von Lathan und Melantha. Eine Untersuchung von Melanthas Schreibtisch birgt Hinweise auf ihren Beruf (Wachssiegel, Tintentöpfchen, leere Schriftrollen, Schreibfedern, Grundbücher und Steuerregister) und enthält einen Geldbeutel mit 32 GM und 17 SM.

5. TEMPEL

Dieser hölzerne Tempel ist Lathander (Gott der Morgenröte) und Mielikki (Göttin der Wälder) geweiht. Er hat eine schmale Turmspitze, die eine große Bronzeglocke enthält. Auf bunten Bleiglasfenstern sind Bilder von Geburt, Sonnenaufgang, Bäumen und Einhörnern dargestellt. Wenn die Charaktere zum ersten Mal ankommen, steht das Tor zum Tempel weit offen, und die Glocke läutet unaufhörlich.

5A TEMPEL UND KANZEL

Sonnen- oder Mondlicht beleuchtet den hohen Raum durch vier Bleiglasfenster in der Nord- und Südwand. Unter den Fenstern sind einfache Holzbänke für die Alten und Kranken aufgereiht. Ansonsten ist der Raum größtenteils leer. An der hinteren Wand befindet sich eine hölzerne Kanzel mit Stufen. Der Boden des Tempels besteht aus Erde.

An der Westwand, nördlich der Kanzel, befindet sich eine halboffene Tür, die in Bereich 5b führt.

5B SCHLAFZIMMER UND TURMSPITZE

Dieses Hinterzimmer enthält ein einfaches, hölzernes Bett, wo Hiral Mystrum, der Dorfakolyth von Lathander, schlief. Die Matratze ist aufgerissen und das Stroh herausgerissen worden. Der Boden ist bedeckt mit dem Inhalt zweier hölzerner Truhen: priesterlichen Gewänder und wertlosen persönlichen Gegenstände. Die Verursacher des Chaos sind zwei **Goblins** namens Beedo und Vark.

Die Goblins schwingen gut gelaunt an einem Tau, welches von der Glocke in der Turmspitze herabhängt. Der Klang erfreut die Goblins, und sie werden nicht mit dem Läuten aufhören, solange sie nicht bedroht werden. Wenn die Charaktere den Raum betreten, springen die Goblins auf den Boden, ziehen ihre Krummsäbel und greifen an.

Schätze. Jeder Goblin hat einen Sack auf dem Boden der Turmspitze versteckt. Beedos Sack enthält drei Blöcke Weihrauch (Wert: jeweils 5 GM), ein silbernes, heiliges Symbol von Mielikki in der Form eines Einhornkopfes (Wert: 25 GM) und ein paar gestohlene persönliche Gegenstände (wertlos). Varks Sack enthält drei leere Phiolen, in denen sich Weihwasser befand (Vark hat sie getrunken) und eine unverschlossene Spendenkiste mit 27 KM und 15 SM.

6. FRIEDHÖFE

Die meisten Dorfbewohner, die seit der Gründung von Nachtstein starben, sind auf den beiden Friedhöfen begraben. Fast die Hälfte kam ums Leben, als die Waldelfen vor einem Jahr angriffen (siehe Kasten „Die Nandars von Nachtstein“).

6A. NANDAR-GRUFT UND FRIEDHOF

Schmale Fußwege führen mäandernd zwischen den Gräbern hindurch. Die meisten sind durch Grabsteine aus Granit markiert. Einige Grabsteine wurden zerstört, als ein Felsen auf sie stürzte.

In der nordöstlichen Ecke erhebt sich eine überirdische Gruft, über deren versiegelten Eingang der Name Nandar eingraviert ist. Um die Tür aufzubrechen, sind ein Brecheisen oder ähnliches und ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 11 erforderlich.

Die Nandar-Gruft enthält eine steinerne Totenbahre, auf der ein hölzerner Sarg ruht. Der Sarg lässt sich leicht öffnen und enthält das Skelett sowie das verschlissene Totengewand von Fürst Drezlin Nandar, dem Begründer des Dorfes, der vor einem Jahren starb. Weder der Sarg noch die Gruft enthalten etwas von Wert. Sollten ein oder mehrere Charakter/-e Knochen von Fürst Nandar aus der Gruft entfernen, so erscheint ein **Schreckgespenst** und greift an. Das Schreckgespenst kann den Friedhof nicht verlassen und verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden oder es keine Feinde mehr zum Angreifen hat.

6B. NÖRDLICHER FRIEDHOF

Dieser Friedhof wurde angelegt, als der erste neben dem Tempel zu klein wurde. Es gibt hier nichts von Interesse.

7. STALLUNGEN

Die Familie Nandar (siehe Kasten „Die Nandars von Nachtstein“ weiter unten) erwarben Pferde für das Dorf und hielten sie in diesen Stallungen. Die verängstigten Dorfbewohner ließen die Pferde zurück, nachdem ein Felsen das Dach durchschlagen hatte. Glücklicherweise wurde keines der Pferde verletzt.

7A. SCHEUNE

Die Scheune hat einen Boden aus Erde. Fünf Zugpferde und fünf Reitpferde sind in hölzernen Boxen auf Nord- und Südseite eingesperrt. An den Wänden hängen Trensen, Zaumzeug und lederne Sättel. Zwei hölzerne Leitern führen zum Heuboden (Bereich 7b).

Charaktere, die die Scheune betreten, werden von einem Goblin angegriffen, der sich auf dem Heuboden versteckt hält.

7B. HEUBODEN

Der Heuboden ist mit Heuballen und Säcken voll Hafer voll gestellt. Ein **Goblin** namens Derp durchsucht den Heuboden nach Schätzen. Wenn er Feinde in der Scheune bemerkt, geht er hinter einem Ballen in Deckung und schießt mit Pfeilen auf die Feinde unter ihm. Wird er zum Nahkampf gezwungen, zieht er seinen Krummsäbel.

Schätze. Derp trägt einen Geldbeutel mit 1 KM und einen Sack mit einer Schatulle, die das Symbol der Löwenschild-Händler trägt (siehe Bereich 9). Derp hat die Schatulle aus dem Laden gestohlen. Sie enthält zehn silberne Wurfpeile.

8. NACHTSTEIN-GASTHAUS

Ein Schildzwerg namens Morak Ur'gray ist Besitzer dieses Gasthauses. Über dem Eingang, der auf den Dorfplatz hinausführt, hängt ein reichverziertes, schmiedeeisernes Schild, welches den Namen des Gasthauses trägt.

Morak ist ein geborener Anführer. Als ihm klar wurde, dass das Dorf sich gegen das Bombardement der Wolkenriesen nicht verteidigen konnte, führte er die Dorfbewohner zu den Tropfenden Höhlen. Im Chaos ließ Morak seinen einzigen Gast zurück: Kella Finsterhoffen, eine Spionin der Zhentarim, die sich als Wandermönch ausgibt. Kella hat ruchlose Pläne für Nachtstein und zieht es nicht in Erwägung, die Siedlung zu verlassen. (siehe Bereich 8f für Details).

8A. GASTRAUM

Dieses Zimmer ist voller Trümmer. Ein massiver Fels durchschlag das Dach, zertrümmerte einen Esstisch und ein Paar lange Bänke. Die Überreste eines Bettes und eines Kleiderschranks (aus der Kammer darüber) liegen zwischen den zerstörten Gastrummöbeln. Zwei kleinere, runde Tische und mehrere Stühle sind unbeschädigt. Auf jedem Tisch steht eine nicht entzündete Öllampe. Charaktere, die den Raum erkunden, können jemanden in der Küche klappern hören (Bereich 8b).

In der Mitte des Raumes liegt ein toter Goblin auf dem Boden, aus dessen Brust ein Armbrustbolzen ragt. Der Goblin wurde von Kella Finsterhoffen erschossen, die in diesem Moment den Raum durch ein klaffendes Loch in ihrer Schlafkammer beobachtet (siehe Bereich 8f). Ein Charakter, der die Leiche untersucht und erfolgreich einen Weisheitswurf (Heilkunde) gegen SG 10 ablegt, erkennt, dass die Wunde sehr frisch und der Goblin erst seit ein paar Minuten tot ist. Bleiben die Charaktere länger hier, versucht Kella ihre Unterhaltung zu belauschen, ohne ihre Position preiszugeben. Jeder Charakter, der durch das Loch nach oben sieht, kann Kella wahrnehmen, indem er einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen Kellas Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ablegt.

8B. KÜCHE UND SPEISEKAMMER

Eine **Goblin**frau namens Gum-Gum durchsucht die Trümmer der Speisekammer des Gasthauses und stopft Essbares in einen großen Sack, der für sie fast zu schwer zum Wegschleifen, geschweige denn zum Tragen ist. Die nordwestliche Ecke des Gasthauses (einschließlich der Speisekammer) wurde durch einen fallenden Felsen zerstört. Der Großteil der Küche jedoch ist unbeschädigt. An der Nordwand ist ein steinerner Kamin, und der Boden ist mit zerbrochenem Geschirr und Besteck übersät.

Spricht ein Charakter Gum-Gum an, versucht sie mit ihrer Beute zu fliehen. Solange sie den schweren Sack zieht, ist ihre Bewegungsrate um 3 m reduziert.

Schätze. Gum-Gums Sack enthält mehrere Muffins, einen Block Käse, ein gekochtes Huhn, eine Bratpfanne, einen Eisentopf, eine Blendlaterne, zwei Gebinde mit Öl, ein Set Kochutensilien, ein Glas Gewürznelken (Wert: 1 SM), ein Glas Safran (Wert: 1 GM), einen eingedellten Silberkrug (Wert: 20 GM) und ein Stundenglas mit Riss (Wert: 25 GM, wenn es repariert ist).

8C. MORAKS SCHLAFZIMMER

Der Großteil der Einrichtung von Moraks Zimmer wurde zerstört, als ein Felsen die nordöstliche Ecke des Gasthauses einebnete. An der Ostwand hängt ein Wandteppich, auf dem eine Berglandschaft dargestellt ist, und unter dem Fenster in der Südostecke steht eine verschlossene Holztruhe. Was vom Boden übrig ist, kann gefahrlos betreten werden.

Schätze. Ein Charakter kann versuchen, die Truhe mit Diebeswerkzeugen zu öffnen, aber das eingebaute Schloss ist knifflig, und es muss ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 abgelegt werden. Die Truhe enthält einen Kettenpanzer in Zwergengröße, einen Zwergenhelm, einen Lederbeutel mit 45 GM und zwei Edelsteine mit einem Wert von 100 GM sowie einen *Trank des Heldenmuts*.

8D. GÄSTEZIMMER

Dieses leere Schlafzimmer enthält zwei Betten, einen leeren Kleiderschrank und einen Schreibtisch mit passendem Stuhl. Auf einer Ecke des Schreibtisches steht eine Öllampe, und eine weitere ist zwischen den Betten. Ein Bärenfellvorleger liegt auf dem Boden.

8E. GÄSTEZIMMER

Dieser Raum ähnelt in allen Aspekten Bereich 8d.

8F. KELLAS ZIMMER

Kella Finsterhoffen, eine Spionin der Zhentarim (NB weiblicher, chondatanischer Mensch), verbirgt sich in den Schatten dieses Zimmers; oder was davon übrig ist. Ein Fels durchschlug das Dach und riss den größten Teil des Bodens mit sich, bevor er im Gastraum liegen blieb (Bereich 8A). Er zerstörte zwei Betten und einen Kleiderschrank, als er die Kammer passierte und ließ nur einen Schreibtisch und Stuhl am Nordostfenster des Raumes intakt.

Kella hat Nachtstein, verkleidet als Wandermönch, infiltriert und wartet auf Verstärkung des Schwarzen Netzwerks (siehe Abschnitt „Sieben Schlangen“). Sie hatte nichts mit dem Angriff der Wolkenriesen zu tun, aber sie plant, das Dorf zu übernehmen und in eine Basis für das Schwarze Netzwerk zu verwandeln. Ihr ursprünglicher Plan war es, die Löwenschild-Händler zu vertreiben und Fürstin Velrosa Nandar zu unterwerfen, aber nach dem Angriff der Wolkenriesen ist das nunmehr verlassene Dorf reif für die Eroberung, während die Verteidigungseinrichtungen noch mehr oder weniger intakt sind.

Kella ist nicht allein. Am Morgen nach dem Angriff der Wolkenriesen brachte eine **Fliegende Schlange** eine Nachricht von ihren Zhent-Kontakten. Die Schlange gehört Xolkin Alassandar (siehe Abschnitt „Sieben Schlangen“) und ist nun um Kellas linken Arm gewunden. Die Nachricht wurde auf einem Streifen Pergament notiert und lautet: „Wir sind auf dem Weg.“

Schätze. Neben ihren Waffen und ihrer Rüstung hat Kella einen Beutel mit 8 GM und 5 SM.

Weiterentwicklung der Handlung. Kella versucht, sich bis zur Ankunft der Sieben Schlangen versteckt zu halten. Wird sie entdeckt, gibt sie vor, ein Gast zu sein, der während des Angriffs der Wolkenriesen von Trümmern ohnmächtig geschlagen und zurückgelassen wurde. Sie behauptet, dass ihre Flucht von der Ankunft der Goblins vereitelt wurde, von denen sie denkt, dass sie nichts mit den Wolkenriesen zu tun haben. Charaktere können ihre Lügen durchschauen, wenn sie einen erfolgreichen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen Kellas Charismawurf (Täuschen) ablegen. Jeder Charakter, der zum Zhentarim gehört, erkennt die Fliegende Schlange als Symbol der Gruppe. Kella behauptet, es sei nur ein Haustier.

9. HANDELSPOSTEN

Über dem Eingang ist ein rundes, blaues Schild, auf dem ein stilisierter goldener Löwe abgebildet ist: das Symbol der Löwenschild-Händler, einer Handelsgesellschaft. Die Tür zum Handelsposten steht offen, und die Charaktere können rumpelnde Geräusche aus dem Innern vernehmen.

Der Handelsposten besteht aus einem knapp 2 m² großen Geschäftsraum und einem 3 mal 6 m großen Nebenraum mit Lagerregalen und einem Schlafplatz. Der Betreiber war ein tethyrianischer Mensch namens Darthag Ülgar. Er entkam dem Angriff der Riesen, überlebte aber die Gefangenschaft bei den Goblins nicht (siehe Abschnitt „Die Tropfenden Höhlen“ für mehr Details).

Ein **Goblin** namens Jilk wühlt sich durch das Lager und stopft ausgewählte Gegenstände in seinen Rucksack. Wird er in die Ecke gedrängt, kämpft er bis zum Tod.

Schätze. Während ihrer ersten Durchsuchung haben die Goblins beinahe alles von den Regalen gerissen und dabei viele der Verkaufsgegenstände zerbrochen, darunter Flaschen, Lampen, Tintenfassern, Gewürzgläser und Töpferware. Trotzdem sind viele Gegenstände intakt. Charaktere, die den Handelsposten durchsuchen, können alle möglichen

KELLA FINSTERHOFFEN



Gegenstände aus der Tabelle Abenteurerausrüstung in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) finden, die 10 GM oder weniger wert sind. Würfle mit einem W4, um die auffindbaren Gegenstände zu ermitteln.

10. WINDMÜHLE

Nachtsteins Windmühle steht auf einem 3 m hohen Gras-
hügel. Zwei Goblinfährten können auf dem verschlammten
Pfad leicht zu einer offenen Tür auf der Nordwestseite der
Mühle verfolgt werden.

Das Innere der Windmühle ist finster und mit hölzernen
Getrieben und Zahnrädern gefüllt, die den Mühlstein be-
wegen. Zwei **Goblins** namens Longo und Yek klettern
zwischen den Deckenbalken herum, etwa 7,50 m über dem
Boden. Sie belästigen Eindringlinge und beschießen sie mit
Pfeilen, während sie gegen Angriffe mit Fernkampfwaffen
von unten durch Teildeckung geschützt sind.

Schätze. Longo und Yek sind mehr am Vergnügen als an
Schätzen interessiert. Jeder von ihnen trägt einen Beutel mit
1W6 KM mit sich.

11. BRÜCKE

Eine 21 m lange und 3 m breite Brücke mit Gefälle nat einst
das Dorf mit dem Burghügel verbunden. Ein herabstürzender
Felsen jedoch traf die Brücke und zerstörte ein 4,50 m
langes Stück, wodurch die Nandar-Festung vom Dorf ab-
geschnitten wurde.

Eine Kreatur mit einem Stärkewert von 15 oder höher
kann über den zerstörten Teil der Brücke springen, wenn sie
3 m Anlauf nimmt. Der Sprung wird durch das Gefälle der
Brücke erschwert:

- Eine Kreatur, die vom niedrigeren Teil der Brücke hochspringt, muss einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 ablegen, um auf den Füßen zu landen. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf fällt die Kreatur an der Bruchkante der Brücke um und erleidet 2 (1W4) Wuchtschaden durch den Sturz.

- Eine Kreatur, die vom höheren Teil herabspringt, muss einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen, um auf den Füßen zu landen. Ein fehlgeschlagener Wurf lässt sie zum unteren Ende der Brücke purzeln, wo sie liegen bleibt und 5 (2W4) Wuchtschaden durch den Sturz erleidet.

12. TOR ZUR FESTUNG

In der Fassade des Burghügels sind zwei fensterlose, steinerne Torhäuser mit geschindelten, hohen Dächern eingelassen. Zwischen ihnen hängt ein Eichentor an eisernen Angeln. Das Tor kann von innen mit einem Balken verriegelt werden, aber es ist unverschlossen, wenn die Charaktere zum ersten Mal eintreffen. Charaktere können das Tor aufstemmen und Zugang zur Nandar-Festung und ihrem Hof erlangen.

TORHÄUSER

Die Torhäuser dienen als Baracken für die Wächter. Das Ostgebäude enthält sechs Stockbetten (zwölf Betten insgesamt) und ein Dutzend Truhen, die wertlose, persönliche Gegenstände enthalten. Das Westgebäude war ähnlich ausgestattet, wurde jedoch zur Hälfte von einem Felsen zerstört. Charaktere, die das Torhaus durchsuchen, finden die Leichen von drei menschlichen Wachen, die vom einbrechenden Dach erschlagen wurden.

13. INNENHOF

Die Wolkenriesen haben die Festung massiv bombardiert, und der Innenhof ist übersät mit Felsbrocken. Rampen führen auf den 2,50 m hohen Steinwall, der den Hof umgibt. Zurzeit sind keine Wachen anwesend.

Eine Durchsuchung des Innenhofs ergibt die Leichen von zwei menschlichen Wachen, die von fallenden Felsen erschlagen wurden.

DIE NANDARS VON NACHTSTEIN

Die Schönheit des Ardeepwaldes und die geheimnisvollen Elfenruinen haben schon seit langer Zeit Adlige aus Waterdeep angelockt. Die Adligen des Hauses Nandar hatten vor zwei Jahrhunderten eine Jagdhütte in den Wäldern, aber die Elfen zwangen sie, sie zu verlassen. Vor zehn Jahren beschlossen Mitglieder des Hauses Nandar, Fürst Drezlin Nandar und Fürstin Velrosa Nandar, dass es Zeit zur Rückkehr war. Sie bauten eine neue Siedlung mit Burghügel und -halde südlich des Ardeepwaldes und begannen mit Streifzügen in die Wälder, mit Freunden zu jagen oder auf Erkundungstour zu gehen. Die Waldelfen von Immerdar hatten, ohne Wissen der Nandars, den Wald besiedelt, in dem Streben, die Überreste der alten Elfenreiche vor Raub und Entweihung zu beschützen. Wie in der Vergangenheit, standen die Interessen von Elfen und Nandars im Widerstreit. Vor einem Jahr eskalierte der Konflikt, und die Elfen griffen Nachtstein an. Drezlin war einer unter vielen Toten, erschossen von Elfenpfeilen, als er auf dem Dach seiner Festung stand. Seine Witwe, Fürstin Velrosa Nandar, handelte Frieden mit den Elfen aus und versprach, keine weiteren Streifzüge in den Ardeepwald zu unternehmen. Dieses Versprechen hielt sie bis zu ihrem Tod. Velrosa wurde tödlich verletzt, als die Wolkenriesen Nachtstein bombardierten, wodurch die Dorfbewohner ihre Führung verloren.

Charaktere können die Festung durch die Vordertür betreten, oder sie können über das Geröll durch zerschmetterte Wände hineingelangen. Behandle mit Geröll übersäte Bereiche als schwieriges Gelände.

14. NANDAR-FESTUNG

Der Angriff der Wolkenriesen ließ die Nandar-Festung in einem traurigen Zustand zurück und forderte auch das Leben von Fürstin Velrosa Nandar, der Hohen Verwalterin von Nachtstein. Sie wurde unter Trümmern begraben und starb an ihren Wunden, bevor die Wächter sie erreichen konnten.

Die wenigen Wachen, die noch übrig sind, sind eingeschüchtert, stehen unter Schock oder gehen sich gegenseitig an die Kehle.

14A. GROSSER SAAL

Die Hälfte der großen Halle liegt unter Trümmern begraben. Vier **Wachen** (NG männliche und weibliche, illuskanische Menschen) haben die Leiche von Fürstin Velrosa Nandar auf den Überresten eines Eichentisches abgelegt und streiten über ihre nächsten Schritte. Die Namen der Wachen sind Sydiri Haunlar, Torem Breck, Alara Winterweile und Kaelen Zam. Unter ihnen gibt es keinen starken Anführer, weswegen sie sich auf der Suche nach Führung den Charakteren zuwenden. Wenn die Charaktere die Wachen über die Geschehnisse ausfragen, erhalten sie folgende Informationen:

- Nachtstein wurde von Felsen bombardiert, die aus einem Riesenschloss im Himmel fielen. Die Festung wurde vom Dorf abgeschnitten, als die Felsen die Brücke zerstörten.
- Ohne Zuflucht ließen die Dorfbewohner die Zugbrücke herab und flohen nach Norden. Im Falle eines Angriffs hätten sie zur Festung fliehen sollen, was durch die Zerstörung der Brücke nicht mehr möglich war.
- Nördlich von Nachtstein, etwa 1,50 km entfernt, sind ein paar Fledermaushöhlen. Die Dorfbewohner verstecken sich vermutlich dort.
- Mehrere Wachen, die im Dorf stationiert waren, flohen mit den Dorfbewohnern nach Norden.
- Sobald die Dorfbewohner geflohen waren, stiegen vier bleiche Riesen vom Himmel herab, stahlen den Nachtstein vom Dorfplatz und nahmen ihn mit zum Schloss. Das Wolken Schloss driftete nach Osten und verschwand.
- Fürstin Nandar war in der großen Halle, als das Dach einstürzte. Sie wurde unter Trümmern begraben und starb, bevor jemand sie erreichen konnte.

Die große Halle diente einst als Thronsaal und Esszimmer. Türen in der Westwand führen zur Küche (Bereich 14b) und zum Familienzimmer (Bereich 14c). Zwischen diesen Türen ist ein hölzernes Treppenhaus, das ins 1. Obergeschoss führt. (Bereich 14d).

Schätze. Fürstin Nandar trägt einen goldenen Ehering mit Turmalinen am dritten Finger ihrer linken Hand. Der Ring ist nicht-magisch und 750 GM wert. Die Wachen stellen sich jedem in den Weg, der versucht, den Ring an sich zu nehmen.

14B. KÜCHE

Dieser Raum ist unter Trümmern begraben.

14C. FAMILIENZIMMER UND BIBLIOTHEK

Dieses Eckzimmer hat zwei Stockwerke. Im unteren Stockwerk befindet sich das Familienzimmer. Es ist mit gepolsterten Stühlen und Vorlegern aus Bärenfell dekoriert. An den Wänden hängen Waffen, Schilde und die ausgestopften Köpfe von wilden Tieren. Eine dekorative Holzleiter führt auf einen 6 m hohen, runden Balkon mit verziertem Geländer. Auf der oberen Ebene befindet sich eine Bibliothek, und die Wände sind mit Bücherregalen gesäumt. Fürst Drezlin Nandar und seine Jagdkameraden nutzten das Zimmer, wo sie ruhen und Geschichten erzählen konnten, während Fürstin Velrosa Nandar in der Bibliothek ihre Sammlung von Büchern über Philosophie, Natur und Poesie aufbewahrte.

Während es sich bei den Besitzümern im Raum um Objekte großen emotionalen Wertes für die Familie Nandar handelt, so hat nichts darin einen besonderen Geldwert.

14D. OBERE HALLE

Diese L-förmige Halle ist mit wertvollen Teppichen, vergoldeten Hörnern und gerahmten Gemälden von Orten in Tierwasser geschmückt. Eine Tür am Nordende der Halle führt auf einen steinernen Balkon, von dem aus der Eingang der Festung zu sehen ist. Andere Türen führen zu Schlafgemächern, von denen zwei zerstört wurden. Eine Holzterrasse in der Westwand führt herab zur Haupthalle. Eine ähnliche Treppe in der Südwand führt zum Dach.

14E. HAUPTSCHLAFZIMMER

Dieses ist das einzige von drei Schlafzimmern, das den Angriff der Wolkenriesen überstanden hat. Wandteppiche und Öllampen hängen an der Wand, und Wolfsfellvorleger bedecken den Holzboden. Im Mittelpunkt des Raumes steht ein großes Bett mit einem Kopfende, das mit Bildern von Rosen und Füchsen reich verziert ist. Vier Kleiderschränke stehen an den Wänden; in jedem befindet sich Frauenkleidung für eine ganze Jahreszeit im neuesten Mode-Stil aus Waterdeep. Am Fußende des Bettes steht eine unverschlossene Truhe.

Über der Tür hängt ein Langschwert. Diese Waffe ist in Wahrheit ein **Fliegendes Schwert**, das jeden angreift, der versucht, die Truhe zu öffnen. (Nur Fürstin Nandar konnte die Kiste öffnen, ohne dass das Schwert angreift.) Die Wachen aus Bereich 14a stellen sich jedem in den Weg, der versucht die Kiste zu plündern.

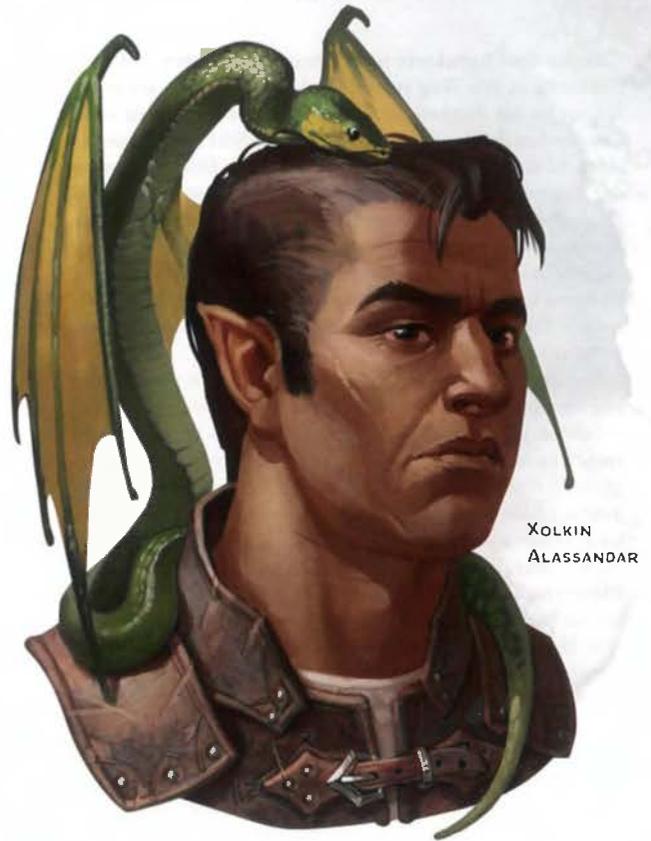
Schätze. Das Innere der Kiste ist in kleine Bereiche aufgeteilt. Eine ausführliche Suche bringt einen Sack aus Samt mit 180 SM (Lohn der Wachen), einen seidenen Beutel mit vier Edelsteinen im Wert von je 100 GM und eine silberne Schmuckkiste (Wert: 25 GM) mit drei wundervollen, goldenen Halsketten (Wert: jeweils 250 GM) zum Vorschein.

14F. DACH

Herabstürzende Felsen ließen Teile des Daches einbrechen, aber die Reste des Dachs können gefahrlos betreten werden. Eine Flagge weht an der Spitze eines 9 m hohen Flaggenmasts, der in der Nordostecke aufragt. Die Flagge zeigt einen stilisierten, goldenen Fuchskopf mit einer Rose zwischen den Zähnen auf einem lila Untergrund.

BESONDERE EREIGNISSE IN NACHTSTEIN

Die folgenden besonderen Ereignisse können eintreten, während sich die Charaktere in Nachtstein aufhalten. Idealerweise sollten die Charaktere Stufe 2 erreicht haben, bevor eines dieser Ereignisse stattfindet.



SIEBEN SCHLANGEN

Dieses Ereignis findet statt, nachdem die Charaktere Nachtstein von den Goblins befreit haben, aber bevor sie Gelegenheit zu einer langen Rast hatten.

Sieben Zhentarim-Söldner erreichen das Dorf zu Pferd. Ist die Zugbrücke unten, reiten sie zum Dorfplatz und rufen nach Kella Finsterhoffen. Haben die Charaktere die Zugbrücke hochgezogen, rufen die Zhents nach jemandem, um ihnen das Tor zu öffnen. Sollte Kella noch leben, versucht sie sie hereinzulassen. Der Anführer der Ankömmlinge ist Xolkín Alassandar (RB männlicher Halbell, **Banditenhauptmann**), ein charmanter, aber rücksichtsloser Mann Mitte dreißig. Er und seine sechs Untergebenen (RB männliche und weibliche, menschliche **Banditen** verschiedener Herkunft) sitzen auf sieben **Reitpferden**. Bekannt als die Sieben Schlangen erledigt Xolkíns Bande die schmutzigen Seiten des Geschäfts für Snail, einen Zhent-Anführer in Dolchfurt (siehe Abschnitt „Dolchfurt“ in Kapitel 3). Ihre aktuelle Mission besteht darin, Kella Finsterhoffen dabei zu helfen, Nachtstein in eine Basis des Schwarzen Netzwerkes zu verwandeln. Die strategische Bedeutung der Siedlung und ihre Nähe zu Waterdeep ist ideal für Zhentarim-Operationen. Die Sieben Schlangen hatten geplant, das Dorf verkleidet als Kopfgeldjäger auf der Suche nach einem gesuchten Kriminellen (Kella) zu infiltrieren, aber lassen den Plan fallen, nachdem ihnen klar wird, dass das Dorf größtenteils verlassen ist.

Xolkín ist in Kella verliebt und würde alles für sie tun, obwohl er weiß, dass sie nicht so für ihn empfindet. Ist Kella eine Gefangene, versucht Xolkín sie freizukaufen (siehe „Schätze“). Sollte dies scheitern, versucht er, sie mit Gewalt zu befreien. Sollte es Kella gelingen sein, die Charaktere von ihren guten Absichten zu überzeugen, zeigt sie ihr wahres Gesicht, sobald die Sieben Schlangen nah genug sind, um sie zu beschützen. Haben einer oder mehrere Charaktere der Gruppe eine starke Verbindung zum Schwarzen Netzwerk, versucht Kella sie davon zu überzeugen, das Dorf als Zhentarim-Basis zu sichern.

Wenn die Charaktere nichts tun, um sich den Zhent-Söldnern in den Weg zu stellen, befiehlt Xolkin seinen Männern, die Zugbrücke zu heben, während er mit seiner Fliegenden Schlange Snail eine Nachricht zukommen lässt, in der er ihn wissen lässt, dass das Dorf nun unter der Kontrolle des Schwarzen Netzwerkes ist. Haben die Charaktere Xolkins Fliegende Schlange getötet, befiehlt Xolkin einem seiner Söldner, nach Dolchfurt zu reisen und die Nachricht zu überbringen, während die anderen „die Festung halten“. Sollte ein Kampf ausbrechen, trinkt Xolkin seinen *Trank der Unverwundbarkeit*, bevor er sich ins Gefecht stürzt.

Die Zhents können die Festung nicht ohne weiteres erreichen und ignorieren sie fürs Erste. Sollten sie jedoch erfahren, dass einige von Fürstin Nandars Wachen dort verschanzt sind, bitten sie Charaktere, die ihnen freundlich gesonnen sind, darum, die Wachen auszuschalten. Umgekehrt bitten die Wachen ihnen freundlich gesonnenen Charakteren darum, das Dorf vom Zhentarim zu befreien.

Die Charaktere müssen Nachtstein nicht von Kella Finsterhoffen und den Sieben Schlangen befreien. Sollten sie sie besiegen oder sich mit ihnen einigen, erlaube ihnen eine lange Rast, wenn sie es wünschen, bevor du zum „Ohrensucher“-Ereignis voranschreitest.

Schätze. Xolkin trägt einen Goldring (Wert: 25 GM), der mit dem Symbol des Zhentarim, einer schwarzen, geflügelten Schlange, verziert ist. Er trägt außerdem einen Beutel mit 4 PM, 13 GM, 5 Edelsteinen im Wert von je 100 GM, die er im Tausch gegen Kellas Leben anbietet und einen *Trank der Unverwundbarkeit*.

Jeder der anderen Söldner besitzt einen Beutel mit 2W10 GM.

OHRENSUCHER

Die Waldelfen des Ardeep-Waldes befinden sich im Krieg mit einem benachbarten Orkstamm, Ohrensucher genannt (benannt nach den Halsketten aus Elfenohren, die sie tragen). Kürzlich führte Gurrash, der Kriegshäuptling der Orks, einen Angriff auf den Wald an. Unglücklicherweise für die Orks waren die Elfen vorbereitet. Mehr als die Hälfte der Angreifer starb, und die andere Hälfte musste fliehen. Gurrash und mehrere andere Orks flüchten nun aus dem Wald nach Süden, wo sie zu einem vom Spielleiter definierten Zeitpunkt auf Nachtstein treffen. Da sie wissen, dass die Elfen sie verfolgen, werden sie versuchen, sich einen Weg in die Siedlung zu erkämpfen, um einen befestigten Posten einzunehmen.

Gurrash, der **Ork-Kriegshäuptling**, blutet aus Wunden, die von Elfenpfeilen stammen und hat noch 60 Trefferpunkte übrig. Er führt eine Streitmacht aus 20 unverletzten **Orks** und einem unverletzten **Ork-Auge von Gruumsh** namens Norgra Ein-Auge. Norgra ist Gurrashes Leutnant und übernimmt das Kommando, sollte der Kriegshäuptling sterben.

Die Orks haben außer ihren Waffen und Rüstungen keine andere Ausrüstung dabei. Ist die Zugbrücke herabgelassen, preschen sie darauf zu, versuchen das Dorf zu stürmen und töten dabei jede Kreatur in ihrem Weg. Ist die Zugbrücke oben, schwimmen die Orks durch den Wassergraben und versuchen die Palisaden zu erklimmen, jedoch ohne Erfolg. Nachdem sie von den Palisaden abgehalten wurden, schickt Gurrash Kundschafter den Fluss hinab, um nach anderen Eingängen zu suchen. Sie benötigen zehn Minuten, um zu bemerken, dass sie das Dorf an der Lücke in den Palisaden an der Brücke zur Festung (Bereich 11) betreten können. Sobald die Orks das Dorf betreten, werden sie bis zum Tod kämpfen und nehmen keine Gefangenen. Da die Orks nicht wissen, was sie erwartet, können sich die Charaktere

im Dorf verstecken und ein paar Orks nacheinander ausschalten. Sie können sich auch in die Festung zurückziehen, die von den Orks ignoriert wird.

Verlieren die Orks mehr als die Hälfte ihrer Truppen, ohne einen Stützpunkt im Dorf zu sichern, fliehen die Überlebenden in die umgebenden Hügel. Sobald die Orks besiegt sind, können die Charaktere zu den Tropfenden Höhlen ziehen. Sie sollten nun Stufe 3 erreicht haben. Wissen sie nicht, wohin sich die Dorfbewohner begeben haben, so können Kella Finsterhoffen oder die Wachen ihnen die Richtung weisen.

Seltsame Bettgefährten. Haben sich die Charaktere während des vorherigen Ereignisses mit dem Schwarzen Netzwerk geeinigt und sind die Sieben Schlangen bei der Ankunft der Orks noch anwesend, dann helfen die Zhents der Gruppe, Nachtstein zu verteidigen. Xolkin und Kella sind keine Helden und setzen sich keinen unnötigen Risiken aus, aber sie sind bereit, schnell die Zugbrücke hochzuziehen oder Verteidiger in den Wachtürmen zu platzieren, sofern es nötig ist. Da sie wissen, dass Orks verheerende Nahkämpfer sind, bevorzugen die Zhents den Fernkampf und versuchen, Abstand zu halten.

Elfen zur Stelle! Drohen die Charaktere von Kriegshäuptling Gurrash und seinen blutrünstigen Orks übermannt zu werden, treffen aus dem Norden acht Elfen des Ardeep-Waldes (CG männliche und weibliche **Waldelf-Kundschafter**) ein und leisten Beistand. Der Anführer der Truppe ist ein wagemutiger Elf namens Rond Pfeilheim. Er und die anderen Elfen empfinden weder Zuneigung noch Respekt für die Bewohner von Nachtstein, aber Orks hassen sie noch mehr. Sobald die Orks besiegt sind, ruft Rond: „Gern geschehen!“ und führt die Elfen zurück in den Ardeep-Wald. Die Elfen haben nicht vor, sich mit den Bewohnern von Nachtstein anzulegen, noch sich mit ihnen zu versöhnen, und haben kein Interesse an Belohnungen.

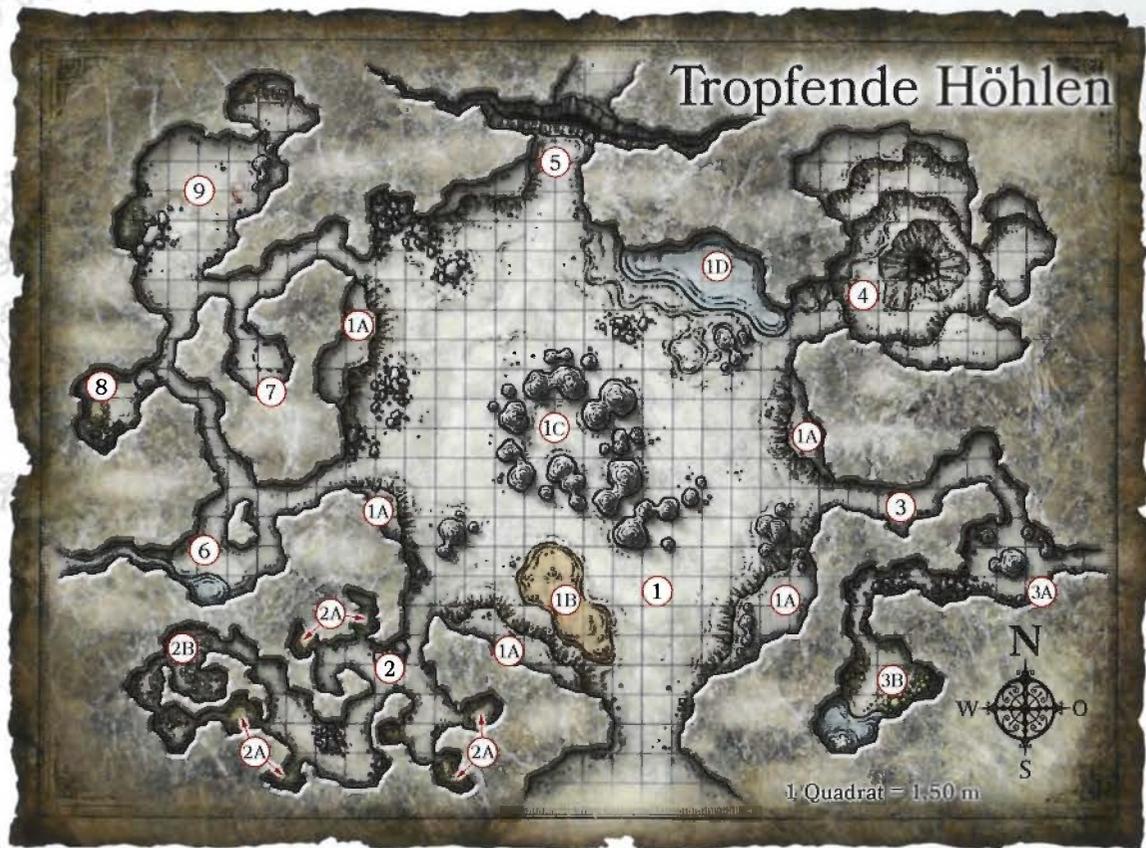
DIE TROPFENDEN HÖHLEN

Die Hügel, die Nachtstein umgeben, sind von Höhlen durchzogen. Die Dorfbewohner verstecken sich nach dem Angriff der Wolkenriesen in den Tropfenden Höhlen, die sich 1,50 km nördlich von Nachtstein befinden. Charaktere, die den Spuren der Dorfbewohner folgen oder denen der Weg beschrieben wurde, entdecken auf der Südseite eines steinigen, mit Kiefern bewachsenen Hügels, einen klaffenden Höhleneingang. Charaktere, die diesen Eingang nutzen, betreten Bereich 1 der Tropfenden Höhlen.

Wenn die Charaktere eine Stunde aufwenden, um den Hügel zu umrunden, finden sie zwei weitere Eingänge. An der Basis des Hügels, auf der Westseite, ist ein schmaler Tunnel, in den ein Bach hineinfließt. Der Tunnel ist 12 m lang und führt in Bereich 6. Auf der Ostseite des Hügels ist ein trockener 30 m langer Tunnel, der mit leichtem Gefälle zu Bereich 3a führt.

Besteigen die Charaktere den Hügel, um nach weiteren Eingängen zu suchen, finden sie einen natürlichen Kamin (ein 1,50 m breiter Schacht), der 15 m herab zu Bereich 7 führt. Im Kaminschacht bieten sich ausreichend Möglichkeiten, sich festzuhalten, und er kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 passiert werden. Benutzen die Charaktere ein Seil oder Kletterausrüstung, ist kein Attributswurf nötig.

Ein Goblinclan, der von den Waldelfen aus dem Ardeep-Wald vertrieben wurde, hat in den Tropfenden Höhlen Zuflucht gesucht. Die Goblins und Oger haben die Flüchtigen aus Nachtstein gefangen genommen und damit begonnen, sie aufzufressen. Gefangene, die von den Goblins noch nicht gefressen wurden, erleiden das gleiche Schicksal, sofern die Abenteurer nicht einschreiten.



KARTE 1.2: TROPFENDEN HÖHLEN

Hark, der Anführer der Goblins, ist eine durchaus vernünftige Kreatur. Sein Selbsterhaltungstrieb überwiegt jegliche angeborene Feindseligkeit gegenüber Feinden und Beute. Charaktere können mit Hark verhandeln, um unnötiges Blutvergießen zu verhindern (siehe Bereich 9) oder sie können Hark und seine Anhänger töten, um die Dorfbewohner zu befreien.

Die Charaktere sollten bis zum Betreten der Tropfenden Höhlen Stufe 3 erreicht haben. Karte 1.2 zeigt den Grundriss der Höhlen. Der folgende Abschnitt beschreibt die Bereiche auf der Karte.

TROPFENDE HÖHLEN: ALLGEMEINE MERKMALE

Die Tropfenden Höhlen sind natürlichen Ursprungs und haben folgende Besonderheiten gemein.

Dunkelheit. In den Tropfenden Höhlen gibt es keine Lichtquellen. Goblins und Orks nutzen ihre Dunkelsicht, um sich zurecht zu finden.

Tropfendes Wasser. Der Name der Höhlen stammt vom Wasser, das von den Stalaktiten in der Haupthöhle (Bereich 1) herabtröpfelt. Das Geräusch des tropfenden Wassers hallt durch die Höhlen, ist aber nicht laut genug, um andere eindeutige Geräusche zu überdecken.

Enge Tunnel. Die Tunnel, die von der Haupthöhle (Bereich 1) wegführen, sind zwischen 2 und 2,50 m hoch und 50 cm bis 1,50 m breit. Oger und andere große Kreaturen können sich hindurch quetschen (siehe „Sich durch einen engen Bereich zwingen“ in Kapitel 9 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)).

Wände. Die Wände sind feucht und glitschig, aber dank einer Vielzahl kleiner Vorsprünge können sie mit einem erfolgreichen Stürkwurf (Athletik) gegen SG 10 erklommen werden.

1. HAUPTHÖHLE

Charaktere, die den Spuren der Dorfbewohner folgen, erreichen einen klaffenden Höhleneingang, 3,50 m breit und 6 m hoch. Hinter dem Eingang schließt sich eine weite Höhle an, mit einem Wald aus Stalagmiten in der Mitte und 3 m hohen Vorsprüngen an den Wänden. Wasser tropft von der mit Stalaktiten behangenen Decke, die sich in Raummitte in einer Höhe von 9 m befindet. Sechs natürliche Tunnel führen von der zentralen Höhle in andere Teile des Höhlenkomplexes. Der Boden ist mit zerbrochenen Speeren, zerschmetterten Schilden und Fledermauskot übersät.

Charaktere, die in die Höhle sehen, können einen männlichen Oger in einem Schlammloch (siehe Bereich 1b) baden sehen. Helden mit Dunkelsicht können außerdem einen oder mehrere Goblins auf den Vorsprüngen (siehe Bereich 1a) wahrnehmen. Tragen die Charaktere eine Lichtquelle oder machen sie eine Menge Lärm, bemerken die Kreaturen in den Bereichen 1a, 1b und 1c sie und greifen an.

1A. VORSPRÜNGE

3 m hohe Vorsprünge aus Stein haben sich an den Wänden der Höhle gebildet. Um sicher einen der Vorsprünge zu erklimmen oder abzusteigen, muss ein erfolgreicher Stürkwurf (Athletik) gegen SG 10 abgelegt werden.

Fünf **Goblins** stehen auf den Vorsprüngen Wache – einer auf jedem Vorsprung, der auf der Karte mit „1a“ markiert ist. Ihre Namen sind Gleek, Lop, Nitch, Pox und Schleimdatscher. Wenn sie Eindringlinge bemerken, schreien sie „Bree-yark!“ und beginnen damit, mit Pfeilen zu schießen. Ihr Warnschrei versetzt den restlichen Höhlenkomplex in Alarmbereitschaft, aber es kommt keine Verstärkung.

1B. HEISSES SCHLAMMLOCH

Ein männlicher Oger namens Nob badet in einem 1,50 m tiefen Loch mit heißem Schlamm in der Nähe des Höhleneingangs. Das Loch wird durch einen natürlichen Vulkanogasabzug auf einer Temperatur von 30° Celsius gehalten. Nob trägt keine Wurfspere, aber er hat seinen Zweihandknüppel bei sich im Schlammloch. Das Loch gilt als schwieriges Gelände.

Nob und seine Partnerin (siehe Bereich 1c) arbeiten für Boss Hark, der sie mithilfe seines überlegenen Intellekts und seiner bössartigen Natur in seinen Dienst gezwungen hat. Nob versucht Feinde mit seinem Zweihandknüppel zu zerquetschen. Wenn seine Feinde fliehen, werden Nob und seine Partnerin sie verfolgen.

1C. STALAGMITENWALD

Eine Gruppe aus Stalagmiten hat sich in der Mitte der Höhle gebildet. Die Stalagmiten sind zwischen 1 und 4,50 m hoch. In der Mitte des „Waldes“ aus Stalagmiten ist ein freier Bereich. Die Oger haben diesen Platz in eine Zuflucht verwandelt, und ein weiblicher Oger namens Thog schläft hier, wenn die Charaktere eintreffen. Sie erwacht durch Kampflärm oder Warnschreie und wirft entweder Wurfspere oder stapft in den Kampf mit ihrem Zweihandknüppel. Eine Durchsichtung der Ogerzuflucht fördert nichts von Wert zutage.

1D. VERSCHMUTZTER TÜMPEL

Ein flacher Tümpel hat sich an der Nordostwand der Höhle gebildet, wo der Boden etwas niedriger ist. Über einen Abfluss plätschert Wasser Richtung Osten in Bereich 4. Das Wasser ist mit giftigen Mineralien versetzt und nicht zum Trinken geeignet.

2. GOBLINBAU

Ein Tunnel, der für die Oger unangenehm eng ist, führt in ein beengtes Netzwerk von Höhlen, wo die schwächsten Mitglieder des Goblinstamms leben. Diese Goblins kauern sich in ihre Zufluchten und vermeiden es, mit bewaffneten Abenteurern zu kämpfen. Werden sie bedroht, fangen sie an zu heulen und betteln um Gnade. Jeder von ihnen hat eine RK von 10, einen Trefferpunkt und keine effektiven Angriffsmöglichkeiten.

2A. SCHLAFHÖHLEN

Sechs dieser Höhlen sind auf der Karte der Tropfenden Höhlen markiert, und jede enthält 1W6 Goblin Nichtkombattanten. Der Boden jeder Höhle ist mit Strohlagern bedeckt, auf denen die Goblins schlafen. Neben ein paar verrosteten Töpfen, seltsamen Werkzeugen und Goblinspielzeugen enthalten die Höhlen nichts von Wert.

2B. HÖHLE DER KNOCHEN

Die Goblins entsorgen hier die Knochen von Kreaturen, die sie verzehren. Der Boden der Höhle ist übersät mit den Knochen von kleinen Tieren (hauptsächlich Fledermäusen) und ein paar unglücklichen Humanoiden, einschließlich der kürzlich gefressenen Dorfbewohner. Eine Durchsichtung dieses Bereichs enthüllt keine Schätze.

3. OST-HÖHLEN

Nach einigen unglücklichen Zusammenstößen mit den Monstern in Bereich 3a meiden die Goblins diesen Tunnel. Die Goblins nennen das Monster den Blob.

3A. DER BLOB

Stalaktiten und Stalagmiten füllen diese 6 m hohe und 4,50 m breite Höhle. In der Mitte erhebt sich ein besonders großer (3 m hoher) Stalagmit, durchsiebt mit 10 cm breiten und 30 cm tiefen natürlichen Löchern, die in einen zentralen Hohlraum führen. In der Nähe der Basis liegen die stark korrodierten Überreste von zwei Krummsäbeln der Goblins.

Ein **Schwarzer Blob** lebt im hohlen Innenraum des Stalagmiten, und die Löcher in der Hülle des Stalagmiten sind weit genug, dass ein Charakter einen Arm, einen Stab oder eine Waffe hineinstecken kann. Der Blob führt einen freien Angriff mit einem Pseudopodium gegen alles aus, was in eines der Löcher gesteckt wird.

Der Blob hat vollständige Deckung, während er im Kern des Stalagmiten kaut. Sofern er nicht gestört wird, bleibt er im Stalagmiten, bis die Charaktere sich zu Bereich 3b begeben, woraufhin er leise herausfließt und ihnen folgt. Sobald die Charaktere in Bereich 3b gefangen sind, greift er an.

Ost-Tunnel. Dieser 1,50 m weite und 2 m hohe Tunnel verläuft mit leichter Steigung nach Osten. Nach 30 m endet er an der Ostseite des Hügels.

3B. WASSERVERSORGUNG

Ein schmaler Wasserfall, der von der 2,50 m hohen Decke herabfließt, speist einen 1,50 m tiefen Tümpel an der Südwestseite der Höhle. Die Goblins kamen für frisches Trinkwasser hierher, aber wurden von ihrer Quelle abgeschnitten, nachdem der Schwarze Blob in Bereich 3a damit anfang, sie zu jagen.

An der Südostwand wachsen zwanzig grüne Pilze auf einem Fleck. Ein Charakter, der die Pilze untersucht und einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 10 ablegt, erfährt, dass sie giftig sind. Jede Kreatur, die einen Pilz isst, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen oder erleidet 1 Giftschaden und ist für eine Stunde vergiftet. Der Effekt ist kumulativ, wenn mehrere Pilze gegessen werden.

4. FLEDERMÄUSE UND GEFANGENE

Ein kurzer Tunnel führt in eine abgesenkte Höhle, durch die das Echo von Flügelschlägen hallt. Das Geräusch kommt von einer natürlichen Grube in der Mitte der Höhle, die mit Fledermauskot gefüllt ist. 3 m hohe Vorsprünge säumen die Grube und bilden erhöhte Nischen im Norden, Süden und Osten. Aneinandergedrückt in den Nischen kauern dreißig Bewohner von Nachtstein. Die Dorfbewohner sind Gefangene der Goblins und Oger und versuchen sich, aus nicht sofort ersichtlichen Gründen, so leise wie möglich zu verhalten.

Direkt unter dieser Höhle ist eine weitere, ähnlich große Höhle mit Tausenden Fledermäusen. Jedes laute Geräusch in einer der beiden Höhlen scheucht sie auf. Wenn das passiert, müssen die Charaktere ihre Initiative auswürfeln. Mit einem Initiativewert von 10 steigen die Fledermäuse aus der Grube auf und flattern, laut schreiend, durch die obere Höhle. Die flatternden Fledermäuse reduzieren die Sichtweite in der oberen Höhle auf 1,50 m. Eine Kreatur erleidet 1 Punkt Stichschaden, wenn sie einen 1,50-Meter-Bereich betritt, welches mit flatternden Fledermäusen gefüllt ist. Würfle mit einem W6 zu Beginn jedes Zugs der Fledermäuse. Bei einem Wurf von 1–5 bleiben die Fledermäuse aufgescheucht. Bei einem Wurf von 6 kehren die Fledermäuse wieder in die untere Höhle zurück und begeben sich wieder zur Ruhe.

Die Grube fällt 6 m durch massiven Felsen ab bis zur Öffnung der unteren Höhle, die weitere 9 m tief ist.

NACHTSTEIN-BEWohner

Boss Hark hat den Dorfbewohnern alle Waffen weggenommen, bevor er sie in diese Höhle gedrängt hat. Die Dorfbewohner haben Todesangst, können aber den Tropfenden Höhlen nicht entkommen, bis die Monster in Bereich 1 besiegt wurden. Alle paar Stunden kommt einer der Oger in die Höhle, schnappt sich einen Gefangenen und trägt ihn fort, um ihn zu fressen (wenn nicht von den Ogern, dann werden die Gefangenen von den Goblins in Bereich 2 oder den Riesenratten in Bereich 9 getötet).

In Abwesenheit eines echten Anführers spricht Morak Ur'gray (RG männlicher Schildzwerg, **Gemeiner**), der Besitzer und Betreiber des Nachtstein-Gasthauses, für die Dorfbewohner. Morak ist ein Optimist und zählt darauf, dass Fürstin Velrosa Nandar kommen und sie befreien wird. Wenn er die Abenteurer sieht, seufzt er vor Erleichterung und nimmt an, sie wären von Fürstin Nandar geschickt worden. (Er wäre am Boden zerstört, falls er erfährt, dass sie den Angriff auf Nachtstein nicht überlebt hat.)

Andere bemerkenswerte Gefangene in der Höhle sind Hiral Mystrum (RG männlicher tethyrianischer Mensch, **Gemeiner**), der feige Dorfpriester von Lathander und sechs unbewaffnete Wachen (RN männliche und weibliche **Wachen** verschiedener Ethnien). Die Wachen wurden von den Goblins und Ogern während der Gefangennahme verletzt und haben jeweils nur 1W6 Trefferpunkte übrig.

Die anderen Gefangenen sind die überlebenden Mitglieder der ansässigen Familien. Alle Erwachsenen sind unverletzte **Gemeine**, und alle Kinder sind Nichtkombattanten. Sie lassen Morak in ihrem Namen sprechen. Die Familien setzen sich wie folgt zusammen:

Familie Agganor. Destiny Agganor (Alter 42) ist Nachtsteins Tiefling-Hebamme. Ihr Sohn, Grin Agganor (Alter 27), arbeitet in den Dorfstallungen, füttert die Pferde und reinigt die Ställe für Fürstin Nandar. Destiny verehrt Asmodeus, aber zwingt niemandem ihren Glauben auf, nicht einmal ihrem Sohn.

Familie Delfryndel. Die Delfryndels sind tethyrianische Menschen. Sie besitzen und betreiben Nachtsteins Windmühle. Die überlebenden Familienmitglieder sind Renarra Delfryndel (Alter 64), ihr jüngster Sohn Zalf (Alter 40), seine Frau Elize (Alter 37), und deren jugendliche Kinder Darson (Alter 17) und Hildy (Alter 14). Kein Familienmitglied starb beim Angriff der Riesen, aber Renarras ältester Sohn, Olaf, wurde von den Goblins getötet und gefressen.

Familie Hulvaarn. Die Hulvaarns sind damaranische Menschen und bauen Kartoffeln und Rüben an. Die überlebenden Familienmitglieder sind Godrick Hulvaarn (Alter 32), seine Frau Prennis (Alter 30), und ihre drei Kinder: Tochter Jehanna (Alter 12) und ihre Zwillingssöhne Ellis und Ghalt (Alter 9). Die Kinder verloren ihren Großvater (Godricks Vater Nestor) beim Angriff der Riesen auf Nachtstein.

Familie Nesper. Die Nespers sind tethyrianische Menschen, die Kürbisse anbauen. Keiner von ihnen starb während des Angriffs der Riesen, aber drei von ihnen wurden von den Goblins und Ogern in den Tropfenden Höhlen getötet. Die übrigen Familienmitglieder sind Yondra (Alter 15) und ihr Bruder Sarvin (Alter 11). Sie haben beide Eltern und eine ältere Schwester namens Sylda verloren.

Familie Osstra. Die Osstras sind tethyrianische Menschen, die Weizen anbauen. Die übrigen Familienmitglieder sind Thelbin Osstra (Alter 52) und sein Ehemann Brynn (Alter 52) sowie ihr gutherziger Neffe

Broland (Alter 23). Brynn verlor seine betagte Mutter und jüngere Schwester (Brolands Mutter) an die Goblins.

Familie Sommerfalke. Die Sommerfalke sind willensstarke Halblinge. Taela Sommerfalke (Alter 28), eine Apothekerin, tröstet ihre vier jungen Kinder, Barley (Alter 10), Midge (Alter 8), Nincy (Alter 6) und Dollop (Alter 3). Taelas Ehemann, Larlow, wurde in Nachtstein getötet, als ein Fels auf ihr Haus fiel.

5. KLUFT

Ein 2,50 m breiter und 6 m tiefer Riss kreuzt einen Tunnel nach Norden. Die Goblins versuchen nicht, den Riss zu überwinden und haben den Tunnel nicht erkundet. Wo der Tunnel hinführt, ist dir überlassen. Er könnte zur Oberfläche führen, in die Höhle eines Monsters oder in den Ardeep-Wald. Willst du vermeiden, dass die Charaktere zu weit wandern, dann beschreibe ihnen, dass der Tunnel nach ein paar hundert Metern eingestürzt ist, wodurch sie umkehren müssen.

6. UNTERIRDISCHER FLUSS

Ein knöcheltiefer Fluss strömt durch einen engen Tunnel in der Westwand und speist einen kleinen Tümpel in der ansonsten leeren Höhle. Das Wasser schmeckt schlecht wegen des hohen Mineralgehalts, aber die Goblins sind dazu gezwungen, davon zu trinken, seit sie von ihrem Trinkwasservorrat abgeschnitten wurden (siehe Bereich 3).

Betreten die Charaktere die Höhlen unentdeckt und suchen hier Zuflucht, dann besteht eine 50%-Chance pro Stunde, dass ein Goblin-Nichtkombattant die Höhle auf der Suche nach einem Schluck Wasser betritt. Der Goblin flieht, wenn er die Eindringlinge erblickt, nach Norden in Bereich 9. Der Goblin hat eine RK von 10, 1 Trefferpunkt und keine effektiven Angriffe.

7. NATÜRLICHER KAMIN

In der 2 m hohen Decke dieser kleinen Nebenhöhle hat sich ein natürlicher Kamin gebildet. Der Kamin ist 1,50 m breit und hat eine Vielzahl kleiner Vorsprünge. Eine Kreatur kann hinauf- oder herabklettern, wenn sie einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 ablegt. Wenn ein Seil oder Kletterausrüstung benutzt wird, ist kein Attributwurf nötig.

Eine skrupellose und ehrgeizige **Goblin**frau namens Snigbat bewacht den Boden des Schachts. Snigbats Aufgabe ist es, nach Eindringlingen Ausschau zu halten und Boss Hark Bericht zu erstatten. Snigbat betrachtet ihre Pflichten als eine Form der Strafe. Wenn sie einen oder mehrere bewaffnete Abenteurer sieht, bietet Sigbat ihnen an, sie zu Boss Hark zu führen, wenn sie im Gegenzug versprechen, Hark zu töten, sodass Snigbat der neue Boss werden kann. Snigbat weiß, wo Hark seinen Schatz versteckt hat (Bereich 8), aber gibt diese Information nicht an die Charaktere weiter, da sie hofft, ihn selbst zu ergattern.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Wenn die Charaktere eine Allianz mit Snigbat schließen und Hark beseitigen, bittet Snigbat sie darum, die Oger in der Haupthöhle zu töten (Bereich 1), da sie keine Kontrolle über sie hat. Sobald Hark und die Oger tot sind, kann Snigbat den Titel Boss annehmen, ohne herausgefordert zu werden. Sobald sie der neue Boss ist, erlaubt sie den Charakteren und den Dorfbewohnern von Nachtstein, die Tropfenden Höhlen unversehrt zu verlassen.

8. HARKS HORT

Ein massiver, runder Stein verschließt den niedrigen, 1,20 m durchmessenden Tunnel. Er sitzt passgenau in der Öffnung und muss in die Höhle gedrückt werden, um die Passage zu öffnen. Um den Stein zu bewegen, muss ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 11 gelingen. Das Geräusch des rollenden Steins ist laut genug, um von den Kreaturen im Bereich 9 gehört zu werden.

Die Höhle hat eine 2,50 m hohe Decke und enthält ein Strohlager (Harks Bett), neben dem eine eingedellte hölzerne Kiste mit einem rostigen Schloss steht. Das Schloss dient nur der Abschreckung und zerfällt, wenn es fest angepackt wird.

SCHATZ

Die Truhe enthält den Schatz, den Boss Hark in seinem kurzen Leben angehäuft hat:

- 12 GM, 55 SM und 87 KM (lose)
- ein passendes Paar von silbernen Salz- und Pfefferstreuern (Wert: 10 GM pro Stück und zusammen 25 GM)
- einen blutverschmierten Lederkoffer mit einem vollständigen Set Diebeswerkzeug (25 GM)
- einen magischen Gegenstand, zufällig bestimmt wird durch Würfeln auf der Tabelle Magische Gegenstände A in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

9. BOSS HARKS HÖHLE

In dieser 6 m hohen Höhle befinden sich Hark, der **Goblin-Boss**, zwei weibliche **Goblins** (Leibwächter) namens Ratcha und Zukluk sowie sieben **Riesenratten** (Harks geliebte Haustiere). Wenn die Charaktere die Höhle betreten, sehen Hark und seine Bodyguards gerade begeistert zu, wie die Ratten an der Leiche eines toten Dorfbewohners (Darthag Ulgar, dem Betreiber des Handelspostens der Löwenschild-Händler) nagen.

Hark hat alle Waffen und Schilde der gefangenen Dorfbewohner eingesammelt und sie in einer Nische im Westen hinter Felsen verstaubt. Charaktere, die das Lager durchsuchen, finden neun Speere, fünf Keulen, zwei Dolche und neun hölzerne Schilde.

HARKS SPEISEKAMMER

Am Nordende der Höhle ist eine kleine Kammer, in der Boss Hark Gefangene hält, bevor er sie an seine Riesenratten verfüttert. Zusammengekauert in der Ecke dieser knapp 2 m hohen Speisekammer sitzt Fürstin Velrosa Nandars verängstigte Kammerzofe Daphne Federstein (RG weiblicher tethyrianischer Mensch, **Gemeiner**). Daphne war im Dorf, als die Wolkenriesen angriffen. Da sie nicht zur Nandar-Festung zurückkehren konnte, floh Daphne mit den anderen Dorfbewohnern in die Tropfenden Höhlen; eine Entscheidung, die sie mittlerweile bereut. Wenn sie erfährt, dass Fürstin Nandar tot ist, wird sie untröstlich sein.

MIT HARK VERHANDELN

Charaktere können versuchen, mit Hark zu verhandeln, anstatt ihn anzugreifen. Er stimmt zu, die übrigen Dorfbewohner freizulassen, wenn die Charaktere eines der folgenden Dinge tun (und die Goblin-Höhle friedlich verlassen):

- Bezahlt ein Lösegeld von 1 GM pro Dorfbewohner. (Der vollständige Betrag ist 31 GM, abzüglich 1 GM für jeden Dorfbewohner, der seit dem Eintreffen der Charaktere in den Höhlen gestorben ist.)
- Gebt Hark ein funktionierendes Vorhängeschloss. Er braucht ein neues Schloss für seine Schatzkiste in Bereich 8.

- Tötet den Blob (siehe Bereich 3). Wenn die Charaktere Hark einen Beweis für den Tod des Schwarzen Blobs bringen, entlässt er alle Dorfbewohner in ihre Obhut.

MORAKS AUFGABE

Charaktere, die die Gefahren der Tropfenden Höhlen überstehen und nach Nachtstein zurückkehren, sollten Stufe 4 erreicht haben.

Sobald er sicher im Dorf angekommen ist, erfasst Morak Ur'gray die Schäden und trifft Vorbereitungen, einen Bericht über den Angriff der Riesen nach Waterdeep zu schicken. Er drängt die Charaktere dazu, eine der drei folgenden Aufgaben zu übernehmen. Sollte Morak in den Tropfenden Höhlen ums Leben gekommen sein, kann ein anderer NSC die Aufgabe erteilen. Wähle die Aufgabe aus, die dir am Besten gefällt. Deine Wahl entscheidet, ob die Charaktere Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber im nächsten Teil des Abenteuers besuchen (siehe Kapitel 2).

Fahre mit dem Abschnitt „Turm von Zephyros“ fort, unabhängig davon, ob die Charaktere Moraks Aufgabe annehmen oder nicht.

AUFGABE IN BRYN SHANDER

Moraks Freundin und Nachbarin, Semile Südbrunnen, wurde während des Angriffs der Riesen getötet. Obwohl sie keine Familie in Nachtstein hatte, sprach Semile oft von ihrem Bruder Markham. Morak weiß, dass Markham der Gesetzeshüter von Bryn Shander ist und bittet die Charaktere darum, ins Eiswindtal zu reisen und die traurige Kunde von Semiles Ableben zu überbringen.

AUFGABE IN GÜLDENFELDE

Die Xelbrins starben, als die Riesen das Dorf bombardierten (siehe „Nachtstein“, Bereich 4h). Morak erinnert sich, dass das ältere Paar einen Sohn namens Miros hat, der in Güldenfelde lebt. Morak bittet die Charaktere darum, Güldenfelde zu besuchen und Miros zu berichten, was vorgefallen war. Falls der Tressym der Xelbrins noch lebt, bittet Morak die Charaktere, ihn sicher zu Miros zu bringen.

AUFGABE IN DREIEBER

Moraks Freund und Nachbar, Darthag Ulgar, wurde von Riesenratten gefressen. Darthag betrieb den Handelsposten der Löwenschild-Händler in Nachtstein, und seine Ex-Frau betreibt einen ähnlichen Handelsposten in Dreieber. Morak bittet die Charaktere, nach Dreieber zu reisen und die traurige Kunde von Darthags Ableben an Alaestra Ulgar zu übermitteln.

DER TURM DES ZEPHYROS

Am Tag, nachdem die Charaktere Moraks Aufgabe angenommen haben, findet ihr erstes Treffen mit einem Riesen statt. Lies den folgenden Kastentext vor oder gib ihn in eigenen Worten wider.

300 Meter über euch schwebend, auf einer wogenden Wolke, erblickt ihr einen gewaltigen Turm. Der Turm muss Hunderte Meter hoch sein, und sein Dach ähnelt dem Spitzhut eines Zaubers. Er kommt immer näher, und ihr könnt sehen, wie die Wolken unterhalb anfangen, sich zu Treppenstufen zu formen, die zu euch herab reichen.

Karte 1.3 stellt den Turm dar. Die Stufen sehen aus, als bestünden sie aus einem festen, wolkenartigen Material. Sie reichen spiralförmig herab und enden kurz über dem Boden. Die Stufen sind für Menschen geeignet und trittsicher. Nachdem sie die Treppen 300 m hoch erklommen haben, stehen die Charaktere vor dem Turmeingang auf einer Wolke, die sich so fest anfühlt wie der Erdboden weit unter ihnen. Betreten die Charaktere das Erdgeschoss des Turms, steigt ein Wolkenriese namens Zephyros (den Zauber *Schweben* nutzend) vom 1. Stock herab, um sie zu begrüßen.

Zephyros ist ein exzentrischer Wolkenriese mit vom Wind zerzausten weißen Haaren, einem durchscheinenden, weißen Gesicht und einer wogenden, lila Robe, die mit goldenen Sternen geschmückt ist. Er stellt für Nachtstein und die Charaktere keine Bedrohung dar.

Als die Ordnung zerbrach, hat Zephyros den Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen* angewandt, um einen Weg zu finden, die Dinge wieder zu richten. Fehlschläge haben ihn mehrfach in den Irrsinn getrieben. Er hat sich vom Wahnsinn erholt, doch hat es ihn noch exzentrischer gemacht. Seine magischen Untersuchungen haben ihn nach Nachtstein geführt. Er hat nichts mit dem Angriff der Wolkenriesen auf die Siedlung zu tun und ist entsetzt über den Schaden, den seine Mitriesen angerichtet haben.

Zephyros schätzt „kleinere Wesen“ wesentlich höher als die meisten Riesen. Wenn die Charaktere sich ihm vorstellen, zeigt sich ein breites Lächeln auf seinem Gesicht, da ihm bewusst wird, dass sie diejenigen sind, deren Ankunft ihm die mysteriösen Wesen der Ebenen prophezeit haben. Überzeugt davon, dass die Charaktere die Ordnung wiederherstellen können, bietet er ihnen an, sie an ein beliebiges Ziel im Norden zu transportieren. Er wird sich darüber hinaus nicht einmischen. Die Wesen der Ebenen, mit denen er durch den *Kontakt zu anderen Ebenen* gesprochen hat, warnten ihn davor, sich direkter in die Ereignisse einzumischen. Das Ziel der Gruppe sollte mit Moraks Aufgabe übereinstimmen. Nachdem er die Charaktere sicher an ihr Ziel gebracht hat, reisen Zephyros und sein Turm zu den Mondschein-Inseln.

Sollten die Charaktere ihn darum bitten, an einen anderen Ort als Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber zu reisen, dann ist Zephyros etwas verdattert und bringt sie aus Versehen zu einem der drei Orte.

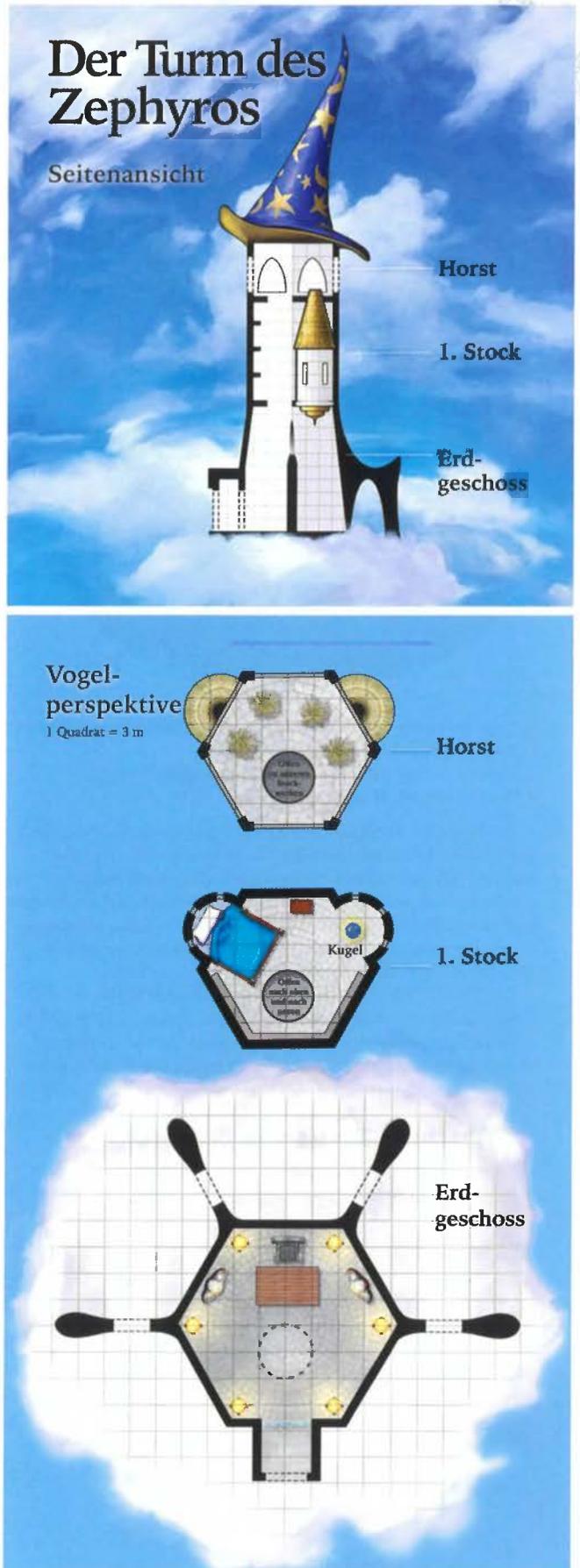
Zephyros ist ein **Wolkenriese** mit den folgenden Änderungen:

- Zephyros ist neutral gut.
- Er hat einen Intelligenzwert von 18 (+4), und sein Zauberwirken ist unten beschrieben.
- Er trägt einen *Zauberstecken des Magi* in Riesengröße anstelle eines Morgensterns. Als eine Aktion kann er zwei Nahkampfangriffe mit dem Stab ausführen. Jeder Angriff hat einen Bonus +15 auf den Angriffswurf und verursacht 20 (3W6 + 10) Wuchtschaden bei einem Treffer oder 23 (3W8 + 10) Wuchtschaden, wenn er zweihändig geführt wird. Der Schaden ist magisch.
- Er hat einen Herausforderungsgrad von 13 (10.000 EP).

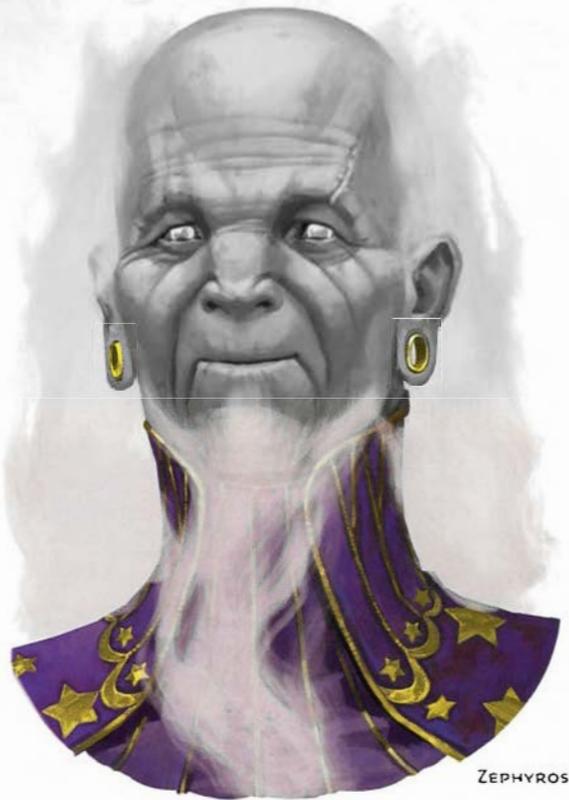
Zauberwirken. Zephyros ist ein Zauberwirker der Stufe 12. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 17, +11 Angriffswurf für Zauber). Er hat die folgenden vorbereiteten Magierzauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Botschaft*, *Kältestrahler*, *Schockgriff*, *Taschenspielerei*

1. Grad (4 Plätze): *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern*, *Schild*, *Sprachen verstehen*
2. Grad (3 Plätze): *Krone des Wahnsinns*, *Schweben*, *Windstoß*
3. Grad (3 Plätze): *Schutz vor Energie*, *Unauffindbarkeit*, *Zungen*



KARTE 1.3: TURM DES ZEPHYROS



- 4. Grad (3 Plätze): *Mächtige Unsichtbarkeit, Otilukes unverwüsthche Sphäre, Schwache Elementare beschwören*
- 5. Grad (2 Plätze): *Kältekegel, Kontakt zu anderen Ebenen*
- 6. Grad (1 Plätze): *Masseneinflüsterung*

Im Turm des Zephyros gibt es keine passende Unterkünfte für kleinere Besucher, aber der Wolkenriese erlaubt es der Gruppe, sich im 1. Stock einzurichten. Allerdings schärft er ihnen ein, sich nur auf dieser Etage zu bewegen und auf keinen Fall den 2. Stock oder den Horst zu betreten. Zephyros steuert den Turm mithilfe einer *Navigationskugel* (siehe Anhang B), die sich im 2. Stock befindet.

Die Tabelle Reisezeit des Turms von Zephyros gibt an, wie lange die Reise von Nachtstein bis Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber dauert. Gleichgültig, wohin sie sich bewegen, wird mindestens eine Begegnung unterwegs stattfinden (siehe „Unfreundliche Himmel“ für weitere Einzelheiten).

REISEZEIT DES TURMS VON ZEPHYROS

Ziel	Reisezeit
Bryn Shander	624 Stunden (26 Tage)
Güldenfelde	72 Stunden (3 Tage)
Dreieber	275 Stunden (11 ½ Tage)

ERDGESCHOSS

Der Turm ruht auf einer Wolke, die sich fest anfühlt. Ein offener Torbogen führt in eine leere Vorhalle, an deren Ende ein dünner, durchsichtig-blauer Vorhang hängt, der in der Brise weht. Hinter dem Vorhang liegt eine 30 m hohe, sechs-

eckige Kammer, die einen hölzernen Tisch und Steinstühle in Riesengröße enthält. Von der Decke baumeln an eisernen Ketten sechs Kristallkugeln, die mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt wurden. Die leuchtenden Kugeln füllen den Raum mit hellem Licht aus.

Der 1. Stock kann durch ein 6 m breites Loch in der hohen Decke erblickt werden.

1. STOCK

Dieses Stockwerk des Turms hat eine 25 m hohe Decke und große, schmale Fenster aus kleinen Bleiglasscheiben. An Möbeln gibt es ein Bett in Riesengröße und eine enorme Holzkiste, die mit dem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt ist. Steinernen Regale ragen in 6, 12 und 18 m Höhe aus der Wand und tragen Zephyros umfangreiche Sammlung von Schriften. (siehe „Schatz“).

3 m über dem Boden schwebt eine *Navigationskugel* (siehe Anhang B), die Zephyros benutzt, um den Turm zu steuern.

Zephyros benutzt Magie, um sich zwischen den Stockwerken zu bewegen. Ein 6 m tiefes Loch in der Zwischendecke führt zum Erdgeschoss, dessen Boden 30 m tiefer liegt. Ein ähnliches Loch in der Decke führt zum Horst.

SCHATZ

Die Holztruhe ist etwa 10 m lang, 1,50 m breit und 1,50 m hoch. Sie enthält mehrere Roben in Riesengröße, ein Paar Sandalen im selben Stil, einen riesigen Kamm aus Elektrum, der mit Mondsteinen besetzt ist (750 GM, 25 Pfund schwer) und Zephyros' Zauberbuch. Es enthält alle Zauber, die Zephyros vorbereitet hat und außerdem *Arkane Auge, Dauerhafte Flamme, Erinnerung verändern, Feuerschild, Hypnotisches Muster, Magierrüstung, Nebelschritt, Spiegelbilder, Verlangsamung und Zerbersten*.

Zephyros' Bibliothek enthält mehr als fünfhundert Forschungsschriften, die er selbst verfasst hat. In den vergangenen 50 Jahren ist Zephyros zwischen den Mondschein-Inseln herumgereist und hat ihre vielen Wunder, magisch oder nicht, katalogisiert. Jedes Buch wiegt 100 Pfund, enthält die Aufzeichnungen eines Monats und ist mehr als 250 GM wert.

HORST

Das höchste Stockwerk des Turms hat offene Torbogen in den Wänden. Vier **Greifen** haben ihr Nest in diesem Horst gebaut, und Zephyros behandelt sie wie Katzen. Zu jeder Zeit sind 1W4 Greifen anwesend. Abwesende Greifen sind auf der Jagd und kehren nach 1W4 Stunden zurück. Anwesende Greifen gehen zum Angriff über, wenn sie oder ihre Nester gestört werden. Die Greifennester enthalten keine Schätze.

UNFREUNDLICHE HIMMEL

Eine oder beide der folgenden Begegnungen können stattfinden, während die Charaktere mit Zephyros reisen. Reisen die Charaktere allein, ohne die Hilfe des Wolkenriesen, dann überspringe diesen Abschnitt und nutze die Tabelle Zufällige Wildnisbegegnungen in Kapitel 3, um eine Begegnung am Boden zu entwerfen.

TAG 3: DER HEULENDE HASS

Am dritten Tag der Reise treffen Boten eines bösen Elementarkults namens Heulender Hass in Zephyros' Turm ein. Sie hoffen, einen Wolkenriesen zu finden, dessen Ziele mit denen von Yan-C-Bin, dem Prinzen der Bösen Luft, übereinstimmen.

Die Kultisten reiten auf Riesengeiern. Wenn sie den Turm des Wolkenriesen sehen, untersuchen sie ihn. Sie landen außerhalb des Turmeingangs am Erdgeschoss. Zephyros schläft im 1. Stock und bemerkt die Besucher nur, wenn die Charaktere ihn aufwecken oder ein Kampf ausbricht.

Am dritten Tag eurer Reise bemerkt ihr neun sehr dünne, leicht gepanzerte Menschen, die auf Riesengeiern reiten. Sie landen auf der Wolke und steigen ab. Alle Reiter tragen Stahlhelme, die ihre Augen verbergen und stilisierten Vogelköpfen ähneln. Einer von ihnen trägt eine Umhängetasche, die mit einem lächelnden Gesicht verziert ist.

Die Besucher umfassen zwei **Kultfanatiker** (NB männliche, illuskanische Menschen) und sieben **Kultisten** (NB männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien). Die Kultisten versuchen den Turm zu betreten, während ihre neun **Riesengeier** draußen bleiben. Die Geier erlauben nur einem Mitglied des Kultes, sie zu reiten und greifen jeden anderen an, der auf 1,50 m an sie herantritt. Ein Charakter, der die Kleidung eines Kultisten anlegt, kann mit einem erfolgreichen Charismawurf (Mit Tieren umgehen) gegen SG 12 einen Geier täuschen und ihn dazu bringen, ihn oder sie reiten zu lassen. Misslingt der Wurf, greift der Riesengeier an.

Die Kultfanatiker heißen Amarath und N'von. Sie sprechen im Namen der Gruppe und behaupten, auch für Yan-C-Bin zu sprechen. Amarath und N'von haben den Wunsch, mit einem Wolkenriesen zu sprechen und haben kein Interesse, sich mit jemand anderem zu befassen. Wenn sich die Charaktere ihnen in den Weg stellen, ignorieren die Kultisten sie und rufen nach dem Herrn des Turms. Wenn die Charaktere zu aufdringlich oder aggressiv werden, greifen die Kultisten an.

Amarath trägt eine magische Tasche (siehe „Schatz“) mit einem **Unsichtbaren Pirscher** darin. In seinem ersten Zug im Kampf lässt er den Unsichtbaren Pirscher frei und befiehlt ihm, die Feinde des Kultes anzugreifen.



KULTIST DES HEULENDE
HASSES UND RIESENGEIER

SCHATZ

Amaraths „lächelnde Tasche“ ist in Wahrheit ein *Nimmervoller Beutel*. Der Beutel ist leer, sobald der Unsichtbare Pirscher ihn verlässt.

N'von trägt einen Beutel mit 10 Prisen Feenstaub. Er bietet den Beutel Zephyros als Geschenk an (siehe „Entwicklung der Handlung“).

Eine Prise Feenstaub kann die Magiekomponenten jeder Verzauberung des 3. Grads oder niedriger ersetzen. Der Feenstaub hat auch andere magische Effekte. Wird eine Prise Feenstaub auf eine Kreatur gestäubt, dann würfle mit einem W100 und ermittle den Effekt anhand der Tabelle Feenstaub.

FEENSTAUB

W100 Magischer Effekt

01–70	Die bestäubte Kreatur erhält eine Flugbewegungsrate von 18 m für 10 Minuten.
71–80	Die bestäubte Kreatur muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen oder wird für 1 Minute bewusstlos. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder als Aktion geschüttelt oder geohrfeigt wird.
81–90	Die bestäubte Kreatur muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen oder wird vom Effekt eines <i>Verwirrung</i> -Zaubers betroffen.
91–00	Die bestäubte Kreatur wird für eine Stunde unsichtbar. Jegliche Ausrüstung und Gegenstände, die sie trägt oder bei sich hat, sind ebenso unsichtbar, solange sie in ihrem Besitz sind. Der Effekt endet, wenn sie angreift, Schaden verursacht oder zaubert.

WEITERENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Wenn ein Kampf zwischen den Charakteren und den Kultisten ausbricht, wird Zephyros (wie exzentrische Magier nun einmal sind) aus sicherer Entfernung zusehen. Nur wenn die Charaktere zu unterliegen drohen, spricht der Wolkenriese den Zauber *Masseneinflüsterung* und befiehlt den Kultisten sowie dem Unsichtbaren Pirscher zu verschwinden und nie mehr wieder zu kommen.

Wenn die Charaktere den Kultisten erlauben, mit Zephyros zu sprechen, bieten sie ihm den Beutel Feenstaub als Geschenk und drängen ihn, Yan-C-Bin dabei zu helfen „die Welt in ihren ertümlichen Zustand wie er am Anbeginn der Zeit herrschte“ zu versetzen. Die Kultisten wissen selbst nicht, wie dieses Ziel erreicht werden soll, sind aber grundsätzlich nur an einem Ja oder Nein des Riesen interessiert.

Zephyros akzeptiert jeden Ratschlag, den die Charaktere ihm geben. Sofern die Charaktere ihm nicht raten, die Kultisten wegzuschicken, akzeptiert Zephyros das Geschenk der Kultisten und erlaubt ihnen, so lange im Turm zu bleiben, bis er das Angebot überdacht hat. Dann zieht er sich in den 1. Stock zurück und spricht den Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen*, um die bestmögliche Entscheidung treffen zu können. Sollte ihm der Intelligenzrettungswurf des Zaubers misslingen, ist er katatonisch, bis er eine lange Rast abgeschlossen hat. Ist der Rettungswurf erfolgreich, bestimmt er mit Hilfe des Zaubers, dass die Interessen der Kultisten den seinen widersprechen, und er bittet sie höflich zu gehen. Missmutig geben die Kultisten seiner Bitte nach und ziehen sich zurück, jedoch nicht bevor Amarath den Wolkenriesenmagier für seine „dumme und kurzsichtige Entscheidung“ schmäht.

Nach seiner Begegnung mit den Kultisten fühlt sich Zephyros unwohl dabei, ihr Geschenk zu behalten und gibt den Beutel mit Feenstaub den Charakteren, da sie seiner Ansicht nach eher Verwendung dafür haben als er.

TAG 10: OPERATION „KUGELSCHLAG“

Diese Begegnung findet am zehnten Tag der Reise statt und auch nur, wenn die Gruppe nach Bryn Shander oder Dreieber reist. Die Übermacht der Riesenaktivitäten im Norden setzt die Mitglieder des Rats der Grafen unter großen Druck. Ihre Agenten sammeln Informationen, während sie Schritte unternehmen, um den Vormarsch der Riesen einzudämmen.

Jeder Charakter, der außerhalb von Zephyros' Turm Wache steht oder den Himmel vom Horst aus betrachtet, kann die heranrückende Gefahr wahrnehmen, wenn sein oder ihr passiver Weisheitswert (Wahrnehmung) 15 oder höher ist.

Ein riesiger Silberdrache gleitet durch die Wolken und nähert sich schnell. Als er sich nähert, seht ihr, dass er gepanzerte Zwerge in seinen Klauen trägt.

Ein männlicher **Ausgewachsener Silberdrache** namens Clarion schuldet Königin Dagnabbit von Mithral-Halle einen Gefallen und transportiert auf ihren Wunsch ein Einsatzkommando des Rats der Grafen zu Zephyros' Turm. Der Drache trägt drei Schildzwerge in jeder Vorderklaue. Die Zwerge haben den Befehl, jede Wolkenriesenfestung auszuschalten und haben vor, die *Navigationskugel* des Turms zu lokalisieren und zu zerstören. Weder sie noch der Drache wissen, dass Zephyros keine Gefahr für die Siedlungen des Nordens darstellt, aber es ist ihnen auch gleichgültig. Sie haben Befehle von ihrer Königin und eine Mission zu erfüllen; und bei Moradins Bart – es wird ihnen gelingen!

Charaktere, die den Silberdrachen sehen, haben 1 Minute Zeit, sich auf seine Ankunft vorzubereiten. Andernfalls schrecken die Turmbewohner beim Geräusch der schlagenden Flügel des Drachens auf, wenn dieser auf der Wolke außerhalb des Turmes landet. Sobald er die Zwerge abgesetzt hat, steigt Clarion wieder auf, verjagt die Greifen aus dem Hort und wartet dort, bis die Zwerge ihren Auftrag erfüllt haben.

Die Namen der Schildzwerge sind Daina Ungart, Ildehar Eisenfaust, Hewen Horn, Voldrik Feuerhammer, Griswelda Torunn, und Naalt Splitterschild. Sie haben die Werte von **Veteranen**, mit den folgenden Änderungen:

- Die Zwerge sind rechtschaffen gut.
- Ihre Bewegungsrate ist 7,50 m.
- Sie haben Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m.
- Sie sprechen Gemeinsprache und Zwergisch.
- Sie sind im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und haben Resistenz gegen Giftschaden.
- Sie tragen Streitäxte statt Langschwertern und Beile statt Kurzschwertern (Die Beile verursachen Hiebschaden statt Stichschaden).
- Jeder trägt einen *Trank der gasförmigen Gestalt*.

Die Zwerge stürzen ihren *Trank der gasförmigen Gestalt* herunter, sobald sie landen und machen sich auf den Weg in den Turm, um die *Navigationskugel* zu finden. Sie merken, dass die Kugel nicht im Erdgeschoss ist und fliegen hoch zum 1. Stock. Sobald sie die Kugel sehen, nehmen die Zwerge wieder ihre wahre Gestalt an und attackieren sie. Zephyros versucht sein Bestes, die Kugel zu beschützen, ohne die Zwerge zu verletzen. Dazu verwendet er Zauber wie *Person bezaubern*, *Otilukes Unverwüstliche Sphäre* und *Masseneinflüsterung*, um sie einzufangen oder abzulenken. Während-

dessen beobachtet der Drache den Kampf vom Horst aus und versucht den Wolkenriesen mit seinem lähmenden Atem zu neutralisieren.

Der Drache und die Zwerge vermeiden den bewaffneten Konflikt mit den Charakteren. Wenn die Charaktere einen oder mehrere Zwerge töten oder den Drachen verletzen, werden sie als Mitverschwörer der Riesen beschuldigt, die den Niedergang der Zwerge im Norden erreichen wollen. Die Einsatzmannschaft wendet sich der Gruppe zu und versucht, sie auszuschalten, aber nicht zu töten.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Ein Charakter kann versuchen, den Drachen und die Zwerge davon zu überzeugen, den Angriff zu beenden, da Zephyros keine Gefahr darstellt. Wenn die Spieler ihre Rolle gut spielen und gute Argumente vorbringen, dann erlaube ihnen eine Aktion zu verwenden, um einen Charismawurf (*Überzeugen*) gegen SG 15 abzulegen. Sie führen den Wurf mit Vorteil aus, wenn der Charakter ein Mitglied des Rats der Grafen ist und mit Nachteil, wenn ein oder mehrere Mitglieder der Einsatzmannschaft tot sind. Schlägt der Wurf fehl, sagen die Zwerge, dass sie „kein Risiko eingehen können“ und fahren mit ihrem Plan fort. Die Charaktere können es jedoch wieder versuchen. Gelingt der Wurf, dann beenden Drache und Zwerge den Angriff.

Haben die Zwerge die *Navigationskugel* zerstört, steckt der Turm fest, bis Zephyros einen Ersatz hergestellt hat (was Monate dauern kann). Damit die Charaktere nicht mit ihm stranden, hilft er ihnen, zur Oberfläche zurückzukehren, gibt ihnen die richtige Richtung zum Ziel vor und verabschiedet sich, bevor er in seinen Turm zurückkehrt und seine Möglichkeiten überdenkt.

Wird die Einsatzmannschaft aufgehalten oder beendet den Angriff, bitten sie Clarion darum, sie zurück zu Mithral-Halle zu bringen. Wurden die Zwerge getötet, kehrt Clarion allein zu Mithral-Halle zurück. Sobald die Einsatzmannschaft des Rats der Grafen weg ist, dankt Zephyros den Charakteren, die ihm geholfen haben, den Turm zu verteidigen, murmelt etwas über Drachen und geht seinem Tagesgeschäft nach, als sei nichts passiert.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Charaktere steigen in diesem Kapitel auf, wenn sie die folgenden Ziele erreichen:

- Charaktere, die Nachtstein erkunden und die Goblins im Dorf besiegen, steigen auf Stufe 2 auf.
- Charaktere, die sich mit den Zhenarim-Agenten befassen und die Belagerung durch die Orks überleben (mit oder ohne Unterstützung der Elfen des Ardeep-Waldes), steigen auf Stufe 3 auf.
- Charaktere, die die Gefahren der Tropfenden Höhlen überleben, steigen auf Stufe 4 auf, unabhängig davon, wie viele Dorfbewohner sie retten.
- Charaktere steigen auf Stufe 5 auf, nachdem sie den Kultisten und der Einsatzmannschaft des Rats der Grafen begegnet sind.

Die Charaktere sollten Stufe 5 erreicht haben, bevor sie Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber erreichen, wie in Kapitel 2 beschrieben.



KAPITEL 2: GERÜCHTE

EINE SIEDLUNG IM NORDEN WIRD VON Riesen angegriffen. Du entscheidest, welchen Ort du verwenden willst: die von Mauern umgebene Stadt Bryn Shander im kalten Herzen des Eiswindtals, Güldenfelde, eine befestigte Bauernsiedlung und Abtei nordöstlich von Waterdeep, oder Dreieber, eine Grenzstadt und Karawanen-Raststätte im Dessarintal. Dieses Kapitel enthält eine Karte und eine detaillierte Übersicht jeder Siedlung. Die angreifenden Riesen haben ein bestimmtes Ziel. Wenn es den Charakteren gelingt, den jeweiligen Standort gegen den Angriff der Riesen zu verteidigen und die Angreifer zu besiegen oder zu vertreiben, werden die Charaktere mit Aufgaben belohnt, die sie tiefer in das Abenteuer führen. Sei gewarnt: Diese Begegnungen sollen die Führungskraft und taktischen Fähigkeiten der Gruppe auf die Probe stellen. Charaktere, die keine Vorsicht walten lassen, werden wahrscheinlich sterben.

BESONDERE NSC

In diesem Kapitel steuert jeder Spieler nicht nur einen Spielercharakter, sondern auch einen NSC, dessen Leben mit der zu verteidigenden Siedlung verknüpft ist. Sobald du dich entschieden hast, wo das Abenteuer beginnt, kopierst du die Charakterbögen der sechs NSC, die zu deinem ausgewählten Ort gehören, für die Spieler. Diese NSC findest du in Anhang D. Die persönlichen Eigenschaften (eine Bindung, ein Ideal und ein Makel) und die Werte jedes NSC sind dort kurz beschrieben. Sobald der Angriff der Riesen beginnt, gibst du jedem Spieler einen NSC und teilst ihnen mit, wo sich ihr NSC am Beginn der Begegnung

befindet, wie in der Beschreibung erläutert. Besteht deine Gruppe aus mehr als sechs Spielern, werden ein oder mehrere Spieler keinen NSC erhalten, und das ist so in Ordnung. (Lass die Spieler entscheiden, wer einen NSC bekommt und wer nicht.) Sind weniger als sechs Spieler in der Gruppe, dann gib jedem einen NSC und lege die restlichen NSC beiseite. Diese übrigen NSC nehmen nicht am Kampf teil.

Lies den folgenden, erklärenden Text vor, nachdem du die NSC verteilt hast:

Zusätzlich zu deinem Charakter hat jeder von euch einen besonderen Nichtspielercharakter erhalten, der mit dem Ort des Abenteuers verbunden ist. Nehmt euch einen Moment, um euch die Eigenschaften und Werte eures NSC durchzusehen. Eines eurer Ziele in diesem Teil des Abenteuers ist es, euren jeweiligen NSC am Leben zu erhalten. Für jeden NSC, der überlebt, erhält eure Gruppe eine besondere Aufgabe, die eine Belohnung verspricht, sobald sie erledigt ist. Die Details dieser besonderen Aufgaben werden erst am Ende dieses Teils des Abenteuers aufgedeckt.

Die von Spielern gelenkten NSC sind mit Absicht einfacher zu spielen als die eigenen Charaktere der Spieler und füllen den Ort mit Leben. Die Spieler werden eher bereit sein, den Ort zu beschützen, wenn sie wissen, dass die Einwohner mehr sind, als gesichtslose Figuren mit Trefferpunkten. Die NSC haben den Wunsch, die Verteidigung der Siedlung zu unterstützen, aber Spieler könnten stattdessen

versuchen, sie von Gefahren fernzuhalten. Jeder NSC hat ein Ideal, eine Bindung und einen Makel. Obwohl du die Spieler dazu ermutigen solltest, diese Eigenschaften auszuspielen, können die Spieler die NSC so handhaben, wie sie es möchten.

Gehe davon aus, dass, statt die Spieler für einen speziellen NSC Initiative würfeln zu lassen, der NSC den gleichen Initiativwert wie der Spielercharakter hat, und er direkt nach dem Zug des Charakters an der Reihe ist. Muss sich ein Gegner entscheiden, ob er einen Spielercharakter oder einen NSC angreift, dann greift er den NSC an, es sei denn, er hätte einen anderen guten Grund.

Nimm am Ende des Kampfes, gleichgültig wie er ausgegangen ist, die NSC wieder an dich. Jeder NSC, der überlebt, gibt die Charaktere die korrespondierende, besondere Aufgabe. Eine besondere Aufgabe wird auch dann gegeben, wenn der NSC nicht am Kampf teilgenommen hat. Diese besonderen Aufgaben sollten den Spielern nicht enthüllt werden, bis du bereit bist, mit dem nächsten Teil des Abenteuers fortzufahren. Sobald sich der Staub gelegt hat, treten die überlebenden NSC an die Spieler heran und tragen ihre Aufgabe vor (nicht unbedingt alle auf einmal). Die Charaktere sind nicht dazu verpflichtet, eine Aufgabe anzunehmen und zu erfüllen, jedoch winkt dafür in der Regel eine Art Belohnung.

Die Abenteurer erhalten keine Aufgabe (oder Belohnung für die Erfüllung), die mit einem NSC zusammenhängt, der gestorben und nicht mit einem *Wiederbeleben*-Zauber oder anderen Mitteln zurück ins Leben gebracht wurde.

Leitest du ein Abenteuer für unerfahrene Spieler, kannst du einen oder mehrere der speziellen NSC selbst spielen und sie dazu nutzen, die Spielercharaktere zu unterstützen oder zu beraten, anstatt die Spieler die NSC, zusätzlich zu ihren eigenen Charakteren steuern zu lassen. Überleben die NSC den Kampf, dann gib der Gruppe pro Charakter eine besondere Aufgabe.

BRYN SHANDER

Bryn Shander ist die größte der zehn Siedlungen, die allgemein als Zehnstädte bekannt sind. Sie befindet sich im frostigen Herzen des Eiswindtals. Hier kommen Karawanen aus dem Süden mit Händlern aus dem Eiswindtal zusammen, um Waren und Gerüchte zu tauschen. Fischer, Pelzjäger, Kürschner und Söldner treiben sich in den Schenken der Stadt herum, und unwirsche Zwerge, Reisende mit vor Staunen weit aufgerissenen Augen und herumschleichende Tunichtgute füllen die Straßen. Händler aus dem Süden handeln mit Farbstoffen, Hartholz, getrockneten Kräutern und Gewürzen, Stoffen, Früchten, Weinen und anderen Gütern im Austausch für Schnitzereien und andere Gegenstände, die aus den Knochen der Dickschädelforelle gefertigt wurden, die die Flüsse und Seen der Region bevölkern.

Die Stadt erhebt sich auf einem Hügel südlich eines bedeutenden Wahrzeichens des Eiswindtals, dem Berg, der als Kelvins Steinhügel, bekannt ist. Von ihrer luftigen Position aus hat die Stadt Bryn Shander einen imposanten Ausblick über die umgebende Tundra. Eine angreifende Macht muss die kargen Hügelflanken, unter Beschuss durch Bogenschützen, erklimmen, bevor sie die äußere Mauer angreifen kann. Die kreisförmige Mauer, die Bryn Shander umgibt, erhebt sich 9 m hoch und besteht aus passgenau gemauerten Steinblöcken. Verteidiger können auf einem hölzernen Steg stehen, der sich von Innen an die Mauer schmiegt. Verteilt entlang der Mauer stehen steinerne Wachtürme, in denen Wachen während

Schneestürmen Zuflucht suchen sowie ihre Hände und Füße an eisernen Öfen aufwärmen können.

Die Gebäude Bryn Shanders sind einfache Holzkonstrukte mit spitzen Dächern, die Schnee daran hindern, sich anzuhäufen. Weiße Wolken steigen Tag und Nacht von Steinkaminen und Löchern in Dächern auf.

Jede Gemeinde der Zehnstädte hat einen gewählten Vorgesprecher, der die Bewohner anführt, und ihre Interessen repräsentiert. Die aktuelle Vorgesprecherin ist Duversa Shane. Sie hat Markham Südbrunnen zu ihrem Gesetzeshüter ernannt und ihm die Verantwortung über die Ausbildung der Ortsmiliz und der Wahrung des Friedens übertragen.

ORTE IN BRYN SHANDER

Die folgenden Orte sind auf der Karte 2.1 dargestellt.

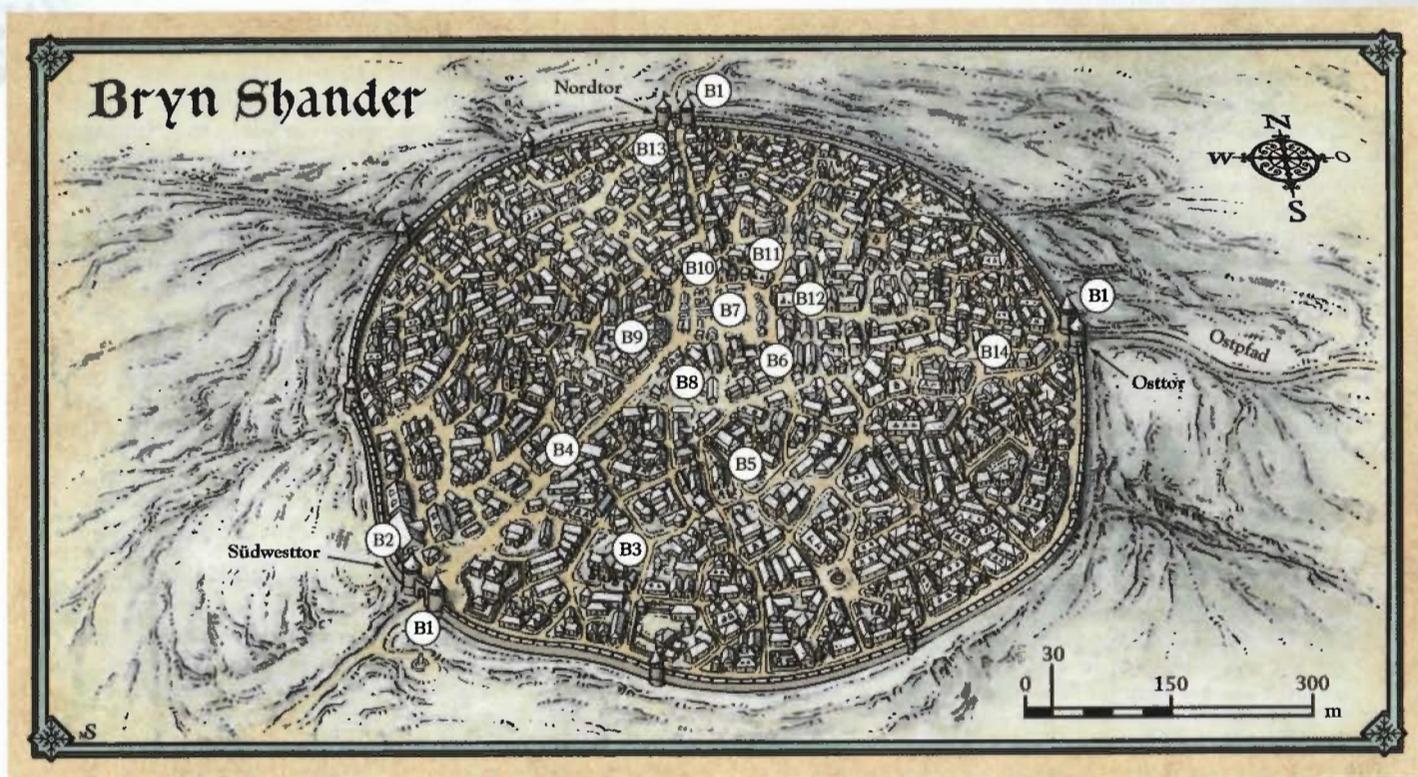
BI. AUSSENTORE

Die Stadt hat drei 4,50 m hohe, an Angeln aufgehängte Holztore, die die Namen Nordtor, Osttor und Südwesttor tragen. Diese Tore können von Innen mit schweren, eisenverstärkten Hartholzbalken verbarrikadiert werden. Versperrte Tore haben RK 15, 200 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 10 und sind immun gegen psychischen und Giftschaden. Ein verbarrikadiertes Tor aufzuzwingen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 28.

Zwei 9 m hohe, zylindrische Steintürme flankieren jedes Tor und wachen über die Pfade, die in die Stadt führen. Der Pfad vom Nordtor führt zum 3 km entfernten Dorf Targos, welches an den gefrorenen Ufern eines Sees namens Maer Dualdon liegt. Der Pfad nach Osten, Ostweg genannt, erstreckt sich zur knapp 20 km entfernten Stadt Osthafen an den Ufern von Lac Dinneshere. Die Südwestroute, auch bekannt als Karawanenpfad, wird dort, wo sie durch die Gratberge führt, Zehnpfad genannt. Dieser Pfad ist der sicherste Weg in die Länder südlich der Berge, aber ist im Winter nahezu unmöglich zu passieren.

Unter normalen Umständen stehen die Tore von Bryn Shander offen, und die Wachen, die in den Torhäusern stationiert sind, sprechen oder interagieren nicht mit den Leuten, die kommen und gehen. Wenn Bryn Shander jedoch bedroht wird, schließen die Wachen die Tore und weigern sich, sie zu öffnen, bis sie vom Gesetzeshüter oder dem Vorgesprecher dazu aufgefordert werden. An jedem Tor sind jederzeit vier Wachen. Weitere acht Wachen patrouillieren zwischen den steinernen Wachtürmen entlang der Mauer. Die meisten Wachen sind Menschen mit ein paar Schildzwerge, Halborks und anderen Rassen dazwischen.

Eine Hilfhüterin namens **Augrek Hellhelm** (siehe Anhang D) bewacht häufig das Südwesttor. Es erfreut sie, wenn sie Besucher, die zum ersten Mal in die Stadt kommen, begrüßen kann. In der Tat hat sie eine Ansprache einstudiert, die die anderen Wachen mit den Augen rollen lässt: „Grüße, Reisende! Haltet Eure Griffel und sonstigen Extremitäten bei Euch, auf das Auril sie nicht abbeiße! Benehmt Euch, und ihr werdet hier herzlich willkommen sein! Waren zum Verkauf dabei? Der Markt ist vor Eurer Nase. Verlangt es Euch nach einem warmen Getränk? Lasst mich Euch ein Schlückchen von Feuerbarts Feuerbrandy empfehlen, erhältlich nur bei Kelvins Trost zu Eurer Rechten, wenn Ihr den Markplatz betretet!“ (Sollten die Charaktere an einem anderen Tor ankommen, kannst du Augrek an dieses Tor verlegen.)



KARTE 2.1: BRYN SHANDER

B2. STALLUNGEN

Diese Stallungen sind an die Außenmauer angebaut. Jedes Pferd, Pony oder Maultier, das mit in die Stadt gebracht wird, kann hier für eine 1 SM pro Nacht untergestellt und gefüttert werden.

B3. RATSHALLE

In der Nähe des Südwesttores steht die Ratshalle, ein unscheinbares Warenhaus, in dem sich die Vorsprecher der Zehnstädte über Themen austauschen, die ihre Gemeinschaften betreffen. Wenn kein Treffen stattfindet, steht das Gebäude leer. Im Falle einer Krise, die andere Siedlungen der Zehnstädte betrifft, kann die Ratshalle zu einer Zuflucht für Flüchtlinge umfunktioniert werden.

B4. HAUS DER TRIADE

Bryn Shanders größter Ort der Verehrung, der einzige, der den Titel Tempel verdient, ist ein beeindruckendes Steingebäude, welches von den Zwergen von Kelvins Steinhügel erbaut wurde. Das Haus der Triade steht etwa auf halbem Weg zwischen dem Südwesttor und dem Hauptmarkt. Es ist den drei Göttern, die als die Triade bekannt sind, geweiht: Tyr, dem Gott der Gerechtigkeit; Torm, dem Gott der Tapferkeit und Selbstaufopferung; und Ilmater, dem Gott der Ausdauer.

Der Tempel wird von anreisenden Priestern und Akolythen aus Neverwinter und Waterdeep besucht und in Stand gehalten. In der Regel bleiben sie für weniger als zwei Jahre, bevor sie wieder nach Hause zurückkehren. Zurzeit beherbergt der Tempel einen Priester von Torm aus Neverwinter namens Dellvon Ludwig (RG männlicher illuskanischer Mensch **Priester**) und seinen treuen Freund, **Sirac von Suzail** (siehe Anhang D).

Sirac weiß, dass er der Sohn des unsterblichen Artus Cimber ist und daher sein Blut in sich trägt, nicht, dass es ihm jemals geholfen hätte. Es heißt, dass Artus' Unsterblichkeit von einem magischen Ring stammt. Sirac hat diesen Ring niemals zu Gesicht bekommen. Siracs Eltern haben ihn als Baby weggegeben, woraufhin er in einem Waisenhaus aufwuchs und seine Überlebensfähigkeiten als Jugendlicher auf den Straßen von Suzail erwarb. Er reiste westwärts mit einer Karawane nach Baldurs Gate, von wo er mit einem Schiff die Schwertküste entlang nach Neverwinter reiste. Er kam vor drei Monaten in das Eiswindtal und hat sich mit Dellvon Ludwig angefreundet. Sirac hat seitdem Gefallen am Mantra von Torm gefunden, welcher für Mut und Heldentum über allem anderen steht.

B5. PALAST DES VORSPRECHERS

Der Palast des Vorsprechers ist die Privatresidenz des Stadtvorsprechers. „Palast“ ist eine Übertreibung, wenn man ihn mit derartigen Gebäuden in anderen Teilen der Welt vergleicht. Trotzdem scheint der Palast, von Zwergen aus zugeschnittenen Steinen gefertigt, mit seinem zugspitzten Schieferdach sowie einem Säulengang davor, zwischen den hölzernen Behausungen in Bryn Shander so fehl am Platz, als wäre er auf magische Weise aus einer anderen Region Faerüns hertransportiert worden.

Die derzeitige gewählte Vorsprecherin, **Duessa Shane** (siehe Anhang D), ist die Tochter einer Händlerin aus Waterdeep, welche sich in Bryn Shander niedergelassen hat, nachdem sie sich in einen Kellner in der örtlichen Taverne verliebt hatte. Duessa hat das Verhandlungsgeschick ihrer Mutter und den Charme ihres Vaters geerbt, und kann stundenlang streiten und debattieren, ohne zu ermüden. Andere mögen sich gegen ihre Kühnheit sträuben, aber sie setzt für gewöhnlich ihren Willen durch.

B6. GEMEINDEHAUS

Bryn Shanders Gemeindehaus ist das größte Gebäude, das an den Hauptplatz grenzt. In ihm finden gemeinschaftliche Festessen und Treffen an verschiedenen Feiertagen und zu anderen besonderen Gelegenheiten statt. Das Gemeindehaus kann ebenfalls Flüchtlinge benachbarter Siedlungen in Zeiten der Not beherbergen.

Am Ende der Halle führt eine kurze Steintreppe in einen Keller mit Wänden aus permanent gefrorener, verdichteter Erde. Der Keller wurde für den Gesetzeshüter in ein Büro mit benachbarter Gefängniszelle umgebaut. Der Gesetzeshüter, **Markham Südbrunnen** (siehe Anhang D) verbringt nur wenig Zeit hier, und die Zelle ist normalerweise unbesetzt. Wenn Unruhestifter eingesperrt werden müssen, werden zwei Helfer (RN männliche oder weibliche illuskanische Menschen **Wachen**) damit beauftragt, über sie zu wachen. Hüter Südbrunnen trägt die **Schlüssel** für die Zellentür bei sich, die mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG15 geöffnet werden kann. Müssen die Wachen aus irgendeinem Grund in die Zelle, dann holt eine der Wachen den Gesetzeshüter, während die andere wartet.

B7. MARKTPLATZ

Der Marktplatz ist eine beinahe kreisförmige Fläche in der Mitte der Stadt, wo ortsansässige und fremde Händler ihre Waren verkaufen. Zelte und Planwagen bieten nur ein klein wenig Schutz vor dem kalten Wind. An manchen Stellen knacken und rauchen Lagerfeuer, um die sich Leute drängen.

Eine dick eingepackte Gestalt, die meistens auf dem Marktplatz herumlungert, ist eine ausgezehnte, obdachlose, junge Frau namens **Beldora** (siehe Anhang D). Sie trägt Schuhe, die zu groß für ihre Füße sind, und dicke Handschuhe aus Walrosshaut. Sie verdient Geld, indem sie anderen Leuten hilft, auf ihr Lagerfeuer zu achten, wodurch sie sich warmhalten und gleichzeitig Gerüchten lauschen kann.

Beldora verbirgt ein Geheimnis: Sie ist eine Agentin der Harfner. Sie mag es, sich neben Fremde zu kauern und zu erfahren, was sie wissen. Sie verbirgt einen *Stein der Verständigung* in ihrer Kleidung und benutzt ihn einmal am Tag, um Informationen an Thwip Eisengrund, einen Agenten der Harfner in Hundelstein, weiterzugeben.

B8. KELVINS TROST

Die beliebteste Taverne der Stadt, berühmt gemacht durch ihren ausufernden Bestand an zwergischen Bieren und Brandys, ist Kelvins Trost. Der Schankraum ist geschmückt mit Zwergenhandwerk nach Heldenhammerart, aber die meisten Spirituosen sind aus Mirabar, auf der anderen Seite der Gratberge, importiert. Die einzige bemerkenswerte Zehnstädte-Spezialität ist ein sirupartiger Met aus Gutmet, einer Nachbarsiedlung. Karawanenführer und Wachen mit viel Geld kommen oft her, ebenso wie Zwerge aus Kelvins Steinhügel. Der Betreiber von Kelvins Trost ist Ogden Flammenbart (NG männlicher Schildzwerg **Gemeiner**), der ein Temperament besitzt, das so feurig ist wie sein Hausgetränk: ein mirabarnischer Rachenputzer, den er billig einkauft und als Flammenbarts Feuerbrandy neu verpackt (mit deutlicher Preiserhöhung wiederverkaufend). In seiner Jugend hat Ogden in vielen bekannten Minen gearbeitet, und er hat Kontakte in allen Zwergenfesten des Nordens, einschließlich Mithralhalle.

Einer der Gäste von Kelvins Trost ist **Sir Baric Nylef** (siehe Anhang D), ein Ritter des Tyr und Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs. Er hofft, dass ein paar Gläser von Flammenbarts Feuerbrandy eine heftige

Erkältung zurückhalten, während er Ausschau nach einem Zwerg namens Worvil „der Rüsselkäfer“ Spaltbart hält. Dieser Kriminelle soll sich Gerüchten zufolge innerhalb der Zehnstädte verstecken. Der Rüsselkäfer führt eine Bande Zwergenräuber an, die Sommerkarawanen, die zwischen Luskan und Mirabar reisen, überfallen hat. Er hat außerdem mehrere Raubzüge gegen die Minen von Mirabar angeführt, hauptsächlich Speis und Trank stehend. Der Orden des Panzerhandschuhs hat den Großteil der Bande gefangen, aber Worvil ist in die Berge verschwunden. Von den Gefangenen erfuhr Baric vom wilden Verlangen des Rüsselkäfers nach Flammenbarts Feuerbrandy. Daher hat sich Baric als arbeitslose Karawanenwache verkleidet. Sein Plan ist es, ein paar Tage in Kelvins Trost herumzuhängen in der Hoffnung, dass seine Beute durch die Tür kommt.

B9. WAFFENKAMMER

Die Waffenkammer der Stadt befindet sich neben dem Hauptplatz. Nur der Stadtvorsprecher und der Gesetzeshüter haben die Schlüssel für dieses Gebäude, in dem Waffen für die Miliz gelagert werden.

B10. SCHWARZEISEN-KLINGEN

Dieser kleine Laden mit Schmiede befindet sich nördlich des Hauptplatzes und ist eine bekannte Anlaufstelle für Abenteurer und Reisende in der Region. Anstatt zu versuchen, mit den zwergischen Waffen aus Kelvins Steinhügel zu konkurrieren, verdient der Schmied, Garn (N, männlicher illuskanischer Mensch **Gemeiner**), sein Geld damit, die billigsten Klingen der Zehnstädte zu fertigen. Seine Schwester, Elza (NG, weiblicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**) führt den Laden. Elza hat das Geschäft in den vergangenen Jahren erweitert, indem sie eine breite Auswahl an Abenteurerbedarf anbietet: Rationen, Pelzmäntel, Lederschuhe und -handschuhe, Eispickel, Schneeschuhe und andere Überlebensausrüstung. Obwohl eine Schwarzeisen-Waffe normalerweise die Hälfte des Preises im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) kostet, verlangt Elza für anderer Waren 50 Prozent mehr, um das Geschäft profitabel zu halten. Die meisten Söldner-veteranen der Stadt verachten Garns Schmiedekunst. Witze über hilflose Neuankömmlinge im Eiswindtal enden oft mit „...er hat obendrein noch 'ne Schwarzeisen-Klinge getragen!“

B11. ZUM FESTGEHAKTEN DICKSCHÄDEL

Dieses schon lange bestehende Gasthaus lockt bevorzugt Knochenschnitzer und Händler an, die aus anderen Städten nach Bryn Shander kommen, um Geschäfte abzuschließen. Der Gastwirt, Barton (NG, männlicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**) mischt sich nicht in die Angelegenheiten seiner Gäste ein. Die Unterbringung ist spartanisch, die wenigen Privatzimmer haben keine Öfen und sind nachts bitterkalt. Der Großteil der Gäste schläft in dem weitläufigen Gemeinschaftssaal in der Nähe des großen Steinofens.

B12. RENDARILS WARENHAUS

Dies ist das größte Handelshaus in Bryn Shander und steht an der Stelle der ursprünglichen Blockhütte, aus der die Stadt erwachsen ist. Der Eingang, der zum Marktplatz zeigt, dient als Geschäftsfassade, die Besuchern eine Auswahl der erlesensten Güter der ganzen Zehnstädte zeigt: Angeln aus Elfeneibe, Mäntel aus Yetihaut mit Knöpfen aus Knochen, Mithralangelhaken, von den Zwergen aus Kelvins Steinhügel gefertigte Axtköpfe sowie Dolche und noch vieles mehr. Auf der anderen Seite des Gebäudes ist ein Eingang für Großhändler, wo Karawanenhändler

ihre Güter abladen können und ortsansässige Abenteurer Pelze und Stoßzähne verkaufen. Der Besitzer, Rendaril (CG, männlicher Halbfelf, **Gemeiner**), ist ein raffinierter Geschäftsmann, der sein Handwerk auf den halsabschneiderischen Märkten Waterdeeps erlernt hat. Mehr Geld geht am Tag durch seine Hände als andere Geschäfte in Bryn Shander in einer Saison zu Gesicht bekommen.

B13. ZUM NORDBLICK

Das Gasthaus Zum Nordblick ist ein Haus, das hauptsächlich von Händlern und Abenteurern besucht wird, und es ist daher einer der rauesten und gefährlichsten Orte, um in Bryn Shander unterzukommen. Zeitgleich ist sein Schankraum einer der besten Orte der Zehnstädte, um die neuesten Nachrichten und Gerüchte, einschließlich lukrativer Geschäftsmöglichkeiten, zu erfahren. Der Betreiber, ein Söldner im Ruhestand namens Scramsax (N, männlicher illuskanischer Mensch, **Veteran**), nutzt die Hoffnungen und das Glück seiner Gäste aus, indem er die höchsten Gebühren der ganzen Stadt verlangt. (Seine Preise für Kost und Logis sind doppelt so hoch wie im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* aufgelistet). Scramsax gewährt Kunden, die gerade nach Arbeit suchen, oft eine Zahlpause und erlaubt ihnen auf Kredit zu bleiben. Er präsentiert aber eine von Zinsen aufgeblähte, Rechnung nach ihrem nächsten Zahltag. Die, die ihre Schulden nicht begleichen, erfahren, dass der alte Söldner „kein Geld“ nicht als Antwort akzeptiert und noch immer mit einer Klinge umgehen kann.

B14 ZUR GOLDHIRSCHS RUHE

Eines der ältesten Gasthäuser der Stadt, Goldhirschs Ruhe, wird von Myrtle (RN, weiblicher illuskanischer Mensch, Nichtkombattant), einer grauhaarigen Witwe, geführt. Myrtles Geschäft ist es, die Angelegenheiten aller anderen zu kennen, und sie fragt ihre Kunden ausführlich darüber aus, was sie jeden Tag vorhaben. Die Unterbringung im Gasthaus ist glanzlos, die kleinen Räume nur mit einem Hocker, einem Nachtopf und zwei mit schmutzigen Pelzen bedeckten Feldbetten ausgestattet. Es scheint wie ein Ort, der Verbrecher und Unruhestifter anlocken würde, aber Myrtles unermüdliche Fragerei vertreibt Personen, die Geheimnisse wahren wollen. Die Abwesenheit krimineller Elemente macht Goldhirschs Ruhe zu einem beliebten Ziel für Reisende, die nicht auf Aufregung aus sind, während sie in Bryn Shander verweilen.

ANGRIFF AUF BRYN SHANDER

Zwölf **Frostriesen** kommen nach Bryn Shander auf der Suche nach Artus Cimber und dem *Ring des Winters*. Ihre Anführerin, Drufi, hat zwei **Winterwölfe**, die mit ihr reisen. Während neun ihrer Riesen die Stadt umstellen, schreiten Drufi, ihre Wölfe und zwei weitere Frostriesen (Drufis Leibwächter, ein männlicher und ein weiblicher Riese) unverfroren auf das Südwesttor zu. Sie verlangen, mit demjenigen, der in der Stadt das Sagen hat, zu verhandeln. Gesetzeshüter Markham Südbrunnen führt Ortsvorsprecherin Duvessa Shane zum Torhaus, um mit den wütenden Riesen zu sprechen. Augrek Hellhelm ist bereits dort.

DIE BEGEGNUNG STARTEN

Die Charaktere halten sich in Bryn Shander auf, wenn der Angriff beginnt. Sie sind entweder zusammen oder in der Stadt verteilt. Lies oder paraphrasiere den folgenden Vorlesetext, sobald der Angriff beginnt.

Ein weiterer fürchterlich kalter Tag im Eiswindtal hat euch dazu gebracht, euch in eure dicksten Felle einzuwickeln. Auf Bryn Shanders Marktplatz tummeln sich Dickschädel-forellenfischer, die ihre feinsten Knochenschnitzereien an Händler aus dem Süden verkaufen, während andere gewöhnliche Wesen ihre Hände und Gesichter an kleinen Lagerfeuern wärmen. Überall in der Stadt stapfen Leute bei ihren Erledigungen durch die schneebedeckten Straßen. Die Außenmauer der Stadt hält den größten Teil des Windes ab, aber nicht komplett. Plötzliche Böen fahren gelegentlich durch die Menge und lösen überall Zittern und Grummeln aus.

Die Stimmung in der Stadt ändert sich schlagartig. Etwas stimmt nicht. Fußgänger verlassen den Platz in großer Eile und verschwinden in ihren Hütten. Als speertragende Wachen mit grimmigen Gesichtern zielgerichtet zum Südwesttor ziehen, hört ihr eine alles überschallende Stimme aus dieser Richtung brüllen: „Gebt Artus Cimber auf oder sterbt!“

Die Frostriesen glauben, dass sich ein männlicher Mensch namens Artus Cimber in Bryn Shander versteckt, und Drufi verlangt, dass die Stadt Artus und all seinen Besitz augenblicklich ausliefert. Duvessa und Markham wissen nichts über diese Person, und niemand tritt vor.

Drufi trägt ein Blashorn, das aus dem Stoßzahn eines Mammut gefertigt wurde, und bläst als eine Aktion hinein. Das Horn kann anderthalb Kilometer weit gehört werden. Werden ihre Forderungen nicht sofort erfüllt, benutzt Drufi ihr Horn, um den anderen Frostriesen ein Signal zu geben. Diese rücken daraufhin bis auf 30 Meter an die Stadt heran und beginnen damit, Felsen über die Mauer zu werfen. Sie haben kein bestimmtes Ziel, aber versuchen Panik auszulösen. Während die Stadtbewohner nach Schutz suchen, versuchen Drufi und ihre zwei Leibwächter, das Südwesttor zu durchbrechen und sich nach innen durchzukämpfen. Währenddessen erfährt ein junger Mann namens Sirac im Haus der Triade, was die Riesen wollen und erkennt, dass er helfen kann, die Stadt zu retten.

VERTEIDIGUNG VON BRYN SHANDER

Die Bedrohung durch eine Großoffensive der Frostriesen stürzt die Stadt Bryn Shander ins Chaos. Viele Wachen verlassen ihren Posten und überlassen die Verteidigung des Südwesttorhauses den Abenteurern. Die Charaktere können sich entscheiden, ob sie sich lieber den Riesen und den Winterwölfen, die durch das Tor brechen, stellen oder sich um die mit Felsen werfenden Riesen kümmern. Sobald sich die Charaktere eine Bedrohung ausgesucht haben, wird sich die Miliz von Bryn Shander um die andere kümmern.

Gib jedem Spieler einen der folgenden NSC, um sie während der Begegnung zu spielen:

Augrek Hellhelm, eine Hilfspüherin

(startet in Bereich B1, Südwesttor)

Sirac von Suzail, ein Akolyth von Torm (startet in Bereich B4)

Duvessa Shane, die Ortsvorsprecherin

(startet in Bereich B1, Südwesttor)

Markham Südbrunnen, der Gesetzeshüter

(startet in Bereich B1, Südwesttor)

Beldora, eine Harfneragentin (startet in Bereich B7)

Sir Baric Nylef, ein Ritter von Tyr (startet in Bereich B8)

Werte und Anmerkungen zum Rollenspiel für diese NSC stehen in Anhang D. Wie die Spieler ihre NSC während des Kampfes spielen ist ihnen überlassen, aber ermutige sie, sich die Ideale, Bindungen und Makel der NSC anzusehen. Für weitere Informationen darüber, wie diese NSC zu nutzen und zu spielen sind, siehe den Abschnitt „Besondere NSC“ am Beginn dieses Kapitels.

Wenn die Spieler versuchen sollten, ihre besonderen NSC aus dem Kampf zu entfernen, kannst du sie in Gefahr bringen, indem du Riesen die Mauer durchbrechen und in die Stadt stürmen lässt, um die NSC direkt zu bedrohen. Dadurch müssen die Spieler die NSC handeln lassen.

SCHÄTZE

Drufis Elfenbeinhorn ist intakt 750 GM wert. Die Frostriesin hat außerdem fünfzehn Edelsteine im Wert von je 100 GM in ihrem Helm eingelassen, die herausgebrochen werden können. Jeder andere Frostriese trägt einen Sack, der 1W6 gewöhnliche Gegenstände enthält, die durch Würfeln auf der Tabelle „Gegenstände in der Tasche eines Riesen“ in der Einleitung bestimmt werden und 1W4 Kunstgegenstände im Wert von je 25 GM (Würfel und schau in die entsprechende Kunstobjekt-Tabelle in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Die Winterwölfe haben keine Schätze.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Besiegen die Charaktere und ihre Verbündeten Drufi, ihre zwei Frostriesen und ihre zwei Winterwölfe, dann geben die verbleibenden Riesen ihren Angriff auf Bryn Shander auf und ziehen sich Richtung Westen zurück. Sie fliehen zum Treibeismeer, wo ein Riesenlangschiff darauf wartet, sie zurück nach Svardborg zu transportieren (Siehe Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“). Sie bleiben dort nicht lange, bevor Jarl Storvald sie wieder aussendet, um nach Artus Cimber zu suchen.

Drufi wird Bryn Shander nicht verlassen, bis sie entweder den *Ring des Winters* oder Kenntnis von seinem genauen Aufenthaltsort erlangt. Daher müssen die Charaktere sie wahrscheinlich töten.

Sobald die Charaktere die Frostriesen besiegt haben, erhalten sie besondere Aufgaben und folglich Belohnungen für deren Abschluss, abhängig davon, welche NSC den Kampf überlebt haben.

AUFGABEN IN BRYN SHANDER

Für jeden NSC, der den Angriff auf Bryn Shander überlebt erhält die Gruppe eine Aufgabe und eine besondere Belohnung für deren Erfüllung. Die Aufgabe ermutigt die Charaktere dazu, andere Orte des Nordens aufzusuchen. Wähle Begegnungen aus dem Abschnitt „Zufällige Wildnisbegegnungen“ in Kapitel 3 aus, wenn die Charaktere über Land oder Meer reisen.

AUGREK HELLHELMS AUFGABE

In der Hoffnung, die Gunst von Gesetzeshüter Südbrunnen zu gewinnen, aber unwillig, ihren Posten zu verlassen, bittet Augrek die Charaktere, sich mit einem oder mehreren Vertretern des Hellhelm-Clans in Eisenmeister zu treffen, und ihre Clanangehörigen um Verstärkung für Bryn Shander zu bitten. Sie warnt die Charaktere, dass die Zwerge von Eisenmeister keine Nicht-Zwerge auf ihren Ländereien dulden. Falls die Charaktere jedoch auf dem Weg nach Eisenmeister neben einem der Menhire stehen und warten, werden, so sagt sie, Zwerge an die Gruppe herantreten. Wenn die Charaktere verkünden, dass sie auf Augreks Wunsch kommen, dann wird einer ihrer älteren Cousins, Gwert Hellhelm (RN, männlicher Zwerg, **Adliger**,

bewaffnet mit einem Kriegshammer statt eines Rapiers), herbeigerufen, um sich anzuhören, was die Charaktere zu sagen haben. Gwert verspricht, dass er Augreks Bitte den Clanältesten vorträgt.

Schätze. Am Ende des Gesprächs gibt Gwert jedem Charakter einen Edelstein im Wert von 100 GM als Bezahlung für die Übermittlung von Augreks Nachricht.

Entwicklung der Handlung. Wissen die Charaktere nicht, wohin sie sich als nächstes begeben sollen, schlägt Gwert vor, dass sie Dasharra Keldabar besuchen, eine Greifenreiterin und -ausbilderin, die im Dorf Feuerschere lebt. Für die Edelsteine könne sie ihnen beibringen, auf Greifen zu reiten. (Die Edelsteine sind nicht genug, um für das Training zu bezahlen, aber Gwert weiß das nicht.) Siehe Kapitel 3 für mehr Informationen über Feuerschere und Eisenmeister.

SIRAC VON SUZAILS AUFGABE

Da ihm klar wurde, dass die Frostriesen hinter dem *Ring des Winters* her sind, gesteht Sirac den Charakteren nach dem Kampf, dass er der Sohn von Artus Cimber ist. Er glaubt, sein Vater habe den Ring. Obwohl er den Aufenthaltsort seines Vaters nicht kennt, erinnert sich Sirac, dass Artus Verbindungen zu den Brüllhorns, einer adligen Familie in Waterdeep hat. Er drängt die Charaktere dazu, das Brüllhorn-Anwesen in Waterdeep zu besuchen und mit jemandem dort zu sprechen. Aus Angst, dass die Frostriesen erneut hinter ihm her sein werden, bietet Sirac an, die Charaktere südwärts bis Luskan zu begleiten, wo er ein Schiff nach Süden nehmen kann. Von Jarl Storvalds *Blod-Stein* geführt, verfolgen die Frostriesen Sirac weiterhin. Falls die Charaktere Sirac erlauben sie zu begleiten, dann gehe davon aus, dass jeder Frostriese, der in zufälligen Begegnungen auftritt, auf der Suche nach ihm ist.

Wenn sie nach Waterdeep reisen, erfahren die Charaktere, dass die Brüllhorn-Familie eine Villa, das Hohe Haus der Brüllhorns genannt, im Nordbezirk der Stadt besitzt. Sie ist eine der größten Residenzen in Waterdeep und zurzeit findet dort eine der vielen berüchtigten Partys statt. Diesmal ist es eine Willkommensfeier für Verwandte aus Cormyr, die zu Besuch sind. Bei ihrer Ankunft werden die Abenteurer von Fürst Zelraun Brüllhorn (RN, männlicher chondathanischer Mensch, **Erzmagus**) begrüßt. Da er in seinem Leben wiederholt *Tränke der Langlebigkeit* gezecht hat, hat er das Aussehen und die Lebenskraft eines Dreißigjährigen, obwohl er einige Jahrzehnte älter ist als das. Ein **Schildwächter** begleitet Zelraun jederzeit. Zelraun erzählt den Charakteren (wahrheitsgemäß), dass er nicht weiß, wo Artus ist, und dass alle früheren Versuche, seinen Aufenthaltsort weiszusagen oder ihn mit Magie auszuspähen, fehlgeschlagen sind. Zelraun verbirgt die Tatsache, dass er und Artus Harfner sind, obwohl er heimlich vermutet, dass Artus sich aus dem Staub gemacht hat. Selbst wenn Zelraun wüsste, wo Artus sich aufhält, wäre es für ihn nicht angemessen, diese Information zu teilen und so möglicherweise einem anderen Harfner zu schaden.

Zelraun fragt die Charaktere, wer sie zu ihm geschickt habe. Antworten sie wahrheitsgemäß, beginnt er mit ihnen ein Gespräch, woher sie kommen und wohin sie sich als Nächstes begeben wollen.

Schätze. Sobald er erkennt, dass die Charaktere wichtige Arbeit vor sich haben, gibt Zelraun jedem von ihnen einen magischen Gegenstand. Ermittle jeden Gegenstand mithilfe eines Wurfs auf Tabelle B für Magische Gegenstände in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* oder erlaube jedem Spieler, sich einen der Gegenstände aus der Tabelle auszusuchen.

DUVESSA SHANES AUFGABE

Nachdem sie Kundschafter ausgesandt hatte, um nach den anderen Siedlungen der Zehnstädte zu sehen, teilt Duvessa den Charakteren mit, dass sie eine Tante (die Schwester ihres Vaters) in Waterdeep habe. Sie sei Kapitän eines Schiffs namens *Tanzende Woge*. Duvessa schreibt einen Brief an ihre Tante, Inirva Kaltwasser, und bittet sie, den Charakteren Überfahrt und Unterkunft zu gewähren, wenn sie die Schwertküste hinauf- oder hinabreisen müssen.

Erkundigen sich die Charaktere nach der *Tanzenden Woge*, erfahren sie, dass das Schiff vermisst wird und mehrere Wochen überfällig ist. Es transportiere Waren von Luskan nach Waterdeep, als es verschwand. Gerüchten zufolge haben Freibeuter aus Neverwinter an Bord eines Schiffes namens *Mondmaid* Trümmer im Wasser gesehen, als sie nach Süden Richtung Waterdeep reisten.

Die Charaktere können Osk Donnerhagel (CN, männlicher illuskanischer Mensch, **Banditenhauptmann**), den Kapitän der *Mondmaid* finden, während er sich in der Hängenden Laterne, einer Festhalle in der Nähe der Docks von Waterdeep, entspannt. Donnerhagel ist ein geschickter Fidelspieler (Auftreten +6). Tatsächlich spielt er gerade auf seiner Fidel, um seine Mannschaft und die anderen Gäste der Festhalle zu amüsieren, wenn die Charaktere auftauchen, um ihn zu befragen.

Konfrontieren sie ihn, nimmt Donnerhagel Anstoß und versucht, sich mit ihnen anzulegen. Zwölf Mitglieder der Mannschaft der *Mondmaid* (CN, männliche illuskanische Menschen, **Banditen**) stehen bereit, um sich in den Kampf zu stürzen. Reduzieren die Charaktere Donnerhagels Trefferpunkte auf 32 oder weniger, gibt er auf, lächelt und reicht ihnen die Hand in Freundschaft, während er ihre Kampffertigkeiten lobt. Entschärfen die Charaktere die Situation, indem sie nicht auf seinen anfänglichen Angriff reagieren, ist er ebenso zufrieden. Er bezahlt für ihre Getränke und jeglichen Schaden der Festhalle. Er behauptet, im Dienst von Fürst Dagult Neverember von Neverwinter zu stehen.

Donnerhagel hat keine Beweise dafür, dass die Wrackteile, die er sah, von der *Tanzenden Woge* stammen, aber ihm ist kein anderes Handelsschiff aus Waterdeep bekannt, das in letzter Zeit verschollen ist. Darüber hinaus behauptet er, ein Schiff „so groß wie ein Berg“ gesehen zu haben, das die nördlichen Gewässer durchstreift und die *Tanzende Woge* angegriffen und zerstört haben könnte.

Zeigen die Charaktere Interesse daran, eine Suchaktion durchzuführen, bietet Kapitän Donnerhagel sein Schiff und seine Mannschaft für 10 GM pro Tag und zwei Drittel jeglicher Beute an. Er kann mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 dazu überredet werden, den Charakteren die Hälfte der Beute zu lassen. Sobald eine Vereinbarung getroffen ist, stimmt Donnerhagel zu, jederzeit loszusegeln, wenn die Charaktere zur Abreise bereit sind und erinnert sie daran, dass sie ihren eigenen Proviant mitbringen müssen.

Die *Mondmaid* ankert in der Bucht und kann per Ruderboot erreicht werden. Acht Mannschaftsmitglieder (CN, männliche und weibliche illuskanische Menschen, **Banditen**) halten an Deck Wache, solange das Schiff im Hafen liegt. Wenn es nötig ist, nutze den Schiffsdeckplan in Anhang C des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um die *Mondmaid* darzustellen.

Schätze. Kapitän Donnerhagel bewahrt im Frachtraum seines Schiffes eine hölzerne Schatztruhe auf. Sie ist verschlossen und mit einer Giftpfeil-Falle (siehe Abschnitt „Beispielfallen“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) versehen. Donnerhagel trägt den Schlüssel zur Truhe an einer Schnur um den Hals. Die

Truhe enthält 1.100 KM, 800 SM, 120 GM, neun 50 GM Edelsteine und 1W4 magische Gegenstände. Bestimme einen Gegenstand mit Hilfe der Tabelle B, Magische Gegenstände, und die restlichen mit Tabelle A.

MARKHAM SÜDBRUNNENS AUFGABE

Der Gesetzeshüter bittet die Charaktere darum, im Eiswindtal zu patrouillieren und sofort zurückzukehren, wenn sie weitere Anzeichen für Riesenaktivitäten in der Region finden. Nehmen die Charaktere die Aufgabe an, ernennt er sie zu Hilfspatrouillierern und gibt jedem von ihnen Proviant für drei Wochen sowie einen unterschriebenen Brief, der bestätigt, dass sie in seinem Auftrag handeln. Charaktere können den Brief jedem Ortsvorsprecher einer der anderen Zehnstädte-Siedlungen zeigen und erhalten umsonst Kost und Logis.

Du kannst die Begegnungen, während die Charaktere das Eiswindtal erforschen, mit der Zufallsbegegnungstabelle im Abschnitt „Eiswindtal“ in Kapitel 3 planen. Nachdem sie einem oder mehr Frostriesen begegnet sind, können sie nach Bryn Shander zurückkehren und dem Gesetzeshüter Bericht erstatten. Wenn sie mit einem oder mehreren Riesenköpfen zurückkehren, belohnt Gesetzeshüter Südbrunnen jeden von ihnen mit dem Titel „Beschützer des Eiswindtals“ und verbreitet die Kunde von den Heldentaten der Gruppe in den Zehnstädten. Solange die Charaktere nichts tun, was ihrem Ruf schadet, sind Zehnstädter ihnen freundlich gesonnen und verhalten sich möglichst höflich.

Kurz nachdem die Charaktere ihre neuen Titel erworben haben, tritt ein Paar freiberuflicher Kopfgeldjäger namens Sorelisa Zandra (N, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Spion**) und Naeremos (N, männlicher illuskanischer Mensch, **Schläger**) an sie heran. Die Kopfgeldjäger tragen dicke Mäntel über ihren Rüstungen, und Naeremos fehlt der linke Arm (welcher von einem Troll abgerissen wurde).

Obwohl sie behaupten, dass sie für die Regierung von Mirabar arbeiten, arbeiten Sorelisa und Naeremos tatsächlich für das Zhentarim. Sie suchen nach einem flüchtigen Zwerg, als der Rüsselkäfer bekannt, der wegen Banditentums gesucht wird. Sorelisa zeigt den Charakteren eine grobe Skizze des Rüsselkäfers (ein dunkelhaariger Zwerg mit irrem Blick) und fragt, ob sie etwas über seinen Aufenthaltsort wissen, ohne dabei zu erwähnen, dass die Stadt Mirabar ein 5.000 GM hohes Kopfgeld auf ihn ausgesetzt hat.

Das Zhentarim möchte den Rüsselkäfer beschützen und rekrutieren und ihn nicht an die Führung von Mirabar ausliefern. Agenten des Zhentarim sind in verschiedenen Städten des Nordens stationiert und haben ihn nirgends gesehen, weswegen Sorelisa annimmt, dass der Rüsselkäfer sich in einer der kleineren Siedlungen versteckt. Sorelisa verspricht, dass sie, wenn die Charaktere den Rüsselkäfer fangen und ihn lebend zu ihr und Naeremos bringen, ihnen den gleichen Preis wie Mirabar in Form von Edelsteinen zahlt (siehe „Schätze“).

Siehe Abschnitt „Xantharls Feste“ in Kapitel 3 für weitere Informationen über den Rüsselkäfer und seinen aktuellen Aufenthaltsort.

Schätze. Sorelisa und Naeremos teilen sich ein Zimmer in Goldhirschs Ruhe (Bereich B14). Ein verstecktes Fach in einer Wand enthält einen dicken Lederbeutel, der 10.500 GM Edelsteine enthält. Eine gründliche Durchsuchung des Raumes mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 17 enthüllt das versteckte Fach, welches nicht mit einer Falle versehen ist.

BELDORAS AUFGABE

Beldora bittet die Charaktere darum, nach Südwesten zu reisen und den Zehnpfad durch die Berge zur Bergbausiedlung Hundelstein zu nehmen. Sie schlägt vor, Kontakt mit einem Gnom namens Thwip Eisengrund aufzunehmen, der ganzjährig dort anzutreffen ist. Mitgliedern der Harfner in der Gruppe eröffnet sie, dass Thwip der Organisation als Augen und Ohren in Hundelstein dient. Beldora informiert Thwip mit ihrem *Stein der Verständigung*, dass die Charaktere kommen.

Schätze. Bei ihrer Ankunft gibt Thwip den Charakteren ein Geschenk: einen winzigen Aufzieh-Hund aus Kupfer und Zinn mit einem kupfernen Aufziehschlüssel. Ein Charakter muss den Schlüssel und eine Aktion verwenden, um den Hund aufzuziehen, woraufhin er diesem Charakter für 12 Stunden folgt. Am Ende der Dauer stoppt der Aufzieh-Hund, bis er wieder aufgezogen wird. Der Hund hat RK 5, 1 Trefferpunkt und eine Bewegungsrate von 9 m.

Entwicklung der Handlung. Sobald die Charaktere sich bereit machen, Hundelstein zu verlassen, bittet Thwip sie darum, nach Immerlund zu reisen und Krowen Valgrauen zu besuchen. Krowen Valgrauen ist ein Magier der Harfner und wohnt im Mondschein-Turm (siehe Abschnitt „Engerer Kreis“ in Kapitel 3). Der Gnom beschreibt Krowen als einen mächtigen Magier, der Abenteurer unterstützt.

SIR BARIC NYLEFS AUFGABE

Sir Baric ist entschlossen, den Rüsselkäfer zu finden. Jedoch befürchtet er, dass die Fährte kalt geworden ist. Er plant, nur noch ein paar Tage in Bryn Shander zu verweilen, bevor er anderswo weitersucht. Er möchte die Zeit der Charaktere nicht mit einer möglicherweise sinnlosen Suche nach einem Kriminellen verschwenden. Daher bittet er die Charaktere darum, ein anderes Mitglied seines Ordens zu finden und von seiner Situation zu berichten. Er schlägt vor, Sir Lanniver Strayl, einen frommen Anhänger des Tyr in Neverwinter aufzusuchen.

Sir Lanniver (RG, männlicher tethyrianischer Mensch, **Ritter** der einen Umhang des Schutzes trägt) striegelt gerade sein Streitross, als die Gruppe eintrifft. Obwohl ihn die Kunde des Angriffs auf Bryn Shander erschüttert, ist er erleichtert, dass sein Freund, Sir Baric, am Leben und gesund ist. Charaktere, die erfolgreich einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 10 ablegen, bemerken, dass etwas Sir Lanniver schwer beschäftigt. Wenn sie nachhaken, eröffnet ihnen Sir Lanniver, dass er sich um ein anderes Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs namens Dannika Zarrn Sorgen macht. Dannika ist ein Ritter des Helm, die einer Splittergruppe des Ordens des Panzerhandschuhs namens Orden des Vergoldeten Auges beigetreten ist. Sir Lanniver gibt die folgenden Informationen über die Organisation preis, wenn die Charaktere mehr erfahren möchten.

- Das Vergoldete Auge hat sich in Helms Feste niedergelassen, einem Kloster südlich von Neverwinter.
- Das Vergoldete Auge glaubt, dass Dämonen und ihre böserartigen Verehrer Verderben im Norden verbreiten.
- Inquisitoren des Vergoldeten Auges haben die Verehrung des Helm auf die Spitze getrieben und sind entschlossen, jeden, den sie verdächtigen, unter dem Einfluss von Dämonen zu stehen und jeden, der den Edikten ihres Glaubens widerspricht, zu vernichten.

Sir Lanniver hat keine Aufgabe für die Charaktere. Er rät ihnen jedoch vorsichtig zu sein, wenn sie Helms Feste besuchen sollten. Siehe Kapitel 3 für weitere Informationen über diesen Ort.

Schätze. Befindet sich ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs in der Gruppe (oder ein Charakter mit einem starken Verlangen Böses zu vernichten), dann schenkt Sir Lanniver diesem Gruppenmitglied seinen *Umhang des Schutzes*.

DREIEBER

Die geschäftige Handelsstadt Dreieber befindet sich auf der Kreuzung der Langen Straße mit dem Immermoorweg. Es wird angenommen, dass der Name aus der Geschichte eines Reisenden stammt, der vor über vierhundert Wintern innerhalb eines Tages drei Eber erschlagen haben soll. Die Stadt ist auf flachem, fruchtbarem Boden mit einigen natürlichen Erhebungen erbaut worden. Etwa die Hälfte der Bevölkerung Dreiebers lebt außerhalb der tatsächlichen Stadt auf weitläufigen Vieh- und Bauernhöfen, von denen die meisten im Norden und Osten liegen.

Die aktuelle Fürstprotektorin von Dreieber ist ein gutmütiges Mitglied der Harfner und Ex-Abenteurerin namens Darathra Shendrel. Darathra übt die lokalen Gesetze (bekannt als „das Fürstendekret“) aus und passt sie gegebenenfalls an. Durchgesetzt werden diese Gesetze von den Zwölf, eine Truppe bestehend aus einem Dutzend berittener Krieger, die aus der Miliz ausgewählt wurden.

Dreieber ist ein Markt für die Pferde, die auf den umliegenden Höfen gezüchtet werden. Schmiede, Sattler und Wagenhersteller erzielen hohe Gewinne mit ihrer Arbeit. Zusätzlich operieren viele Fremdenführer von Dreieber aus. Sie führen Händler und andere Reisende überall durch die Region der Schwertküste, meist zu hohen Preisen.

ORTE IN DREIEBER

Die folgenden Orte sind auf der Karte 2.3. dargestellt. Vieh- und Bauernhöfe außerhalb sind hier nicht beschrieben, da sie kaum Einfluss auf das Abenteuer haben. Du kannst diese Gebiete nach eigenem Ermessen ergänzen.

C. HÜTTEN

Jede dieser schlichten Steinhütten dient 1W4 erwachsenen **Gemeinen** und 1W4 – 1 Kindern (Nichtkombattanten) verschiedener Ethnien als Zuhause.

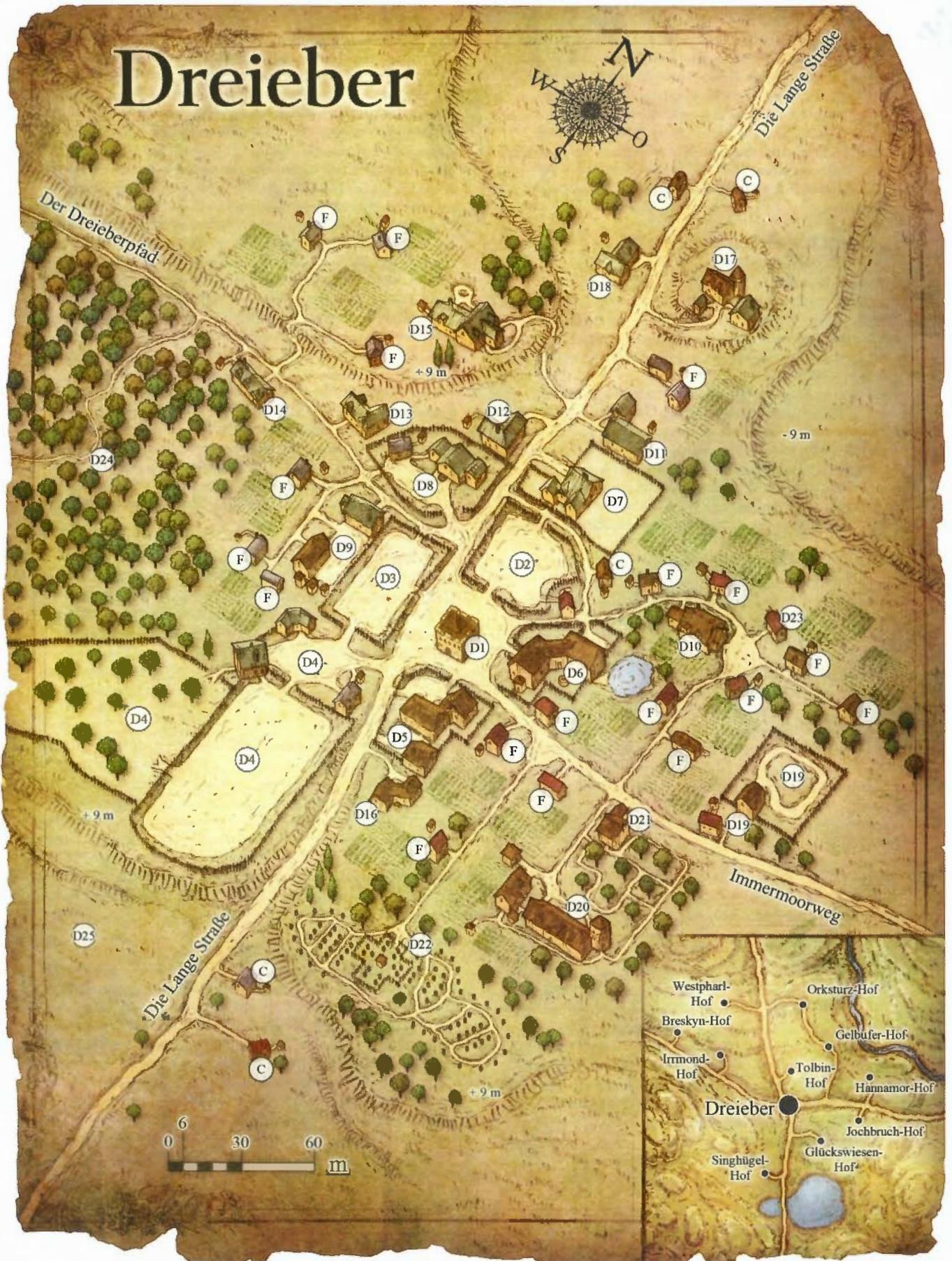
F. BAUERNHÖFE

Auf jedem dieser Grundstücke befinden sich ein bescheidenes Bauernhaus aus Stein, ein hölzernes Klohäuschen und entweder ein Acker oder eine Weide. Der Bauernhof wird von 1W6 erwachsenen **Gemeinen** und 1W6 – 1 Kindern (Nichtkombattanten) verschiedener Ethnien bewohnt.

D1. MARKTPLATZ UND TURM

Das Zentrum von Dreieber, wo die Lange Straße den Immermoorweg kreuzt, ist ein weiter, offener Platz, der von den örtlichen Bauern und anreisenden Händlern als Marktplatz genutzt wird. Beherrscht wird der Platz vom zwei Stockwerke hohen Turm des Fürstprotektoren, einer einfachen Steinfeste, die sich sichtbar nach Osten neigt. Über dem Eingang hängt das staubige Banner des Fürstprotektoren, auf dem drei schwarze Eber dargestellt sind, die auf die Oberkante des blutroten Banners zu rennen.

Die derzeitige Fürstprotektorin von Dreieber ist **Darathra Shendrel** (siehe Anhang D), eine Harfneragentin aus Waterdeep, die von den Bürgern Dreiebers gewählt wurde, um die Miliz zu befehligen, Streitereien beizulegen und den Frieden zu wahren. Ihre Beziehung zu den Harfnern ist im Allgemeinen nicht bekannt, aber sie ist hoch angesehen für ihre Eigenschaften als faire und klardenkende Anführerin.



KARTE 2.3: DREIEBER

Die normalen Mitglieder der Miliz wechseln sich dabei ab, bei den Zwölf zu dienen, der berittenen Polizei (gut-gesinnte männliche und weibliche Menschen **Veteranen** verschiedener Ethnien auf **Reitpferden**). Diese patrouillieren in der Stadt, auf den Wegen zwischen den umliegenden Höfen und auf der östlichen Hälfte des Dreieberpfades. Wenn es nötig ist, kann Darathra eine gut ausgerüstete Miliz von fünfzig Mann bei Nacht und dreihundert Mann bis Hochsonne des nächsten Tages ausheben. Die Fürstprotektorin hat zusätzlich die Autorität, Söldner und Abenteurer nach Bedarf zu verpflichten.

D2. NÖRDLICHER LAGERPLATZ FÜR KARAWANEN

Karawanen, die durch Dreieber reisen, nutzen diesen eingezäunten Bereich, um Ihre Wagen und ihre Ochsen umsonst abzustellen. Es gibt außerdem genug Platz, um Zelte aufzuspannen und Lagerfeuer zu bauen. Frisches Trinkwasser kann aus einem 9 m tiefen Steinbrunnen in der Südostecke der Fläche geschöpft werden.

Eine Hütte steht in der Ostecke des Platzes. Der betagte Bewohner, **Darz Helgar** (siehe Anhang D) wird von der Fürstprotektorin dafür bezahlt, den Lagerplatz sauber zu halten, indem er Müll entfernt und Exkrememente vergräbt. Darz hat auch seine zwielichtige Vergangenheit begraben. Er war ein Mitglied der Diebesgilde in Waterdeep, wurde geschnappt und für seine vielen Verbrechen eingesperrt. Nach seiner Freilassung zog er nach Dreieber, um ein neues Leben anzufangen.

D3. WESTLICHER LAGERPLATZ FÜR KARAWANEN

Dieser Lagerplatz ähnelt dem in Bereich T2. Ein 9 m tiefer Brunnen in der Mitte des Platzes dient als Quelle für frisches Trinkwasser für Gäste.

D4. HOF ZUM GLÜCKLICHEN PFERD

Familie Karnveller züchtet, bildet aus, verkauft und beherbergt Pferde. Drei große Gebäude stehen auf ihrem Grundstück: eine zweistöckige Blockhütte (das Haupthaus der Familie) mit freistehendem Klohäuschen, ein steinernes Lagerhaus voller benutzter Sättel, Zaumzeug und Zügel sowie ein steinerner Stall, der mit einem eingezäunten Reithof und einer Weidekoppel verbunden ist.

Janele Karnveller (NG, weiblicher chondathanischer Mensch, **Gemeiner**) ist die Matriarchin der Familie. Sie ist eine temperamentvolle Witwe mittleren Alters, die die Gesellschaft von Pferden höher schätzt, als die anderer Leute. Sie hat drei erwachsene Söhne namens Aldo, Hingo und Rasko (RG männliche chondathanischer Menschen **Veteranen**), die alle in der Miliz der Stadt dienen.

D5. WAGNERS WAGEN

Wagners Wagen, ein wahres Urgestein in Dreieber, besitzt ein eigenes Ein-Pferd-Sägewerk und große Gebäude, um Schnittholz zu lagern. Das Geschäft hatte ursprünglich die besten und teuersten Wagen des Dessarintals für die reiche Elite hergestellt. Der derzeitige Besitzer, Tosker Wagner (N, männlicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**), ist mehr an Profit als an Qualität interessiert. Da ihm die Zimmermannsfertigkeiten seiner Vorfahren fehlen, verlässt er sich beim Zusammenbau der Wagen auf unterbezahlte Lehrlinge. Die Wagen sind ein bisschen besser als andere, aber kosten das Fünffache. Der Markenname Wagner ist das einzige, was das Geschäft über Wasser hält ... noch.

D6. DER LÖWENANTEIL

Dieses Gebäude wurde kürzlich von den Löwenschild-Händlern, einer Händlervereinigung aus der Stadt Yartar, gekauft und neu

ausgestattet. Über dem Eingang hängt ein polierter Schild mit einem stilisierten goldenen Löwenkopf auf blauem Grund.

Löwenschilden werden in Dreieber nicht gerne gesehen, da Dreieber und Yartar erbitterte Rivalen sind. Nur wenige der Einwohner geben an diesem Ort Geld aus. Der Laden richtet sich größtenteils an Karawanen und Außerstädtische. Er verkauft Proviant und Tierfutter im vorderen Teil sowie Abenteurerausrüstung, Rüstungen und Waffen im hinteren. Räume im zweiten Stock dienen den jungen Besitzern Alaestra Ulgar (NG, weiblicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**) und **Narth Tezrin** (siehe Anhang D) als Wohnung sowie als Versteck für ihren Reichtum. Alaestra und Narth führen ein erfolgreiches Geschäft, trotz der Beleidigungen und leichten Belästigung durch die Anwohner. Sie haben eine Vereinbarung mit der Fürstprotektorin, niemandem Waffen zu verkaufen, von dem sie annehmen, er stelle eine Bedrohung für die Stadt dar. Im Austausch sorgt die Fürstprotektorin dafür, dass der Laden nicht von Vandalen und Unruhestiftern behelligt wird.

Schätze. Ein schrankgroßer Tresor auf dem zweiten Stock ist hinter einer Geheimtür versteckt, die mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden kann. Der Tresor enthält einen leeren *Hewards praktischen Rucksack* und eine verschlossene Eisenkassette mit 3W10 x 10 GM in verschiedenen Münzen sowie einen grauen *Trickbeutel*. Alaestra und Narth tragen jeweils einen Schlüssel für die Metallkassette bei sich. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geöffnet werden.

D7. RANSORS FREIE STRASSE

Dieses Geschäft hat einst Futtermittel und Karawanenbedarf verkauft sowie Karawanenwachen vermietet. Der Besitzer ist vor vielen Jahren gestorben, und das Geschäft ist seitdem geschlossen. Der Hof ist überwuchert von Unkraut, und die Gebäude bieten Zuflucht für Ratten und anderes Geziefer. Anwohner haben den Großteil der hölzernen Schindeln vom Dach entfernt, um die alten Schindeln auf ihren eigenen Dächern zu ersetzen.

D8. VON WAGEN UND MÜNZEN

Dieses Geschäft verkauft und tauscht Pferde sowie Zugtiere. Es verkauft außerdem Futtermittel, Hufeisen und Ausrüstung. Die Besitzer sind ein verheiratetes Paar namens Arn und Syreen Widdens (NG, chondathanische Menschen, **Gemeine**). Sie haben vier junge Kinder (Nichtkombattanten) und beschäftigen ein halbes Dutzend Arbeiter (N, männliche illuskanische Menschen, **Gemeine**), um die Tiere zu füttern, zu bewegen, die Ställe zu säubern und Hufeisen zu wechseln.

D9. DIE DREIEBERREISENDEN

Kaufmannsförderer können das Personal und die Fuhrwerke der Dreieberreisenden anheuern, um Karawanenreisen nach Waterdeep und zurück zu absolvieren. Für jede Strecke kostet es 600 GM für zehn Wagen sowie 25 GM für jeden weiteren. Für eine Reise nach Immerlund und zurück sind es 800 GM pro Strecke für zehn Wagen, da Monster aus dem Immermoor dafür bekannt sind, Karawanen auf dieser Route zu jagen, und weitere 30 GM für jeden weiteren Wagen. Die Gesellschaft heuert Söldner und Abenteurer als Wachen an. Sie zahlt 4 GM pro Tag, Essen und Getränke inklusive. Jede Wache erhält außerdem einen 25 GM Bonus, wenn alle Güter der Karawane ihr Ziel erreichen.

Urlam Stockspule (N, männlicher illuskanischer Mensch, **Spion**), ein scharfsinniger, immer makellos gekleideter Geschäftsmann, leitet die Karawanengesellschaft und ist ein Anwerber für das Schwarze Netzwerk. Er ist stolz auf diese Beziehung: Er verlor vor einigen Jahren ein Auge im Kampf und

trägt eine rote Augenklappe, die vom Symbol des Zhentarim, der geflügelten schwarzen Schlange, geschmückt wird.

Urlam wird nur selten ohne seinen charmanten Leibwächter, Valken Naspeer (N, männlicher Halbelf, **Attentäter**), gesehen. Obwohl Urlam und Valken gutgelaunt sind und in höchsten Tönen über die örtlichen Behörden sprechen, wissen sie, dass die Fürstprotektorin sie wachsam beobachtet. Sie wissen nicht, dass Darathra zu den Harfnern gehört, aber es würde sie auch nicht überraschen es zu erfahren. Zu jeder Zeit stehen 2W6 Zhentarim-Karawanenwachen (N, männliche und weibliche Menschen, **Schläger** verschiedener Ethnien) im Schlafhaus neben Urlams Residenz bereit und warten auf ihren nächsten Einsatz. Charaktere könnten Urlam um Arbeit ersuchen. Er hat nichts für sie, außer einer oder mehrere Charaktere sind Mitglieder des Schwarzen Netzwerkes. In diesem Fall hat er eine Aufgabe für sie. Erfüllen sie die Aufgabe, gibt er ihnen eine weitere, bis sie drei Aufgaben erledigt haben. Die drei Aufgaben lauten, wie im Folgenden beschrieben, und jede Aufgabe, die die Charaktere erfüllen, wird mit einem 500 GM Edelstein bezahlt:

- Urlam nimmt an, dass Othovir (siehe Bereich T11) ein Geheimnis verbirgt, und er möchte wissen, was es ist. Um diese Aufgabe zu vollenden, müssen die Charaktere erfahren, dass Othovir Blutsbande zum Haus Margaster in Waterdeep hat. Othovir wird diese Information nicht freiwillig preisgeben, daher müssen die Charaktere ihn entweder bezaubern oder verhören, um die Wahrheit zu erfahren.
- Urlam ist davon überzeugt, dass Tolmara Hysstryn (siehe Bereich T14) ein Geheimnis hat und will wissen, was es ist. Die Charaktere können die Aufgabe vollenden, indem sie Tolmaras toten Ehemann auf dem Dachboden der Sechs-Fenster-Pension finden.
- Urlam glaubt, dass Nemyth (siehe Bereich T16) ein Geheimnis hat, und er will wissen, was es ist. In Wahrheit hat Nemyth keine Geheimnisse und Urlams Vermutung fußt auf seinen Vorurteilen gegenüber Tiefingen. Wenn die Charaktere diese Aufgabe erfüllen wollen, müssen sie sich ein Geheimnis ausdenken und Urlam von dessen Wahrheit überzeugen, was mit einem erfolgreichen Charismawurf (Täuschen) gegen Urlams Weisheit (Motiv erkennen) gelingt.

D10. NORDSCHILD-HAUS

Das Nordschild-Haus ist ein gehobenes, örtliches Gasthaus: statlich, sauber und ruhig. Die Betreiberin, **Urgala Meltimer** (siehe Anhang D), ist eine Abenteurerin im Ruhestand, die das Gasthaus von der Familie Phorndyl vor etwas mehr als zehn Jahren erwarb, nachdem ihre Frau (eine Magierin) auf einer Expedition im Unerdark verschwunden ist. Sie bevorzugt den Ruhestand und warnt bewaffnete Gäste davor, ihre Klängen während des Aufenthalts zu ziehen. Urgala hat drei **Doggen** (Jagdhunde), die im Gemeinschaftsraum im Erdgeschoss schlafen, und beschäftigt eine Belegschaft aus sechs loyalen, gut bezahlten **Gemeinen** (RG, männliche und weibliche Angehörige verschiedener Rassen und Ethnien). Gäste schlafen in privaten Zimmern im Obergeschoss.

D11. OTHOVIRS SATTELZEUGLADEN

Ein fähiger Hersteller von Sattelzeug namens **Othovir** (siehe Anhang D) lebt und arbeitet hier. Er macht das beste Reitgeschirr und Zaumzeug aus Elchhaut im ganzen Dessarantal. Er jagt die Elche selbst, behält die Haut und verkauft den Rest an den Löwenschild-Händler (Bereich T6). Seine Erzeugnisse haben in das Leder gepresste kunstvolle Muster, und seine Arbeit ist unter Adligen aus Waterdeep, die gerne reiten, sehr begehrt. Obwohl er aus

einer bekannten Familie aus Waterdeep (den Margastern) stammt, spricht Othovir niemals über seine Vergangenheit oder Familie. Er hat kein Interesse daran zu erzählen, weshalb er zum Ladenbesitzer in Dreieber wurde. Die Wahrheit ist, dass verschiedene Mitglieder von Othovirs Familie im Geheimen Verehrer Asmodeus' sind, und er will damit nichts zu tun haben.

D12. ZUM SPRECHENDEN TROLL

Der Troll ist, was die Bewohner Waterdeeps eine Spelunke nennen würden: Ein dunkler, stinkiger Ort mit niedriger Decke, vollgestopft mit ungleichen, ramponierten, alten Möbelstücken und Betrunknen. Ein Teil des Daches hat vor zwei Sommern Feuer gefangen und muss noch immer repariert werden. Die Löcher im Dach haben es Vögeln erlaubt, ihre Nester zwischen dem Gebälk zu bauen, und der Boden sowie die Tische sind mit ihren Hinterlassenschaften bedeckt. Die einzige positive Eigenschaft des Trolls ist sein großer, gut gefüllter Keller. Der Besitzer und Betreiber des Trolls ist ein erfolgloser Schauspieler namens Kaelen Sarssir (RN, männlicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**). Er „erbte“ die Taverne, nachdem der frühere Besitzer im Rahmen eines Skandals geflohen ist, und er hat bisher nur das absolut Notwendigste getan, um sie offen zu halten. Kaelen träumt davon, den Troll in ein Theater zu verwandeln, aber ihm fehlen die Mittel und der Wille, seine Träume umzusetzen. Er teilt seinen Traum mit neuen Gästen in der Hoffnung, dass einer oder mehrere von ihnen eine Spende leisten oder das Unterfangen sponsern. Kaelen könnte sogar davon überzeugt werden, einen Geschäftspartner zu akzeptieren, vorausgesetzt, es gibt nur ein geringes oder gar kein Risiko für ihn.

Ein **Priester** des Helm namens Silvarren Webschaft (RN, männlicher illuskanischer Mensch) schläft seinen Rausch in der Ecke des Schankraums aus und wird von den anderen Gästen des Trolls kaum beachtet. Nachdem er sein gesamtes Leben in Neverwinter verbracht hatte, wurde er von seinen Vorgesetzten zum Schrein des Allglaubens in Rotlärche „verbannt“. Er ist noch nicht dort angekommen und hat stattdessen beschlossen, seine Reise zu unterbrechen und seinen Kummer in Dreieber zu ertränken. Er hat seinen Glauben an Helm nicht verloren, jedoch den in sich selbst und seine Vorgesetzten. Von Selbstzweifel verschlungen sieht er sich selbst als ein Opfer der „Tempelpolitik“. Er hat sein Reisebudget schon komplett ausgegeben und 5 GM Schulden angesoffen. Er wird Dreieber nicht verlassen, bis seine Schulden bezahlt sind. Wenn die Charaktere Silvarrens Schulden begleichen, können sie ihn mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 10 dazu bringen, nach Rotlärche zu reisen und seinen Pflichten nachzukommen.

D13. ZUM FROSTGEKÜSSTEN FROSCH

Dieses alte Gasthaus ist mit Brettern vernagelt und leer. Vandalen haben unanständige Sätze in die Planken, die Türen und Fenster verdecken, geritzt. Hohes Unkraut umgibt das Gebäude.

D14. SECHS-FENSTER

Diese kühle, knarrende, brüchige, hölzerne Pension wird von Tolmara Hysstryn (CN, weiblicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**), einer verwirrten Frau mittleren Alters, geführt. Besucher, die keine Zimmer im Immerwyrn-Haus oder Nordschild-Haus ergattern konnten, könnten dazu gezwungen sein, hier zu übernachten. Nur selten bleiben sie länger als eine Nacht, da ihnen schnell auffällt, dass Tolmara keine Scheu zeigt, ihnen durch Schlüssellocher nachzuspionieren und kichernd an Türen zu lauschen.

Eingesperrt auf dem Dachboden der Pension sind die Knochen von Tolmaras totem Ehemann, Mirak, von dem sie nur selten spricht. Tolmara versteckt den Schlüssel zur Dachbodentür in ihrem Büstenhalter. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 geöffnet werden. Wenn Miraks Knochen berührt werden, erwacht sein **Skelett** für 1W4 Runden und fällt danach klappernd zu Boden. Der Effekt wiederholt sich, wenn die Knochen wieder berührt werden, es sei denn, die Trefferpunkte des Skeletts wurden auf 0 reduziert oder die Knochen zerstört, wodurch es sich nicht mehr erheben kann. Das Skelett ist unbewaffnet und verursacht 1 Wuchtschaden bei einem Treffer.

Ein Charakter, der *Mit Toten sprechen* auf Miraks Schädel anwendet und seinen Geist fragt, wie er gestorben ist, erfährt, dass Tolmara ihn unter Drogen gesetzt und in ein Fass mit einer giftigen Schlange eingeschlossen hat, die ihn dann mit ihrem giftigen Biss tötete. Mirak hat keine Ahnung, warum Tolmara ihn getötet hat, und Tolmara ist zu verwirrt, um sich an den Vorfall oder die Umstände davor erinnern zu können. Der Zauber *Vollständige Genesung* stellt Tolmaras geistige Gesundheit wieder her, woraufhin sie sich daran erinnert, ihren Ehemann wegen Untreue ermordet zu haben.

Wenn die Charaktere Tolmaras Verbrechen Darathra Shendrel, der Fürstprotektorin, melden, wird Tolmara festgenommen und erwartet im Gefängnis ihren Prozess. Darathra benachrichtigt zudem Miraks zwei Brüder, die auf einem nahegelegenen Bauernhof arbeiten. Jahrelang glaubten sie, dass Mirak die Stadt mit einer anderen Frau verlassen hat. Dankbar dafür, dass die Charaktere die Wahrheit ans Licht gebracht haben, bieten sie ihnen einen *Langbogen +1* (ein Familienerbstück) als Belohnung an.

D15. EBERS RUHE

Erbaut auf einer Anhöhe, die den Rest der Stadt überblickt, steht Ebers Ruhe, das steinerne Anwesen eines reichen Abenteurers im Ruhestand namens Hyuth Kolstaag (NB, männlicher damaranischer Mensch, **Magus**). Seit er das Anwesen hat bauen lassen und vor fünf Jahren einzogen ist, haben seine unverhohlene Arroganz und Selbstherrlichkeit ihm keine Freunde in Dreieber gebracht. Darüber hinaus haben es so viele Feinde und Rivalen auf ihn abgesehen, dass die anderen Stadtbewohner ihn als Magnet für Unglück betrachten. Er lebt umringt von Trophäen seiner vergangenen Abenteuer und verlässt nur selten sein Heim. Er lässt sich nie dazu herab, die Stadt zu schützen oder seinen Reichtum dazu zu verwenden, den weniger Glücklichen zu helfen.

Vor ein paar Wochen schlich sich ein Trio Attentäter in die Stadt und versuchte, den Magus im Schlaf zu ermorden. Der Rest von Dreieber wurde von Donnern und Blitzeinschlägen aus Kolstaags Heim geweckt. Obwohl die Attentäter überlebten, waren sie gezwungen, Pferde aus dem Geschäft von Wagen und Münzen (Bereich T8) zu stehlen und töteten dabei auf der Flucht einen Stalljungen. Kolstaag bot der Familie Widdens nie an, für ihren Verlust aufzukommen oder die Schuld an diesem Vorfall auf sich zu nehmen. Seit dem letzten Angriff auf seine Person hat Kolstaag vier **Gargylen** beauftragt, auf den Ecken seines Daches zu sitzen und als lebende Wächter zu dienen. Um ihre Langeweile zu vertreiben, erschrecken die bössartigen Gargylen die Stadtbewohner von Zeit zu Zeit, indem sie im Sturzflug auf sie zufliegen. Dies hat zu angespannten Treffen zwischen der Fürstprotektorin und dem Magier von Ebers Ruhe geführt, der darin aber kein Problem sieht.

Schätze. Kolstaag versteckt seine Wertgegenstände mithilfe des Zaubers *Leomunds geheime Truhe*. Er trägt die kleine Replik, die er braucht, um die Truhe herbeizurufen,

bei sich. Wenn er schläft, bewahrt er sie auf einem nahen Nachttisch auf. Nur Kolstaag kann die Replik benutzen, um die Truhe zu rufen, was er vor einem Kampf tut, um Zugriff auf die magischen Gegenstände in ihrem Inneren zu erhalten. Wird er gefangen genommen, kann er davon überzeugt werden, die Truhe zu rufen, im Gegenzug für das Versprechen ihn freizulassen. Die extradimensionale Truhe enthält sechs 500 GM Edelsteine, Kolstaags *Arm-schienen der Verteidigung* und einen *Zauberstab des Kriegsmagiers +1*.

D16. ZU DEN DREIEBER-WAFFEN

Die Dreieber-Waffen sind zweimal niedergebrannt und wurden zweimal wiederaufgebaut. Ihr Besitzer und Betreiber ist Nemyth (NG, männlicher Tiefling, **Gemeiner**), ein listiger Geschäftsmann mit einem verruchten Lächeln. Er steht gerne angelehnt in der Tür zum Schankraum, während er einen Krug trocknet und poliert. Dabei nickt und lächelt er Vorbeigehenden zu. Seine Preise sind vernünftig und seine Belegschaft freundlich.

Die Taverne ist ein beliebtes Stammlokal für Waldläufer und Kundschafter, von denen die meisten ihre Dienste als Führer durch die Wildnis verkaufen. Einer seiner „üblichen Gäste“ ist eine freundliche und fähige Führerin namens Zindra Winterbogen (NG, weiblicher Halbelf, **Kundschafter**), ein Mitglied der Smaragdenklave. Sie verlangt 10 GM pro Tag für ihre Dienste, unabhängig davon, wie gefährlich es wird. Sie hat kürzlich mehr und mehr Hügelriesen, Oger und Uthgardt-Barbaren dabei entdeckt, wie sie die Hügel um Dreieber durchwandern, und sie warnt Abenteurer, die die Stadt verlassen, sich vor ihnen in Acht zu nehmen.

D17. ULDINATHS WAFFEN

Diese Schmiede auf einem Hügel, gegenüber der Feindhammer Schmiede (Bereich T18) wird von Harriet Uldinath (RG, weiblicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**), der Urenkelin des Gründers, geführt. Harriet kommt Ghelryn Feindhammer seit ihrer Kindheit und die beiden sind freundliche Konkurrenten. Harriet verkauft edle Waffen, in die das Emblem der Uldinath-Familie eingestanz ist, was ihren Wert um 25 Prozent hebt.

D18. FEINDHAMMERS SCHMIEDE

Ghelryn Feindhammer (siehe Anhang D) stellt edle Waffen, Rüstungen und andere Metallarbeiten her. Ghelryn kommt etwas zu sehr in die Jahre für die tägliche Plackerei des Metallhandwerks, weswegen er nach einem fähigen Lehrling sucht, aber keiner hat bisher seinen Ansprüchen genügt. Vor einem Jahr hat Ghelryn herrliche, zeremonielle Prachtrüstungen für König Morinn und Königin Tithmel der Zitadelle Felbarr geschmiedet. Das Königspaar waren derart beeindruckt, dass sie ihm den Ehrentitel eines königlichen Schmiedes gaben. Aus diesem und anderen Gründen ist der Feindhammername im ganzen Dessarintal ein Synonym für Werke höchster Güte und Ghelryn will, dass das so bleibt.

Ghelryn hasst Orks und Riesen. Während des Kriegs der Silbermarschen hat er Berichte erhalten, dass Orks und Riesen Zwergenfestungen im ganzen Norden angreifen. Oftmals wollte er seine Waffen ergreifen und nach Norden ziehen, um sich dem Krieg anzuschließen, aber er hat sich zurückgehalten, da er ein Geschäft führen musste. Aber wenn Riesen Dreieber angreifen, weigert er sich, zurückzutreten und einfach zuzusehen.

D19. MERIVOLD PONY-PARK

Nördlich des Immermoorwegs steht eine bescheidene Hütte neben einer hellgestrichenen Scheune, auf der eine

ponyförmige Wetterfahne thront. Ein weißer Lattenzaun umgibt ein kleines Feld hinter der Scheune. Zwischen Blumen im Vorgarten steht ein Schild, auf dem „Merivold Pony-Park“ geschrieben ist. Zwei unverheiratete Schwestern namens Janna und Leera Merivold (RN, weibliche illuskanische Menschen, **Gemeine**) züchten und bilden hier Ponys aus, einschließlich Reitponys für Halblinge. Zu jeder Zeit haben die Merivolds 2W4 Ponys zu verkaufen.

D20. IMMERWYVERN-HAUS

Dieses teure Gasthaus ist auf Adelige aus Waterdeep und andere wohlhabende Klienten ausgerichtet, die unter keinen Umständen in einer bescheideneren Absteige unterkommen würden. Das Gut befindet sich hinter der Erfüllenden Servierplatte (Bereich T21) auf einem wunderschön gepflegten Stück Land mit privaten Ställen, privaten Gärten und einem sich durch einen kleinen Obsthain schlängelnden Pfad. Das Gasthaus selbst ist ein hübsches Steingebäude mit Lampen, die von den Dachrinnen hängen, und einem Turm an einer Ecke.

Der Vornehmthei des Immerwyvern-Hauses stehen die eleganten Verzierungen in nichts nach. Die Atmosphäre an diesem Ort ist wie eine Parodie der größten Feiern der Adligen aus Waterdeep. Wesen kommen hierher, um zu staunen, darüber zu lachen oder sich ganz wie zu Hause zu fühlen. Spielmänner spielen leise Hintergrundmusik zwischen schwebenden Pflanzen und vielfarbigen Schwebekugeln, während aufsehenerregend gekleidete Frauen und schneidige Männer mit Schärpen und Rüschen plaudern, umherlaufen, tanzen und sich gegenseitig höhnisch angrinsen. Einige dieser eitlen, gut gekleideten Wesen sind tatsächlich nur Begleiter (N, männliche und weibliche Menschen **Gemeine** verschiedener Ethnien), die vom Betreiber des Gasthauses beschäftigt werden, um die Stimmung zu verbessern. Sie sind ausgebildet, wie Adlige zu sprechen und herumzustolzieren. Sie sind jedoch nicht mehr als schlechtbezahlte Schauspieler.

Der hochnäsige Pfau von Betreiber des Immerwyvern-Hauses, Draven Millovr (NB, männlicher illuskanischer Mensch, **Magus**), scheiterte bei dem Versuch, ein Mitglied der Arkanen Bruderschaft zu werden. Als seine geplante Karriere nicht den gewünschten Weg ging, nutzte er sein geerbtes Vermögen, um das Immerwyvern-Haus zu kaufen. Die Betten des Immerwyvern-Hauses sind bequem, aber fürchterlich überteuert (15 GM pro Nacht), wobei die Gebühr den Zimmerservice und Begleitung einschließt, sofern dies gewünscht ist. Die Gerichte auf der Karte werden genauso zubereitet, wie in den besten Restaurants von Waterdeep, aber trotzdem sind sie unglaublich teuer (25 GM pro Teller). Draven beschäftigt Spione, die ihn immer über die neuesten Essens- und Modetrends auf dem Laufenden halten.

Draven erlaubt keinen „Niemanden“ in seinem Gasthaus zu nächtigen und beschäftigt sechs Türsteher (NB, männliche illuskanische Menschen, **Schläger**), um den Müll rauszuwerfen. Abenteurer nobler Herkunft und ihre Dienerschaft sind willkommen, andere nicht.

Draven bewahrt seinen Reichtum in seinem verschlossenen Quartier auf, welches auf dem obersten Stockwerk des Immerwyvern im Eckturm liegt. Er trägt den einzigen Schlüssel für die Tür bei sich. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden. Der Zauber *Glyphe des Schutzes* liegt auf der Tür und wird ausgelöst, wenn jemand anderes als Draven sie öffnet. Wird der Zauber aktiviert, wirkt die Glyphe den Zauber *Tiere beschwören* und ruft so zwei **Todeshunde** herbei. Sie greifen jeden an, der nicht von Draven begleitet wird.

Schätze. Eine verschlossene Truhe in Dravens Quartier enthält 540 GM in verschiedenen Münzen, die er dazu verwendet, seine Mitarbeiter zu bezahlen und seinen „bescheidenen“ Lebensstil aufrecht zu erhalten. Ein Geheimfach im Deckel der Truhe enthält drei juwelenbesetzte Halsketten (von adligen Frauen aus Waterdeep gestohlen) im Wert von jeweils 750 GM. Das Geheimfach kann mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden. Draven hat den Schlüssel für die Kiste bei sich, die andernfalls mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geöffnet werden kann.

D21. DIE ERFÜLLENDE SERVIERPLATTE

Dieses feine Restaurant steht neben dem grandiosen Immerwyvern-Haus und stellt vergleichbare Ansprüche. Die Tische stehen weit auseinander. Jeder ist von den anderen durch strategisch platzierte Pflanzen, Statuen oder Säulen abgeschiedet. Spielmänner spielen leise und beruhigende Musik im Hintergrund. Die Bedienung ist schnell, höflich und gewandt. Sonderwünsche werden schnell und entgegenkommend erfüllt, um den kulinarischen Vorlieben der Gäste gerecht zu werden. Spezialitäten des Hauses sind unter anderem geräucherte Wachteln, Rothésteak in Weinsoße mit Nüssen sowie gegrillter Silberschwanzfisch. Die Preise ähneln denen des Immerwyvern-Hauses und kostenlose Flaschen mit Süßwasser (siehe Bereich T23) werden zu jedem Essen gereicht. Die Besitzer und Köche sind Heltzer und Pentavasta Dunfass (RG, männliche und weibliche illuskanische Menschen, **Gemeine**), ein fröhliches und konstant miteinander turtelndes, älteres Paar.

D22. FRIEDHOF

Oben auf einer Erhebung am Südende der Stadt befindet sich ein alter Friedhof, wo viele der ersten Bewohner von Dreiber unter verwitterten Grabsteinen beerdigt liegen. Die ältesten Gräber liegen auf einem Stück Land, das von einem alten, unbemalten Lattenzaun umgeben ist.

D23. APOTHEKE

Gegenüber des Nordschild-Hauses (Bereich T10) steht die Stadtapotheke, ein schiefes Holzhaus mit efeubedeckten Mauern. Tarmock Felaskur (CN, männlicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**) verkauft Kräutermedizin und -salben fragwürdiger Wirksamkeit. Vor der Vordertür steht eine marode Schubkarre, über der ein hölzernes Schild in Form einer Trankflasche hängt. Zusätzlich zu Kräutern und Salben verkauft Tarmock „Süßwasser“ für 1 GM pro Flasche. Das süße, natürlich kohlenensäurehaltige Wasser sprudelt aus einer kleinen Quelle im Schuppen hinter Tarmocks Haus. Tarmock verdient den Großteil seines Geldes damit, das Wasser an die Betreiber der Erfüllenden Servierplatte zu verkaufen.

D24. GWAERONS SCHLUMMER

Gwaeron Windstrom, der Gott des Spurenlesens, soll diesen Wald besuchen. Waldläufer, die Gwaeron oder Mielikki, die Göttin der Wälder, verehren, kommen auf der Suche nach Inspiration hierher. Manche behaupten, Gwaeron zwischen den Bäumen umherwandern gesehen zu haben. Er erscheint als großer, muskulöser Mann, dessen langes, weißes Haar und Bart in einer endlosen Brise wehen, selbst bei Windstille. Es wird auch erzählt, dass Anhänger Gwaerons oder Mielikkis, die in diesem Wald schlafen, prophetisch träumen. In Wahrheit erscheint Gwaeron nie denen, die ihn suchen, jedoch erscheint er unerwartet zu seltenen Gelegenheiten im Gehölz.



Um Gwaeron nicht zu verärgern, verbietet das Gesetz von Dreieber, Holz von diesen Bäumen zu schlagen oder Tiere in diesem Wald zu jagen. Ein Großteil der Bäume in Gwaerons Schlummer sind in einem endlosen Herbst gefangen. Ihre Blätter tragen bezaubernde Nuancen von Gelb, Orange und Rot.

Ein **Oni**, der in einer Hügelhöhle westlich von Dreieber lebt, besucht gelegentlich den Wald, um unbedachte Waldläufer, die unter den Bäumen schlafen, zu verspeisen. Er erscheint ihnen als Gwaeron Windstrom. Der Oni räumt hinter sich auf und hinterlässt kaum Spuren seiner Opfer. Diese „Sauberekeit“ hat andere davon überzeugt, dass Gwaeron gelegentlich, statt prophetische Träume zu senden, erscheint und würdige Bittsteller in sein göttliches Reich mitnimmt.

D25. MARSCHALLFELD

Ein alter, teilweise ruinierter Holzzaun umgibt ein großes, schlammiges Feld südlich der Stadt. In vergangenen Zeiten haben Armeen sich hier gesammelt und gelagert, bevor sie in den Krieg marschiert sind. Das Feld wurde in den letzten Jahren kaum genutzt.

ANGRIFF AUF DREIEBER

Vor Tausenden von Jahren haben Riesen und Drachen hier einen großen Kampf ausgetragen, in dem die Riesen ein enormes, drachentötendes Konstrukt, Vonindod genannt, entfesselten. Ein Teil des Konstrukts brach ab und blieb im Boden stecken. Die Zeit vergrub dieses Fragment tief in der Erde. Heute liegt es unter einem Lagerplatz im Herzen der Stadt (Bereich T2).

Feuerriesen, die Herzog Zalto gegenüber loyal sind, haben *Stäbe des Vonindod* (siehe Anhang B) genutzt, um Fragmente des Konstrukts aufzuspüren. Einer dieser Stäbe hat ein **Feuerriesenpaar** namens Okssort und Ildmane nach Dreieber

geführt. Ihre Truppe besteht aus fünf **Orogs**, sechs **Orks** auf **Axtschnäbeln**, und zwölf **Magmin**, aufgeteilt in zwei Gruppen aus sechs.

DIE BEGEGNUNG STARTEN

Zur Hochsonne wird die Ruhe in der Stadt von den Schreien der Frauen und Kinder sowie den Rufen eines Mannes durchbrochen, der brüllt: „Riesen! Lauft!“. Verwirrte Anwohner und Ladenbesitzer kommen aus ihren Domizilen, genau zum richtigen Zeitpunkt, um zu sehen, wie ein massiver Fels vom Himmel fällt und einen alten Wagen zertrümmert. Während Staubwolken vom Wrack des Wagens hochwirbeln, schlägt ein zweiter Felsen ein, rollt durch einen Zaun, kracht gegen die Wand eines Gebäudes und erschreckt ein Paar Esel, die an einem nahegelegenen Pfosten angebunden sind. Überall um euch herum fangen Leute an zu kreischen und auseinander zu rennen.

Okssort und Ildmanes Plan lautet, in die Stadt reinzu-plätzen, das Vonindod-Fragment auszugraben und es nach Eisenschlacke zurück zu schleppen (Siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“). Dabei werden sie alles zerstören, was ihnen im Weg steht. Während sie sich der Mitte von Dreieber nähern, schleudern sie Felsen in die Stadt, um Angst unter den Bewohnern zu säen, in der Hoffnung, sie davonzujagen. Die Magmin laufen neben den Riesen, begierig ihnen gefällig zu sein. Wenn ein Feuerriese auf ein Gebäude oder ein anderes brennbares Bauwerk deutet, rennt eine Gruppe Magmin auf das Ziel zu und versucht, es in Brand zu stecken.

Die Orog, in schweren Plattenrüstungen, marschieren vor den Feuerriesen, reißen Zäune nieder und vertreiben das Gesindel. Alles, was die Orog nicht niederreißen, wird unter den Füßen der voranschreitenden Feuerriesen zerdrückt. Die Orog verteilen sich in der Stadt, greifen Zivilisten, die ihren Pfad kreuzen, an und lenken die Aufmerksamkeit weg von den Feuerriesen.

Die Orks reiten mit ihren Axtschnäbeln nach der ersten Felsalve in die Stadt. Ihre Aufgabe ist es, die Verteidiger der Stadt abzulenken und feindliche Bogenschützen in den Nahkampf zu zwingen. Die Axtschnäbel handeln auf dem Initiativwert der Orks. Regeln zum berittenen Kampf findest du in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Die Feuerriesen und ihre Truppe nähern sich aus dem Nordosten, beschädigen Othovirs Sattelzeugladen (Bereich T11) und zerstören Ransors Freie Straße (Bereich T7), während sie sich auf den nördlichen Lagerplatz (Bereich T2) zubewegen. Die Feuerriesen sind so furchteinflößend, dass die meisten Stadtbewohner alles stehen und liegen lassen, um Richtung Süden auf der Langen Straße fliehen. Andere verstecken sich in ihren Häusern und Geschäften.

Wird einer der Feuerriesen auf 81 Trefferpunkte oder weniger reduziert, realisieren die Riesen, dass sie Dreiebers Verteidigung unterschätzt haben. Sie ziehen sich schnell auf demselben Weg zurück, den sie gekommen sind, während sie ihren Untergebenen befehlen, ihren Rückzug zu decken.

VERTEIDIGUNG VON DREIEBER

Nachdem sie Berichte über Orks, die Bauernhöfe im Südosten angreifen, erhalten hat, schickt Fürstprotectorin Darathra Shendrel die Zwölf zum Glückwiesen-Hof und Jochbruch-Hof, um die Bedrohung einzuschätzen und den Bauern zu helfen. Diese Angriffe sind eine Ablenkung. Während die Zwölf weg sind, greifen die Feuerriesen aus dem Nordosten an, was nur die Abenteurer und eine Handvoll entschlossener Stadtbewohner übriglässt, um die Stadt zu verteidigen. Gib jedem Spieler einen der folgenden NSC, um sie während dieser Begegnung zu spielen.

Darathra Shendrel, Fürstprotectorin von Dreieber (startet in Bereich T1)

Darz Helgar, Lagerplatzwart (startet in Bereich T2)

Narth Tezrin, Vertreter der Löwenschild-Händler (startet in Bereich T6)

Urgala Meltimer, Gastwirtin und Abenteurerin im Ruhestand (startet in Bereich T10)

Othovir, Sattelzeughersteller (startet in Bereich T11)

Ghelryn Feindhammer, Schmied (startet in Bereich T18)

Spielerwerte und Notizen, um die Rollen der NSC zu spielen, finden sich in Anhang D. Wie die Spieler ihre NSC während des Kampfes ausspielen, ist ihnen überlassen, aber ermutige die Spieler trotzdem dazu, die Ideale, Bindungen und Makel der NSC zu berücksichtigen. Schau in den Abschnitt „Besondere NSC“ am Beginn des Kapitels für weitere Informationen, wie diese NSC gespielt werden können.

Versuchen die Spieler, die besonderen NSC aus dem Kampf herauszuhalten, kannst du sie dadurch in Gefahr bringen, indem herumstreifende Orog die NSC direkt bedrohen, wodurch die von Spielern kontrollierten NSC handeln müssen.

VONINDOD-FRAGMENT

Ildmane umklammert einen *Stab des Vonindod*, welcher sie zum Bereich T2 führt. Wenn die Feuerriesen dort ankommen, nutzen sie ihre Großschwerter wie Schaufeln und graben den Boden auf, um das Vonindod-Fragment zu erreichen. Es handelt sich um einen verbogenen, abgebrochenen, 5 cm dicken Streifen Adamant, etwa

3,50 m lang und 1.000 Pfund schwer. Die Riesen müssen 10 Aktionen aufwenden, um das C-förmige Fragment freizulegen und eine weitere, um es aus dem Boden zu ziehen. Ein Feuerriese kann das Fragment mit beiden Händen tragen oder es mit einer Hand hinter sich herziehen.

Jeder Charakter, der den gebrochenen Adamantring untersucht, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 bestimmen, dass es einst ein Teil eines enormen Konstruktes gewesen ist. Der Zauber *Magie entdecken* zeigt eine schwache, nachklingende magische Aura, aber die Schule der Magie kann nicht bestimmt werden. Wenn die Charaktere das Fragment erbeuten, bieten Alaestra Ulgar (siehe Bereich T6) und Urlam Stockspule (siehe Bereich T9) beide dafür jeweils 5.000 GM (in Form von 500 GM Edelsteinen), jedoch ist es tatsächlich dreimal so viel wert.

SCHÄTZE

Ildmane trägt außer dem *Stab des Vonindod* (siehe Anhang B) keine Schätze bei sich. Okssort hat einen Sack mit 1W6 gewöhnlichen Gegenständen, die durch Würfeln mit der Tabelle „Gegenstände in der Tasche eines Riesen“ in der Einleitung bestimmt werden und einen Rubinanhänger (Wert: 750 GM). Die Magmin und Orks haben keine Schätze. Jeder Orog trägt einen Beutel mit 1W20 GM in verschiedenen Münzen.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Wenn die Feuerriesen das Vonindod-Fragment erlangen und die Stadt verlassen, machen sie sich mit ihrer Beute auf den langen Weg zurück nach Eisenschlacke und meiden dabei Straßen und Siedlungen. Werden die Feuerriesen gezwungen, ohne das Vonindod-Fragment zu verschwinden, ziehen sie sich zu den Surbrinhügeln zurück, scheuchen vier Hügelriesen auf und kehren mit ihnen 2W4 + 2 Tage nach ihrem ersten Angriff nach Dreieber zurück. Dieses Mal kämpfen sie bis zum Tod, um das Fragment für ihren Herrn und Meister, Herzog Zalto, zu erbeuten. Die Abenteurer müssen sich nicht dazu verpflichtet fühlen, in der Stadt zu bleiben, um sie vor diesem zweiten Angriff zu schützen, da die örtliche Miliz einberufen und in Alarmbereitschaft versetzt wurde.

Unabhängig davon, ob die Charaktere die Feuerriesen aufgehalten haben, erhalten sie besondere Aufgaben und Belohnungen, je nachdem, welche NSC den Kampf überlebt haben.

AUFGABEN IN DREIEBER

Von jedem besonderen NSC, der den Angriff auf Dreieber überlebt, erhält die Gruppe eine Aufgabe und eine besondere Belohnung bei ihrer Erfüllung. Die Aufgaben ermutigen die Charaktere, andere Orte im Norden zu besuchen. Wähle Begegnungen aus dem Abschnitt „Zufällige Wildnisbegegnungen“ in Kapitel 3 aus, wenn die Charaktere über Land oder Meer reisen.

DARATHRA SHENDRELS AUFGABE

Darathra hat nur wenig Kontakt mit anderen Harfuern, aber sie findet es merkwürdig, dass die Feuerriesen so tief in das Dessarintal vorstoßen konnten, ohne dass sie gewarnt wurde. Sie möchte sichergehen, dass ihre Organisation sich der Bedrohung bewusst ist. Sie gibt den Charakteren eine Marke aus Platin (Wert: 50 GM) mit dem Symbol Dreiebers (drei vordreschende Eber) und drängt die Charaktere, nach Osten den Immermoorweg entlang zu reisen und Danivarrs Haus in Immerlund zu besuchen. Dort sollen sie die Marke Dral Thelev, dem einäugigen Halbork-Besitzer, geben.

Folgen die Charaktere Darathras Instruktionen, steckt Dral die Marke ein, öffnet eine Flasche mit elfischem Wein, von

dem er behauptet, er sei Silbrigmonds Bester, und schenkt jedem Charakter eine kleine Holztafel voll ein. Charaktere, die auch nur einen kleinen Schluck Wein trinken, werden in ein Empfangszimmer im Herzen des Mondschein-Turms, der Festung der Harfner in Immerlund (siehe Abschnitt „Immerlund“ in Kapitel 3), teleportiert. Dral erklärt, wie die Magie des Elixiers wirkt, nachdem ein Gruppenmitglied einen Schluck nimmt und verschwindet, in der Erwartung, dass die anderen folgen möchten.

Das Empfangszimmer im Mondschein-Turm ist karg möbliert, und wird von einem Dutzend harmloser, domestizierter **Tressym** (siehe Anhang C) bewohnt, die sich wie Katzen verhalten. Ein stiller *Alarm-Zauber* benachrichtigt Krowen Valgrauen, den im Turm ansässigen Erzmagus, über das Eintreffen der Gruppe. Der schrullige, alte Magier betritt das Empfangszimmer kurz nach dem Erscheinen der Charaktere und begrüßt sie freundlich. Er gewährt ihnen freien Zugang zu einem geheimen Netzwerk von Teleportationszirkeln bis, wie er es ausdrückt, „die Harfner es sich anders überlegen“ (siehe Abschnitt „Engerer Kreis“ in Kapitel 3).

Schätze. Nachdem er den Abenteurern den Teleportationszirkel im Mondschein-Turm gezeigt hat, gibt Krowen ihnen eine kleine Holzschatulle, die Darathra ihm zu seinem Geburtstag vor ein paar Jahren geschickt hatte. Der Innenraum der Schatulle ist in sechs Fächer aufgeteilt, mit je einer aufgerollten *Zauberschriftrolle*. Die Zauber auf diesen Schriftrollen sind: *Fliegen*, *Magie bannen*, *Magische Waffe*, *Verständigung*, *Wasser atmen* und *Zungen*. (Falls die Charaktere, bevor sie Darathras Aufgabe angenommen haben, Krowen in Immerlund treffen, gibt ihnen Krowen die Schriftrollen nicht.)

DARZ HELGARS AUFGABE

Darz erzählt den Charakteren, dass er kürzlich von einem alten Bekannten, einem Händler aus Mirabar, besucht wurde. Dieser hatte eine interessante Geschichte zu erzählen. Der Händler sah einen Zwerg, der in den Ställen in Xantharls Feste ausmistete. Die Feste ist ein befestigtes Dorf an der Langen Straße. Später erkannte er ihn auf einem Steckbrief wieder, als er nach Süden durch Langsattel reiste. Der Händler ist sich sicher, dass der Zwerg, den er gesehen hat, ein gesuchter Räuber, bekannt als der Rüsselkäfer, ist. Dem Steckbrief zufolge gibt es 5.000 GM Belohnung für denjenigen, der ihn lebendig der Obrigkeit von Mirabar überstellt.

Darz überlegte kurz, ob er dem Rüsselkäfer selbst hinterherjagen sollte, aber gestand sich dann ein, dass er dafür zu alt ist. Die Information an die Charaktere weiterzugeben, ist seine Art, sich für ihre Hilfe während des Angriffs zu bedanken.

Entwicklung der Handlung. Falls die Charaktere nach Xantharls Feste reisen, können sie den Rüsselkäfer einfangen und ihn der Axt von Mirabar übergeben. Siehe Abschnitt „Xantharls Feste“ in Kapitel 3 für weitere Informationen.

NARTH TEZRINS AUFGABE

Vor einigen Monaten erhielt der Löwenschild-Händler eine Zahlung von Amrath Mulnobar, dem Kastellan von Noanars Hochburg. Dieser wollte Sättel und Zaumzeug für fünf Pferde erwerben, hergestellt von keinem geringeren als Dreiebers bestem Sattler, Othovir. Othovir hat das letzte Sattelzeug kürzlich fertiggestellt, und Narth muss nun die Lieferung nach Noanars Hochburg in die Wege leiten. Seit dem Angriff der Riesen jedoch ist er wegen der Sicherheit der Lieferung besorgt. Narth war nie in Noanars Hochburg, aber er beschrieb es als Dorf nahe des Hohen Waldes, der einst reiche Jäger angelockt hat.

Narth packt das Sattelzeug in eine große Kiste mit dem Emblem der Löwenschild-Händler auf der Seite und bittet die Charaktere, die Lieferung für ihn durchzuführen. Nehmen sie die Aufgabe an, erklärt er ihnen, dass sie auf dem Weg nach Noanars Hochburg dem Immermoorweg folgen müssen. Sobald sie bereit sind aufzubrechen, sofern sie noch keine anderen Maßnahmen für den Transport getroffen haben, gibt Narth ihnen einen Zugkarren mit der Kiste und ein Zugpferd namens Boris.

Schätze. Narth bietet ihnen für die Lieferung 100 GM im Voraus an. Außerdem dürfen sie Boris und den Wagen behalten, wenn die Lieferung erfolgt ist.

Entwicklung der Handlung. Sobald die Charaktere in Noanars Hochburg angekommen, wird ihnen mitgeteilt, dass Amrath Mulnobar in der Feste über dem Dorf residiert. Amrath nimmt das Sattelzeug ohne weitere Dankesworte an sich. So endet die Aufgabe.

Da sich keine anderen Siedlungen in der Nähe befinden, können die Charaktere im Gasthaus Zum Weißhirsch einkehren. Hier treffen sie auf drei Brüder mittleren Alters aus Neverwinter (RB, männliche illuskanische **Adlige**), die sich auf eine Jagd vorbereiten. Ihre Namen lauten Rantharl, Marthun und Lezryk Daerivoss. Sie erzählen den Charakteren, dass sie nach Noanars Hochburg gekommen sind, um Hügelryesen zu jagen. Die Brüder wollen keine Gesellschaft. Stillschweigend satteln sie ihre Pferde, legen ihre Rapiere an und reiten bei Sonnenaufgang los. Die jüngeren Brüder kehren vor Sonnenuntergang wieder zurück. Rantharl ist nicht bei ihnen und Marthun hat eine aufgerissene Wunde an seiner rechten Schulter. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Heilkunde) gegen SG 11 enthüllt, dass die Wunde von einem Rapier stammt.

Werden sie darauf angesprochen, behaupten die Brüder, dass ein Hügelryese Rantharl getötet hätte. Marthun behauptet darüber hinaus, dass er vom Nagelknüppel des Riesen getroffen wurde und leugnet jegliche Anschuldigungen, dass die Wunde von einem Rapier stamme. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestätigt, dass Marthun und Lezryk lügen. Marthun nimmt jede Form von Heilung dankend an, die die Charaktere ihm bieten können.

Die Brüder spielen ein mörderisches Spiel um ihr Erbe. Die Übereinkunft war einfach: Der erste Bruder, der einem Hügelryesen den Todesstoß versetzt, erhält das Erbe der anderen beiden. Rantharl gewann den Wettstreit, aber Marthun und Lezryk wandten sich gegen ihn. Ein Kampf brach aus, Marthun wurde verletzt und Rantharl starb. Nach Rantharls Tod und ohne klaren Sieger, haben sich Marthun und Lezryk darauf geeinigt, einen weiteren Hügelryesen zu jagen.

Falls die Charaktere den Brüdern auf ihrer Jagd verfolgen und entdeckt werden, greifen diese sie an. Falls die Charaktere nichts tun, brechen Marthun und Lezryk zu einer neuen Jagd am nächsten Tag auf, aber treffen keine Hügelryesen. Lezryk betrügt und tötet Marthun, woraufhin er zum Gasthaus zurückkehrt, um vor seiner langen Reise zurück nach Neverwinter zu ruhen. Dort überbringt er die traurige Kunde vom vorzeitigen Ableben seiner Brüder durch die Hände „herumwütender Hügelryesen.“ Charaktere können Lezryk um einen Anteil des Erbes (mit einem Gesamtwert von 10.000 GM) erpressen. Andernfalls können sie mit dem verräterischen Flegel machen, was sie möchten.

URGALA: MELTIMERS AUFGABE

Im Nachgang des Kampfes erzählt Urgala den Charakteren von einem ihrer ehemaligen Abenteuerbegleiter, Harthos Zymorven. Der wohlhabende Ritter besaß ein *Riesentöter-Zweihandschwert*. (Ändere die Waffe in eine

Riesentöter-Zweihandaxt, wenn das für die Gruppe besser passt.) Als Urgala das letzte Mal mit ihm sprach, lebte Harthos in Zymorvenhalle, der Feste seiner Vorfahren an der Rauvinstraße nordwestlich von Silbrigmond. Urgala nimmt an, dass Harthos freiwillig die Waffe weitergibt, wenn die Charaktere ihren Namen erwähnen und ihm den Grund für ihre Bitte nennen.

Falls die Charaktere nach Zymorvenhalle reisen, treffen sie dort Fürst Harthos Zymorven. Er teilt ihnen traurig mit, dass sein Sohn Harthal den *Riesentöter* gestohlen hat. Harthal beging die Tat, nachdem ihn Lord Zymorven dafür enterbte, dass Harthal eine gewöhnliche Diebin aus Yartar (an deren Namen er sich nicht erinnert) geheiratet hat. Fürst Zymorven kann nur mutmaßen, was Harthal mit dem Schwert getan haben könnte.

Die Charaktere können nach Yartar reisen und dort nach Harthal suchen. Nach ein paar höflichen Erkundigungen ist es offensichtlich, dass die örtliche Diebesgilde, die Hand von Yartar, die beste Chance darstellt, um Harthal zu finden. Ein Charakter kann einen Tavernenkellner im Zwinkern und Kuss bestechen (5 GM sind ausreichend), um den Aufenthaltsort eines bekannten Mitglieds der Hand von Yartar zu erfahren. Sie sind so vielzählig wie Ratten. Falls die Charaktere ein Empfehlungsschreiben von Tamalin Zoar erhalten haben (siehe Abschnitt „Rufende Hörner“ in Kapitel 3), können sie dies dem Mitglied der Hand von Yartar zeigen. Dieses verspricht die benötigten Informationen innerhalb weniger Stunden. Andernfalls verlangt die Diebin 500 GM im Voraus. Sobald die Diebin 1W6 Stunden später zurückkehrt, berichtet sie den Charakteren, dass Harthal wegen Mordes an einem Mann festgenommen und eingekerkert wurde. Das Zweihand-schwert ist nun im Besitz eines korrupten Wachhauptmanns namens Tholzar Brenner (RB, männlicher damaranischer Mensch, **Ritter**).

Die Charaktere können versuchen, Brenner die Waffe gewaltsam zu entreißen. Der Mann hat viele Feinde, weswegen er meistens von acht **Wachen** (RB, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien) begleitet wird. Er weigert sich, die Waffe freiwillig aufzugeben. Unter normalen Umständen würden Tod und Verschwinden eines Mitglieds der Wache eine Untersuchung auslösen. In Hauptmann Brennens Fall ist Wasserbaronin Nestra Ruthiol jedoch froh, ihn loszuwerden und ordnet keine an.

Jeder Charakter, der entweder den Harfnern oder dem Zhentarim angehört, kann seine Machtgruppe um Hilfe bitten. Falls der Charakter einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 ablegt, findet er einen Unterschlupf seiner Machtgruppe und erhält Einlass. Ein fehlgeschlagener Wurf kann nach einem weiteren Tag der Suche wiederholt werden, bis der Wurf entweder gelingt oder der Charakter aufgibt. Im Inneren des Unterschlupfes trifft der Charakter einen Vertreter der Machtgruppe, der einige Räder in Bewegung setzt. Nach ein paar Stunden wird die gestohlene Waffe zum Unterschlupf geliefert.

Ein Charakter, der dem Rat der Grafen angehört, kann bei der Wasserbaronin ein Gesuch stellen. Der Charakter muss einen Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 15 bestehen, damit ihm eine Audienz gewährt wird. Täuschen wird verwendet, wenn der Charakter falsche Aussagen macht, um die Audienz zu erbitten. Verwende ansonsten Überzeugen. Ein misslungener Wurf kann am nächsten Tag wiederholt werden, aber jeder Fehlschlag erhöht den SG um 1. Wenn ein Charakter diesen Wurf erfolgreich ablegt, entreißt die Wasserbaronin das Schwert Hauptmann Brennens gierigen Händen und lässt es dem Charakter sicher zukommen.

Schätze. Fürst Zymorvens Waffe ist tatsächlich ein *Riesentöter*-Zweihandschwert (oder eine Zweihandaxt).

OTHOVIRS AUFGABE

Nach seinem knappen Überleben während des Riesenangriffs drückt Othovir seine Dankbarkeit gegenüber den Charakteren in der Form eines Geheimnisses aus: Er kennt einen Ort, an dem die Familie Margaster, seine Verwandten, magische Gegenstände für Notfälle versteckt hält. Falls die Charaktere ihn fragen, woher er die Informationen hat, erzählt Othovir ihnen, dass er eine gemeinsame Vergangenheit mit der Familie Margaster hat. Sie hassen ihn aus Gründen, die er nicht besprechen möchte. Die Familie besitzt einen drei Stockwerke hohen Turm in Silbrigmond. Auf dem Grundstück steht zudem ein freistehendes Fuhrwerkshaus. Dies ist der Ort, an den die Charaktere reisen müssen. Er liefert folgende Details:

- Das Fuhrwerkshaus ist ein Steingebäude mit zwei Stockwerken und 9 m Grundfläche. Im fensterlosen Erdgeschoss steht die Kutsche. Es hat eine breite, hölzerne Schiebetür an der Vorderseite. Das Obergeschoss ist eine Wohnung mit einem Boden aus Holzplanken und einem vergitterten Fenster in jeder Wand. Eine offene Holzterrasse in einer Ecke des Gebäudes verbindet die Stockwerke.
- Zwei menschliche Wachen mit Speeren sind in der Wohnung stationiert.
- Die hölzerne Schiebetür ist mit dem Zauber *Arkane Schloss* geschützt.
- Vor der Kutsche sind zwei **Zugpferde** eingespannt, und sie ist jederzeit bereit aufzubrechen. Die Kutsche ist mit dem Zauber *Alarm* geschützt, der ausgelöst wird, wenn jemand die Kutschür öffnet.
- Die magischen Gegenstände sind in einem Fach unter dem Passagiersitz im Inneren der Kutsche versteckt.

Othovir weiß nicht, was für magische Gegenstände in dem Versteck lagern. Er weiß ebenfalls nicht, dass die beiden menschlichen Wachen in Wahrheit zwei Cambions sind, die den Zauber *Gestalt verändern* gewirkt haben, um ihre wahre Gestalt zu verschleiern. Die Cambions sind dem Haus Margaster loyal und greifen jeden an, den sie beim Eindringen in das Fuhrwerkshaus erwischen.

Der Zauber *Alarm* lockt nicht nur die Cambions an, sondern benachrichtigt auch Xamlyn Margaster (RB, weiblicher illuskanischer Mensch, **Magus**), die im nahegelegenen Turm lebt. In der dritten Runde tritt sie aus dem Turm hervor und spricht Zauber gegen jeden, der versucht, mit den magischen Gegenständen oder der Kutsche zu entkommen.

Schätze. Das Geheimfach enthält vier magische Gegenstände. Bestimme zwei durch Würfeln auf der Tabelle C für Magische Gegenstände in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und die anderen beiden durch Würfeln auf der Tabelle C.

GHELRYN FEINDHAMMERS AUFGABE

Als eine Art Belohnung für ihre Mühen schreibt Ghelryn den Charakteren ein Empfehlungsschreiben (siehe Abschnitt „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) und schlägt ihnen vor, dass sie es König Morinn oder Königin Tithmel zeigen, sollte es sie jemals zur Zitadelle Felbarr verschlagen. Siehe Abschnitt „Zitadelle Felbarr“ in Kapitel 3 für weitere Informationen zu König und Königin.

Schätze. Wenn die Charaktere die Zitadelle Felbarr besuchen und Ghelryns Brief König Morinn und Königin Tithmel zeigen, erkundigt sich das Königspaar nach Ghelryns Wohlbefinden. Sie beglückwünschen die Gruppe zu ihrer Hingabe bei der Beendigung der Riesenbedrohung und verleihen den Charakteren ein besonderes Geschenk, um ihnen im Krieg mit den Riesen zu helfen: zwei *Figuren der wundersamen Kraft (goldene Löwen)*.

GÜLDENFELDE

Güldenfelde ist ein großer, von einer Mauer umgebener, Tempel-Bauernhof, der Chauntea, der Göttin der Landwirtschaft, gewidmet ist. Bekannt unter dem Namen „Kornkammer des Nordens“ ist er der einzige Grund, weswegen Nordländer überhaupt den Geschmack weicher Früchte kennen, die größer sind als Buschbeeren. Waterdeep und seine Nachbarn sind vom zuverlässigen Ertrag des Tempels abhängig: sorgfältig gezüchtetes Getreide und getrocknete, in Öl eingelegte oder gepökelte Nahrungsmittel, die in weitläufigen Lagerkellern, Fässern oder steinernen Kornspeichern lagern.

Güldenfelde ist ein Stützpunkt der Smaragdenklave und wird von Abt Ellardin Darovik geleitet. Mitglieder der Gruppierung sind hier ebenso willkommen wie Geistliche der Chauntea. Viele Geistliche verweilen monatelang, um bei der Arbeit und dem Schutz des Bauernhofes vor Insekten und Seuchen wie auch Mächtegern-Vandalen und Räubern zu helfen. Angeheuerte Wachen und Abenteurer patrouillieren an den Mauern und in der unmittelbaren Umgebung. Auf dem Gelände des Bauernhofes verstecken sich zwischen Bäumen junge Baumhirten, die sich mit der Smaragdenklave verbündet haben. Sie sind jederzeit bereit, Bäume zu beleben, um Eindringlinge abzuwehren. Über fünftausend Wesen leben und arbeiten jährlich in Güldenfelde und bearbeiten eine Fläche von mehr als fünfhundert Quadratkilometern Ackerland in Gruppen hart arbeitender Landarbeiter.

Der weitläufige Tempel-Bauernhof steht auf höherem Grund, als die umliegenden Felder, und ist auf allen Seiten von einer Mauer aus unbehauenen Steinen und Mörtel umgeben. Die äußere Mauer ist 18 m hoch (auf der Innenseite sind es 6 m) und 9 m breit. Die Mauer ist an mehreren Punkten, mit mindestens eineinhalb Kilometern Abstand, ausgebaut und wurde an diesen Punkten durch steinerne Pagoden und Baracken ergänzt. Diese Wachposten haben einen unverstärkten Ausblick auf das umliegende Land.

Die äußere Mauer ist an manchen Stellen reparaturbedürftig. Zeit und Wetter haben den Mörtel ausgewaschen und so Furchen im Mauerwerk hinterlassen, die als Haltegriffe zum Klettern genutzt werden können. Um die Mauer zu erklimmen, muss ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 erfolgen.

Der Eingang nach Güldenfelde ist ein großes, steinernes Torhaus in der Mitte der Südmauer. Hinter den Toren führen Feldwege kreuz und quer durch den Farmkomplex und vernetzen Felder und Obstplantagen. Außerdem verlaufen Wege entlang der inneren Mauer, um die Wachposten zu verbinden. Während der Erntezeit fahren Wagen zwischen den Feldern hindurch. Sie sammeln Nahrung und Getreide auf und transportieren sie zu den Kellern unter den Wachposten. Dort werden sie sicher gelagert, bis Karawanen aus Waterdeep und anderen Siedlungen eintreffen, um sie abzuholen. Neben den großen Getreidefeldern, Obstplantagen und Gemüsegärten gibt es auch kleinere Gärten an der Innenseite der Außenmauer. In diesen Gärten wachsen Beeren, Rhabarber und ähnliches.

Die meisten Arbeiter in Güldenfelde leben in einer kleinen Stadt in der Nähe der Abtei, wo der Abt Morgen-, Mittag- und Abendmessen veranstaltet. Nördlich der Stadt steht das gewaltige Gasthaus zum Nordrinnsend. Besucher, die eine Nacht in Güldenfelde verbringen wollen, werden dorthin geschickt.

ORTE IN GÜLDENFELDE

Die folgenden Orte sind auf der Karte 2.2 dargestellt.

G1. TORHAUS

Der Nordrinnpfad endet an einem wunderschönen Torhaus, in das Bilder einer üppigen Frau (Darstellungen

der Chauntea) eingemeißelt sind. Sie hält Füllhörner in ihren Armen. Das Torhaus selbst ist eine Festung. Über den dicken Holztüren befinden sich Schießscharten, die den Eindruck erwecken, auf alle Besucher misstrauisch herabzustarren.

Das Torhaus hat ein inneres und ein äußeres Paar Doppeltüren. Wenn sie verschlossen sind, sind die Türen zu dick, um sie mit roher Gewalt zu öffnen. Sie können jedoch beschädigt und zerstört werden. Jede Doppeltür hat eine RK von 16, 500 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 10 und ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

Das Personal des Torhauses arbeitet in drei Schichten am Tag, die jeweils zum fünften Glockenschlag am Morgen, dem ersten Glockenschlag am Nachmittag und dem neunten Glockenschlag in der Nacht enden. Jede Schicht besteht aus einem **Priester** der Chauntea (NG, männlicher oder weiblicher illuskanischer Mensch), vier **Akolythen** (NG, männliche oder weibliche Menschen verschiedener Ethnien), einem angeheuerten **Magier** (N, männlicher oder weiblicher illuskanischer Mensch), zehn **Kundschaftern** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien), die hinter den Schießscharten versteckt sind und dreißig gut ausgebildeten **Wachen** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien). Der Kastellan des Torhauses ist ein Adliger aus Waterdeep, der von den Maskierten Fürsten Waterdeeps ernannt wurde und den Posten für ein Jahr, beginnend mit dem ersten Tag des Winters, besetzt. Der aktuelle Kastellan ist ein rüpelhafter Trottel namens Hantanus Tarm (RN, männlicher illuskanischer Mensch, **Adliger**). Er ist für die Verteidigung des Tores verantwortlich, obwohl er keine militärische Erfahrung hat. Die Wachen des Torhauses erstatten ihm Bericht, aber seine Position wird eher als politisch und zeremoniell angesehen. Er hat keinen Einfluss außerhalb des Torhauses. Das Torhaus ist geräumig genug, um die Mitglieder aller drei Schichten zu beherbergen, und jeder Angriff auf die Tore provoziert einen Gegenschlag mit der vollen Macht des Torhauses.

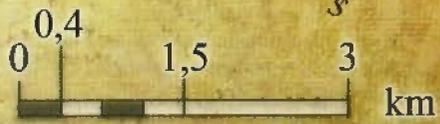
Händler und andere Besucher, die Nahrungsmittel erwerben wollen, werden selten weggeschickt, aber ihre Wagen und Habe werden gründlich nach allem durchsucht, was der Ernte schaden könnte wie Nagetieren und Schädlingen. Gäste, die hier eine Nacht verbringen wollen, werden ins Gasthaus zum Nordrinnsend (Bereich G8) geschickt.

G2. WACHPOSTEN

Entlang der Mauern von Güldenfelde (außen 18 m und innen 6 m hoch) gibt es Abschnitte in mehr oder weniger gleichen Abständen, die breiter gebaut und mit einer Brustwehr verstärkt wurden, um aufgesetzten Gebäuden Platz zu bieten. Auf jedem bewehrten Abschnitt steht eine 9 m hohe Steinpagode, auf deren Spitze eine Wetterfahne thront. Eine hölzerne Statue der Chauntea steht in der Mitte jeder Pagode. Sie hält einen großen Bronzegong und ist von Füllhörnern umgeben. Neben jeder Pagode stehen ein oder zwei Außengebäude aus Stein, die als Baracken dienen. Ein 3 m breites, moosbedecktes Treppenhaus führt vom Absatz des bewehrten Abschnitts herab ins Innere der Mauern. Verschlussene, mit Eisen beschlagene Holztüren auf Bodenniveau führen zu Lagerräumen und Kellern unterhalb der Wachposten. Um eines der Türschlösser zu öffnen, wird neben Diebeswerkzeug ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 benötigt. In den Lagerräumen und Kellern stapeln sich im Herbst geerntete Früchte und Gemüse. Bis zum Mittwinter sind sie leer.

Die Wachposten sind für die Verteidigung von Güldenfelde essenziell. An jedem Posten sind dreißig **Kundschafter** (NG, männliche und weibliche Angehörige

Güldenfelde



Außenmauer aus Vogelperspektive



1 Quadrat = 3 m

Nordrinne

Nach Waterdeep

Bereich G2 Seitenansicht

1 Quadrat = 6 m

KARTE 2.2: GÜLDENFELDE

verschiedener Rassen und Ethnien) stationiert, von denen zwei Drittel jederzeit im Dienst sind. Die übrigen schlafen in ihren Schlafkojen. Von den zwanzig Kundschaftern im Dienst sind zwölf entlang der Brustwehr, mit Hunderten Metern Abstand zueinander, postiert. Die verbleibenden acht patrouillieren paarweise die anliegenden Mauern.

Die Wachposten sind weit genug voneinander entfernt, dass es sinnlos wäre, Alarme durch Rufen zu verbreiten. Wenn ein Wachposten den Alarm auslösen will, muss eine Wache zur Pagode rennen und den Gong mit einem schweren Metallhammer schlagen. Die Pagoden sind so gebaut, dass sie den Klang verstärken, wodurch der Alarm auch noch drei Kilometer entfernt gehört werden kann. Jeder andere Wachposten in Hörweite lässt ebenfalls seinen Gong erklingen, wodurch weitere Teile des Komplexes in Alarmbereitschaft versetzt werden.

Die Wachposten wurden errichtet, um Güldenfelde vor nahenden Armeen und Drachen zu warnen. Obwohl die Wachposten und Patrouillen eine ausgezeichnete Sicherheitsmaßnahme darstellen, könnte eine kleine Gruppe von Eindringlingen die äußere Mauer erklimmen und den Komplex unbemerkt betreten, sofern sie Glück hätten und nicht von den Wachen bemerkt werden.

G3. GABEN DER ERDMUTTER

Das Erste, was Besucher in Güldenfelde sehen, wenn sie durch das Torhaus treten, ist eine 6 m hohe Holzstatue der Chauntea. Sie ist als üppige, lächelnde Frau dargestellt, die ihre Hände in die Hüfte stemmt, inmitten eines Gartens aus goldenem Weizen. Sie ist ringförmig von einem Feldweg umschlossen. Nördlich der Statue steht ein Steingebäude mit offener Front, über der ein Schild mit der Aufschrift „Gaben der Erdmutter“ hängt. Besucher können hier Saatgut und Füllhörner kaufen. Sevembra Steppenlaub (RN, weiblicher stämmiger Halbling, **Druide**), die vom Abt damit beauftragt wurde, den Laden zu beaufsichtigen, verkauft hier Saatgut höchster Güte und gibt außerdem häufig kostenlose Proben aus. Sie ist ein Mitglied der Smaragdenklave.

G4. GETREIDESPEICHER

In diesen gemörtelten Steintürmen wird Getreide gelagert.

G5. VIEHWEIDEN

Am Außenrand der Stadt befinden sich zwei große Felder für freilaufende Ochsen und Rinder. In abgetrennten Einzäunungen leben Schafe, Hühner, Truthähne und Schweine. Jedes Feld hat einen knappen Kilometer Durchmesser und ist mit hölzernen Zäunen umgeben, auf deren Pfosten steigende Pferde eingeschnitzt sind. Über Tag laufen Hirten und Arbeiter mit Milcheimern und Schurmessern zwischen den Herden von Kühen und Schafen umher.

Einer der neuen Schafhirten, **Shalvus Martholio** (siehe Anhang D), ist ein Zhentarim-Spion. Er ist quasi ein Wolf im Schafspelz. Seine Aufgabe ist es, zu bewerten, wie leicht es für das Schwarze Netzwerk wäre, Güldenfelde zu übernehmen. Die Ergebnisse soll er an Nalaskur Thaelond im Gasthaus Zum Schiffszimmermann weiterleiten. Shalvus verlässt die Viehweiden häufig, um im Gasthaus zum Nordrinnsend herumzulungern. Er kehrt nachts zu den Koppeln zurück, um nach den Tieren zu sehen.

G6. STADT

Die Gebäude, in denen die meisten Einwohner Güldenfeldes wohnen, sind in konzentrischen Halbkreisen um einen zentralen Platz angelegt. Auf diesem Platz treffen sich die Einwohner und kommen nach der Mittagspredigt zum Picknicken zusammen. Ordentliche Reihen hölzerner

Langhäuser, mit genug Platz für hundert Leute in jedem von ihnen, sind auf einen Hauptplatz ausgerichtet, von dem ein Weg nach Südosten zur Abtei der Chauntea führt. Jedes Langhaus ist für sich gesehen ein Kunstwerk. Auf den Balken sind Bilder bestimmter Tiere eingeschnitzt, wodurch sie sich von den Nachbarhäusern unterscheiden. Die meisten Arbeiter in Güldenfelde sind menschliche **Gemeine**. Eine Hand voll friedfertiger Verehrer der Chauntea (NG, männliche und weibliche **Druiden** verschiedener Rassen und Ethnien) leben und arbeiten mit ihnen.

Wagen und Schubkarren stehen überall herum und können von Jedermann genutzt werden. Die Ochsen, die die Wagen ziehen, werden auf den Viehweiden gehalten (Bereich G5). Ein Wäldchen im Süden der Stadt dient drei jungen Baumhirten als Heim. Werden die Stadt oder die Abtei angegriffen, ist es ihre Aufgabe, die nahegelegenen Bäume zu beleben und bei der Verteidigung der Stadt zu helfen. Das Wäldchen beherbergt außerdem einen erwachsenen Baum namens **Lifferlas** (siehe Anhang D). Von einem schon lange vergangenen Druiden geschaffen, ist Lifferlas der älteste lebende Bewohner von Güldenfelde. Er spricht die Gemeinsprache und unterhält seit Langem die Kinder der Arbeiter mit furchterregenden, häufig lustigen Geschichten von Helden und Monstern sowie Geschichten der Götter, besonders von Chauntea. Der Baum erlaubt es ihnen, auf ihm herumzuklettern, während er vorsichtig, behangen mit glücklich kreischenden Trauben von Kindern, umherwandert.

G7. ERNTEHEIM-ABTEI

Das größte und aufwändigste Gebäude in Güldenfelde ist die Abtei, Ernteheim, ein jahrhundertealtes Steinbauwerk, dessen äußere Wände an jeder Ecke Statuen der Chauntea zieren. Die Hände der Statuen sind zum Himmel gewandt, als ob sie einen Zauber sprechen würde, um Regen heraufzubeschwören. Gut gepflegte Hecken umgeben das Fundament, und ein sonnenförmiges Bleiglasfenster mit Darstellungen von Weizen, Früchten und Gemüse ist über dem Eingang in das Mauerwerk eingelassen. Durch das Fenster fällt Licht in das Innere mit seinen Bogengängen auf Säulen. Auf der Rückseite des Gebäudes, zwischen stabilen Dachbalken, befindet sich eine Bronzeglocke, die vor jeder Predigt am Morgen, Mittag und Abend für 15 Minuten erklingt.

Durch Flure der Abtei wandern zwei **Schwarzbären** namens Darlow und Tilbee. Vor ein paar Monaten erschreckten sie einige Arbeiter in den Südfeldern. Niemand konnte nachvollziehen, wie sich die Bären in den Komplex einschleichen konnten. Es entstanden Gerüchte, dass es sich bei den Bären um ein Geschenk der Erdmutter handele. Anstatt sie zu verjagen, gaben die Arbeiter ihnen Nahrung und Unterschlupf. Schließlich folgten die Bären den Arbeitern in die Abtei. Sie versuchen, Futter von Besuchern zu erbetteln, stellen aber keine Gefahr dar.

Der Abt von Güldenfelde, Ellardin Darovik (NG, männlicher damarianischer Mensch, **Priester**), ist ein Verehrer der Chauntea und ein Mitglied der Smaragdenklave. Er ist ein großzügiger, reservierter Mann, der Konflikten aus dem Weg geht und es bevorzugt, keine Wellen zu schlagen. Er hält eine Predigt zur neunten Glocke am Morgen, Hochsonne, zur dritten Glocke am Nachmittag und zur sechsten Glocke am Abend. Obwohl Anwesenheit nicht verpflichtend ist, genehmigen sich die meisten Arbeiter einmal am Tag eine Pause von ihren Tätigkeiten, um den Worten des Abtes zu lauschen.

Es gibt keine Wachen in der Abtei, nur eine Handvoll Akolythen. Eine von ihnen, **Zi Liang** (siehe Anhang D), hat Vater Darovik oftmals gerügt, dass er die Verteidigung

in die Hände inkompetenter Militäranführer legt, was sie etwas unbeliebt gemacht hat. Wenn sie nicht mit Aufgaben oder Gebeten beschäftigt ist, patrouilliert sie die äußeren Mauern aus eigenem Antrieb.

G8. GASTHAUS ZUM NORDRINNSEND

Nördlich der Stadt ist ein drei Stockwerke hohes Steinbauwerk mit Rundbogenfenstern, die einen Blick auf die umliegenden Felder gewähren. Dünne Rauchschwaden steigen aus den vielzähligen Schornsteinen an regnerischen Tagen und in kalten Nächten auf. Lebensgroße Statuen von steigenden Pferden flankieren die Doppeltür, die in den Gemeinschaftssaal führt. Über der Tür hängt ein Holzschild, das den Namen dieser grandiosen Einrichtung in extravaganter Buchstaben bekannt gibt: Zum Nordrinnend. Westlich des Hauptgebäudes ist ein Stall, in dem bis zu fünfzig Pferde beherbergt und versorgt werden können.

Der Betreiber des Gasthauses ist ein altes Mitglied der Gemeinschaft der Gastwirte in Waterdeep. Daher muss er handeln, wie es die Vorschriften seiner Gilde vorsehen. Sein Name ist **Miros Xelbrin** (siehe Anhang D), und er ist eine Zirkusattraktion im Ruhestand. Er wurde wegen seines tonnenförmigen Körpers und dem dicken, weißen Haar an Armen, Brust, Rücken und Kopf in seiner Blütezeit „der Yeti“ genannt.

Miros ist ein standhafter Unterstützer der Smaragd-Enklave und bietet Mitgliedern der Organisation und ihren Gefährten kostenlos Kost und Logis. Seine Zimmer sind geräumig und bequem, das Essen ist reichlich und schmackhaft (nur aus den frischesten Zutaten). Er toleriert Unruhestifter nur geringfügig und kann Abenteurer aus einem Kilometer Entfernung erkennen. Miros beschäftigt eine Truppe aus zwanzig Putzkräften und Kellnern. Er verkauft ein lokales Bier namens Güldenschluck. Für jeden neuen Kunden ist der erste Krug umsonst.

Einer der derzeitigen Gäste im Nordrinnend ist ein Besucher aus Waterdeep. Der dort ansässige Wachsame Orden der Magister und Beschützer hat eine Vereinbarung mit dem Abt. An jedem Mittwinter schickt die Gilde einen der ihren nach Güldenfelde, als Zeichen ihrer Verpflichtung gegenüber den Interessen von Waterdeep. Der Magier dient ein Jahr lang als Verbindungsperson zwischen Stadt und Abt, während er auch bei der Verteidigung von Güldenfelde hilft. Die derzeitige Delegierte der Gilde ist **Naxene Drathkala** (siehe Anhang D), eine stille, gelehrte, junge Frau, die in einem großzügig ausgestatteten Zimmer über den Ställen des Gasthauses wohnt. Sie verbringt den größten Teil ihrer Zeit damit, Abhandlungen über arkane und esoterische Themen zu schreiben. Neben ihrer Mitgliedschaft im Wachsamem Orden ist Naxene eine Agentin des Rats der Grafen und eine loyale Spionin von Fürstin Laeral Silverhand aus Waterdeep. Miros hat versucht, Naxene den Hof zu machen, aber sie ignoriert seine zögerlichen Annäherungsversuche.

Unter den anderen Gästen des Nordrinnend ist eine Vielzahl von Schauspielern, Musikern, Akrobaten und anderen darstellenden Künstlern aus Waterdeep und Dolchfurt. Diese lebhaftige Truppe unterhält Einheimische während der nachmittäglichen Picknicks auf dem Hauptplatz (Bereich G6). Ein Halbbling-Sänger und Flötist namens **Oren Yogilvy** (siehe Anhang D) ist unter ihnen der einzige dauerhafte Bewohner im Gasthaus. Er liebt Güldenschluck und darf umsonst dort wohnen und speisen. Im Austausch unterhält er die Bewohner von Güldenfelde. Nach ein paar Getränken wandert Oren gerne, auf der Suche nach Inspiration, durch den Komplex und wacht oft am folgenden Morgen inmitten eines Feldes wieder auf.

G9. GÜLDENSCHLUCK-BRAUEREI

Güldenfeldes Brauerei ist ein stattliches, zwei Stockwerke hohes Pfarrhaus. Hier wird ein Bier namens Güldenschluck aus bestem örtlichem Hopfen und Malz gebraut. Besucher dürfen die Brauerei nicht betreten und nachts sind die Eingänge fest verschlossen. Langhäuser im Vorgarten der Brauerei dienen den sechzig **Gemeinen**, aus denen sich die Mannschaft der Brauerei zusammensetzt, als Herberge. Im gleichen Bereich ist ein verschlossenes Steinlagerhaus, das bis zur Decke mit Fässern voll Güldenschluck gefüllt ist. Eine verschlossene Tür kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden.

An der Rückseite der Brauerei erhebt sich ein zylindrischer Wachturm, der den Ansässigen als Drachenspitze bekannt ist. Der Name stammt daher, dass sich darauf einst ein junger Bronzedrache an einem ruhigen Winternachmittag im Jahr 1374 DR, dem Jahr der Blitzgewitter, niedergelassen hatte. Der Steinturm dient dem Hauptmann der Wache, dem Verantwortlichen für die Verteidigung Güldenfeldes, als Hauptquartier. Der Turm hat einen eigenen Eingang am Boden und ist vier Stockwerke hoch. Das flache Dach ist mit Zinnen aus grünem Marmor gesäumt. Zwei **Wachen** (CG männliche und weibliche illuskanische Menschen) stehen am Fuß des Turms und vier weitere wachen auf der Spitze. Der derzeitige Hauptmann der Wache ist Strog Donnerklinge (NG, männlicher Halbork, **Veteran**). Langeweile und leichter Zugang zu hochwertigem Essen und Bier haben ihn fett und lustlos werden lassen. Er schläft früh ein, wacht spät auf und verlässt den Turm einmal am Tag zur dritten Glocke am Nachmittag, um dem Abt einen täglichen Bericht zu überbringen. Strog hat eine angenehme, lockere Art und der Abt mag ihn, trotz seiner offensichtlichen Schwächen.

G10. FRISCHWASSERQUELLE

Nordwestlich der Brauerei befindet sich eine natürliche Quelle, die einen kleinen See speist. Ein Fluss fließt, mit leichter Strömung, nach Osten, dann nach Norden und wieder nach Osten. Dabei fließt er unter zwei gebogenen, moosbedeckten Steinbrücken hindurch, bevor er in Reisfeldern aufgeht. Frösche versammeln sich nachts am Rand des Sees und erfüllen die Luft mit ihrer quakenden Symphonie.

G11. REISFELDER

Wassergefüllte Furchen bewässern die Reisfelder von Güldenfelde. An warmen Tagen waten Arbeiter in Sandalen durch stehendes Wasser und Schlamm, um sich um die Reispflanzen zu kümmern.

G12. GEMÜSEGÄRTEN

Feldwege führen kreuz und quer durch große Abschnitte Ackerland, wo Karotten, Zwiebeln, Kürbisse, Tomaten, Kartoffeln, Rettiche und andere Gemüsesorten wachsen. Arbeiter graben die Gärten um und kümmern sich von Sonnenauf- bis -untergang um die Pflanzen.

G13. WEIZENFELDER

Beinahe die Hälfte des Ackerlands in Güldenfelde wird für den Anbau von Weizen verwendet. Während der Erntezeit sind die Weizenfelder voller Arbeiter mit Sensen, die Bündel geernteten Weizens auf ihren Schultern tragen.

G14. KRÄUTERGÄRTEN

Die Straße entlang der Westmauer von Güldenfelde umgeht ein paar vage kreisförmige Kräutergärten. Steinhäuschen in der Nähe beherbergen ein Dutzend **Druiden** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien), die Chauntea verehren. Die Druiden züchten nicht nur Kräuter, sondern

durchwandern ebenso die Felder von Güldenfelde, um sich um kranke Pflanzen zu kümmern.

G15. ORANGENPLANTAGE

Reihen von Orangenbäumen füllen diesen Bereich des Güldenfelde-Komplexes, der sich nordwestlich der Weizenfelder befindet.

G16. APFELPLANTAGE

Manch Barde hat bereits ein Lied über die Apfelplantage von Güldenfelde gesungen. Die alten, jedoch zeitlos scheinenden, Bäume produzieren jedes Jahr Tausende Körbe voller säuerlicher Äpfel. Ein Großteil der Apfelernte wird von Kindern eingebracht, die auf den Bäumen herumklettern und die Früchte in Körbe legen, die dann von erwachsenen Arbeitern weggetragen werden. Ein Wäldchen im Südwesten dieses Bereiches beherbergt ein Paar junge Baumhirten. Ihre Aufgabe ist es, die Plantage zu schützen.

G17. MAISFELD

Am Ende des Sommers sind die Maispflanzen auf Güldenfeldes Feldern mindestens drei Meter hoch. Nach der Ernte liegen die Felder brach, bis sie im nächsten Frühjahr umgegraben und neu bepflanzt werden.

G18. GERSTENFELD

Etwa ein Sechstel der Gerste, die im Komplex gezüchtet wird, wird für die Herstellung von Güldenschluck verwendet. Der Rest wird in andere Siedlungen geliefert.

G19. HOPFENFELD

Hopfenpflanzen, deren Blüten für die Bierherstellung benötigt werden, werden hier gezüchtet. Die Arbeiter, die sich um das Gersten- und Hopfenfeld kümmern, leben in einem großen Haus in der Nähe.

G20. KÜRBISFELD

Auf diesem Feld wachsen die größten und härtesten Kürbisse des Nordens. Ein großes Haus am Rande des Kürbisfeldes beherbergt Arbeiter, die sich sowohl um das Feld als auch um die Beerenbüsche an der Außenmauer kümmern.

ANGRIFF AUF GÜLDENFELDE

Guh, die selbsternannte Anführerin der Hügelryesen, hat ihre weiblichen Rivalen verjagt und deren Ehemänner unterjocht. Nun beauftragt sie ihre frisch eroberten Partner mit der Suche nach Nahrung, um ihren eigenen unersättlichen Hunger zu stillen. Zwei dieser großen Dummköpfe, Lob und Ogg, streifen durch die Hügel und Täler südlich von Grudd Haug, der Zuflucht von Guhs Stamm. Dabei stießen sie irgendwann auf die Einsamen Hügel und stolperten dort vor ein paar Wochen über eine Gruppe Grottschrate und Goblins. Die Goblins erzählten Lob und Ogg von einem großen Bauernhof auf der anderen Seite des Dessarinflusses. Die Hügelryesen beschlossen, den Hof anzugreifen. Die Riesen wateten durch den Fluss und schleuderten Felsen auf Güldenfelde. Der Beschuss der äußeren Mauer alarmierte die Bewohner. Bogenschützen auf den Mauern erwiderten das Feuer mit einem Schwall Pfeilen. Die Riesen und Goblins zogen sich zurück, um ihre Wunden zu versorgen und ließen die Verteidiger Güldenfeldes angespannt ob des nächsten Angriffs zurück. Der Angriff hat die allgemeine Stimmung der Bewohner nicht verändert, da sie in die Stärke ihrer Mauern und Miliz vertrauen.

Lob und Ogg verbrachten den folgenden Monat damit, auf der Suche nach Grudd Haug zwischen den Hügeln herumzuirren. Nachdem sie wieder heimgekehrt waren, informierten sie Guh über den „großen Bauernhof“. Guh entsandte eine

Horde Hügelryesen, Oger, Grottschrate und Goblins, um ihn auszuplündern. Lob und Ogg, die die Gruppe anführten, verirren sich in den Hügeln und führten sie so in das Territorium eines Kupferdrachen. Viele Riesen, Oger, Grottschrate und Goblins starben an diesem Tag. Die Überlebenden flohen und gerieten, zu allem Überfluss, in den Hinterhalt der Uthgardt-Barbaren. An diesem Punkt wurde denen, die noch am Leben waren, klar, dass Lob und Ogg furchtbare Führer waren und dem Erfolg der Mission nur schaden konnten. Die Grottschrate übernahmen die Kontrolle und führten die Überreste der Horde nach Güldenfelde. Lob und Ogg bildeten die Nachhut und gaben sich gegenseitig die Schuld an ihrem Unglück.

Die folgenden Monster erreichen Güldenfelde und nehmen am Angriff teil:

- Sechs **Hügelryesen**, einschließlich Lob und Ogg
- Zwölf **Oger**, von denen sechs mit Goblin-Schleudern ausgerüstet sind
- Zwölf **Grottschrate**
- Sechzig **Goblins**, in zwei Gruppen zu je dreißig aufgeteilt

Alle Grottschrate und die Hälfte der Oger und Goblins klettern mitten in der Nacht über die Mauer. Sie schleichen auf der Suche nach Essen zu den Weizenfeldern, da sie nicht wissen, dass der Großteil essbarer Nahrung in Kellern unter den Wachposten entlang der Mauer gelagert wird. Während die Eindringlinge leise Güldenfelde auf der Suche nach Lebensmitteln durchstreifen, stehen die sechs Hügelryesen jenseits der Mauer mit offenen Säcken bereit, um jegliche Nahrung, die die Goblins und Grottschrate über die Mauer werfen, aufzufangen. Zur selben Zeit lauern die verbleibenden sechs Oger und dreißig Goblins in der Dunkelheit außerhalb der Mauer.

Zum Glück der Bewohner von Güldenfelde sieht ein halbetrunkener Halbling namens Oren Yogilvy (siehe Bereich G8) die monströsen Eindringlinge und schlägt Alarm.

DIE BEGEGNUNG STARTEN

Der folgende Vorlesetext geht davon aus, dass die Charaktere im Gasthaus Zum Nordrinnsend eingekehrt sind (Bereich G8).

Ein lauter Schrei durchbricht die Stille der Nacht. „Wir werden angegriffen!“, ruft jemand laut: „Zu den Waffen! Zu den Waffen!“. Nachdem ihr euch gesammelt und eure Waffe ergriffen habt, stolpert ihr aus dem Gasthaus. Bodennaher Nebel schwebt über den stillen Gärten im Norden und zwischen den Reihen verdunkelter Langhäuser im Süden. Eine kleine Gestalt stolpert um die Ecke des nächsten Langhauses, verliert ihr Gleichgewicht und fällt. Ihr habt noch nie einen derart tollpatschigen Halbling gesehen.

Kurz nach dem ersten Angriff auf Güldenfelde durch Lob und Ogg hat der Abt Berichte über die Sichtungen von Riesen im ganzen Dessarinthal erhalten. Er teilte diese Berichte Strog Donnerklinge, seinem Hauptmann der Wache, mit. Leider hat Strog nichts getan, um sich auf einen weiteren Riesenangriff vorzubereiten. Tatsächlich ist er nicht einmal dazu gekommen, seine Männer davon in Kenntnis zu setzen sowie Arbeiter und Abenteurer damit zu beauftragen, an der Außenmauer zu patrouillieren, wie es der Abt verlangte.

Wegen Strogs fahrlässigem Umgang mit der Situation können die Oger, Grottschrate und Goblins die östliche Mauer erklimmen (an dem mit X markierten Punkt auf der Karte) und unentdeckt zu den Weizenfeldern (Bereich G13) gelangen. Sobald sie die Mauer überwunden haben, teilen sie sich in drei Gruppen mit zwei Ogern, vier Grottschraten

und zehn Goblins pro Gruppe. Die Mondbeißer-Gruppe erreicht die Viehweiden (Bereich G5) zur selben Zeit, in der die Augenstecher-Gruppe in der Stadt ankommt (Bereich G6). Die Hügelheuler-Gruppe verirrt sich in den Weizenfeldern und taucht an einer zufälligen Ansammlung von Getreidespeichern auf (Bereich G4). Sobald sie ihren Fehler bemerken, drehen sie um und machen sich auf den Weg zur Abtei (Bereich G7). Oren Yogilvy entdeckt die Augenstecher, während er halb-betrunken über den Text für ein neues Lied sinnierend durch das Dorf wandert. Mit seiner kraftvollen Lunge brüllt er die erste Warnung heraus und eilt zurück zum Gasthaus.

VERTEIDIGUNG VON GÜLDENFELDE

Die Wachen am Torhaus (Bereich G1), auf der Mauer (Bereich G2) und an der Brauerei (Bereich G9) sind zu weit entfernt, um Orens Warnrufe zu hören, aber Abenteurer in der Stadt, der Abtei oder dem nahegelegenen Gasthaus hören ihn klar und deutlich, ebenso wie diverse besondere NSC. Gib jedem Spieler einen der folgenden NSC, um sie während dieser Begegnung zu spielen:

Shalvus Martholio, Schafhirte und Zhentarimspion
(beginnt in Bereich G8 im Inneren des Gasthauses)

Lifferlas, erwachter Baum
(startet in Bereich G6 im kleinen Wäldchen)

Zi Liang, Akolythin der Chauntea (startet in Bereich G7)

Miros Xelbrin, Gastwirt
(startet in Bereich G8 im Inneren des Gasthauses)

Naxene Drathkala, ortsansässige Magierin
(startet in Bereich G8 in den Stallungen)

Oren Yogilvy, Musiker (startet in Bereich G8, außerhalb des Gasthauses)

Charakterwerte und Notizen, um die Rollen der NSC zu spielen, finden sich in Anhang D. Wie die Spieler ihre NSC während des Kampfes spielen ist ihnen überlassen, aber ermutige die Spieler trotzdem dazu, die Ideale, Bindungen und Makel der NSC zu berücksichtigen. All diese NSC kennen sich mit den Verteidigungsmaßnahmen Güldenfeldes aus und können losrennen und Hilfe rufen, wenn die Spieler das möchten. Schau in den Abschnitt „Besondere NSC“ am Beginn des Kapitels für weitere Informationen, wie diese NSC gespielt werden können. Versuchen die Spieler, die besonderen NSC aus dem Kampf herauszuhalten, kannst du sie dadurch in Gefahr bringen, dass eine oder mehrere Gruppen von Monstern die NSC direkt bedrohen, wodurch die von Spielern kontrollierten NSC handeln müssen.

Jede Gruppe von Monstern führt zu einer separaten Begegnung. Wurde die Glocke der Abtei nicht geläutet, bevor die zweite Gruppe Goblinoide besiegt wurde, dann lässt der Abt sie erklingen. (Der Abt braucht etwas Zeit, um zu bemerken, dass etwas nicht stimmt und um die Glocke mitten in der Nacht zu erreichen). Das Läuten der Glocke kann kilometerweit gehört werden und versetzt die gesamte Verteidigungsstreitmacht von Güldenfelde in Alarmbereitschaft. Die Glocke erschreckt jeden Oger, Grottschrat und Goblin, der sich noch innerhalb des Komplexes aufhält, und bringt sie dazu, zurück zur Mauer zu fliehen.

In der Zwischenzeit entschließen sich Lob und Ogg, unerklärlicherweise über die Mauer zu klettern und den Komplex zu betreten, anstatt zu fliehen, während die anderen vier Riesen sich wieder mit den Ogern und Goblins in der Dunkelheit außerhalb der Mauern von Güldenfelde treffen. Die beiden Riesen lassen ihre Zweihandknüppel zurück, da sie die Mauer nicht mit ihnen in der Hand erklimmen können. Eine Handvoll Wachen stellen sich den beiden törichten Riesen in den Weg, aber ziehen sich zurück, sobald Lob und Ogg damit beginnen, Teile der Mauer herauszubringen und mit Mauerzinnen zu werfen (wie geschleuderte Felsen zu behandeln). Die beiden

Riesen machen sich irgendwann auf den Weg zur Abtei (Bereich G7). Wenn einer der Riesen auf 15 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, gibt er auf (siehe „Entwicklung der Handlung“).

Wenn er zum Nahkampf gezwungen wird, kann ein unbewaffneter Hügelriese seine Aktion verwenden, um zwei unbewaffnete Angriffe auszuführen. Ersetze den Zweihandknüppel-Angriff des Riesen mit der folgenden Angriffsoption:

Unbewaffneter Angriff. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 9 (3W4 + 5) Wuchtschaden.

Sobald sich die Charaktere um die Gefahrenquellen innerhalb der Mauern gekümmert haben, verlassen Anwohner ihre Langhäuser und durchsuchen die Felder nach übrigen Bedrohungen. Charaktere, die sich an der Suche beteiligen, finden Spuren, die zurück zu Mauer führen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Himmel im Osten ausreichend hell, um die Anwesenheit von Riesen, Ogern und Goblins außerhalb der Mauern aufzudecken. Die Eindringlinge nähern sich der Mauer auf weniger als 36 m und beginnen damit, Steine und Goblins darüber zu schleudern.

GOBLIN-SCHLEUDERN

Die sechs Oger, die außerhalb Güldenfeldes warten, sind mit einer Erfindung der Hobgoblins ausgerüstet, den Goblin-Schleudern. Jede dieser Vorrichtungen ist quasi ein tragbares Katapult, das an einem Ledergeschirr festgezurrte wurde. Der Apparat sitzt auf Rücken und Schultern eines Ogern und beeinträchtigt, trotz des sperrigen Aussehens, die Beweglichkeit und Kampffertigkeit des Trägers nicht. Jemand anderes kann das ausgeklügelte Ledergeschirr innerhalb von 10 Minuten befestigen oder entfernen. Ein Oger ohne Unterstützung benötigt



dafür 1W6 Stunden. Die Vorrichtung ist spezifisch für Oger gebaut. Ein Zwerg oder ähnlich gebauter Humanoide, der durch Magie in die Größenkategorie groß transformiert wurde, kann eine Goblin-Schleuder in 10 Minuten an- oder ablegen.

Die Schlinge des Katapults ist groß genug, um einen Felsen, ein Fass mit brennendem Pech oder ein ähnliches großes Projektil zu werfen, aber gebaut wurde die Vorrichtung dafür, Goblins zu schleudern. Ein Goblin, der als Geschoss benutzt wird, trägt normalerweise einen Stachelhelm, sodass er seinem Ziel Stichschaden beim Aufprall verursacht. Die dreißig Goblins außerhalb sind mit derartigen Helmen ausgerüstet. Ein Goblin überlebt die Erfahrung, auf diese Weise durch die Luft geschleudert zu werden, nur selten. Die Goblins hier stehen bereit, um auf Feinde auf der Mauer abgefeuert zu werden, während die Oger selbst 90 m von ihren Zielen entfernt sind.

Der Träger einer Goblin-Schleuder katapultiert sein Geschoss in einem hohen Bogen und kann so auch Ziele hinter Deckung treffen. Die Wurfschlinge zu beladen ist eine Aktion, die der Träger der Vorrichtung nicht selbst ausführen kann. Ein Goblin, der freiwillig als lebendes Projektil dienen will, kann sich selbst laden, wenn es nötig ist. Der Oger muss dann eine Aktion verwenden, um mit der Waffe zu zielen und die Leine zu ziehen, die die Wurfschlinge löst und das Projektil durch die Luft schleudert.

Goblin-Projektil. *Fernkampf-Waffenangriff*; +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 m (kann keine Ziele innerhalb von 9 m um den Schleuderer treffen), ein Ziel. *Treffer*: 5 (2W4) Wuchtschaden oder 10 (4W4) Stichschaden, wenn das Projektil einen Stachelhelm trägt. *Treffer oder Fehlschlag*: das Goblin-Projektil nimmt 1W6 Wuchtschaden pro 3 m, die es durch die Luft fliegt (maximal 20W6).

SCHÄTZE

Jeder Hügelryse trägt einen Sack, der 1W4 gewöhnliche Gegenstände enthält, die durch Würfeln auf der Tabelle „Gegenstände in der Tasche eines Riesen“ in der Einleitung ermittelt wird. Außerdem enthält er 1W4 – 1 Kunstgegenstände im Wert von je 250 GM (würfel auf der entsprechenden Kunstgegenstände-Tabelle in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Jeder Grottschrat trägt einen Beutel mit 1W6 Edelsteinen (Wert: je 10 GM). Jeder Goblin trägt 1W6 Kupfermünzen in einem Beutel sowie diverse wertlose Besitztümer (eine Halskette aus geflochtenen Zwergenbärten, auf der Elfenohren aufgezogen sind, Essschalen aus Menschenschädeln und ähnliches). Die Oger tragen keine Schätze.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Die Monster im Inneren des Komplexes sind schlau genug, um zu verstehen, dass sie in Guldelfelde nicht lange überleben können, nachdem der Alarm geschlagen wurde. Die, die entkommen, kehren zu ihren Kameraden außerhalb der Mauer zurück. Lob und Ogg sind die Ausnahme: Da sie Guh mehr fürchten als die Verteidiger Guldelfeldes, hassen sie den Gedanken daran, ohne einen Berg Nahrung zu ihrer Anführerin zurückzukehren. Aber keiner der beiden Riesen möchte sterben, weshalb sie kapitulieren, wenn sie auf 15 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden. Ein so besiegter Riese fällt zu Boden und fängt an zu weinen wie ein riesiges Baby. Werden sie befragt, antworten Lob oder Ogg mit zusammenhanglosem Gebrabbel. Ein erfolgreicher Charismawurf (Einschüchterung) gegen SG 15 entlockt einem besiegten Hügelrysen bei Bewusstsein die folgenden Informationen:

- „Guh will Futter.“
- „Ich holen Futter für Guh.“
- „Guh groß. Richtig groß. Größer als ich.“
- „Grudd Haug. Heim.“

Charaktere, die einen oder beide Riesen erfolgreich eingeschüchtert haben, können ihnen befehlen, sie nach Grudd Haug zu führen. Aber da keiner der Riesen einen guten Orientierungssinn besitzt, ist eine solche Expedition zum Scheitern verurteilt. Die Hügelrysen verirren sich, sobald sie die Gruppe zu den Einsamen Hügeln, östlich von Guldelfelde, geführt haben. Dumm jenseits aller Vorstellungskraft, sind Lob und Ogg nicht in der Lage, den Weg zurück nach Grudd Haug zu finden, egal, wie sehr die Charaktere sie motivieren.

Gefangene Monster, die der Gnade der Verteidiger Guldelfeldes ausgeliefert sind, werden auf Hauptmann Strog Donnerklings Befehl hin hingerichtet. Der Hauptmann versucht daraufhin, die Lorbeeren für die Verteidigung Guldelfeldes vor der monströsen Horde einzuheimen. Der Abt, ein wesentlich vernünftigerer Mensch, dankt den Abenteurern herzlich und stellt sicher, dass ihre Heldentaten allgemein bekannt werden. Des Weiteren sorgt er dafür, dass sie gut mit Vorräten versorgt sind, sobald der Zeitpunkt ihrer Abreise gekommen ist. Wenn die Charaktere Strog's Rücktritt verlangen, schwört der Abt, ernsthaft über ihren Vorschlag nachzudenken.

Unabhängig davon, ob die Charaktere den Angriff auf Guldelfelde vereiteln konnten oder nicht, erhalten sie die besonderen Aufgaben und Belohnungen, ja nachdem, welche NSC den Kampf überlebt haben.

AUFGABEN IN GÜLDENFELDE

Für jeden NSC, der den Angriff auf Guldelfelde überlebt, erhält die Gruppe eine Aufgabe und eine bestimmte Belohnung für deren Erfüllung. Die Aufgaben ermutigen die Charaktere dazu, auch andere Orte des Nordens zu besuchen. Wähle Begegnungen aus dem Abschnitt „Zufällige Wildnisbegegnungen“ in Kapitel 3 aus, wenn die Charaktere über Land oder Meer reisen.

SHALVUS MARTHOLIOS AUFGABE

Shalvus bittet die Gruppe, ihn auf dem Landweg ins Gasthaus zum Schiffszimmermann (siehe Abschnitt „Gasthaus zum Schiffszimmermann“ in Kapitel 3) zu eskortieren, sodass er alles, was vorgefallen ist, seinem Vorgesetzten, Nalaskur Thaelond, berichten kann.

Nachdem er Bericht erstattet hat, verabschiedet sich Shalvus und kommt bei Freunden im Gasthaus Zum Schiffszimmermann unter, bis ihm Nalaskur eine neue Aufgabe erteilt. Dankbar für ihre Hilfe bietet Nalaskur den Charakteren kostenfrei ein warmes Abendessen und saubere Betten für die Nacht an. Am nächsten Morgen bittet er die Charaktere darum, einen Bierwagen zum Troll in Flammen, einer Taverne im Dorf Mornbryns Schild, zu liefern. Zwei **Zugpferde** ziehen den Wagen, der von zwei Fahrern namens Jostin und Lessilar (N, männliche illuskanische Menschen, **Schläger**) gelenkt wird. Sie wechseln sich an den Zügeln ab.

Sobald die Lieferung erfolgt ist, haben die Charaktere Nalaskurs Test bestanden. Sofern sie nichts tun, was das Schwarze Netzwerk gegen sie aufbringt, erhalten die Charaktere ein anonymes Paket vom Zhenarim, wenn sie das nächste Mal das Gasthaus Zum Schiffszimmermann, Immerlund, Mirabar, Silbrigmond, Neverwinter, Waterdeep oder Yartar (alles Orte mit starker Zhenarim-Präsenz) besuchen. Das Paket enthält einen in Seide eingewickelten Laib ausgezeichneten Käses, eine schwarze Flasche mit „Alter Schiffszimmermann“-Wein und ein Stück Pergament mit den folgenden Worten:

*Zira
Zur Glücklichen Kuh
Dolchfuhr*

Jeder Charakter, der Zeit in Dolchfahrt verbracht hat, kann sich mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 10 daran erinnern, dass die Glückliche Kuh eine von Halblingen betriebene Taverne in der Stadt ist. Besuchen die Abenteurer die Taverne, dann gibt ihnen ein weiblicher **ausgewachsener Bronzedrache** in der Gestalt einer Halbelfin einen aus. Der Drache, Zirazylym (kurz „Zira“), gehört dem Schwarzen Netzwerk an.

Schätze. Wenn die Charaktere ihr sympathisch sind, gewährt ihnen Zira einen besonderen Gefallen (siehe Abschnitt „Zeichen von Prestige“ in Kapitel des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Wenn sie den Gefallen einfordern, wird Zira ihr Bestes geben, um zu helfen. Sie wird dabei keinem anderen direkten Schaden zufügen oder gegen örtliche Gesetze verstoßen. Sie versucht die Tatsache, dass sie ein Drache ist, zu verbergen, aber wenn die Charaktere eine schnelle Transportmöglichkeit benötigen, bietet sie ihnen an, sie zu fliegen. Sie kann ihnen außerdem eine **Zauberschriftrolle** mit einem Zauber des 5. Grades oder niedriger besorgen.

LIFFERLAS AUFGABE

Lifferlas drängt die Charaktere dazu, seinen Schöpfer aufzusuchen, einen Mondelf-Druiden namens Aerglas. Der Erwachte Baum erzählt ihnen, dass Aerglas nicht nur ein Mitglied der Smaragdenklave war, sondern auch ein Abenteurer, der seinerzeit viele Riesen erschlagen hat. Aerglas verließ Güldenfelde vor 30 Jahren und ging auf eine Pilgerreise zur Schattenspitz-Kathedrale (siehe Kapitel 3). Der Druiden plante, dem Dessarinfluss zu folgen und einen alten Baumhirten namens Turlang aufzusuchen. Lifferlas schlägt den Charakteren vor, dasselbe zu tun.

Turlang ist nicht in der Schattenspitz-Kathedrale, wenn die Charaktere eintreffen, aber ein mürrischer **Satyr** namens Grünpfliff versichert ihnen, dass der Baumhirte „demnächst vorbeikommen würde“. Grünpfliff ist enttäuscht, weil eine Dryade seine Annäherungsversuche verschmäht hat. Daher sitzt er an einem Teich und spielt tagein tagaus traurige Lieder auf seiner Panflöte. Zwischen den Liedern versichert er den Charakteren wiederholt, dass Turlang „demnächst vorbeikommen würde“. Der Baumhirte kommt zu Beginn der dritten Nacht, nachdem die Charaktere angekommen sind. Bei ihm ist eine Freundin namens Tharra Shyndle (NG, weiblicher Halbelf, **Druide**), die ein Mitglied der Smaragdenklave ist.

Der Baumhirte verhält sich zunächst gleichgültig gegenüber den Helden und gibt sich nicht unnahbar. Nähern sich ein oder mehrere Charaktere dem Baumhirten auf eine nicht bedrohliche Weise, um eine Unterhaltung anzufangen, drängt Tharra den Baumhirten dazu, Ruhe zu bewahren. Der Baumhirte stöhnt hörbar und gibt ruppige Antworten. Er kennt Lifferlas nicht, aber erinnert sich wohlwollend an Aerglas. Der Baumhirte hat den Druiden in vielen Jahren nicht gesehen und weiß nicht, wo Aerglas sich aufhält. Wenn ihm die Charaktere ihre Position gegenüber Riesen eröffnen, bietet Turlang Hilfe in Form von zwei **Erwachten Bäumen** und einem **Erwachten Busch** an. Diese erwachten Pflanzen sprechen Gemeinsprache und hören auf die Befehle der Gruppe.

Schätze. Tharra bietet der Gruppe an, sie zum Immermoorweg nördlich des Waldes zu geleiten. Nehmen sie das Geleit in Anspruch, haben sie unterwegs keine feindlichen Begegnungen. Sobald sie den Waldrand erreichen, entscheidet sich Tharra, ob sie sich mit den Charakteren anfreunden möchte oder nicht. Erscheinen sie freundlich und zeigen Sorge bezüglich des Wohlergehens der Natur, erklärt sie ihnen die Freundschaft, indem sie ihnen einen Beutel mit 1W4 + 4 magischen, silbernen Beeren schenkt, die sie in der Nähe der Verlorenen Gipfel gesammelt hat. Eine der Beeren zu essen hat den gleichen Effekt wie ein **Trank der Unsichtbarkeit**. Wenn einer der Charaktere zerstörerisch und unhöflich

ist, verabschiedet sie sich am Waldrand und zieht allein von dannen.

Entwicklung der Handlung. Während sie die Charaktere durch den Wald führt, erzählt Tharra, dass sie vor hat, einen alten Freund, einen Waldläufer namens Quinn Nardrosz, in Jalandar zu besuchen. Wenn sie sich mit den Charakteren angefreundet hat, lädt sie sie dazu ein, sie zu begleiten. Sie teilt ihnen mit, dass sie sich über Mitreisende freuen würde. Nehmen die Charaktere die Einladung an, führt Tharra sie nach Immerlund, dann Richtung Osten über die Rauvinstraße nach Jalandar. Quinn ist darüber, dass die Charaktere sich die Mühe gemacht haben, Tharra zu begleiten, so erfreut, dass er ihnen drei magische Gegenstände, die er während seiner Zeit als Abenteurer „erworben“ hat, übergibt. Würfle auf der Magische Gegenstände Tabelle F in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für den ersten Gegenstand und auf der Magische Gegenstände Tabelle B für die anderen beiden.

ZI LIANGS AUFGABE

Neben ihrer Aufgabe als Akolythin der Chauntea und ihren Sympathien gegenüber der Smaragdenklave ist Zi die Begünstigte eines erheblichen Erbes ihrer Eltern, die mit Seide, Walöl, teurem Glas, Karten und anderen Gütern gehandelt haben. Sie hatten ihren Hauptsitz in Baldurs Gate, aber besaßen verschiedene Geschäfte in Waterdeep.

Schätze. Zi gibt den Charakteren einen Anhänger mit einer schwarzen Perle (Wert: 750 GM), den sie unter ihren Habseligkeiten verbirgt, und schickt sie damit zu Cauldar Marskyl (RG, männlicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**), den obersten Butler des Hauses Thann in Waterdeep, der ihnen ein Geschenk im Austausch geben wird.

Haus Thann ist einer der führenden Weinhändler in Waterdeep, und obwohl Cauldar alt und vergesslich geworden ist, kann er sich gut daran erinnern, dass die Familie Thann und Zis Familie befreundet sind. Ihm wurden einige Gegenstände anvertraut, die Zis Eltern gehörten, und obwohl Zi nun alt genug wäre, sie zu erhalten, verlangt es sie nicht danach, denn sie bevorzugt einen asketischen Lebensstil. Wenn die Charaktere Cauldar den Anhänger zeigen, erkennt er, dass Zi ihnen ihr Erbe überlassen hat. Er schickt Diener auf den Speicher, um eine alte Holztruhe herunterzuholen und den Charakteren zu bringen. Er öffnet die Truhe mit einem Schlüssel und übergibt ihnen die beiden magischen Gegenstände im Inneren. Würfle auf der Magische Gegenstände Tabelle C in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um jeden Gegenstand zu bestimmen. Cauldar bietet an, Zis Anhänger an sich zu nehmen und ihn sicher zurückzuschicken, aber er protestiert auch nicht, wenn die Charaktere darauf bestehen ihn zu behalten.

MIROS XELBRINS AUFGABE

Miros schlägt vor, dass die Charaktere nach Amphail reisen und Arleosa Sternhenge, der Betreiberin der örtlichen Taverne zum Hirschhornkrug, „Grüße ausrichten“. Wenn die Charaktere dies tun, ist Arleosa glücklich zu hören, dass es Miros gut geht und bietet ihnen eine Runde auf ihre Kosten an. Die beiden sind viele Jahre zuvor in einer Wanderzirkustruppe aufgetreten.

Bemühen sich die Charaktere darum, Arleosa besser kennenzulernen, erinnert sich Arleosa daran, wie sie einst viele abenteuerliche Bewunderer bezirzt hat. Einer von ihnen, berichtet Arleosa, war von ihr derart bezaubert, dass er ihr einen hölzernen Ring, der mit tanzenden Nymphen geschmückt ist, geschenkt hat und ihr sagte, dass er einen besonderen Gefallen symbolisiert. Sollte sie etwas brauchen, müsse sie nur seinen Namen („Keltar Dardrachen“) in den Ring hineinflüstern und er würde erscheinen, um ihr zu helfen. Sie empfand es nie als nötig, aber sie bietet dem Charakter,

den sie am meisten mag (von dir bestimmt) den Ring an. Unter Verwendung des Zaubers *Magie entdecken* strahlt der Ring Hervorrufungsmagie aus.

Entwicklung der Handlung. Wenn ein Charakter Keltars Namen in den Ring flüstert, während er ihn trägt, erscheint eine freundliche Halbling-Erscheinung innerhalb von 1,50 m um den Ringträger. Der Ring verliert seine magischen Eigenschaften, sobald die Erscheinung auftaucht. Nichts kann Keltars fröhliche Stimmung beeinträchtigen. Der tote Halbling zeigt ihnen den Weg zu einem alten Turm in der Wildnis und behauptet (in Gemeinsprache), dass sie dort nützliche Gegenstände finden würden. Wenn die Charaktere Keltars Wegweisungen folgen, dann leite die Begegnung „Alter Turm“ aus Kapitel 3 ein. Die Erscheinung kann nicht verletzt werden und bietet keine weitere Unterstützung. Sie verschwindet, sobald sie die Information weitergegeben hat, für immer und winkt während sie verblasst.

NAXENE DRATHKALAS AUFGABE

Jeder Knochen in ihrem Körper sagt Naxene, dass der Angriff auf Güldenfelde nur der Anfang war. Sie hörte „Gerüchte“, dass andere Siedlungen vom plötzlichen Auftauchen der Riesen betroffen waren. Nicht nur Hügelriesen, sondern auch Stein-, Frost-, Feuer- und Wolkenriesen. Naxene ist sich sicher, dass jetzt nicht die Zeit für halbherzige Maßnahmen ist. Sie hat Bücher über den antiken Konflikt zwischen Drachen und Riesen gelesen und drängt die Charaktere dazu, einen mächtigen guten Drachen aufzusuchen und ihn dazu zu bringen, weitere gute Drachen zu überzeugen, gegen die Riesen zu kämpfen. Naxene ist sich sicher, dass der Rat der Grafen diesen Plan, im Angesicht der Ernsthaftigkeit der Lage, unterstützen wird. Sie hätte sich nicht mehr irren können.

Naxene weiß nicht, dass die Anführer des Rats der Grafen sich lieber in die Neun Höllen stürzen würden, als mit Drachen zu verhandeln. Sie empfiehlt den Charakteren, sich mit einem ihrer Bekannten, einem „Drachenspezialisten“ in Waterdeep namens Chazlauth Yarghorn (CN, männlicher illuskanischer Mensch, **Magus**), zu unterhalten. Naxene beschreibt ihnen den Weg zu seinem Heim im Nordbezirk von Waterdeep: ein hohes Steinhaus mit einem Turm an einer Ecke.

Chazlauth hat einen **Silberdrachennestling** namens Irizzorl als Begleiter, den er in seinem Turm versteckt hält, zusammen mit mehreren **Katzen**, die der Drache gerne terrorisiert. Der Aufruhr im Turm ist während des Besuchs der Gruppe konstant hörbar, währenddessen Chazlauth Naxenes verrückten Plan verwirft und einen noch verrückteren vorschlägt. Die Gruppe soll zum Gruftgartenwald reisen und dort Alt-Knochennager treffen, eine mächtige und exzentrische grüne Drachendame. Gerüchten zufolge besitzt sie eine Sammlung *Kristallkugeln*, die sie dazu benutzt, alles und jeden auszuspähen. Auf dem basierend, was Chazlauth über grüne Drachen, speziell Alt-Knochennager, weiß, geht er davon aus, dass der Drache die Charaktere nicht verletzen wird, wenn sie sich gewillt zeigen, das Riesenproblem zu lösen. Er ist bereit, ihre Leben zu verwetten, um diese Theorie zu testen.

Schätze. Wenn die Charaktere sich dazu bereit erklären, Alt-Knochennager aufzusuchen, nimmt Chazlauth

eine Handvoll Tränke aus einem Regal in seinem Turm und gibt jedem Charakter einen. Einer von ihnen ist ein *Trank des Gifts*, der fälschlicherweise als „Trank der Giftresistenz“ etikettiert wurde. Die anderen sind tatsächlich *Tränke des Giftresistenz*. Alle Tränke sehen gleich aus. Würfle, um zufällig zu bestimmen, welcher Charakter den giftigen bekommt.

Entwicklung der Handlung. Leite die Begegnung „Gruftgartenwald“ aus Kapitel 3 ein, sobald die Charaktere Alt-Knochennagers Gebiet betreten.

OREN YOGILVYS AUFGABE

Oren ist von den Gerüchten, dass Riesen durch den Norden streifen, verängstigt. Er bittet die Charaktere darum, nach seiner Schwester, Lily zu sehen, die in der Taverne Zur Glücklichen Kuh in Dolchfuhr arbeitet. Er möchte außerdem, dass sie Lily eine hastig verfasste Nachricht überbringen, in der er ihr erzählt, dass es ihm gut gehe, und dass sie ihm bitte etwas mehr Geld schicken solle.

Lily (RG, weiblicher stämmiger Halbling, **Gemeiner**) hat in die Familie Hartkäse eingeh heiratet, die die Taverne Zur Glücklichen Kuh in Dolchfuhr besitzt. Das echte Familiengeschäft ist jedoch der Geldverleih. Die Halblinge nutzen die Taverne, um neue Kunden anzulocken, und obwohl die Glückliche Kuh keine Verluste macht, wirft sie nicht viel Gewinn ab. Zurzeit hängt das Geldverleihgeschäft der Hartkäses in den Seilen. Das Schwarze Netzwerk hat Agenten in Dolchfuhr zinslose Kredite ausgeben lassen (aber sie brechen die Arme von jedem, der nicht zurückzahlt). Damit können die Hartkäses nicht Schritt halten.

Wenn die Charaktere Orens Brief an Lily übergeben, bittet ihr Ehemann Koggin Hartkäse (RG, männlicher stämmiger Halbling, **Gemeiner**) sie darum, mit Nelkin „der Schnecke“ Danniker, einem Agenten des Zhentarim zu sprechen, und ihn freundlich darum zu bitten zu verschwinden. Er wohnt in der Taverne Zum Leuchtenden Fluss. Koggin würde es selbst tun, aber er denkt, die Abenteurer hätten bessere Chancen, die Schnecke zur Aufgabe zu überreden. Nelkin wird im Abschnitt „Dolchfuhr“ in Kapitel 3 beschrieben. Wenn die Charaktere sich mit seinen Bedingungen einverstanden erklären, die in diesem Abschnitt beschrieben sind, hört Nelkin auf, den Geldverleih der Hartkäses zu untergraben.

Schätze. Oren gibt der Gruppe ein Fass Güldenschluck (Wert: 15 GM) als Geschenk, bevor sie Güldenfelde verlassen. Koggin Hartkäse gibt den Charakteren ein Füllhorn mit frischen Früchten und Brot, wenn sie sich mit der Schnecke einigen. Wenn die Charaktere mit dieser Belohnung sichtbar unzufrieden sind, gibt er eine Flasche Winterbeerenwein dazu (Wert: 10 GM).

CHARAKTERFortschritt

Falls die Charaktere bei der Verteidigung von Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber helfen, sollten sie auf Stufe 6 aufsteigen, bevor sie aufbrechen, andere Orte zu besuchen oder eine der besonderen Aufgaben in diesem Kapitel zu erfüllen.



KAPITEL 3: DAS WILDE GRENZLAND

DIE BÜHNE, AUF DER DIESES ABENTEUER gespielt wird, ist ein ausgedehntes Grenzland. Wie sich herausstellt, wüten Riesen überall von der Schwertküste bis zur Wüste Anauroch. Dieses Kapitel beschreibt die Hintergründe dieses Szenarios und beginnt mit einem Überblick über das Wilde Grenzland sowie einige der wichtigsten Bewohner. Es folgen die Beschreibungen ausgewählter Schauplätze. Das Kapitel schließt mit drei Begegnungen, die dabei helfen sollen, die Geschichte voranzutreiben.

- Im Abschnitt „Alter Turm“ treffen Abenteurer einen einsamen Hügelriesen, der ein Hühnchen zu rupfen hat.
- Der Abschnitt „Innerer Zirkel“ beschreibt eine Reihe von Teleportationszirkeln, die das Reisen für die Abenteurer beschleunigen können.
- Der Abschnitt „Harshnag“ bringt die Abenteurer mit einem Frostriesen zusammen, der ihnen helfen möchte.

Bis die Charaktere einen Weg finden, ihre Reisezeit zu verkürzen, werden sie oft über Land reisen müssen. Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* gibt Hinweise und Werkzeuge, um Reisen durch die Wildnis für dich und die Charaktere Spaßig zu gestalten. Des Weiteren enthält es Regeln zu Nahrungssuche und Verirren. Du kannst den „Ansatz: Montagen“ oder den „Ansatz: Stunde für Stunde“ verwenden. Du kannst auch mit beiden experimentieren, um herauszufinden, welcher für dich am besten funktioniert. Das Kapitel enthält außerdem eine Tabelle, mit der du zufällig das Wetter und Begegnungen in der Stadt festlegen kannst. Letztere ist dann nützlich, wenn die Abenteurer in einer Stadt ankommen.

VÖLKER DES NORDENS

Das Wilde Grenzland, auch der Norden genannt, ist eine raue und ungezähmte Wildnis. Befestigte Siedlungen und Horte schrecklicher Monster sind überall verstreut. In Hunderten markerschütternden Geschichten voller Gefahren und Strapazen wird der Norden als weiträumiges, kaltes und gesetzloses Land beschrieben, das sich allen Versuchen widersetzt, es dauerhaft zu besiedeln. Widerstandsfähige Zwergenfestungen, Stämme grimmiger Barbaren und sagenumwobene Elfenreiche mögen kurze Zeit bestehen, aber keinem ist die Ewigkeit vergönnt. Eine Orkhorde oder ein Schwarm Drachen könnte schon morgen über sie hinwegfegen und nichts als kilometerweite unkartografierte Wildnis hinterlassen.

Das Wilde Grenzland liegt zwischen der Schwertküste und der Wüste von Anauroch. Es erstreckt sich nach Norden bis zum Eiswindtal und nach Süden bis Waterdeep. Die Bewohner des Nordens sind an kühle bis milde Sommer und raue, bitterkalte Winter gewöhnt. Leuchtfeuer der Zivilisation erheben sich entlang der Schwertküste und in fruchtbaren Flusstälern. Trotz der überragenden Menge natürlicher Ressourcen und der Schönheit der Region, ist das reine Überleben eine tägliche Sorge der ansässigen Wesen.

Der Norden ist ein Land mit großem Mineralreichtum und scheinbar endlosen Wäldern, oft zum Schlagen von Bau- und Schnittholz genutzt. Außerdem können hier historische Schätze gefunden werden: die Überreste verlorener Zivilisationen wie Illefarn und Eaerlann, den uralten Königreichen der Goldelfen, Delzoun, einer schon lange begrabenen Nation gewölbebewohnender Zwerge und Netheril, eines gefallenen Imperium menschlicher Zauberkundiger. Im ganzen Wilden Grenzland verteilt liegen die Ruinen und Gewölbe dieser und anderer „vergessener Reiche“. Städte wie

Waterdeep, Mirabar und Neverwinter würden diesen Reichtum und das verlorene Wissen für sich selbst in Anspruch nehmen, aber es ist nahezu unmöglich, solche Ansprüche durchzusetzen. Die Städte sind bereits mit der Verteidigung ihrer Felder und Straßen vor Räubern und Monstern mehr als ausgelastet.

ZIVILISIERTE WESEN

Menschen sind die am weitesten verbreitete zivilisierte Rasse, jedoch gibt es keine vereinte menschliche Nation im Norden. Es gibt nur einzelne Städte, Ortschaften, Dörfer, Lehensgüter, Bauernhöfe, Festungen und Außenposten, die über lange sowie meist unbewachte Flüsse und Straßen miteinander verbunden sind. Menschliche Siedlungen sind von verschiedenen Gewerben abhängig, um zu überleben. Beispielsweise sind die meisten Menschen der Zehnstädte und Llasthafen Fischer. Die Menschen in Mirabar und Leilon sind hauptsächlich Bergarbeiter und die meisten Menschen in Beliard, Dreieber und anderen Siedlungen im Zentrum des Dessarintals sind vorwiegend Bauern. Küstenstädte wie Waterdeep, Luskan und Neverwinter, ebenso wie Flussstädte wie Yartar, Immerlund und Silbrigmond, sind die Heimat von menschlichen Händlern, Schiffbaumeistern und Kunsthandwerkern.

Obwohl jede Stadt des Nordens ihre Unabhängigkeit genießt und aufrechterhält, droht all diesen Gemeinden die Gefahr, von monströsen Bedrohungen jenseits ihrer Mauern überrannt zu werden. Die Angst vor den Schrecken der Wildnis hat zur Bildung des Rats der Grafen geführt. Es handelt sich um eine lockere Konföderation von Siedlungen, die hauptsächlich von Menschen bewohnt werden und hält ein Handelsbündnis zum gegenseitigen Vorteil aufrecht. Dazu gehört eine Bereitschaftserklärung, Bedrohungen für die Zivilisation aktiv zu suchen und zu zerstören. Mitglieder des Rats der Grafen sind unter anderem die Städte Waterdeep, Neverwinter, Mirabar, Yartar und Silbrigmond sowie die Ortschaften Amphail, Dolchfurt, Langsattel und die Zwergenfestung Mithralhalle. Baldurs Gate, eine Hunderte Kilometer südlich liegende Stadt, ist ebenfalls ein Mitglied.

In den Siedlungen des Nordens können Menschen, Zwerge, Elfen und andere zivilisierte Rassen angetroffen werden, die mehr oder weniger friedlich Tür an Tür leben. Insbesondere Waterdeep ist ein Schmelztiegel für Rassen aus ganz Faerûn. Außerhalb dieser Gemeinden jedoch ist die Toleranz für andere Rassen stark begrenzt und Wesen tendieren dazu, sich unter ihresgleichen zu bewegen. In überwiegend von Menschen bewohnten kleinen Ortschaften und Dörfern leben meist nur wenige oder gar keine Nicht-Menschen. Die meisten Zwerge, Elfen und Halblinge bevorzugen es, in ihren eigenen Siedlungen zu leben, weit weg von den Gebieten, die die Menschen für sich beanspruchen. Vor Generationen waren die meisten menschlichen Siedler des Nordens blond und blashäutig. Die Fremden, die von den Reichtümern des Wilden Grenzlandes angelockt wurden, haben durch generationenlanges Vermischen mit den Menschen des Nordens zu einer breiten Auswahl unterschiedlicher Aussehen geführt (siehe „Namen und Ethnien der Menschen“ in Kapitel 2 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

NORDLÄNDER

Die Begriffe Nordländer, Nordleute und Nordmänner sind austauschbar. Sie beschreiben eines von vielen Völkern großgewachsener, blonder und seetüchtiger Menschen. Sie befahren die kalten Gewässer des Nordens und siedeln auf den Inseln des Westens einschließlich Tuern, Gundarlun, Ruathym, den Purpurfelsen und dem Korinn-Archipel. Die Vorfahren der Nordleute erbauten kleine Dörfer entlang der Schwertküste, die sich seitdem zu Städten entwickelt

haben. Dazu gehören das sagenumwobene Illusk (das heutige Luskan), Eigersstor (das heutige Neverwinter) und Nimoars Feste (das heutige Waterdeep). Diese frühen Nordländer bewirtschafteten das felsige Küstenland, fischten in küstennahen Gewässern und jagten Seehunde sowie Wale auf offener See. Einige wenige Stämme der Nordländer wagten sich, das orkverseuchte Innere des Wilden Grenzlandes zu erkunden. Sie wurden zu den Vorfahren der Uthgardt-Barbaren und den heutigen Einwohnern des Eiswindtals.

Obwohl die Nordländer häufig als Barbaren bezeichnet werden, trifft diese Beschreibung nicht für alle zu. Entlang der Schwertküste sind einige Stämme sehr zivilisiert geworden, hauptsächlich durch das Wachstum der Küstenstädte und den zunehmenden Einfluss von Außenseitern. Diese Menschen bestellen das Land, fischen und graben auf ihrem zerklüfteten Land nach Erzen. Ihre Waren verkaufen sie anschließend gewinnbringend an fremde Käufer. Viele einst gefürchtete Stämme haben sich zu Händlern entwickelt, deren Handeltalente den Kriegstalenten ihrer Vorfahren in nichts nachstehen, diese sogar übertrumpfen. Dadurch erbeuten viele nordländische Händler mehr als ihre räuberischen Nachbarn.

REGHED-BARBAREN

Die frostige Tundra des Eiswindtals ist die Heimat der nomadischen Reghed-Barbaren. Sie sind nach dem Reghed-Gletscher benannt, einer hoch aufragenden Wand aus Eis an der Ostgrenze ihres Gebiets. Sie sind sichtbar größer als die meisten Südländer, und einige Männer können nahezu zwei Meter zehn groß werden. Sie haben blaue Augen und blonde, rote oder hellbraune Haare. Ihre Haut ist von der Sonne braun gebrannt und vom Wind zerklüftet, was ihren Gesichtern den Anschein von ausdruckslosen Masken aus hartem Leder gibt. Sie kleiden sich in Leder und Fell. Einst durchstreifte eine Vielzahl von Reghed-Stämmen den eisigen Norden. Heutzutage gibt es wegen der vielen Kriege mit Orks und Kämpfen untereinander, nicht zu vergessen dem Vormarsch der Zivilisation, nur noch vier Reghed-Stämme. Sie folgen den Rentierherden auf ihren jährlichen Wanderungen nach Südwesten im Winter und nach Nordosten im Sommer. Die Barbaren leben in großen, runden Zelten aus Rehhaut und Stützpfeilern aus Holz oder Walknochen.

In der Vergangenheit waren Reghed-Stämme dafür bekannt, die Vorräte der Zehnstädte zu plündern. Heutzutage versucht der Stamm des Elches mit den zivilisierteren Leuten der Zehnstädte in Frieden zu leben. Die anderen drei Reghed-Stämme, der Stamm des Tigers, der Stamm des Wolfes und der Stamm des Bären, attackieren sich eher gegenseitig, als ihre zivilisierteren Nachbarn anzugreifen. Sie kämpfen um ihren Lebensunterhalt und riskieren dabei ihre eigene Ausrottung.

Ein einzelner Reghed-Stamm besteht aus kleineren Klans, die im Eiswindtal verstreut leben. Jeder dieser Klans hat einen eigenen Häuptling. Die Häuptlinge wählen den mächtigsten unter ihnen aus, um ihr König oder ihre Königin zu sein, um den sie sich in Zeiten der Not scharen. Wenn der Monarch stirbt, kommen die Häuptlinge des Stamms zusammen, um einen neuen zu wählen. Streitigkeiten über die Ernennung zum König oder zur Königin werden in nicht-tödlichem Kampf entschieden. Ohne vereinenden Anführer ist ein Reghed-Stamm zerstreuter und anfälliger für seine Feinde. Daher sind die Häuptlinge daran interessiert, einen der ihren als obersten Herrscher zu bestimmen. Ein Häuptling, der zum König oder zur Königin ernannt wird, trägt diesen Titel bis zu seinem oder ihrem Tod.

Reghed-Barbaren hassen Orks. Der Stamm des Bären, des Elches und des Tigers legen ihre Streitigkeiten beiseite, wenn es darum geht, Orks zu vernichten. Diese Stämme vereinigen sich auch, um gegen weiße Drachen und Frostriesen zu kämpfen, da diese Kreaturen die Nahrungsquellen im



Eiswindtal gefährden. Der Stamm des Wolfes und sein wahn-sinniger König, Isarr Kronenstrom, verbündet sich nicht mit anderen Stämmen. Sie sind so bösartig und blutrünstig wie sie unnahbar sind. Die Königinnen und Könige der anderen Stämme hätten den Stamm des Wolfes ausgelöscht, aber der Wolfkönig und seine Anhänger sind geübt darin, die Fallen ihrer Rivalen zu umgehen.

STAMM DES BÄREN

Einer der beiden verbleibenden Häuptlinge des Stammes des Bären, Wolvig Barrundson, war vor Kurzem unter den Einfluss des Bösen geraten. Er hatte sich mit einem übernatürlichen Wesen, das als die Eishexe bekannt war, verbündet. Ihr Ableben besiegelte auch Wolvigs Schicksal. Dadurch konnte sich der letzte Häuptling, Günvald Halraggson, zum Bärenkönig ernennen. Er versucht, ehrenhaft zu handeln, doch in ihm gibt es keine Gnade, und er ändert seine Meinung nur mühsam. Es fällt ihm schwer, sich mit den Zehnstädtern und anderen zivilisierten Leuten verbunden zu fühlen, weswegen er versucht, sie zu meiden.

STAMM DES ELCHES

Großteils lebt der Stamm des Elches in Frieden mit den Zehnstädtern. König Jarund Elkhardt, eine imposante Gestalt, herrscht über seine Leute mit Weisheit und Fürsorge. Er hat andere Könige aufsteigen und fallen sehen, hat mit Freunden Krieg geführt und mit Feinden Frieden geschlossen. Krieger, die er seit ihrer Geburt kannte, hat er in den Tod in der

Schlacht geführt. Die Last der langen Jahre ist ihm ins Gesicht geschrieben.

STAMM DES TIGERS

Es ist unüblich für eine Frau, einen Reghed-Stamm zu führen, aber Bjornhild Solvigsdottir ist keine gewöhnliche Frau. Die furchtlose Frau von König Korold kämpfte in vielen Schlachten an seiner Seite. Nachdem ein Frostriese Korold erschlagen hatte, nahm die herausragende Bjornhild seinen Platz ein. Bjornhild betet Auril die Frostmaid an und ist derart skrupellos, dass ihre Feinde glauben, in ihren Adern fließe tatsächlich Eis.

STAMM DES WOLFES

Geschwächt von Kämpfen war der Stamm des Wolfes drei Winter lang ohne König oder Königin. Sein stärkster Häuptling, Isarr Kronenstrom, ist ein blutrünstiger Tyrann, der Malar, den Bestienfürsten, anbetet. Er jagt Zehnstädter zum Spaß und verbreitet Angst und Schrecken in den Herzen seiner Feinde. Viele seines Stammes glauben, er sei der Ausgewählte des Malar. Mehrere Mitglieder von Isarrs Klan sind desertiert oder wurden von rivalisierenden Stämmen getötet. Die übrigen sind bis zuletzt loyal. Obwohl Isarrs Klan in den zurückliegenden Jahren zunehmend geschrumpft ist, fürchten ihn die anderen Wolfshäuptlinge. Sie sind zu schwach, um ihn herauszufordern. Sie haben auch Angst davor, sich mit den anderen Reghed-Stämmen gegen Isarr zu verbünden. Obwohl sich Isarr Wolfskönig nennt, unterstützen nur wenige andere im Wolfstamm seinen Anspruch.

UTHGARDT-BARBAREN

Die Uthgardt-Barbaren sind ein schwarzhaariges und blauäugiges Volk. Sie sind hochgewachsen, rüstig, blutrünstig und von unmenschlicher Gesinnung. Kaum ein Uthgardt ist bereit, mit zivilisierten Wesen zu handeln. Die meisten sind bösartige Räuber, die jede Karawane oder Heimstätte, die sie finden, plündern und vernichten.

Uthgardt-Barbaren haben ihren Namen von Uthgar Gardolfsson, einem mächtigen Helden-Häuptling, der mit Riesen gekämpft und weite Teile des Nordens erobert hat, bevor er zur Göttlichkeit aufstieg. Neben Uthgar verehrt jeder Stamm ein Tiergeisttotem, nach dem der Stamm benannt ist.

Eine Vielzahl von Uthgardt-Stämmen wurde über die Jahre vernichtet. Mindestens einer dieser vorher für ausgestorben gehaltenen Stämme ist in großer Mannstärke zurückgekehrt. Zurzeit gibt es elf bekannte Uthgardt-Stämme, die im Norden verstreut sind. Jeder Stamm beansprucht ein großes Stück der Wildnis als seine Jagdgründe. Dieses Gebiet überlappt sich oft mit den Jagdgründen anderer Uthgardt-Stämme, ebenso wie mit den Gebieten, die zivilisierte Rassen, Orks, Drachen, Goblinoide und andere Monster beanspruchen. Begegnungen mit Uthgardt-Barbaren können beinahe überall im Wilden Grenzland stattfinden.

Uthgardt sprechen eine eigene Sprache (Bothii genannt), die kein Alphabet besitzt. Jeder Stamm setzt sich aus mehreren weit verstreuten Klans zusammen, von denen jeder einen eigenen Häuptling und einen Stammesschamanen besitzt. Die Häuptlinge eines Stammes wählen einen der ihren zum Großhäuptling des Stammes. Er besitzt Macht, die mit der eines Monarchen vergleichbar ist.

Uthgardt-Barbaren begraben ihre Toten unter Stein- und Erdhügeln. Diese Grabstätten sind im ganzen Norden an abgelegenen Orten verteilt. Jeder Uthgardt-Stamm hat einen Geisterhügel, an dem die Mitglieder des Stammes zusammenkommen, um Uthgar und ihre Vorfahren zu ehren, ihrem Geiststiertotem Opfer darzubringen und einen neuen Großhäuptling zu wählen, wenn der alte stirbt. Die Uthgardt glauben, dass ihre Vorfahren ihre Geiststotems unter diesen Hügeln eingeschlossen haben, sodass sie und ihre Nachfahren mit den Geistern kommunizieren und deren Stärke erhalten können.

Uthgardt-Barbaren fürchten Magie so sehr, dass sie versuchen, jeden Zauberwirkenden, den sie treffen, zu töten und zu zerstückeln. Stammesschamanen werden nicht angegriffen, da ihre Kräfte von den Geistern der toten Vorfahren stammen. (Siehe Anhang C für weitere Informationen über die Uthgardt-Schamanen.)

Uthgardt sind Jäger und Sammler. Mit einer einzigen Ausnahme bauen sie keine Häuser oder dauerhafte Siedlungen. Sie bevorzugen einen nomadischen Lebensstil.

Von allen ihrer Feinde hassen Uthgardt Orks am Meisten. Selbst rivalisierende Stämme verbünden sich gegen eine marodierende Orkhorde. Die Uthgardt behandeln Riesen mit ähnlicher Abscheu. Die Legenden der Barbaren sind voller Geschichten, in denen böse Riesen ihre Vorfahren erschlugen und Uthgars Aufstieg zur Göttlichkeit bedrohten.

STAMM DES BAUMGEISTES

Nach Jahren des Konflikts mit anderen Uthgardt-Stämmen und den Elfen des Hohen Waldes haben sich die Baumgeister selbst zum Beschützer des Großvaterbaums ernannt. Diese selten gesehenen Uthgardt teilen den Hohen Wald mit den ortsansässigen Elfen. Großhäuptling Boorvald Orkfluch, getreu seinem Namen, jagt Orks und führt Angriffe gegen die primitiven Festungen der Eisschild-Orks entlang der Westseite des Waldes. Boorvald hat sechs Söhne und drei Töchter. Jeder von ihnen trägt einen *Schwurbogen* als Zeichen der

Freundschaft von den Elfennachbarn des Stammes. Unter den Baumgeistern leben auch Mitglieder anderer Uthgardt-Stämme, die ihren Weg zum Großvaterbaum gefunden haben. Dort haben sie ein gewisses Maß an Erleuchtung erlangt, woraufhin sie ihre Stammesbindungen hinter sich gelassen haben, um sich mit den Baumgeistern dem Schutz des Baumes zu widmen.

STAMM DES BLAUEN BÄREN

Der östlichste Stamm der Uthgardt, der Stamm des Blauen Bären, gilt seit einem Jahrhundert als ausgelöscht. Kürzlich sind wieder Klans aufgetaucht, die den Hohen Wald heimsuchen. Sie haben damit begonnen, sich im Delimbiyrtal zwischen den Netherbergen und dem Nordrand des Hochmoors auszubreiten, da keine anderen rivalisierenden Uthgardt dieses Territorium für sich beanspruchen. Die Blauen Bären sind bemüht, sich versteckt zu halten, wenn sie zu ihrem Geisthügel bei Steinplatz reisen oder von dort zurückkehren. So bewahren sie den Mythos ihres Aussterbens. Der Großhäuptling des Stammes ist eine einfallsreiche, alte Frau namens Kriga Mondduft. Sie reist auf einem mit Pelzen gepolsterten Stuhl, der von vier Stammeskriegern getragen wird.

STAMM DES DONNERBIESTES

Der Geisthügel des Donnerbiest-Stammes, eine knochenübersäte Anhöhe namens Morgurs Hügel liegt zwischen den Steinklippen. Mitglieder des Stammes haben den Ort seit Jahren nicht besucht. Es gab ebenso keine Begegnungen mit den Donnerbiest-Angehörigen in ihrem favorisierten Jagdgebiet in der Umgebung der Steinklippen. Großhäuptling Harthulk Hornspeer ist ein monströser Mann mit einer furchtbaren Fratze und Haut, die so rissig und hart wie Dinosaurierleder ist. Er hat die Donnerbiest-Klans davon überzeugt, sich in den Tiefen des Lauerwaldes zu verstecken. Dort bewaffnet er sie, um einer Stampede gleich durch die Surbrinhügel und das Dessarintal nach Süden zu ziehen. Es wird ein mutiger Vorstoß, der nicht enden soll, bis seine Leute oder ihre Feinde vernichtet sind.

STAMM DES ELCHES

Der Elch-Stamm (nicht zu verwechseln mit dem Stamm des Elches der Reghed-Barbaren) durchwandert das Immermoor und die Gebiete nördlich des Dessarinflusses zwischen Yartar und Noanars Feste. Die Elch-Barbaren verachten die Zivilisation. Ihr Geisthügel ist ein schroffer Steinturm in den südöstlichen Surbrinhügeln, Feuersteinfels genannt. Der Großhäuptling des Elch-Stammes ist Rond Vaarson, ein alter, kampfgestählter Krieger, der in seinem Leben so viel Blut vergossen hat, dass es ihn nicht mehr danach verlangt. Jüngere Häuptlinge warten darauf, dass er stirbt, sodass sie um die Ehre seiner Nachfolge konkurrieren können. Rond jedoch hat nicht vor, diese Welt so bald zu verlassen.

STAMM DER GRAUEN WÖLFE

Die Grauwolf-Barbaren sind mörderische Werwölfe, die in Rudeln mit gewöhnlichen Wölfen jagen. Sie jagen und töten jene, die ihre Angriffe überleben, um die Ausbreitung der Lykanthropie unter Nichtmitgliedern des Stammes zu verhindern. Grauwolf-Rudel (wie sich die Klans selbst bezeichnen) können im ganzen Norden angetroffen werden, sogar an der Schwertküste im Westen und dem Delimbiyrtal im Osten. Abenteurer aus Neverwinter haben vor Kurzem den vorherigen Großhäuptling der Grauwölfe, Syken Nachtbrand, erschlagen. Envir Sykensdottir hat das Rudel ihres Vaters übernommen und plant einen Angriff auf Neverwinter, um zu beweisen, dass sie zum nächsten Großhäuptling ernannt werden sollte.

STAMM DES GREIFEN

Der Großhäuptling des Stammes des Greifen, Halric Knochenbrecher, ist der Urenkel von Kralgar Knochenbrecher, welcher vor vielen Jahren von Orks getötet wurde. Wie seine Vorfahren hat Halric das Verlangen, die Städte des Nordens auszulöschen. Sein Stamm hat sich jedoch in letzter Zeit zu viele Feinde gemacht, und seine Zahl schrumpft. Der Stamm hält eine dauerhafte, ummauerte Siedlung in den Surbrinhügeln, Greifennest genannt. Heute ist es eher ein bewachtes Lager als der einladende Handelsposten, der es einst gewesen ist. Der Geisthügel des Stammes, Strahlendweiß, befindet sich nordöstlich der Siedlung nahe eines Kanals des Surbrinflusses. Einige der vom Leben erschöpften Stammesangehörigen glauben, dass der Knochenbrecherklan Uthgars göttliche Gunst verloren habe. Halric versucht, derartige Behauptungen zu entkräften, indem er kühne Überfälle inszeniert. Greifen-Barbaren unternehmen Raubzüge von der Schwertküste im Westen bis zu den Silbermarschen im fernen Osten. Sie sind auch dafür bekannt, Heimstätten und Bauernhöfe im Dessarintal nördlich von Dreieber und Yartar zu plündern.

STAMM DES GROSSEN WURMES

Der Stamm des Großen Wurmes unterliegt dem Einfluss eines brutalen Häuptlings namens Wurmblod. Der Geisthügel des Stammes befindet sich in der Großwurm-Höhle im Grat der Welt. Wurmblod und sein Stamm stoßen nur selten aus dieser Höhle hervor, um ihr Territorium zu verteidigen. Es umschließt die umgebenden Berge, den Fell-Pass, die Frosthügel, den Lauerwald und die nördlichen Bereiche der Silbermarschen. Die Großwürmer begeben sich auch zu den Steinklippen und den Ebenen westlich der Surbrinhügel, wenn die Nahrung knapp wird. Wo er auch hingehet, bringt Wurmblod Krieg und hortet allen Reichtum, den er finden kann.

STAMM DES HIMMELSPONY

Während des Kriegs der Silbermarschen haben Himmelspony-Barbaren die Orks, die aus den Bergen strömten, bedrängt und angegriffen. Großhäuptling Arnzan Vashk wurde in so einer Auseinandersetzung schwer verletzt. Eine Orkspeerspitze blieb in seiner Brust stecken. Er widersetzt sich dem Versuch, sie zu entfernen und versucht den Schmerz, den sie verursacht, zu verbergen. Er weiß nicht, dass die Spitze der Waffe kurz davor ist, sein Herz zu durchbohren und ihn zu töten. Die Rivalen des Großhäuptlings umkreisen ihn wie Haie und bereiten sich darauf vor, ihn abzusetzen. Der Geisthügel des Stammes, der Eine Stein, liegt im Mondwald.

STAMM DES ROTEN TIGERS

Der wilde Stamm des Roten Tigers teilt seinen Geisthügel bei Beorunnas Quelle mit dem Stamm der Schwarzen Löwen. Das Bündnis zwischen den Stämmen ist unsicher und ihr Verhältnis gespannt. Während die Schwarzen Löwen Siedlungen in den Silbermarschen generell vermeiden, greifen die Roten Tiger sie häufig an. Sie lauern außerdem Karawanen auf und meiden geschickt die stark bemannten Festungen, die zum Schutz der Straßen der Region erbaut wurden. Der Stamm greift sogar gelegentlich Boote auf dem Rauvinfluss an. Vor Kurzem sind Jäger der Roten Tiger in die Wälder, die die Silbermarschen umgeben, eingewandert und führen Streifzüge in die von Elfen kontrollierten Regionen des Hohen Waldes. Sie versuchen den Großvaterbaum zu finden und für sich zu beanspruchen. Seriska Hungerschlund ist der Großhäuptling des Stammes. Sie ist skrupellos, jedoch vorsichtig.

STAMM DES SCHWARZEN LÖWEN

Der Stamm des Schwarzen Löwen durchstreift die nördlichen Silbermarschen und den Druarwald. Sein Geisthügel liegt an Beorunnas Quelle (welchen er sich mit dem Stamm des



Roten Tigers teilt). Die Schwarzen Löwen sind dafür bekannt, in harten Wintern schwach geschützte Heimstätten auf der Suche nach Nahrung und Vorräten auszuplündern. Der Großhäuptling der Schwarzen Löwen, Stellok Kolraavi, trägt eine Rüstung aus Orkhaut und hat einen furchterregenden Ruf. Seine jüngere Schwester Tysis Kolraavi ist eine Schamanin und Stelloks einzige Vertraute. Die Geschwister verehren Uthgar und haben kein Verständnis für Diplomatie oder das Drumherum der Zivilisation.

STAMM DES SCHWARZEN RABEN

Die Schwarzen Raben beanspruchen die eisigen Gebirgsausläufer westlich von Mirabar sowie die Eisseen und das Land westlich der Frostferne. Sie lauern gerne den Karawanen, die auf der Nördlichen Hauptstraße und der Schwarzfurtstraße reisen, auf. Schwarzraben-Krieger reiten häufig auf Rieseraben (verwende die Werte für **Riesengeier**) in den Kampf. Die Schwarzen Raben teilen ihren Geisthügel am Rabenfels mit dem Grauwolf-Stamm. Der Großhäuptling der Schwarzen Raben ist Ojin Voninsdottir, eine kalte, herzlose Frau mit einem Orkschädel als Helm.

ORKS UND HALBORKS

Die Geschichte des Nordens ist voll von Sagen über Orkhorden, die aus den Bergen hervorquellen, um Minen, Vieh- und Bauernhöfe sowie Siedlungen anderer Wesen anzugreifen. Wie die Reghed-Barbaren des Eiswindtals und die Uthgardt-Barbaren des Grenzlandes leben Orks in Stämmen. Wenn ein besonders mächtiger Orkhäuptling mehrere Stämme unter einem Banner vereint, zieht die daraus resultierende Horde typischerweise marodierend durch das Land. Dabei verwüsten sie Festungen und töten alle Kreaturen, die ihren Pfad kreuzen. Reghed- und Uthgardt-Barbaren legen in solchen Zeiten normalerweise ihre territorialen Rivalitäten bei, um sich der randalierenden Orkhorde in den Weg zu stellen und sie zu vernichten. Zivilisierte Gemeinden bilden ihre eigenen Koalitionen, um die tobenden Orks zu bekämpfen, teilweise mit gemischten Ergebnissen. Im Krieg der Silbermarschen (1484–1485 DR), dem letzten derartigen Konflikt, kämpften Orks an der Seite von Weißen Drachen und Frostriesen. Obwohl es schlussendlich gelang, die Orks und ihre mächtigen Verbündeten zu besiegen und zurück in ihre Berghöhlen zu verjagen, hinterließ der Konflikt eine Unzahl verwüsteter Siedlungen in den Silbermarschen, darunter auch die Festungsstadt Sundabar.

Nicht alle Orkhäuptlinge gelüstet es nach Zerstörung: König Obould Vielpfeil schmiedete eine fragile Allianz mit seinen zwergischen Nachbarn und half während seiner turbulenten Herrschaft, den Frieden in den Silbermarschen zu wahren.

Halborks im Norden tragen oftmals die Last des bösen Rufes ihrer Orkverwandten. Es bedarf einer starken Persönlichkeit, um als Halbork aus dem Schatten des Bösen hervorzutreten und als Gleichgestellter unter den zivilisierten Rassen zu leben.

SCHILDZWERGE

Schildzwerge (auch als Bergzwerge bekannt) besitzen einige Festungen im Norden, einschließlich der Zitadellen Adbar und Felbarr in den nördlichen Bergen, Sundabar in den Silbermarschen, Mithralhalle in den Frosthügeln, Eisenmeister an der Schwertküste und Gauntlgrym unter den Bergen nordöstlich von Neverwinter. Nur wenige Nichtzwerge leben in diesen Festungen der Zwerge. Außerhalb der Mauern sind Schildzwergeklans verstreut und dünn gesät im ganzen Norden. Daher ist es schwer, auch nur eine Siedlung zu finden, die nicht wenigstens eine Handvoll Zwerge beherbergt. Die zwergische Begabung zum Handeln bringt sie in Verbindung mit anderen Rassen. Darüber hinaus sind Schildzwerge kollektiv der

Meinung, dass die Länder des Nordens ihnen gehören würden. Als Beweis dafür dienen die Ruinen lange untergegangener Zwergenkönigreiche, die überall verstreut sind.

ELFEN

Sonnen- und Mondelfen leben wie Zwerge in menschlichen Siedlungen im ganzen Norden, besonders in Silbrigmond. Die Elfenkönigreiche der Vergangenheit sind selbst für Elfen nur noch ferne Erinnerungen, und nur wenige uralte Ruinen und Relikte dieser Königreiche haben überlebt. Waldelfen sind dafür bekannt, die Wälder des Nordens zu durchstreifen, vor allem den Hohen Wald. Sie sind sehr gefährlich und häufig zudem fremdenfeindlich.

HALBLINGE

Kleine Populationen von Leichtfuß-Halblingen lassen sich in den meisten von Menschen dominierten Siedlungen im Norden finden. Verstreut entlang der fruchtbaren Täler des Nordens sind kleine Ansammlungen von Heimstätten der Stämmigen. Heimstätten der Halblinge befinden sich meistens fern der vielgenutzten Wege und liegen häufig gut versteckt. Dadurch minimieren Halblinge den Kontakt mit Banditen, Barbaren und marodierenden Monstern. Es ist nicht unüblich, ein stilles Dörfchen aus Heimstätten der Halblinge in einer grasbewachsenen Senke oder an einem Flussufer zu finden.

ZUFÄLLIGE WILDNISBEGEGNUNGEN

Charaktere, die den Norden erkunden, werden mit großer Wahrscheinlichkeit umherwandernde Monster antreffen. Derartige Begegnungen können so oft du möchtest stattfinden. Du solltest jedoch berücksichtigen, dass zu viele zufällige Begegnungen das Abenteuer stark verlangsamen, und das Interesse der Spieler an der Geschichte mindern können. Du kannst Begegnungen anhand der Tabelle „Zufällige Wildnisbegegnungen“ auswürfeln oder eine passende Begegnung auswählen. Jede Begegnung ist, zusätzlich zur Tabelle, im Kapitel noch ausführlicher beschrieben. Einen Leitfaden zur effektiven Verwendung von zufälligen Begegnungen findest du im Abschnitt „Zufällige Begegnungen“ in Kapitel 3 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Bereisen die Charaktere Gebiete, die auf der Tabelle nicht enthalten sind, beispielsweise Sümpfe, kannst du gebietsbasierte Begegnungen erschaffen, indem du Kreaturen aus den Monsterlisten in Anhang D des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* wählst. Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* enthält auch eine Tabelle für Begegnungen in Städten, sollten die Charaktere eine Klein- oder Großstadt erkunden.

AUSGRABUNG:STÄTTE:

Ein **Feuerriese**, der mit einem *Stab des Vonindod* (siehe Anhang B) ausgerüstet ist, hat ein besonders großes Fragment des Vonindod ausfindig gemacht. Er hat seinen Untergebenen befohlen, es auszugraben. Der Riese beaufsichtigt 1W4 + 1 **Oger**, 2W6 + 2 **Hobgoblins** und 2W6 + 10 **Goblins**. Die Oger ziehen das 2.000 Pfund schwere Fragment an Seilen aus einem 15 Meter breiten und 9 Meter tiefen Loch im Boden. Die Hobgoblins schreien den Ogern zu, sich gefälligst anzustrengen. Die Goblins liegen am Außenrand des Lochs. Zwischen ihnen sind Spitzhacken und Schaufeln verstreut. Die Goblins haben die letzten paar Tage mit Graben verbracht und leiden unter fünf Stufen Erschöpfung (siehe Anhang A des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

Schätze. Die Oger und Goblinoide tragen keine Schätze. Der Feuerriese hat einen Sack mit 3W6 x 100 KM, 2W6 x 100 SM, 1W6 x 100 GM und einen gewöhnlichen Gegenstand, der durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt wird.

BANDITEN

Eine marodierende Gruppe Banditen stellt sich der Gruppe in den Weg. Die Gruppe besteht aus einem **Banditenhauptmann** und 3W6 + 2 **Banditen**. Sie tragen Umhänge und sitzen auf **Reitpferden**. Es gibt eine 25-prozentige Chance, dass die Banditen ohne Provokation angreifen. Andernfalls verspricht der Hauptmann, für eine Gebühr (nicht weniger als einen Schatz im Wert von 100 GM) nicht anzugreifen. Bezahlen die Charaktere die Gebühr, wünscht ihnen der Hauptmann eine sichere Reise und zieht sich friedlich zurück.

Auf See. Findet diese Begegnung auf See statt, treffen die Charaktere einen Piratenkapitän (nutze die Werte des **Banditenhauptmanns**) und zwanzig Piraten (nutze die Werte der **Banditen**) an Bord eines Langschiffs. Langboote haben eine Bewegungsrate von 4,50 Kilometer pro Stunde. Wenn das Schiff, mit dem die Charaktere reisen, mindestens genauso schnell ist, können sie vor den Piraten fliehen. Ansonsten überholen die Piraten das Schiff der Charaktere und entern es. Sie drohen damit, jeden zu ermorden, sollten die Charaktere sich weigern, ihnen den Inhalt ihres Frachtraums zu überlassen. Beugen sich die Charaktere den Bedingungen der Piraten, nehmen die Piraten die Fracht und fliehen mit der Beute.

Schätze. Jeder Bandit trägt einen Beutel mit 1W10 GM. Der Beutel des Banditenhauptmanns enthält 2W10 GM und 1W6 Edelsteine (Wert: je 100 GM).

BARBAREN

Die Charaktere treffen eine feindlich gesonnene Gruppe Uthgardt-Barbaren, die sich aus 4W6 **Stammeskriegern** und einem **Uthgardt-Schamanen** (siehe Anhang C) zusammensetzt. Hat die Gruppe zwanzig oder mehr Stammeskrieger, dann füge 1W3 **Berserker** und einen Stammeshäuptling

(ein **Berserker** mit 90 Trefferpunkten) hinzu. Findet die Begegnung tagsüber statt, durchstreifen die Uthgardt das Land auf der Jagd nach Wild. In der Nacht ist die Begegnung in einem Uthgardt-Nachtlager.

Ziehe die Informationen aus dem Abschnitt „Uthgardt-Barbaren“ heran, um abhängig vom Ort der Begegnung den passenden Stamm zu auswählen. Gehören diese Uthgardt zum Grauwolf-Stamm, dann verwende die Werte für einen **Werwolf** für den Häuptling und seine Berserker. Gib dem Häuptling 90 Trefferpunkte. Füge außerdem 1W4 **Wölfe** als Tierbegleiter für den Grauwolfhäuptling hinzu.

Die Barbaren tragen keine Schätze.

Auf See. Findet die Begegnung auf See statt, treffen die Charaktere 1W3 Langboote, jedes mit 10 **Berserkern** und dreißig **Stammeskriegern** an Bord. Einer der Berserker ist der Kapitän. Diese feindlichen, blutrünstigen Räuber stammen aus Gundarlun, dem Korinn-Archipel, Tuern oder den Walknochen. Die Langboote haben eine Bewegungsrate von 4,50 Kilometern die Stunde. Reisen die Charaktere auf einem Schiff, das mindestens genauso schnell ist, können die Charaktere vor den Barbaren fliehen und jegliche Auseinandersetzung vermeiden.

DRACHE

Die Charaktere entdecken einen **Jungen Kupferdrachen**, der gelassen über seinem Gebiet Kreise zieht. Abenteurer, die die Aufmerksamkeit des Drachen auf sich ziehen, könnten versuchen, ihn für einen kleinen Gefallen zu bestechen. Ein Beispiel-Kupferdrache ist im Folgenden beschrieben.

Vexilanthus betrachtet die Gruppe nicht als Bedrohung, solange sie ihn nicht angreifen. Falls die Charaktere erwähnen, dass sie auf der Suche nach Riesen sind, berichtet ihnen Vexilanthus von einem Hügelriesen, der um einen alten Turm in den Hügeln herumstreift. Der Drache weist den Abenteurern den Weg und hofft, dass sie den Riesen erlegen. Wenn die Charaktere den Köder schlucken, dann siehe Abschnitt „Alter Turm“ am Ende dieses Kapitels. Für einen Lohn von 500 GM oder mehr wird Vexilanthus sie sicher zur nächsten Siedlung eskortieren.

ZUFÄLLIGE WILDNISBEGEGNUNGEN

Begegnung	Wald	Grasland	Hügel/Moore	Berge	Straße/Pfad	See	Tundra
Ausgrabungsstätte	01–08	01–06	01–03	01–03	—	—	01–06
Banditen	09–16	07–13	04–07	—	01–08	01–19	—
Barbaren	17–25	15–36	08–26	04–13	—	20–39	07–21
Drache	—	—	27–29	—	09–15	—	—
Elch	26–33	37–43	30–39	14–21	—	—	22–34
Elfen	34–49	—	—	—	—	40–50	—
Feuerriese	50–51	44–45	40–42	22–27	16–23	—	35–36
Frostriesen	52–56	46–49	43–44	28–35	24–27	51–70	37–48
Fuhrwerk	57–61	50–56	—	—	28–36	—	—
Futterjäger	62–68	57–63	45–50	36–38	37–45	—	49–50
Hügelriesen	69–71	64–65	51–65	39–40	46–50	—	51–54
Oger	72–73	66–71	66–71	41–42	51–55	71–80	55–56
Orks	74–81	72–78	72–76	43–55	56–59	—	57–67
Reisende	82–86	79–83	77–79	56–60	60–79	81–00	68–72
Ritter	87–91	84–86	80–83	61–62	80–88	—	—
Schlachtfeld	92–94	87–91	84–87	—	—	—	73–76
Steinklippenkatzen	—	—	88–92	63–77	89–93	—	77–89
Steinriesen	—	—	93–95	78–92	94–95	—	90–91
Waldläufer	95–99	92–96	96–97	93–95	96–00	—	92–97
Wolkenschloss	—	97–00	98–00	96–00	—	—	98–00

ELCH

Die Charaktere treffen 2W10 **Elche** (oder Rentiere). Die Kreaturen sind nicht feindlich und fliehen, wenn sie angegriffen werden.

Schätze. Es gibt pro Elch in der Gruppe eine 1-prozentige Chance, dass ein Elch mit einem Geweih aus purem Gold anwesend ist. Jede Geweihstange ist jeweils 250 GM wert.

ELFEN

Eine Bande aus 3W6 Waldelfen bietet den Charakteren an, sie durch den Wald zu geleiten. Dabei umgehen sie die versteckten Siedlungen der Elfen. Nehmen die Charaktere das Angebot an, finden keine feindlichen Begegnungen auf dem Weg durch den Wald statt. Lehnen die Charaktere ab, bieten die Elfen keine weitere Unterstützung an und verschwinden in die Wälder. Die Elfen haben die Werte von **Kundschaftern** mit den folgenden Unterschieden:

- Die Elfen sind chaotisch gut.
- Sie haben eine Bewegungsrate von 10,50 m. Sie können versuchen, sich in nur leicht verschleierten Bereichen zu verstecken wie Geäst, Starkregen, Schneefall, Nebel und anderen Naturphänomenen.
- Sie haben Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezaubern und können nicht magisch in Schlaf versetzt werden.
- Sie haben auf 18 m Dunkelsicht.
- Sie sprechen Gemeinsprache und Elfish.

Auf See. Findet diese Begegnung auf See statt, treffen die Charaktere 3W6 freundlich gesonnene Seeelfen an. Diese Elfen kennen die Position von Mahlstrom (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“) und können die Charaktere auf deren Wunsch dorthin bringen. Sie warnen die Charaktere außerdem vor Mahlstroms Strudeln, wenn sie in diese Richtung reisen. Seeelfen haben die Werte von **Meervolk** mit folgenden Unterschieden:

- Die Seeelfen haben die Volksunterart Elf und sind chaotisch gut.
- Sie haben Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezaubern und können nicht magisch in Schlaf versetzt werden.
- Sie haben auf 18 m Dunkelsicht.
- Sie sprechen Gemeinsprache und Elfish.

FEUERRIESEN

Ein **Feuerriese** sucht nach verlorenen Fragmenten des Vonindod. Der Riese trägt einen *Stab des Vonindod* (siehe Anhang B). 1W4 + 2 **Rauch-Mephits** flattern um ihn herum. Der Riese ist frustriert, da ihm Wochen der Suche nichts von Wert eingebracht haben. Wenn er Abenteurer entdeckt, steckt er seinen Stab weg und beginnt damit, Felsen auf sie zu schleudern, um seine Langeweile und Frustration zu vertreiben. Die Mephits folgen den Befehlen des Riesen so, wie es ihnen möglich ist. Sie hassen jedoch den Nahkampf. In nachfolgenden Wiederholungen dieser Begegnung kannst du die Mephits mit 1W2 **Höllenhunden**, 1W2 **Feuerelementaren** oder 1W4 + 2 **Magmin** ersetzen.

Schätze. Der Feuerriese hat einen Sack mit 3W6 x 100 KM, 2W6 x 100 SM, 1W6 x 100 GM und einem gewöhnlichen Gegenstand, den du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst.

FROSTRIESEN

Die Charaktere treffen auf 1W3 **Frostriesen**. Treffen sie nur einen einzelnen Riesen an, wird dieser von einem **Winterwolf** begleitet. Die Riesen sind Marodeure und suchen nach Heimstätten oder Karawanen zum Zerstören und Plündern.

Auf See. Findet diese Begegnung auf See statt, trifft die Gruppe auf ein Frostriesengroßschiff (siehe Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“) mit zwanzig feindlich gesonnenen

Frostriesen an Bord. Reisen die Charaktere an Bord eines Schiffes mit einer Bewegungsrate von 5 Kilometern pro Stunde, kann ihr Schiff das Großschiff der Frostriesen abhängen. Andernfalls überholt sie das Großschiff.

Schätze. Jeder Frostriese hat einen Sack mit 3W6 x 100 KM, 2W6 x 100 SM, 1W6 x 100 GM und einem gewöhnlichen Gegenstand, den du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst.

FUHRWERK

Die Charaktere treffen ein **Zugpferd**, das einen abgenutzten, alten Wagen zieht. Den Wagen begleiten 1W6 – 1 Leute (verwende die Werte für **Gemeine**, sofern unten nicht anders beschrieben). Ist durch den Wurf kein Gemeiner anwesend, werden die Fahrer entweder vermisst oder sind tot. Pferd und Wagen sind unbewacht.

Sind eine oder mehrere Personen anwesend, dann nimm an, dass sie den Wagen zur nächsten Siedlung geleiten. Die Begegnung kann eine der folgenden sein:

- Freundliche Fuhrmänner transportieren 1W4 Bündel mit Tierpelzen (Wert: 50 GM pro Bündel).
- Freundliche Händler transportieren 3W6 Zehn-Gallonen Fässer (jeweils knapp 40 Liter) zwergisches Bier (Wert: jeweils 5 GM).
- Freundliche, verarmte Musiker suchen nach einer Taverne oder einem Gasthaus. Auf dem Wagen befinden sich ihre Instrumente, Nahrung und Reiseausrüstung.
- Feindliche **Banditen** (NB, männliche und weibliche illuskanische Menschen), die sich als freundliche Händler ausgeben, transportieren einen gestohlenen Wagen, der mit Nahrung beladen ist, zu ihrem Lager.
- Eine Familie, die aus ihrer Heimstätte aufgrund der Gerüchte von Riesensichtungen geflohen ist. Der Wagen enthält ihre Verpflegung und ihren gewöhnlichen Besitz.
- Ein freundlicher Händler, der 2W4 Schweine (Wert: jeweils 3 GM) transportiert. Jede andere anwesende Person ist eine **Zhentarim-Wache** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien), die als Begleitschutz gegen Banditen und andere Bedrohungen angeheuert wurden.
- Freundliche Söldner des Zhentarim (NG, männliche und weibliche Menschen, **Veteranen** verschiedener Ethnien) transportieren dreißig Langschwerter (Wert: jeweils 15 GM) und fünfzig Kurzscherter (Wert: jeweils 10 GM) zu einem Zhent-Händler, der in der nächsten Siedlung wartet.

FUTTERJÄGER

Ein männlicher **Hügelriese** sucht nach Futter und stopft alles, was auch nur im Entferntesten essbar aussieht, in einen großen Sack, den er mit sich herumschleift. Mit etwa hundert Metern Abstand trödeln 1W4 gelangweilte **Oger** und 1W6 **Grottenschrate** hinter dem Riesen her. Die Charaktere entdecken den Riesen in der Ferne und können einen Hinterhalt planen. Damit der Hinterhalt gelingen kann, müssen die Charaktere die Monster mit einem Gruppengeschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 10 überraschen. Die Oger und Grottenschrate tragen keine Schätze. Der Sack des Hügelriesen enthält gewöhnliche Gegenstände, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst.

HÜGELRIESEN

Eine Bande aus 1W2 + 1 männlichen **Hügelriesen** sucht nach Heimstätten zum Plündern. Die Riesen schleudern Felsen auf alle kleinen Wesen, die sie sehen. Sind die Riesen irgendwo in der Nähe von Grudd Haug (siehe Kapitel 5, „Unterschleup der Hügelriesen“), können die Charaktere vielleicht einen besiegten und gefangenen Riesen dazu bringen, sie dorthin zu führen. Jeder Riese trägt einen Sack mit 1W3 gewöhnlichen

Gegenständen. Würfel auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung, um den Inhalt der Säcke zu bestimmen.

OGER

Die Charaktere hören laute, tiefe Stimmen und entdecken 1W4 + 1 Oger in sicherer Entfernung. Die großen Dummköpfe haben sich verirrt und versuchen, den Weg nach Hause zu finden. Ihr Zuhause kann Grudd Haug (siehe Kapitel 5, „Unterschluß der Hügelriesen“) oder ein anderer Ort sein. Die Charaktere erwischen die Oger mitten in einem lauten Streit darüber, in welche Richtung sie gehen sollen. Sie können leicht umgangen oder überrascht werden. Die Oger haben keine Schätze.

Auf See. Findet diese Begegnung auf See statt, trifft die Gruppe 1W4 + 1 **Seeoger**. Die Seeoger versuchen, die Charaktere zu harpunieren, um sie ins Wasser zu ziehen.

ORKS

Die Charaktere treffen 3W6 + 2 **Orks**. Mit einer 25-prozentigen Chance haben die Orks Gefangene dabei. Eine Beispielgruppe Gefangene ist hier dargestellt, aber du kannst auch andere erstellen.

Die Gefangenen sind 1W4 + 2 stämmige Halbling-**Gemeine**, die zum Baumschlag-Klan gehören. Der älteste unter ihnen ist ein verschlagener alter Gärtner namens Ollie Baumschlag. Die Orks haben die Heimstätte der Baumschlags in Brand gesetzt und die Familienangehörigen geschnappt, als sie versuchten zu fliehen. Einer der Orks hat sogar Ollies Lieblingswanderstab zerbrochen.

Schätze. Wenn die Charaktere die Baumschlags zurück zu ihrer abgepackelten Heimstätte bringen, werden die Halblinge mit den Familienmitgliedern wieder vereint, die der Gefangennahme entkamen. Eine der Belohnungen ist ein Familienerbstück (ein magischer Gegenstand), das in den verbrannten Überresten ihres Zuhauses versteckt ist. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände F in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um den Gegenstand zu bestimmen.

REISENDE

Die Charaktere begegnen einem oder mehreren Reisenden (verwende die Werte für **Gemeine**), die eine Geschichte zu erzählen haben :

Berge: 1W4 Erzsucher oder Bergarbeiter sind Frost- oder Steinriesen zu nahegekommen und waren gezwungen, ihre Ausrüstung, Vorräte und Schätze zurückzulassen

Grasland: 1W6 Bauern, deren Heimstätten von Hügelriesen angegriffen wurden, oder 1W4 Viehbauern auf **Reitpferden**, die zu einer nahegelegenen Siedlung reiten, um sie vor Riesen in der Gegend zu warnen.

Hügel/Moore: 1W4 Schafhirten geleiten die Überreste ihrer Herde nach einem schrecklichen Hügelriesenangriff in Sicherheit

See: Entweder ein freundlich gesonnenes Schiff mit 6W6 Mannschaftsmitgliedern und Passagieren, die ein Wolkenriesenschiff oder ein Großschiff der Frostriesen gesehen haben, oder 1W4 Überlebende, die sich an Treibgut klammern, nachdem ihr Schiff von einem Großschiff der Frostriesen versenkt wurde

Straße/Pfad: Entweder 3W6 Gewöhnliche, die wegen eines Frost-, Hügel- oder Steinriesenangriffs aus ihren Häusern fliehen mussten oder eine wütende Menge von 6W6 Ge-

wöhnlichen, die ihr Land zurückerobern und ihre toten Lieben rächen wollen. Alternativ ein einsamer Händler oder Minnesänger auf einem Fuhrwerk, der in eine sicherere Siedlung umzieht

Tundra: 1W4 Jäger oder Fallensteller, die knapp einem Feuer- oder Frostriesen entkommen konnten, aber einen Freund zurücklassen mussten

Wald: 1W6 Jäger oder Fallensteller haben gehört, wie sich etwas Großes im Wald bewegt hat und sind geflohen

RITTER

Der Orden des Panzerhandschuhs unternimmt Anstrengungen, um mit der Riesenbedrohung fertig zu werden. Die Charaktere treffen einen Ordensritter auf einem **Schlachtross**, das mit einer Kettenrüstung als Rossharnisch (RK 16) ausgestattet wurde. Mit einer 50-prozentigen Wahrscheinlichkeit hat der Ritter einen Knapen, eine **Wache** auf einem ungerüsteten **Schlachtross**. Zwei Beispielritter (einer mit Knappe, einer ohne) sind unten dargestellt.

Herrin Harriana Falkenwinter (RG, weiblicher chondathanischer **Ritter** des Helm) ist eine Adlige aus Waterdeep und Champion des Gottes der Wachsamkeit. Sie und ihr Knappe haben kürzlich ein paar Kinder aus den Trümmern einer Scheune gerettet, die von Steinriesen verwüstet wurde. Herrin Falkenwinter bittet die Charaktere darum, die Waisen in die nächste Siedlung zu geleiten, damit sie dem Pfad der Riesen weiterhin folgen und nach weiteren Überlebenden suchen kann.

Sir Jordeth Tavilson (RN, männlicher illuskanischer **Ritter** des Tyr), ein Vertreter rascher Gerechtigkeit, hat einen tiefen Riss in seiner Rüstung und eine beschädigte Laute auf dem Rücken. Die Laute gehörte seinem Knapen, der kürzlich im Kampf gegen zwei Frostriesen gefallen ist. Jordeth konnte einen der Riesen töten, der andere konnte jedoch entkommen. Er will Gerechtigkeit und bittet die Charaktere darum, ihm bei seiner Mission, den verwundeten Riesen zu erschlagen, zu helfen.

SCHLACHTFELD

Die Charaktere entdecken die Leichen von 3W10 Uthgardt-Barbaren und 1W4 Frostriesen. Die Barbaren und Riesen scheinen sich gegenseitig innerhalb der letzten Woche umgebracht zu haben. Aasvögel und ein oder zwei **Wölfe** nagen an den Leichen. Sie fliehen, wenn sie angegriffen oder erschreckt werden.

STEINKLIPPENKATZEN

Eine Gruppe aus 1W4 + 1 ausgewachsenen **Steinklippenkatzen** (siehe Anhang C) versteckt sich und versucht, die Gruppe zu überraschen. Durch ihre natürliche Tarnung haben die Katzen einen Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit).

STEINRIESEN

Eine Gruppe aus 1W3 + 1 **Steinriesen** sucht nach Siedlungen zum Zerstören und Ruinen zum Zerlegen. Die Riesen könnten schon mitten dabei sein, eine Ruine zu zerlegen, um sie vom Angesicht der Welt zu tilgen. Sie schleudern Felsen auf alle „kleinen Wesen“, die sie sehen.

Schätze. Jeder Riese hat einen Sack, der 2W6 x 100 GM, 1W6 100 x GM Edelsteine und einen gewöhnlichen Gegenstand, den du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst.

WALDLÄUFER

Die Charaktere treffen auf einen hilfsbereiten Waldläufer. Er kann entweder ein Mitglied der Smaragdenklave sein, oder er durchstreift einfach nur die Wildnis. Auf jeden Fall ist der Waldläufer darüber erfreut, als Führer oder Informationsquelle dienen zu können. Mit einer 50-prozentigen Chance hat der Waldläufer ein **Reitpferd**, einen oder mehrere Tierbegleiter oder beides. Ein Waldläufer ohne Pferd oder Tierbegleiter reist allein zu Fuß. Zwei Beispiele für Waldläufer sind unten dargestellt, aber du kannst auch andere erschaffen.

Vordana Jezral (NG, weiblicher Leichtfuß-Halbling, **Kundschafter**) hat die psionische Fähigkeit, einmal am Tag *Nebelschritt* zu zaubern. Sie kennt sich auf den Straßen und Pfaden des Nordens und den Siedlungen entlang dieser aus. Sie kennt jeden Gastwirt von Neverwinter bis Totschnee und reist mit zwei Begleitern: einem **Tressym** (siehe Anhang C) namens Fliegenfänger und einem alten **Maultier** namens Tod, welches sie aus den Fängen seines tierquälenden Besitzers befreit hat.

Saarvin (CN, männlicher Drachenblütiger, **Kundschafter**) reist zu Fuß und trägt seine eigene Ausrüstung. Er wurde in Feuerschere geboren und ist der selbsternannte König der Frostferne. Er behauptet, er sei über die höchsten Spitzen des Grats der Welt geklettert und hätte Münzen aus dem Hort eines weißen Drachen gestohlen, der weniger als 6 m entfernt schlief. Jede Nacht schnitzt er am Lagerfeuer eine kleine Holzfigur eines der Charaktere und bietet sie demjenigen am nächsten Morgen als Geschenk an.

WOLKENSCHLOSS

Die Charaktere entdecken ein Riesenschloss in den Wolken. Das Schloss driftet anderthalb Kilometer über dem Boden und stellt keine direkte Bedrohung dar. Findet diese Begegnung in der Nähe des Immermoors statt, gehört das Schloss einer bösen Wolkenriesin, Gräfin Sansuri (siehe Kapitel 9, „Schloss der Wolkenriesen“). Andernfalls ist das Schloss das Zuhause von 1W6 + 4 neutral guten **Wolkenriesen**, die nach antiken Ruinen ihrer Vorfahren suchen. Indem sie diese antiken Ruinen neu aufbauen, hoffen die Riesen, den Göttern zu gefallen und so die Wolkenriesen an die Spitze der Ordnung zu heben. Diese weltfremden Riesen haben kein Interesse daran, kleinen Wesen zu helfen und bevorzugen es, in Ruhe gelassen zu werden.

ORTE DES NORDENS

Die Orte, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, sind auch auf der Wildniskarte in diesem Kapitel zu finden. Zusätzliche Informationen über viele dieser Orte kannst du in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer* nachlesen. Auf der Karte sind eine Vielzahl von kleinen Ortschaften und Hunderten einzelner Heimstätten, die im ganzen Norden verstreut sind, nicht dargestellt. Diese Orte sind zu klein, um von Bedeutung zu sein. Trotzdem könnten Abenteurer, die einer Straße oder einem Pfad folgen, auf eine kleine Siedlung stoßen. Hier könnten eine Handvoll Heimstätten um ein Gasthaus oder eine Taverne, in der sich die Ortsansässigen treffen, gebaut worden sein. (Wenn du einen Namen für eine Taverne brauchst, kannst du die Tabelle für zufällige Tavernennamen unter der Überschrift Zufallsgebäude in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwenden.)

Einige Einträge für Orte beinhalten einen Vorschlag für eine Begegnung, die während oder kurz nach der Ankunft der Charaktere stattfindet. Du kannst diese Begegnung jedoch auch ignorieren und stattdessen mithilfe der Informationen in der Beschreibung des Ortes eigene Aktivitäten entwerfen. Beispielsweise erwähnt der Abschnitt über den Arnwald, dass Felsengnome das Gehölz bewohnen, worauf du eine eigene spaßige Begegnung nach deinen Vorstellungen aufbauen könntest.

AMPHAIL

Amphail liegt nördlich von Waterdeep auf der Langen Straße. Die Stadt ist nach einem legendären Kriegsherrn aus Waterdeep benannt, der Geschichten zufolge in Geistergestalt die umliegenden Hügel heimsucht und Monster verjagt. Hier werden Pferde gezüchtet und ausgebildet, reiche Adlige aus Waterdeep haben abgeschiedene Anwesen in den Hügeln, und das Ackerland ist weitläufig und fruchtbar. Kleine Ansammlungen von Dämmerholzbäumen und Fichten charakterisieren die Umgebung.

In einer Ecke des Stadtplatzes steht der Große Shalarn, eine Statue aus schwarzem Stein, die den berühmten Schlachthengst darstellt, der vor langer Zeit in Amphail gezüchtet wurde. Von einem Spaßvogel einst kastriert, wird das steigende Steinpferd oft von übermütigen Ansässigen in hellen Farben bemalt. Kinder dürfen mit Steinen nach Vögeln werfen, die sich gerne auf der Statue niederlassen, um den Hengst vor Vogelkot zu schützen. Die Kinder klettern oft selbst auf die Statue, klammern sich unsicher an den hohen, steilen Sattel und wedeln mit den Armen, als ob sie eingebildete Armeen in der Schlacht kommandierten. Unmittelbar neben der Statue befindet sich die Taverne zum Hirschhornkrug, eine gemütliche Schenke. Sie wird von einer grauhaarigen Frau mittleren Alters mit einem seltsamen Sinn für Humor namens Arleosa Sternhenge (NG, weiblicher chondathanischer Mensch, **Gemeiner**) geführt. Durch ihre Geburt in einer Zone der Wilden Magie hat sie die Fähigkeit, dreimal am Tag den Zauber *Gestalt verändern* zu zaubern. In ihrer Jugend war sie Mitglied eines Wanderzirkus und hat ihre Kraft zur Unterhaltung der Zuschauer genutzt. Sie hat keinen Grund mehr, ihre Fähigkeit zu nutzen, und niemand in Amphail weiß überhaupt davon.

Die drei Familien aus Waterdeep mit dem größten Einfluss in Amphail sind die Häuser Amcathra, Ilzimmer und Brüllhorn. Diese Häuser regieren zusammen die Stadt. Die herrschende Familie wechselt dabei mit jedem Schildtreffen. Der derzeitige Fürstbeschrützer von Amphail ist Dauner Ilzimmer (RN, männlicher chondathanischer Mensch, **Adliger**), ein pompöser Familienmensch, der Pferde mehr als andere Menschen mag. Durch den Einfluss der Adligen ist Amphail ein Mitglied des Grafenbündnisses und unterliegt dem Schutz der Stadtwache von Waterdeep. Der Fürstbeschrützer heuert gelegentlich Abenteurer an, um lästige Banditen und Monster loszuwerden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Es ist Tylandar Brüllhorns dreiundsechzigster Geburtstag, und der Adlige will, dass ganz Amphail davon weiß. Er hat die feinsten Speisen und Biere aus Waterdeep für ein öffentliches Freiluftbankett importiert. Pavillons und Tische wurden auf dem Stadtplatz aufgebaut. In der Mitte des Platzes steht eine Bühne, auf der Tylandar der Menge danken möchte. Zynischere Bewohner Amphails sehen Tylandars Geburtstagsbankett als einen plumpen Versuch, die Bevölkerung auf seine Seite zu ziehen, bevor er am Ende von Fürst Ilzimmers Zeit als Fürstbeschrützer selbst den Posten antritt.

Falls die Charaktere zum Bankett bleiben, platzen drei männliche **Hügelriesen**, die vom Geruch gerösteter Schweine und gegrillten Mais angelockt wurden, in die Stadt. Einige Stadtbewohner schleudern den Riesen Nahrung entgegen, was sie gerade genug verlangsamt, dass die Bewohner die Kinder und Alten vom Platz geleiten können. Wenn die Charaktere nichts tun, bringt die Stadtwache die Leute in Sicherheit, während die Riesen die Zelte stürmen und mit so viel Essen, wie sie tragen können, entlang der Langen Straße nach Norden fliehen. Es ist klar, dass die Riesen nicht vorhaben, die Bewohner zu verletzen.

Wenn die Charaktere die Riesen besiegen oder verjagen, bevor sie sich Essen schnappen können, bemerkt Tylandar Brüllhorn (NG, männlicher chondathanischer Mensch, **Adliger**) ihren Heldenmut. Er erzählt ihnen hinterher, dass er Berichte über Riesen unterschiedlicher Arten erhalten habe, die die Siedlungen des Dessarintals angreifen.

ANAUROCH

Dieses einst grüne Land ist nun eine Wüste. Die nördlichste Spitze von Anauroch ist ein kaltes Land mit frostbedeckten Felsen und schwarzen Gletschern, als das Hocheis bekannt. Südlich davon liegt die wasserlose Ebene der Stehenden Steine, in der harsche Winde zwischen gezackten Felsen auf einem Meer aus Kies hindurchwehen. Anaurochs südlichster Teil ist das Schwert, eine heiße, sandige Wüste. Nutze die Tabelle für Wüstenmonster in Anhang B des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um dich für Begegnungen inspirieren zu lassen.

ARDEEP-WALD

Dieser Wald östlich von Waterdeep und des Dessarinflusses gehörte einst zum lange vergangenen Elfenkönigreich Illefarn. Er ist nun die Heimat eines kleinen Waldelfenklans, der vor Kurzen aus Immerdar eingetroffen ist. Sie weigern sich, den Wald zu verlassen und schützen die Relikte und Ruinen vergangener Zeitalter. So wollen mit der Welt jenseits ihrer Grenzen nichts zu tun haben.

ARNWALD

Diese Ansammlung von Kiefern und Mooren liegt an der Nordostflanke der Netherberge an der Westseite Anaurochs. Nur wenig ist über diesen Wald bekannt, außer, dass dort Felsengnome im östlichen Teil leben. Gelegentlich kommen sie hervor, um in Totschnee oder der Zitadelle Adbar mit Fellen und Pelzen zu handeln.

ASCORE

Auf dem Weg Richtung Osten, weg von den Silbermarschen, führt eine alte Straße zwischen dem Vordronwald im Norden und dem Arnwald im Süden hindurch. Bevor sie den Rand Anaurochs erreicht, endet die Straße an einem großen Steintor, das in einen Felsgrat eingelassen wurde. Einst flankierten Reihen von Zwergenstatuen beide Seiten der Tür, doch davon sind heute nur noch die Marmorsockel übrig, auf denen sie standen. Hinter den Toren führt eine Passage für einen halben Kilometer durch den Untergrund, um am Rand der Wüste wieder hervorzutreten. Auf dieser Seite, die weite Öffnung flankierend, stehen die riesigen Statuen zweier kauender Greifen. Weiter voraus liegt eines der größten Wunder und Mysterien des Nordens: Ascore. Die verfallene Zwergenstadt hat einst ein Meer überblickt. Nun liegt sie halb begraben in den kalten nördlichen Sanden von Anauroch. Die mächtigen Anlegestege aus Stein ragen noch immer Richtung Osten. Sie deuten auf die leeren Hüllen der kolossalen Steinschiffe, die teilweise versunken im Sand liegen. Zwergische Magie hat es den Schiffen einst ermöglicht, auf dem Wasser zu schwimmen, doch diese Magie ist schon lange entschwunden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Der uralte blaue Drache Iymrith beansprucht Ascore als Teil ihrer Domäne. Obwohl sie selbst nicht anwesend ist, haben zwei ihrer Nachkommen eigene Zufluchten in ein paar der Steinschiffe ausgebaut. Diese **Ausgewachsenen Blauen**

Drachen, Anaxaster und Chezzaran, pöbeln sich häufig gegenseitig in der Luft an. Dabei josten sie spielerisch und verschießen ihren Blitzodem, während sie durch den Himmel sausen. Wenn die Charaktere die zerfallene Stadt Ascore zum ersten Mal erblicken, ziehen sie gerade darüber ihre Kreise. Nach einer Stunde des Unsinnns kehren die Drachen in ihre Zufluchten zurück und ruhen sich aus. Wenn die Charaktere keine Anstalten machen, sich vor dem Betreten der Stadt zu tarnen, entdecken die Drachen die Gruppe und greifen sie an.

Die Schiffe, die die Drachen in ihre Zufluchten umgewandelt haben, sind hohle, sandgefüllte Hüllen, die von der offenen Wüste umgeben sind. Auf jedem Schiff sitzen 1W6 + 4 **Gargylen**, die die Augen nach Schatzjägern offenhalten. Wenn die Charaktere an den Gargylen vorbeikommen und den Drachen im Inneren der Zuflucht besiegen, finden sie den Schatzhort des Drachen versteckt unter dem Sand. Würfel auf der Schatzhorttabelle für den Herausforderungsgrad 11–16 in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um den Drachenschatz zu bestimmen.

AUGE DES ALLVATERS

Dieser Tempel, vor langer Zeit von Riesen erbaut, ist Annam dem Allvater geweiht und liegt versteckt unter dem Grat der Welt. Ein schneebedeckter Pass, der im Tal des Khedrun beginnt, führt in den Tempel. Siehe Kapitel 4, „Der gewählte Pfad“, für weitere Informationen über diesen Ort.

AURILSSBARG

Siehe Abschnitt „Eisspitze“.

BELIARD

Beliard ist ein Handelszentrum für lokale Viehtreiber und liegt auf der Kreuzung der staubigen Dessarinstraße mit dem Steinfeld.

Beliard ist die Heimat vieler Viehbauern, deren Herden die Hügel (besonders die im Osten) rund um das Dorf durchstreifen. Die Gemeinde hat einen öffentlichen Brunnen. Außerdem gibt es einen Teich, der groß genug ist, um Pferde und Ochsen samt Zaumzeug darin zu baden (um lästige Fliegen zu vertreiben), und sie zu tränken. Beliard hat zudem einen Gerber, einen Schmied, einige Pferdehändler und -ausbilder mit großen Stallungen und ein Gasthaus: das ehrwürdige, beliebte und immer wieder erweiterte Gasthaus Zum Wachsamem Ritter. Das Gasthaus wurde nach einem inaktiven Helmschrecken benannt, der einst im Gemeinschaftssaal stand. Die Kreatur ist vor einigen Jahren mysteriöserweise verschwunden, kurz bevor auch der Gastwirt als vermisst gemeldet wurde.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Hügelriesen haben viele der Kinderhöfe rund um Beliard angegriffen. Jeder Angriff verläuft gleich: Die Riesen ignorieren die Bauern und plündern stattdessen die Tiergehege. Sie erbeuten Schweine, Schafe, ganze Hühnerhäuser und Rinder. Die Bauern haben ihre Ressourcen vereint und ein „Abenteurer Gesucht!“-Schild aufgestellt. Darauf werden 500 GM als Belohnung für denjenigen versprochen, der die Zuflucht der Hügelriesen aufspürt. Charaktere, die den Wachsamem Ritter besuchen und die Gäste befragen, erfahren, dass die Riesen mit ihrer Beute nach Süden geflohen sind. Charaktere, die die Hügel südlich von Beliard durchforsten, können einen alten Turm mit einem weiblichen Hügelriesen finden, die erst kürzlich ihren Partner verloren hat (siehe Abschnitt „Alter Turm“ in diesem Kapitel“).



KARTE 3.2: BEORUNNAS QUELLE

BEORUNNAS QUELLE

Der Geisthügel der Schwarzen Löwen und Roten Tiger der Uthgardt-Barbaren liegt im Herz des Druarwaldes. Es ist streng genommen kein Hügel, sondern eine eiskalte Höhle, deren Decke sich teilweise zum freien Himmel öffnet. Charaktere treffen mit großer Wahrscheinlichkeit auf mindestens eine Jagdgruppe der Stämme des Schwarzen Löwen oder der Roten Tiger, während sie sich dem Ort nähern.

Den Legenden der Uthgardt zufolge starb Beorunna, ein Barbarenheld, an diesem Ort, als er Dämonen bekämpfte. Im letzten Moment des Kampfes brach der Boden unter Beorunnas Füßen plötzlich ein, und er stürzte in eine Höhle. Die dreieckige Höhle beinhaltet unter anderem einen Tümpel mit heißem Wasser und einem beständig sprudelnden Geysir. Dieser Teich erhielt den Namen Beorunnas Quelle. Uthgardt-Barbaren, die die Höhle zum ersten Mal betraten, fanden die Knochen eines Halbogers, die sie für die sterblichen Überreste Beorunnas hielten.

Die Anhänger Uthgars beerdigten die Knochen des Halbogers zusammen mit einem Relikt, dass sie von den Riesen gestohlen hatten. Über der Grabstätte erbauten sie einen Altar. Wenn die Barbaren Uthgar um Führung ersuchen, oder ihren Totemgeist besänftigen wollen, töten sie eine Waldkreatur und legen den Kadaver auf den Altar, wo er langsam verrottet. Heutzutage bewahren die beiden Stämme ein brüchiges Friedensabkommen und wechseln sich mit dem Schutz des Geisthügels ab. Beide Stämme haben einen eigenen Totempfahl in der Nähe des Altars errichtet. Der Totempfahl der Schwarzen Löwen ist mit getrocknetem Pech beschmiert und hat einen Löwenschädel an der Spitze. Der Pfahl der Roten Tiger ist blutbefleckt und wird von einem Tigerschädel gekrönt.

Eine kleine Ansammlung von Fichten, der Versunkene Hain genannt, wächst in der Mitte der Höhle. Über dem Außenrand des Hains bildet die stalaktitenbedeckte Decke ein Dach, durch das die Wurzeln der darauf wachsenden Bäume ragen. Der Boden außerhalb des Versunkenen Hains ist mit Stalagmiten besetzt.

Der Abstand vom Dach der Grube zum Boden der Höhle beträgt 75 m. Die Uthgardt-Barbaren haben ein langes, geknotetes Kletterseil an einem Baumstumpf befestigt und es dort hängen lassen. Die Barbaren nutzen dieses und andere gleiche Seile, um in Beorunnas Quelle hinein und hinaus zu klettern. Charaktere können an dem Seil hoch- oder runterklettern, ohne einen Attributswurf abzulegen. In der Nordostecke stehen drei einfach Zelte um ein Lagerfeuer. Sie beherbergen Mitglieder des Stammes der Schwarzen Löwen (siehe „Vorgeschlagene Begegnung“).

ANTIKES RELIKT

Der Altar ist ein knapp 3 m langer, etwa 2 m breiter und 1 m hoher, blutbespritzter Steinblock, der mehrere Tonnen wiegt. Eine Kreatur mit der Größe und Stärke eines Steinriesen kann ihn bewegen. Wenn fünf von ihnen ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 gelingt, schaffen das auch kleine und mittelgroße Kreaturen. Der Altar kann auch zerstört werden, um an das, was darunter liegt, heranzukommen. Er hat RK 17, 100 Trefferpunkte und eine Schadensschwelle von 10. Zusätzlich ist er immun gegen Schaden der Typen Gift und psychisch. Unter dem Altar ist eine grob gemeißelte Nische, die die Knochen eines Halbogers und ein Relikt der Riesen enthält: ein Signalhorn aus dem Fossil eines Mammutstoßzahns, das mit Bildern vom Kampf der Riesen gegen Drachen verziert ist. Das gesprungene Horn wiegt 250 Pfund und hat seine magischen Kräfte verloren. Trotzdem ist es 750 GM wert.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Zehn Mitglieder des Stammes der Schwarzen Löwen (CB, männliche und weibliche Uthgard-Menschen) bewachen die Höhle. Darunter befinden sich drei **Berserker**, sechs **Stammeskrieger** und ein **Uthgardt-Schamane** (siehe Anhang C). Der Berserker und drei der Stammeskrieger kauern am Lagerfeuer in der Nordostecke und sind im Feuerschein sichtbar. Die restlichen Krieger schlafen in ihren Zelten. Der Schamane schläft unter einer Schneedecke im Versunkenen Hain und kann von Charakteren mit einem passiven Weisheitswurf (Wahrnehmung) von 20 oder höher entdeckt werden. Der Schamane und die Krieger erwachen von jeder lauten Störung. Alle Stammesmitglieder sind Eindringlingen gegenüber feindlich.

Ein **Mantikor** ist ebenfalls in der Höhle zu Hause. Er hat ein fragiles Bündnis mit den Schwarzen Löwen geschlossen und sein Lager in der Westecke des Raumes, auf einem steinigen Ufer neben der Quelle, bezogen. Das Ufer ist mit humanoiden und tierischen Skeletten übersät, den Überresten seiner Beute. Der Mantikor mischt sich in jeden Kampf, der in der Höhle stattfindet, ein und hofft auf seinen Anteil an Fleisch.

BRYN SHANDER

Bryn Shander ist die größte der zehn permanenten Siedlungen im Eiswindtal, die zusammen als Zehnstadt bekannt sind. Siehe Kapitel 2 für weitere Informationen über diesen Ort und den Abschnitt „Eiswindtal“ für zusätzliche Details zu den anderen Zehnstädten.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNGEN

Wenn das Abenteuer nicht in Bryn Shander begonnen hat, kannst du die Begegnung „Angriff auf Bryn Shander“ (siehe Kapitel 2) einleiten, wenn die Charaktere die Stadt besuchen.

CARNATH-RASTSTÄTTE

Dieser befestigte Komplex diente als Gasthof für Reisende auf der Hohen Straße zwischen Waterdeep und Neverwinter, als der Handel zwischen den beiden Städten noch florierte. Nach dem Ausbruch des Berg Hotenow (siehe Abschnitt „Neverwinter“) jedoch blieb er zwischenzeitlich ungenutzt, da der Handel zum Erliegen kam. Jetzt, da Neverwinter sich erholt und der Handelsbetrieb wieder Fahrt aufgenommen hat, wurde die Straße erneuert. Die Raststätte wurde repariert und zum Vorratslager und Wagendepot ausgebaut. Es befindet sich auf der Westseite der Straße, nur einen Steinwurf entfernt vom Totensumpf. Der Nebel, der aus dem Sumpf herüberweht, umschließt nachts die Raststätte und verschwindet erst am späten Vormittag des nächsten Tages. Die Klänge des Marschlandes, das Quaken der Frösche und das Summen der Insekten werden von den dünnen Wänden und Türen des Hauses nur mäßig gedämpft.

Der Betreiber der Carnath-Raststätte ist ein ruppiger, aber gebildeter, Halbork Namens Bog Glück (N, männlicher Halbork, **Veteran**). Er verschont Gäste mit Fragen und Neugierde, da er oft selbst mit fragwürdigen Händlern und Schmuggel zu tun hatte. Er nimmt einfach ihr Geld und versichert ihnen, dass die Tore und Mauern der Raststätte stark genug sind, um jede Bedrohung abzuwehren. Bog Glück beschäftigt vier Stalljungen und einen Koch namens Knorpel Peter (N, männliche tethyrianischer Menschen, **Gemeiner**), die er chronisch unterbezahlt.

Die Carnath-Raststätte ist ein wichtiger Schauplatz im Abenteuer *Hort der Drachenkönigin*. In diesem Abenteuer findest du eine detaillierte Karte der Raststätte. Banditen und Monster lauern nahe der Straße sowohl nördlich als auch südlich des Komplexes.

DÄMMERPASS

Dieses Stück Straße ist der einzige für Wagen befahrbare Weg durch die Graugipfelberge. Der Pass verdankt seinen Namen dem Sonnenlicht, das während den Morgendämmerung hell hindurch strahlt.

Auf halbem Weg zwischen Llorck und Parnast, östlich der Berge, hat das Zhentarim ein steinernes Torhaus auf der Straße errichtet, auf beiden Seiten von Steinklippen abgeschlossen. Zwei schwere Fallgatter aus Eisen werden herabgelassen, um Reisende einzusperren. So kann die gut bewaffnete Garnison aus zwanzig Zhentarim-**Veteranen** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien) sie leicht erpressen. Diejenigen, die eine Gebühr von 1 GM pro Kopf (einschließlich der Köpfe der Pferde, Ponys und Maultiere) zahlen, dürfen passieren. Die, die es nicht können oder sich weigern, werden wieder zurückgeschickt. Charaktere, die ihre Mitgliedschaft im Schwarzen Netzwerk beweisen können, dürfen unbehelligt passieren. Aus Gesprächen mit anderen Mitgliedern des Schwarzen Netzwerkes können sie erfahren, dass die Wachen Steinriesen entdeckt haben, die sie auf Distanz ausspionieren. Bisher ist das Torhaus jedoch noch nicht angegriffen worden.

DELIMBIYRSTRASSE

Die Delimbiyrstraße, auch die Strahlende Straße genannt, ist eine Handelsstraße, die dem Nordufer des Delimbiyrflusses folgt. Von Schrecken gebeutelte Flüchtlinge reisen auf der Straße nach Westen und warnen die Abenteurer vor Steinriesen, die im Osten wüten. Sie behaupten, dass Riesen ihre Heimstätten und Siedlungen im Grautal zerstört haben, und dass Lautwasser dazu verdammt sei, ebenfalls zu fallen.

DELIMBIYRTAL

Das Delimbiyrtal ist das scheinbar endlose Tal, durch das sich der Delimbiyrfluss schlängelt. Es beginnt an den Gebirgsausläufern der Netherberge und streckt sich über Hunderte Kilometer bis zum Meer. Die am dünnsten besiedelten Teile des Tals befinden sich zwischen dem Hohen Wald und den Graugipfelbergen. Dem Verlauf des Tals südlich des großen Waldes folgend finden sich mehr und mehr Siedlungen entlang des Flusses. Die größte Siedlung im Tal ist Dolchfurt nahe der Küste. Selbst Dolchfurt ist nur eine Kleinstadt. Mit der Verfügbarkeit von frischem Wasser und einer großen Menge Rohstoffen scheint das Delimbiyrtal ein guter Ort zum Siedeln zu sein. Jedoch locken die Ressourcen im Tal ebenso Monster aus den nahegelegenen Wäldern, Hügeln und Bergen an.

DER EINE STEIN

Der Geisthügel des Himmelspony-Stammes der Uthgardt-Barbaren liegt in einem Eichenhain, umgeben von den hohen Kiefern des Mondwaldes, westlich des Rotstromflusses.

Der Himmelspony-Geisthügel setzt sich aus zwei Plateaus zusammen. Auf der unteren Ebene liegen die Überreste der verehrten Toten des Stammes unter Steinhügeln. Die obere Ebene hat die Form eines Himmelsponys (eines Pegasus), jedoch ist die Form nur aus der Luft erkennbar. Ein runder Felsbrocken mit 4,50 Meter Durchmesser steckt fest im Boden des nördlichen Bereichs. Er stellt das Auge des Himmelsponys dar. Der Felsen ist mit eingravierten Linien bedeckt, deren Ursprung niemand kennt. Dieser Felsbrocken ist der Namensgeber des Geisthügels. Die Himmelsponys verwenden den Stein als Altar und ihre Schamanen glauben, dass sie allein durch Berühren des Steins, während er ins Licht des Vollmonds gebadet ist, mit Uthgar sprechen können.

Ein rasch fließender, jedoch seichter, Frischwasserbach umgibt den Geisthügel wie ein Burggraben. Er dient keinem



KARTE 3.3: DER EINE STEIN

defensiven Zweck. Überblickt wird der Strom im Nordosten und Südwesten von Totempfählen, deren Spitzen in Form von Himmelsponys mit gespreizten Flügeln geschnitzt sind. Die vertrockneten und verfaulenden Überreste von Eindringlingen sind daran festgebunden, als Warnung für andere.

Himmelspony-Krieger patrouillieren in den Wäldern, die den Geisthügel umgeben. Abenteuerer begegnen mit großer Wahrscheinlichkeit einer oder mehreren Gruppen, während sie den Wald durchqueren (siehe Abschnitt „Mondwald“).

URALTES RELIKT

Wird der Zauber *Magie entdecken* auf den Felsen gewirkt, enthüllt er eine Aura aus Verwandlungsmagie, die den Stein umgibt. Der Felsen ist ein Relikt der Riesen und wurde vor langer Zeit von einem Erdschamanen der Steinriesen geformt, behauen und dann zurückgelassen. Uthgar und seine Anhänger fanden ihn in seiner verkleinerten Form und brachten ihn hierher. Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegt, erkennt, dass die Linien auf der Oberfläche auf eine besonders präzise Weise eingraviert wurden, um Magie zu kanalisieren. Der Zauber *Identifizieren* enthüllt, wenn er auf den Felsen gewirkt wird, die magischen Eigenschaften des Steins. Jede von ihnen wird durch das Berühren bestimmter Linien auf der Oberfläche ausgelöst:

- Eine Kreatur kann eine Aktion aufwenden, um die Zauber *Wetterkontrolle* oder *Weissagung* vom Stein aus zu wirken. Sobald einer von beiden Zaubern gewirkt wurde, kann der Stein erst nach 7 Tagen wiederverwendet werden.
- Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um den Felsen in eine Kugel mit 15 cm Durchmesser und 25 Pfund Gewicht zu verkleinern, oder sie kann den Felsen auf seine normalen Ausmaße vergrößern (4,50 m groß und 12 Tonnen schwer). Der vergrößerte Felsen verursacht 55 (10W10) Wucht-

schaden, wenn er auf etwas fällt. Eine Kreatur kann den Schaden vermeiden, wenn sie einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegt. Sobald der verkleinernde oder vergrößernde Effekt aktiviert wurde, kann er die nächsten 24 Stunden lang nicht genutzt werden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Sobald die Charaktere die oberste Ebene des Hügels betreten, beginnt der Boden unter ihren Füßen zu beben. Sekunden später bricht ein **Landhai** 15 m von ihnen entfernt aus dem Boden. Auf seinem Rücken sitzt ein Mitglied des Kults der Schwarzen Erde namens Tau (NB, männlicher Shou-Mensch). Er kennt die Eigenschaften des Einen Steins und versucht, das Relikt im Namen Ogrémochs, des Prinzen der Elementaren Erde, in Besitz zu nehmen. Er will keine Zeugen und greift die Charaktere an, sobald er sie sieht. Zwei Runden nach Kampfbeginn, zum Initiativwert des Landhais, bricht ein zweiter berittener **Landhai** aus dem Boden und schließt sich dem Kampf an. Auf ihm sitzt ein weiterer Kultist der Schwarzen Erde namens Sharda (NB, weiblicher illuskanischer Mensch). Tau und Sharda haben die Werte eines **Kult-Fanatikers** mit folgenden Änderungen:

- Diese Kultfanatiker sind neutral-böse.
- Sie sprechen Gemeinsprache und Terral.
- Sie tragen steinerne Brustplatten an Stelle der Lederrüstung, wodurch ihre RK auf 16 steigt.
- Sie tragen Steinknüppel an Stelle von Dolchen, die 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden verursachen.

Die Kultisten lassen sich weder leicht verängstigen noch einschüchtern. Nehmen die Charaktere einen von ihnen gefangen, können sie versuchen, ihn zu verhören. Jeder Charakter, der erfolgreich einen Charismawurf (Einschüchtern) gegen SG 15 ablegt, überzeugt einen gefangenen Kultisten davon, preiszugeben, dass er ein Mitglied des Kults der Schwarzen Erde ist. Sie operieren in und um die Sumerhügel. Der Kult verehrt Ogrémoch. Diese Kultisten haben keine Verbindungen zu den Riesen. Ihre Anführer sind im Abenteuerband *Fürsten der Apokalypse* näher beschrieben.

Nachdem Ende des Kampfes, und bevor die Charaktere eine Möglichkeit für eine kurze Rast hatten, treten zwanzig **Stammeskrieger** und ein **Uthgardt-Schamane** (siehe Anhang C) des Himmelspony-Stammes an der Nordwestecke aus dem Wald. Sie wurden vom Kampfeslärm angelockt, preschen vorwärts und greifen an.

SCHÄTZE

Die Steinbrustplatten der Kultisten sind mit magischem Öl behandelt und wiegen das Gleiche wie normale Brustplatten aus Metall. Sie sind jeweils 250 GM wert.

DESSARINHÜGEL

Die rauen, zerklüfteten Hügel südlich von Yartar bieten Orks, Ogern, Hügelriesen, Mantikoren und Uthgardt-Barbaren eine sichere Zuflucht. Verstreut in den Dessarinhügeln befinden sich uralte Zwergenruinen, teilweise eingestürzte Türme, verlorene Bergwerke und aufgegebene Jagdhütten, von denen jede Monster und andere Gefahren beinhalten kann.

DESSARINSTRASSE

Die „Dessarinstrasse“ ist nicht mehr als ein verherrlichter Wagenpfad, der sich durch das östliche Dessarintal hindurchschlängelt. Sie verbindet die ländliche Siedlung Beliard mit der Eisenstraße nahe Womfurt.

DESSARINTAL

Das Flachland beidseitig des Dessarinflusses bildet das Dessarintal, einen langen Bereich fruchtbaren Landes, der sich nördlich von Waterdeep bis zu den Surbrinhügeln erstreckt. Die Lange Straße schmiegt sich an die Westgrenze des Tals an. Es wird im Osten vom Hohen Wald und den Einsamen Hügeln begrenzt. Das Tal ist hier und da mit Siedlungen, Bauernhöfen und einsamen Heimstätten gespickt. Der größte Teil ist jedoch unbesiedelt. Der Haupthandelsweg des Tals ist der Fluss selbst.

DOLCHFURT

Die befestigte Stadt Dolchfurt wurde entlang einer Hügelflanke in der Talau des Delimbyrflusses erbaut. Dominiert wird die Stadt von der dreistöckigen Festung der Herzogin Morwen Dolchfurt. Von den Mauern Dolchfurts sieht ein Beobachter Dutzende Bauernhöfe und verstreute Dörfchen, die allesamt unter dem Schutz der Herzogin und des Rats der Grafen stehen.

Was die Bewohner von Dolchfurt nicht wissen ist, dass eine **Sukkubus** namens Pencheska Morwens Identität gestohlen hat und nun an ihrer Stelle regiert. Die Sukkubus hält die echte Herzogin in Cromms Feste, einer Festung am Rande des Echsenmarsches (siehe Eintrag „Echsenmarsch“ für mehr Details), gefangen. Pencheska nutzt ihre Position aus, um den Rat der Grafen zu infiltrieren. Sie regiert Dolchfurt so, wie es auch Fürstin Morwen tat: auf strenge, aber faire Weise. Sie tut nahezu nichts, was sie verraten könnte.

Vor Kurzem haben Hügelriesen von südlich der Einsamen Hügel damit begonnen, sich dem Ackerland und den Anwesen der Adligen zu nähern. In der Hoffnung, wohlwollend zu erscheinen, bereitet die Sukkubus die Stadt darauf vor, schutzsuchende Bauern aufzunehmen. Außerdem wimmelt es an den Außenmauern der Stadt von Spähern. Die „Herzogin“ hat außerdem die Steuern erhöht, um Zhentarim-Söldner dafür zu bezahlen, die Ländereien nördlich von Dolchfurt zu patrouillieren. Pencheska hat ein vielversprechendes Bündnis mit dem Schwarzen Netzwerk geschlossen. Ihre Kontaktperson in der Stadt ist ein plumpes Wiesel von einem Halbling namens Nelkin Danniker (N, männlicher Leichtfuß-Halbling, **Spion**). Er ist bei seinen Geschäftspartnern wegen seiner absichtlich langsamen Art zu Sprechen als „die Schnecke“ bekannt. Die Schnecke entspannt sich in der Taverne Zum Leuchtenden Fluss und wird von 1W6 **Schlägern** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien) bewacht, die sich als unscheinbare Gäste ausgeben.

Eine andere beliebte Taverne in der Stadt ist die Glückliche Kuh. Sie wird von Koggin und Lily Hartkäse (RG, männliche und weibliche stämmige Halblinge, **Gemeine**) geführt. Koggin betreibt außerdem einen Geldverleih von seiner Taverne aus und beschäftigt mehrere andere Familienmitglieder, um beide Geschäfte am Laufen zu halten. Darunter befinden sich drei Brüder, und drei Schwestern, ein Dutzend Nichten und Neffen sowie diverse entfernte Verwandte. Ein häufiger Gast der Glücklichen Kuh ist eine weibliche Halbelfin namens Zira, die in Wahrheit ein **Ausgewachsener Bronzedrache** namens Zirazylym ist, die sich in eine Humanoide verwandelt hat. Zira mag die Familie Hartkäse und mischt sich nicht in ihr Geschäft ein. Sie vermeidet Kontakt mit den Charakteren, außer Geschehnisse in Verbindung mit dem Schwarzen Netzwerk brächten sie zusammen (siehe Abschnitt „Shalvus Martholios Aufgabe“ in Kapitel 2).

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Falls die Charaktere in der Stadt verweilen oder die Glückliche Kuh besuchen sollten, hört die Schnecke davon und schickt einen seiner Schläger, um ein Treffen zu erbitten. Die

Schnecke ist zufrieden, egal ob die Charaktere sich mit ihm an einem öffentlichen oder privaten Ort treffen wollen, was immer ihnen lieber ist. Er eröffnet das Treffen damit, ihnen sein Angebot zu unterbreiten. Wenn alle Charaktere der Gruppe ein schriftliches Einverständnis geben, dass sie nicht mit den Operationen des Schwarzen Netzwerkes in Dolchfurt interferieren und keine Missionen oder spezielle Aufgaben von Herzogin Morwen Dolchfurt annehmen, bietet Nelkin ihnen die folgenden Vorzüge an:

- Kostenlos Speis und Trank in der Taverne Zum leuchtenden Fluss, bezahlt vom Zhentarim
- Ein kostenfreies Pferd oder Pony für jedes Gruppenmitglied inklusive der Gebühren für die Unterbringung in den Stallungen Dolchfurts, bezahlt vom Zhentarim
- Besitz eines befestigten Turms in „gutem Zustand“, der den Delimbyrfluss westlich von Orlbar überblickt (kürzlich nach einem Steinriesenangriff vom Zhentarim aufgegeben)

Wenn die Schnecke nicht in der Lage ist, die ganze Gruppe von diesem Angebot zu überzeugen, beendet er das Treffen höflich. Hiernach lässt er ihre Aktivitäten in der Stadt genauestens beobachten, ohne etwas zu tun, das sie gegen ihn aufzubringen könnte. Jedoch informiert er die Herzogin über die Anwesenheit der Abenteurer und empfiehlt ihr, sich von ihnen fernzuhalten. Wegen ihres Arrangements mit dem Zhentarim und ihrer Angst enttarnt zu werden, distanziert sich die Sukkubus, die sich als Herzogin Morwen ausgibt, von den Abenteurern und verweigert ihnen eine Audienz.

Wenn die Charaktere den befestigten Turm westlich von Orlbar untersuchen, treffen sie dort sechs **Steinriesen**, die ihn gerade Stein für Stein zerlegen. Töten die Charaktere drei oder mehr Riesen, fliehen die restlichen entlang des Loagrannflusses zu ihrem Unterschlupf in der Totsteinkluft (siehe Kapitel 6, „Schlucht der Steinriesen“). Die Schäden am Turm zu reparieren kostet 1.000 GM und dauert 10 Tage.

DORNFESTE

Dornfeste ist eine Küstenfestung, eine Burg aus grauem Stein mit dicken, gebogenen Mauern und einer inneren Festung mit zwei Türmen. Sie befindet sich am südlichen Ende des Totensumpfes. Die Klippen zum Meer sind derart steil und glatt, dass auf dieser Seite des Hügels, auf dem Dornfeste erbaut wurde, keine Mauern nötig sind. Die Burg ist vollkommen schmucklos. Nur Zinnen und Schießscharten unterbrechen die glatte Steinoberfläche der Mauern. Hinter den Mauern, die Festung umgebend, stehen kleine Gebäude aus Holz und Gips: Ställe für Nutztiere, die Werkstätten von Schmieden, Kerzenmachern, Edelsteinschleifern und Handwerkern, die Holzwerkzeuge reparieren (darunter Wagen und ähnliches) sowie Brauereien.

Dornfeste gehörte ursprünglich der Familie Margaster aus Waterdeep und wurde lange Zeit von den Rittern von Samular (Paladinen des Tyr) gehalten. Davor war es ein Stützpunkt des Zhentarim. Die derzeitigen Besitzer sind die Schildzwerge des Steinschachtklans. Sie nennen die Festung daher Steinschachtfeste. Die Steinschachtzwerge verbringen ihr Leben zurückgezogen und geheimnistuerisch. Sie sind jedoch an Kunde aus Waterdeep interessiert, da sie vermuten, dass die Margasterfamilie einen Angriff auf die Festung plant, um das Heim ihrer Vorfahren zurückzuerobern. Reisende dürfen Dornfeste bis zu einem gewissen Grad erkunden. Die Steinschachtzwerge erlauben Abenteurern und Karawanen, ihr Lager innerhalb der Mauern aufzubauen, verbieten aber das Betreten der inneren Festung und der weitläufigen Höhlen darunter. Dornfeste ist gerüchteweise mit dem Underdark verbunden, eine Behauptung, die die Zwerge weder bestätigen noch dementieren.

Weitere Informationen über Dornfeste findest du in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer*.

DREIEBER

Dreieber ist ein Außenposten der Zivilisation im fruchtbaren Dessarintal. Es liegt an der Kreuzung zweier Haupthandelsrouten: der Langen Straße mit dem Immermoorweg. Die Kleinstadt ist ein beliebter Zwischenstopp für Karawanen und Waldläufer. Siehe Kapitel 2 für weitere Informationen über diesen Ort.

Falls das Abenteuer nicht in Dreieber begonnen hat, kannst du die Begegnung „Angriff auf Dreieber“ (siehe Kapitel 2) einleiten, wenn die Charaktere die Stadt besuchen.

DREIEBERPFAD

Dieser Pfad schlängelt sich südlich entlang des Neverwinterwaldes und verbindet die Hohe Straße mit der Langen Straße. Er ist der sicherste oberirdische Weg zwischen dem Dessarintal und Neverwinter. Orks und Goblinoide lauern Reisenden von Zeit zu Zeit auf. Kupferdrachen aus den nördlichen Ausläufern der Schwertberge helfen jedoch dabei, die Monsterhorden einzudämmen.

DRUARWALD

Siehe Abschnitt „Gimmerwald“.

ECHSENMARSCH

Anstatt in einem Strom ins Meer zu fließen, verzweigt sich der Delimbiyfluss in viele kleine Wasserwege, die sich zwischen und unter moosbehangenen Bäumen durchschlängeln und so ein weitläufiges Sumpfgebiet speisen. Der Echsenmarsch ist für zwei Dinge bekannt: blutdürstige Insekten und gefährliche Monster. Falls die Charaktere sich hier wiederfinden sollten, kannst du die Tabelle für Sumpfmonster in Anhang B des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwenden, um Begegnungen zu erstellen.

Nahe dem nordöstlichen Ende des Echsenmarsches steht Cromms Feste, eine Steinfestung aus behauenen Felsen, die von einer Mauer umgeben ist. Baronin Wynne Cromm (RB, weiblicher illuskanischer Mensch, **Adlige**) und ihre Garnison aus achtzehn Soldaten (männliche und weibliche Menschen, **Veteranen** verschiedener Ethnien) bewachen diesen Rand des Echsenmarsches und warten auf Anzeichen der Aggression durch Echsenvolk. Wynne verbirgt außerdem ein dunkles Geheimnis: Sie hält die Herzogin von Dolchfurt, Fürstin Morwen (RN, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Veteran**), in ihrem Kerker gefangen. Eine Sukkubus namens Pencheska hat Morwens Identität gestohlen. Sie plant, nach getaner Arbeit Wynne als ihre Nachfolgerin einzusetzen. Die Baronin wird zunehmend ungeduldig, auf diesen Tag zu warten.

EINSAME HÜGEL

Ein großer Wald, den Elfenkönigreiche einst ihr Eigen nannten, bedeckte früher einmal die Einsamen Hügel. Als die Elfen verschwanden, wurde der Wald abgeholzt, um Platz für ein Zwergenimperium zu schaffen, welches inzwischen selbst nicht mehr existiert. Das Gebiet ist nun die Heimat ganzer Rudel von Hügelriesen und Ettins. Die Berge in der Mitte haben Kupferdrachen für sich beansprucht. Sie sind in die uralten Zwergenfestungen eingedrungen und nutzen nun die Schatzkammern und Thronsäle als Horte.

EINSAMES ÖDLAND

Das treffend benannte Einsame Ödland ist eine wüste, staubige Steppe. Gestrüpp und Felsen definieren das Gebiet, das sich von der Anauroch-Wüste bis zum Vergessenen Wald und den Ausläufern der Graugipfelberge erstreckt.

EISBERGE UND EISGIPFEL

Die Eisberge und -gipfel werden von einigen als die östlichsten Ausläufer des Grats der Welt gesehen und nicht als eigenständige Bergketten. Der Unterschied ist akademischer Natur, da alle drei Gebirge hochaufragende Bergspitzen, permanente Schneedecken in höheren Lagen und Monster aufweisen. Weiße Drachen konkurrieren miteinander um die Herrschaft in der Region.

EISENMEISTER

Die Zwergenstadt Eisenmeister befindet sich am Westrand des Eiswindtals, genauer gesagt an der Mündung des Flusses Shaengarne in das Treibeismeer. Die Stadt liegt in einer großen Kluft an der Stelle, an der der Shaengarne ins Meer rauscht. Ihre Steintürme ragen wie Stacheln vom Talboden auf. Die Räume und Passagen Eisenmeisters bilden ein Geflecht zwischen niemals schmelzendem Eis und dem Fels der Talwände. Bergwerke erstrecken sich jenseits des Tals weit unter der umliegenden Tundra und bieten den Zwergen scheinbar endlose Eisenreserven.

Eisenmeister wird exklusiv von Zwergen bewohnt. Angehörige anderer Rassen dürfen das Eisenmeistertal nicht betreten. Riesige Menhire aus Stein sind hochkant mit dem Wappen der Stadt verziert: einem roten Amboss auf einem grauen Diamanten. Sie sind in einem Perimeter um das Tal aufgestellt, um Reisende abzuhalten, die zu nahe kommen.

EISENPFAD

Eine Überlandstrecke, der Eisenpfad genannt, verbindet Eisenmeister mit dem Zehnpfad. Sie verschwindet im Winter vollständig unter einer dichten Schneedecke. Der Pfad führt durch von Winden gepeitschte Hügel und Tundra. Es gibt auf diesem Weg nur wenige Zufluchtsorte. Charaktere, die den Zehnpfad im Winter bereisen, sind extremer Kälte ausgesetzt (siehe Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

EISENSCHLACKE

Vor Jahrtausenden nutzten die Riesen der Nation Ostoria diese mächtige Schmiede, um Waffen und Rüstungen zu schmieden. Nach dem Fall des Imperiums der Riesen wurde Eisenschlacke aufgegeben. Ein Häuptling der Feuerriesen, der sich Herzog Zalto nennt, hat Eisenschlacke vor Kurzem in Besitz genommen und versucht, die Adamantschmiede wieder in Gang zu setzen. Siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“, für weitere Informationen über diesen Ort.

EISENSTRASSE

Die Eisenstraße, einst eine vielgenutzte Durchgangsstraße, von den Zwergen von Besilmer erbaut, ist eines von wenigen sichtbaren Relikten dieses längst vergangenen Königreiches. Der Großteil der Pflastersteine wurde gestohlen oder liegt unter Gras, Unkraut und Erde begraben. Heute ist die Eisenstraße kaum mehr als ein Wagenpfad mit kleinen Abschnitten von Pflastersteinen hier und da. Die Route beginnt ein paar Kilometer östlich von Womfurt, führt entlang der Nordkante der Einsamen Hügel und nach Südosten durch Uluvin. Danach kreuzt sie das Delimbiyrtal und endet in der Stadt Secomber. Zwerge aus Secomber behaupten, dass ihre Ahnen die Eisenstraße nutzten, um Eisenerz aus den Einsamen Hügeln zu schmieden in verschiedenen weitentfernten Siedlungen zu transportieren. Daher käme der Name der Straße.

EISSCHILDLANDE

Dort, wo Ausläufer des Dessarintals den westlichen Hohen Wald berühren, befinden sich grasbedeckte Hügel, die vor Kurzem von den Orks des Eisschild-Stammes beansprucht wurden. Sie leben in einfachen Behausungen aus Baumstämmen, die sie im Hohen Wald geschlagen haben. Elfen und Zentauren stoßen regelmäßig aus dem Hohen Wald hervor, um die Orks anzugreifen und ihre Behausungen zu verbrennen. Die Orks jedoch schlagen einfach erneut Holz und bauen sie wieder auf.

EISSPITZE

Benannt nach dem schneebedeckten Vorgebirge, das ihre nördliche Hälfte dominiert, liegt diese überfrostene Insel im Südosten des Treibeismeeres. Die meisten Bewohner leben in mehreren Siedlungen, die eng beisammen um die Zwillingsbuchten im Süden der Insel liegen. Höhlen in der Bergspitze dienen Arveiatrace als Hort. Der weiße Drache ist Seeleuten auch als Eisklaue bekannt, da sie dafür berüchtigt ist, sich auf hilflose Schiffe herabzustürzen und diese mit ihren Klauen zu zerfetzen.

Die Docks von Aurilssborg, der größten Gemeinde der Insel, sind voll mit Langschiffen. Wie es für Siedlungen auf Eisspitze üblich ist, bestehen die Straßen von Aurilssborg aus nebeneinandergelegten Baumstämmen. Die schrägen Dächer der niedrigen Holzhäuser sind mit lebendem Grasboden bedeckt. Im Herzen von Aurilssborg steht die Grüne Halle, eine geräumige Taverne mit einer länglichen Feuergrube, über der an einem Spieß sechs Ziegen gleichzeitig gegrillt werden können, um die unterkühlten und hungrigen Mannschaften der ankommenden und entladenen Schiffe zu versorgen. Ortsansässige kommen ebenfalls her, um die neuesten Nachrichten vom Festland zu hören. Bis die Nachrichten es jedoch nach Eisspitze geschafft haben, sind sie meistens nicht mehr aktuell, übertrieben und kaum besser als Gerüchte. Trotzdem dürsten die isoliert lebenden Einwohner von Aurilssborg danach.

Unter den kleineren Küstensiedlungen der Insel befinden sich Bjorns Feste und Eiswolf, Dörfer von Fischern und Fallenstellern. Die Eingeborenen von Eisspitze überleben durch das Fangen von Fischen, Ziegen, Robben und Walen. Die Insel birgt außerdem eine große Population von Yetis. Sie leben von Bergziegen und meiden die Nordländer, außer wenn die Nahrung knapp wird.

EISWINDTAL

Das Eiswindtal hat Schnee, Eis und frostige Temperaturen in Hülle und Fülle. Die Sonne steigt selbst mitten im Sommer nie weit über dem Horizont auf. Selbst der Höhepunkt des Sommers bietet nur eine kurze „warme“ Phase. Die Winter hier sind lang und gnadenlos.

Das Eiswindtal ist von gefährlichem Terrain umgeben. Die eisigen Klippen des Reghed-Gletschers ragen im Osten wie eine Gefängnismauer auf. Die erhabenen, schneebedeckten Bergspitzen des Grats der Welt erheben sich im Süden. Im Norden und Süden treiben Eisberge und -schollen im endlosen Tumult des Treibeismeeres, als ob der Winter, bereit für den nächsten frostigen Angriff, mit den Zähnen knirschen würde. Zwischen diesen gewaltigen Hindernissen liegt windgebeutelte Tundra, in der vereinzelte Siedlungen, kleine Wälder oder Gehölze der Kälte trotzen.

Ein einzelner Berg, Kelvins Steinhügel, ragt im Herzen des Eiswindtals auf. Im Sommer fließt Schmelzwasser von Kelvins Steinhügel in drei mineralreiche Seen: Maer Dualdon, Lac Dinneshere und Rotgewässer. Bis zum Mittsommer schüttelt das Eiswindtal die Lethargie des Winters ab und

erblüht. Gräser wachsen innerhalb von Wochen einen Meter hoch. Vögel strömen in das Marschland, in das sich die auf-tauende Erde verwandelt hat. Rentierkälber füllen die Plätze derer in der Herde, die den Winter nicht überlebt haben.

Reghed-Barbaren folgen den Rentierherden, während diese durch das Eiswindtal wandern. Zwergische Bergbauarbeiter durchstreifen die Höhlen und Tunnel unter Kelvins Steinhügel und treten nur selten hervor, um Erz gegen Nahrung zu tauschen. Die meisten Einwohner des Eiswindtals jedoch leben in permanenten Siedlungen, die gemeinsam als Zehnstädte bekannt sind:

- Die ummauerte Stadt Bryn Shander, die am nördlichsten Ende des Zehnpfads liegt, ist der erste Halt für die meisten Händler und ist bei Weitem die größte der Zehn Gemeinden.
- Die Jagd- und Fischereidörfer Bremen, Targos, Termalaine und Einsamwald liegen an den Ufern des Sees Maer Dualdon, der den Fluss Shaengarne speist, und unzählige Dickschädelforellen beherbergt.
- Die Dörfer Dougans Loch und Gutmet befinden sich, ein paar Kilometer voneinander entfernt, an den Nordufern des Sees Rotgewässer. Entgegen seines Namens glitzert der See tagsüber smaragdgrün und abends silbern.
- Die Stadt Osthafen und die Dörfer Caer-Dineval und Caer-König, die beide zusätzlich am Fuß von Kelvins Steinhügel liegen, befinden sich an den Ufern des Sees Lac Dinneshere, der im Winter zufriert.

Die Bevölkerung der Zehnstädte besteht hauptsächlich aus Menschen und Zwergen. Die Menschen sind gegenüber den Zwergen zwanzig zu eins in der Überzahl. In Zeiten großer Gefahr treten die Anführer der Zehnstädte, als Ortsvorsprecher bekannt, in Bryn Shander zusammen, um sich über die Lösung der Probleme zu beraten. Falls eine der kleineren Siedlungen von einer unüberwindbar großen Bedrohung angegriffen wird, sind die Einwohner angewiesen, sich nach Bryn Shander zu flüchten und hinter dessen Mauern Schutz zu suchen.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

Verwende für diese Region die Tabelle für zufällige Begegnungen im Eiswindtal anstelle der Tabelle für zufällige Wildnisbegegnungen weiter vorne in diesem Kapitel.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN IM EISWINDTAL

W20	Begegnung
1	1 Junger Remorhaz
2–4	1W3 Frostriesen
5–8	Reghed-Barbaren
9–11	3W8 Rentiere
12–15	1W4 + 2 Steinklippenkatzen (siehe Anhang C)
16	1 Uralter Weißer Drache
17–18	1W6 Yetis
19–20	Zehnstädter

Junger Remorhaz. Das Bersten von Eis und schwache Erschütterungen kündigen die Ankunft dieses hungrigen Monsters an. Charaktere mit einem passiven Weisheitswurf (Wahrnehmung) von 11 oder mehr sind nicht überrascht, wenn der junge Remorhaz aus dem umliegenden Schnee und Eis hervorbricht.

Frostriesen. Ein einzelner Frostriese hat einen **Winterwolf** als Begleiter. Die Frostriesen jagen nach Nahrung. Sie haben keine nennenswerten Schätze dabei, jedoch hat jeder einen Sack mit 1W4 gewöhnlichen Gegenständen, die durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt werden.

Reghed-Barbaren. Die Charaktere treffen auf einen Reghed-Berserker, der eine herumstreifende Gruppe von 2W4 + 2

Stammeskriegern anführt. Alternativ treffen sie auf ihren Lagerplatz. Bestimme den Stamm zufällig durch das Würfeln eines W4: 1, Bär; 2, Elch; 3, Tiger; 4, Wolf. Falls die Barbaren zum Stamm des Bären oder Elches gehören, weichen sie den Charakteren weiträumig aus und greifen nur an, wenn sie bedroht werden (jeder, der sich ihnen mit gezogener Waffe nähert, zählt als Bedrohung). Barbaren, die zum Stamm des Tigers oder Wolfes gehören, greifen die Charaktere bei Sichtkontakt an. Die Tiger-Barbaren wollen den Proviant der Charaktere. Die hungrigen Wolf-Barbaren wollen die Charaktere ermorden, häuten und fressen.

Rentiere. Verwende die Werte für einen **Elch**, um die Rentiere zu repräsentieren. Die Rentiere stellen keine Bedrohung dar.

Steinklippenkatzen. Die Steinklippenkatzen verstecken sich im Schnee und versuchen, die Gruppe aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Uralter Weißer Drache. Arveiatrace, dem Nordvolk besser bekannt als Eisklaue, beansprucht das Eiswindtal als Teil ihrer Domäne. Die Charaktere sehen sie über sich am Himmel kreisen. Sie mischt sich nur selten in die Angelegenheiten von Landbewohnern ein. Sollten jedoch ein oder mehrere Charaktere versäumen, in Deckung zu gehen, stürzt sie kontrolliert herab, um sie sich genauer anzusehen (was auch den Charakteren die Möglichkeit gibt, sie genauer zu betrachten).

Der Drache ist außerordentlich wahnsinnig. Sie trägt einen Sattel, auf dem der vertrocknete Leichnam eines Magiers, den sie einst als guten Freund betrachtet hat, noch immer festgezurrnt hängt. Arveiatrace spricht gelegentlich auf Drakonisch mit der Leiche, als ob der Magier noch leben würde. Der Drache ist weder hungrig noch kampflustig. Falls aber einer oder mehrere Charaktere sich weigern sollten, vor ihr zu kauern, könnte Arveiatrace sie mit ihrer Odenwaffe attackieren oder einen von ihnen mit ihren Klauen und einem Ringenwurf packen. Statt dem Opfer direkt mit einem Angriffswurf zu schaden, lässt sie den armen Narren einige Runden später einfach aus gefährlicher Höhe fallen.

Yeti. Falls die Charaktere nur einen Yeti antreffen, ist es ein **Abscheulicher Yeti**. Yetis verbergen sich während ihrer Annäherung im heulenden Wind und Schneegestöber. Dadurch sind sie bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.

Zehnstädter. Die Charaktere stoßen auf 1W4 + 1 **Kundschafter** (Fallensteller) aus einer der kleineren Siedlungen der Zehnstädte. Mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit reisen sie mit 2W6 Tierpelzen (Wert: je 5 GM) heim. Sie kennen die Wildnis und können den Charakteren den Weg zur nächsten Siedlung weisen oder sie führen. Falls die Charaktere nach Sichtungen von Riesen fragen, besteht eine 25-prozentige Chance, dass die Kundschafter in den letzten zwölf Stunden auf Fußspuren von Frostriesen gestoßen sind. In diesem Fall können sie den Charakteren die Richtung vorgeben.

FALKENNEST

Falkennest ist eine befestigte Siedlung, die den Silbrigmondpass überblickt. Sie wurde gebaut, um den Pass gegen Orkhorden und andere Bedrohungen zu schützen und sichert so Silbrigmonds Ostflanke. Falkennest, auf einer felsigen Klippe und umgeben von hohen Wehren, steht unter dem Schutz des Ordens des Panzerhandschuhs. Hohe Steinmauern umgeben eine Festung sowie ein Dorf aus eng zusammenstehenden Häusern und drei Tempeln (Helm, Torm und Tyr geweiht). Darüber hinaus gibt es einen Schmied, einen Lederer, einen Händler für Karawanenbedarf, eine raue Taverne (der Dornenhandschuh) und zwei gemütliche, geräumige Gasthäuser (der Falkenhorst und das Gasthaus Zum Silberschwert).

Der Fürst von Falkennest ist Arthus Cavilos (RG, männlicher damaranischer Mensch, **Ritter** des Tyr), ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs. Seine Gattin, Fürstin Fenris Agathonn (RG, weiblicher damaranischer Mensch, **Magus**), ist die Urgroßnichte von Fürst Taern Hornklinge aus Silbrigmond. Arthus und Fenris haben zwei muntere Töchter, Lavencia und Eryl. Eine von ihnen wird zum Magier ausgebildet, die andere zum Ritter des Tyr wie ihr Vater.

Fürst Cavilos züchtet **Pferdegreifen**, die von den Rittern von Falkennest zu Reittieren ausgebildet werden. Auf ihnen patrouillieren sie die Handelsroute zwischen Silbrigmond und Sundabar. Charaktere, die nach einer zügigen Fortbewegungsart suchen, können Fürst Cavilos darum ersuchen, sie auf Pferdegreifen zu ihrem Ziel zu bringen. Falls die Charaktere ihn von der Wichtigkeit ihrer Mission überzeugen können, befiehlt er seinen Rittern, die Charaktere dorthin zu bringen, wo sie hinwollen. Danach kehren die Ritter mit ihren Pferdegreifen nach Falkennest zurück. Ein Pferdegreif, der einen Ritter und einen anderen Reiter trägt, muss für 1 Stunde pro 3 Stunden Flug rasten. Er kann etwa 80 Kilometer am Tag reisen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Als Feuerriesen einen gepanzerten Wagen, der nach Osten Richtung Sundabar reist, angreifen, sehen sich die Ritter auf Pferdegreifen gezwungen, herabzusteigen. Sie retten die Überlebenden und bringen sie nach Falkennest. Die Charaktere erfahren vom Angriff, als die Ritter mit den Überlebenden eintreffen. Sie finden ebenfalls heraus, dass der gepanzerte Wagen den Lohn für Arbeiter an Sundabars Verteidigungseinrichtungen liefern sollte. Sundabars Verteidigung wurde während des Krieges der Silbermarschen zerstört. Charaktere können ihren Heldenmut beweisen, indem sie die gestohlenen Löhne, die in zwei abgesperrten Kassetten liegen, wiederbeschaffen. Während sie nach Osten entlang des Handelswegs reisen, finden die Charaktere das Wrack des gepanzerten Wagens. Von dort aus können sie den Spuren der Feuerriesen nach Norden in die Berge folgen. Mehrere Stunden später treffen sie auf zwei **Feuerriesen** und zwei **Höllenhunde**. Jeder Riese trägt einen Sack, der eine der Eisenkassetten enthält. Die Riesen haben die Hängeschlösser abgebrochen und die Kisten so unverschlossen gelassen.

Falls die Charaktere die Geldkassetten zurück nach Falkennest oder Sundabar bringen, ist Fürst Cavilos beeindruckt. Falls die Gruppe einen Paladin oder Kleriker guter Gesinnung enthält, und dieser noch nicht Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs ist, bietet Fürst Cavilos diesem Charakter die Mitgliedschaft an. Falls die Gruppe bereits Mitglieder des Ordens enthält, bietet er jedem von ihnen die Ritterschaft und einen Pferdegreifen als Reittier an. Darüber hinaus lädt er alle Gruppenmitglieder ein, ihm beim Abendessen mit seiner Familie Gesellschaft zu leisten. Währenddessen unterhält er die hochverehrten Gäste mit wahren Geschichten über siegreiche Schlachten, die er im Krieg der Silbermarschen ausgetragen hat.

SCHÄTZE

Jede Geldkassette enthält 500 GM. Jeder Sack der Riesen enthält 1W4 gewöhnliche Gegenstände, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in den Taschen eines Riesen in der Einleitung bestimmen kannst.

FELL-PASS

Zwischen der nördlichsten Flanke der Frosthügel und dem Grat der Welt liegt ein hoher, kalter Pass, der den Lauerwald mit dem Surbrinfluss verbindet. Uthgardt-Stämme jagen in diesem Gebiet und geraten gelegentlich mit anderen Uthgardt in territorialen Streitigkeiten aneinander.

FEUERSCHERE

Vor langer Zeit sprengte ein Meteor einen Krater in den gefrorenen Boden der Tundra nahe der Küste der Unbefahrenen See. Wie ein Hirte die Wolle eines Schafes schor der glühende Fels dabei Tonnen von Fels ab und entblößte darunterliegende reiche Adern von Kupfer- und Silbererz. In den folgenden Jahren siedelten sich Bergarbeiter in der Nähe an. Aus dieser Siedlung entstand die Stadt Feuerschere. Die Bergarbeiter arbeiten für ein Konsortium dreier verbündeter Handelsgruppen: Haus Hammaver (aus Mirabar), das Silberne Dreieck (aus Neverwinter) und die Gräber von Bruchstein. Die Gebäude der Siedlung bestehen aus behauenen Stein und ähneln Iglus. Die kuppelförmige Bauweise eignet sich hervorragend, um das Gewicht des Schnees zu tragen und die kalten Winde abzuwehren. Die meisten Häuser sind direkt in den Fels gehauen. Die darunterliegenden Keller sind voll mit Eingemachtem.

Die Bergarbeiter von Feuerschere leben hier das ganze Jahr über. Rampen, die in die Klippen geschnitten wurden, führen runter an die Küste. Steinerne Stege ragen in eine flache Bucht, die jährlich im späten Herbst zufriert und nicht vor Sommeranfang wieder taut. Feuerschere importiert den größten Teil der Nahrung, Kleidung und andere Gebrauchsartikel. Eisfischen ist eine beliebte Freizeitaktivität für Kinder. Von allen körperlich leistungsfähigen Erwachsenen wird erwartet, in den Minen zu schuften.

Die Stadt hat drei Führer, die ein herrschendes Triumvirat bilden. Es regelt die Handelsabkommen mit Vertretern anderer Siedlungen und verwaltet die Verteilung der Vorräte unter den Anwohnern. Jedes Mitglied des Triumvirates ist ein Vertreter einer der Gesellschaften, die die Stadt gegründet haben. Die Mitglieder halten ihr Amt lebenslanglich oder bis sie es niederlegen. Sie sind für Korruption bekannt und belohnen Familien, die sie mit Münzen oder wertvollen Erzen bestechen, mit Vorräten höherer Qualität oder Quantität. Die derzeitigen Mitglieder sind Tharkus Gromm (NB, männlicher Schildzweig, **Schläger**) aus Haus Hammaver, Darva (NG, weibliche Drachenblütige, **Magus**) des Silbernen Dreiecks und Zalaron Daska (N, männlicher tethyrianischer Mensch, **Veteran**) von den Gräbern von Bruchstein.

Feuerschere ist Heimat für einen Civilar (Hauptmann) von Waterdeeps Greifenkavallerie im Ruhestand, Dasharra Keldabar (RG, weiblicher Schildzweig, **Veteran**). Sie ist außerdem ein Mitglied der Smaragdenklave. Sie lebt nördlich der Stadt in einer hauptsächlich unterirdischen Hütte, die auf einer, das Meer überrückenden Felsenkante steht. Die Anwohner wissen, dass Dasharra Greifen züchtet, als Reittiere ausbildet und Leuten Unterricht im Reiten gibt. Die Greifen werden in einem niedrigen, stabilen Holzstall neben ihrem Haus gehalten. Zu jeder Zeit hat Dasharra 1W4 + 6 ausgewachsene **Greifen** und 1W4 Greifeneier in ihrer Obhut. Dasharra beschäftigt sechs Söldner des Zhentarim (N, männliche und weibliche tethyrianische Menschen, **Veteranen**) als Wachen. Drei von ihnen wachen außerhalb der Greifengehege, während die anderen sich auf einem beengten Heuboden im Greifenstall ausruhen.

Falls einer oder mehrere Charaktere Mitglieder der Smaragdenklave sind, können die Abenteurer Dasharra leicht davon überzeugen, ihnen mit einem Flug nach Svardsborg, Lyn Armaal oder einem anderen Ort innerhalb einiger Hundert Kilometer von Feuerschere zu helfen. Andernfalls müssen sie für ihre Dienste zahlen. Sie verlangt 250 GM pro Person für den Reitunterricht und weitere 25 GM pro Person für jeden Tag der Reise. Charaktere, die ausgebildet werden möchten, müssen drei Tage intensiven Unterrichts absolvieren. Danach wissen sie genug übers Greifenreiten, um ihre Reittiere zu kontrollieren. Jeder Greif kann einen mittelgroßen oder zwei kleine Reiter tragen (einschließlich Rüstungen und tragbaren Gegenständen). Dasharra hat Zaumzeug und Sättel für beide

Größen. Ihr „Alpha-Greif“, Kreischer, erlaubt niemandem außer ihr, ihn zu reiten. Dasharras andere Greifen sind darauf dressiert, Kreischer zu folgen, wo er auch hinfliegt. Sie können nicht dazu gebracht werden, den Kurs zu ändern, ohne magisch bezaubert zu werden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Drei Tage nach der Ankunft der Charaktere in Feuerschere landet ein Frostriesengroßschiff an der Küste. Das Schiff mit Segeln aus den Flügeln eines Weißen Drachen und Mammutstoßzähnen am Bug erhebt sich aus dem dicken Nebel, der die Küste bedeckt. Das Großschiff (siehe Kasten „Svardsborg: Allgemeine Merkmale“ in Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“) zieht eine Furche durch die Eisdecke der flachen Bucht und kommt langsam zum Stehen. An Bord sind zwanzig **Frostriesen**. Zwölf von ihnen springen vom Schiff und schreiten über das Eis, beziehungsweise waten durch hüfttiefes Wasser, in Richtung der Docks. Sie brennen darauf, zu Rauben und zu Plündern. Die verbleibenden acht Frostriesen bleiben an Bord.

Während die Bewohner sich in die Minen zurückziehen oder in die offene Tundra fliehen, verteilen sich die Riesen, was es den Charakteren erlaubt, ein oder zwei isoliert zu bekämpfen. Dasharra unterstützt sie aus der Luft. Sie beschießt die Riesen vom Rücken ihres Greifen aus mit ihrer schweren Armbrust. Fallen sechs oder mehr Frostriesen im Kampf, ziehen sich die verbleibenden zum Schiff zurück. Sollten sie nicht verfolgt werden, formieren sich die überlebenden Frostriesen (einschließlich der vorher hinterbliebenen) neu und greifen nach 1W4 + 1 Stunde erneut mit allen Riesen an.

Der Angriff der Frostriesen findet unabhängig davon statt, ob die Charaktere in der Stadt bleiben oder nicht. Falls die Charaktere nicht anwesend sind, um die Stadt zu beschützen, sind Hunderte Bewohner durch den Riesenangriff gezwungen, sich in die Minen zu flüchten. Die Riesen türmen Felsen vor den Mineneingängen auf, sperren die Bewohner so ein und plündern dann die Stadt. Stadtbewohner, die statt in die Minen in die Tundra geflohen sind, kehren nach 2W6 Stunden zurück und finden ihre Häuser zertrümmert und ihre Vorräte gestohlen vor. Die Riesen ignorieren Dasharras Hütte nördlich der Stadt.

SCHÄTZE

Jeder Riese trägt einen Sack mit 1W4 gewöhnlichen Gegenständen (würfele auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung). An Bord des Großschiffes ist eine unverschlossene Holzkiste mit zugefrorenem Deckel. 5 Punkte Schaden oder mehr gegen den Deckel brechen ihn auf. Die Kiste enthält 1.500 SM, 450 GM und 1W3 magische Gegenstände, die durch Würfeln auf der Tabelle C für Magische Gegenstände in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spieleletherhandbuch)* bestimmt werden.

FEUERSTEINFELS

Der Geisthügel des Elch-Stammes (siehe Abschnitt „Uthgardt-Barbaren“ in diesem Kapitel) befindet sich mitten im Immermoor auf einem unebenen Haufen aus Feuersteinstückchen, der jederzeit von Nebel umhüllt wird. Seine Ringe, Steinhügel und die Erhebung mit dem Altar bestehen aus aufgetürmten Steinen. Sie sind frei von Pflanzen und Unkraut. Der Altar ist eine rechteckige Steinscholle, 3 m lang, gute 1,50 m breit und knapp 1 m hoch. Die Zeit hat die Oberfläche glattgeschliffen. Die enorme Senke um den Altar hat die Form eines springenden, männlichen Hirsches. Vom Boden aus ist das jedoch nicht einfach zu erkennen. Unter den Steinhügeln sind die Knochen der größten Krieger des Elch-Stammes begraben.

Auf den erhöhten Ringen außerhalb der Senke, ausgerichtet nach den vier Himmelsrichtungen, stehen vier Menhire aus



KARTE 3.4: FEUERSTEINFELS

massivem grauen Stein. An ihnen messen die Schamanen des Elch-Stammes den Lauf der Zeit, den Wechsel der Jahreszeiten und die Bewegung der Sterne.

URALTES RELIKT

Am Altar enthüllt der Zauber *Magie entdecken* eine schwache Aura aus Weissagungsmagie, die von unterhalb der Steinscholle aufsteigt. Die Scholle wiegt mehrere Tonnen und ist zu groß, um von einer Kreatur, die kleiner oder schwächer als ein Steinriese ist, gehoben oder bewegt zu werden. Mehrere kleine oder mittlere Kreaturen können sie zusammen heben, wenn mindestens fünf von ihnen einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 ablegen. Der Altar kann auch entzwei- gebrochen werden, um an den Boden darunter zu gelangen. Er hat RK 17, 100 Trefferpunkte und eine Schadensschwelle von 10. Darüber hinaus ist er gegen Gift und psychischen Schaden immun.

Uthgars frühe Anhänger, die den Elch-Stamm gründet hatten, haben ein Relikt der Riesen unter dem Altar vergraben, um ihn mit Macht zu erfüllen: eine 3 m lange, 75 Pfund schwere Speerspitze aus Mithral.

Die Speerspitze ist die Quelle der schwachen Aura aus Weissagungsmagie. Die magischen Kräfte, die sie einst in sich trug, sind jedoch längst entschwunden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Wenn die Charaktere hier zum ersten Mal eintreffen, sind die einzige anwesenden Kreaturen zwei **Elche**, ein Pärchen, das nach saftigem Moos sucht. Die Elche beobachten die Gruppe und stellen keine Bedrohung dar. Falls sie angegriffen werden oder sich eine oder mehrere Gruppenmitglieder auf 18 m einem von beiden nähert, fliehen sie. Jede Kreatur, die am Feuersteinfels einen Elch verwundet oder tötet, muss einen

erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen oder wird verflucht. Solange der Fluch nicht gebrochen wird, erkennen Mitglieder des Elch-Stammes die verfluchte Kreatur als einen verhassten Feind und sind feindlich gesonnen. Darüber hinaus kann die Kreatur keine natürliche Heilung erhalten, bis der Fluch mit dem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie entfernt wurde.

FLUSSPFAHL

Dieses kleine Dorf befindet sich am Westende der Rauvinstraße, wo die Flüsse Rauvin und Surbrin einander begegnen. Flusspfahls Fachwerkhäuser stehen auf Pfählen, da die Flüsse im Frühling anschwellen und den umliegenden Grund überfluten. Die Dorfbewohner vertäuen Paddelboote an ihren Hütten, sodass sie auch während eines Hochwassers noch umherfahren können.

FROSTHÜGEL

Der südlichste Ausläufer des Grats der Welt, die Frosthügel, bilden zusammen mit dem Immermoor die Westgrenze der Silbermarschen. Mithralhalle, eine der mächtigsten Zwergenfesten des Nordens, liegt tief in den Frosthügeln, ebenso wie mehrere Lager der Uthgardt.

GABELSTRASSE

Die Gabelstraße war einst der einzige stark bereiste Weg zwischen Sundabar und der Zitadelle Adbar. An einem Punkt, der weithin als „die Gabel“ bekannt ist, teilt sich die Straße. Ein Pfad führt nach Norden zur Zitadelle Adbar (und wird zur Adbarstraße), der andere wird zu einem kaum genutzten Weg nach Osten in Richtung Ascore.

GASTHAUS AM WEG

Südöstlich von Dolchfurt verläuft der Handelsweg direkt durch die Mitte des Gasthauses am Weg, eines kleinen Dorfes, umschlossen von einer 6 m hohen Mauer aus vermörteltem Granit. Im Norden und Süden des Dorfes gestatten hölzerne Tore die Nutzung der Straße. Ein enormes, zweistöckiges Gasthaus, das Gasthaus am Weg, dominiert das Dorf und ist seit Langem ein beliebter Stopp für müde Reisende. Reiche Händler und Adlige kommen hier während ihrer Jagdausflüge in den Nebelwald unter. Der Gastwirt, Kreuz Radmacher (NG, männlicher tethyrianischer Mensch, **Kundschafter**), ist ein Waldläufer im Ruhestand, der die Wälder ziemlich gut kennt. Er hat Freunde unter den Waldelfen, die dort leben.

GASTHAUS ZUM SCHIFFSZIMMERMANN

Einst nur ein Gasthaus auf einem Hügel am Rande einer Straße, hat sich hieraus im Laufe der Zeit eine befestigte Siedlung aus zusammengeschusterten, häufig neu erbauten Holztürmen und Gebäuden entwickelt. Sie bedeckt nun vollständig einen Hügel, der das Dorf Womfurt auf der anderen Seite des Dessarinflusses überblickt. Eine lange Holzbrücke, breit genug für einen einzelnen Wagen, überbrückt den Fluss zwischen den beiden Siedlungen. Die sogenannte Eisenfurtbrücke überdauert schon seit Jahrhunderten, aber ihr Alter zeigt sich langsam.

Das Gasthaus Zum Schiffszimmermann stinkt nach Gülle und dreckigem Schlamm. Es beherbergt Händler für Pferde, Maultiere und Ochsen sowie Schmiede, Stellmacher, Fassbinder und Wagner. Hinter zwei konzentrischen hohen Mauern mit Toren, die bei Nacht verschlossen werden, gibt es Gasthäuser, Ställe und Warenhäuser. (Die Tore sind von Sonnenuntergang bis -aufgang versperrt. Für eine hohe Gebühr kann

man über einen aus Seilen geflochtenen Sitz hinein- oder hinausgelassen werden. Jedoch kann nur mitgenommen werden, was der Kunde bei sich trägt.)

Das Gasthaus Zum Schiffszimmermann fiel vor einigen Jahren unter den Einfluss des Zhentarim. Mitglieder oder Verbündete der Machtgruppe werden diskret willkommen heißen und müssen nur wenige oder keine Gebühren zahlen. Das Gasthaus Zum Schiffszimmermann wird von einer Gruppe plutokratischer Geschäftsmänner beherrscht. Die meisten von ihnen befinden sich auf der Gehaltsliste des Schwarzen Netzwerkes. Die inoffizielle Anführerin ist Chalaska Muruin (RN, weiblicher damaranischer Mensch, **Veteran**), das kurzsilbige, kaltägige „Alte Schwert“ und Herrin der Miliz.

Das größte Gasthaus, das „Alter Schiffszimmermann“, wurde erst kürzlich aus Stein neu erbaut. Es hat dicke Wände und Privatzimmer, die hinter geheimen Türen versteckt sind. Nalaskur Thaelond (N, männlicher Halbelf, **Spion**), der Gastwirt, beobachtet diejenigen, die kommen und gehen. Hier treffen sich Zhentarim-Agenten, treffen Abmachungen über Schmuggelware, Gifte, gefährliche Magie und ähnliches. Nalaskur ist ein Mitglied des Schwarzen Netzwerkes.

Einer der wenigen permanenten Bewohner des Gasthauses ist Arik Stillmarsch, ein gutgekleideter, jungaussehender Mann mit blasser Teint, der wie ein Eremit in einem Eckzimmer des obersten Stockwerkes wohnt. Gerüchten unter dem Pöbel zufolge hat Stillmarsch eine prominente Familie aus Waterdeep betrogen, und das Schwarze Netzwerk gewährt ihm nun Unterschlupf. In Wahrheit ist Stillmarsch ein **Vampir** (NB, männlicher tethyrianischer Mensch), den Nalaskur gelegentlich herbeiruft, um unerwünschte Gäste zu entsorgen. Stillmarsch hat eine Abmachung mit Nalaskur, sich nicht an den Ortsansässigen oder Gästen zu vergreifen, ohne es vorher mit dem Schwarzen Netzwerk besprochen zu haben. Um seinen Hunger zu anderen Zeiten zu stillen, überfällt er ländliche Feldlager, nächtliche Wanderer auf der Langen Straße und die armen Leute aus Womfurt. In Womfurt wird der Vampir hinter vorgehaltener Hand als die „Fledermaus von Womfurt“ bezeichnet. Stillmarschs erdgefüllter Sarg ist auf dem Dachboden über seinem Zimmer im Alten Schiffszimmermann verborgen. Der Dachboden kann durch eine Geheimtür im Deckel eines deckenhohen Schrankes betreten werden. Um die Tür zu entdecken, muss ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 abgelegt werden.

GAUNTLGRYM

Diese Zwergenfestung unter den Bergen, einst eine große Stadt des Delzoun-Imperiums, wurde vor Jahrhunderten aufgegeben. Kürzlich hat eine Armee der Schildzwerge, geführt von Bruenor Heldenhammer, die Stadt zurückerobert und die Dunkelelfen-Besetzer zurück in das Unerdare gejagt. Bruenor sitzt nun als Gauntlgryms König auf dem Thron.

Das „Herz“ Gauntlgryms ist seine legendäre Schmiede, in der eine Elementarmacht des Feuers, Maegera, der Titan der Morgendämmerung, eingesperrt ist. Weitere Informationen über Gauntlgrym und seine Bewohner kannst du im *Abenteurerhandbuch für die Schwertküste* und im *Abenteurer Aus dem Abyss* finden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Das Haus Xorlarrin der Dunkelelfen hat Gauntlgrym durch geheime Passagen infiltriert, die nicht einmal die Zwerge kennen. Sie führen eine *Eiserne Flasche* mit sich, die ihnen der Anführer der Feuerriesen, Herzog Zalto, überreicht hat. Sie schleichen sich in die Schmiede, töten ein paar Wachen, fangen die Elementarmacht des Feuers in der Flasche und versuchen mit ihrer Beute zu fliehen. Falls die Charaktere vor einem Angriff auf Eisenschlacke die Stadt Gauntlgrym besuchen (siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“),

können sie versuchen, den Diebstahl zu verhindern und so die Elementarmacht von Zalto fernzuhalten. In dieser Begegnung konfrontieren die Charaktere die Dunkelelfen, während diese versuchen zu entkommen. Die Begegnung beginnt auf eine von zwei Weisen:

- Die Charaktere schreiten einen Gang in Gauntlgrym entlang, als ihnen die Dunkelelfen über den Weg laufen.
- Die Charaktere sind bei Bruenor Heldenhammer, als die Nachricht des Diebstahls der Elementarmacht des Feuers die Ohren des Königs erreicht. In diesem Fall bittet der König die Charaktere um Hilfe, um die Schuldigen zu finden.

In beiden Fällen treffen die Charaktere auf die Dunkelelfen in einem staubigen, 6 m breiten, 9 m hohen Flur mit 3 m hohen Zwergenstatuen. Die Gruppen sind 18 m voneinander entfernt, wenn sie aufeinandertreffen. Die Dunkelelfen sind auf dem Weg zu einer Geheimtür in der Wand hinter einer der Statuen. Dahinter liegt ein 1,50 m breiter, etwa 2 m hoher kilometer langer Tunnel, den die Dunkelelfen als Fluchroute verwenden wollen. Die Geheimtür befindet sich zwischen beiden Gruppen, 6 m von den Dunkelelfen und 12 m von den Abenteurern entfernt, wenn die Begegnung beginnt. Die Charaktere wissen nichts über die Geheimtür. Die Tür ist so meisterlich ver arbeitet, dass ein Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 25 bei einer genauen Untersuchung der Wand notwendig ist, um sie zu finden. Die Dunkelelfen wissen, wo sich die Tür befindet, da sie auf diesem Weg unbemerkt nach Gauntlgrym kamen.

Der Anführer der Gruppe (nur aus Männern bestehend) ist ein aalglatter, unnachgiebiger Dunkelelf namens Draac Xorlarrin. Taal, sein jüngerer Vetter, begleitet ihn. Beide sind **Dunkelelfen-Magier**. Ihre Eskorte besteht aus sechs männlichen **Dunkelelfen-Elitekriegern** und zwei **Schattendämonen** (einer von Draac und einer von Taal beschworen).

Draac und Taal haben beide ihre Fähigkeit „Dämon Beschwören“ sowie alle ihre Zauberplätze des 5. Grades verbraucht. Sie wissen, dass sie es sich nicht leisten können, mit den Abenteurern zu kämpfen oder eine Gefangennahme zu riskieren. In ihrem ersten Zug im Kampf wirken Draac und Taal den Zauber *Evards Schwarze Tentakel*. Die Tentakel brechen vor den Charakteren aus dem Boden und füllen die zwei quadratischen 6 m Bereiche zwischen ihnen und der Geheimtür. Sicher, dass ihre Feinde von den Tentakeln abgehalten werden, laufen sie auf die Geheimtür zu und versuchen zu entkommen. Die Dunkelelfen-Elitekrieger und die Schattendämonen folgen den Magiern und schützen sie als Leibwächter. Sobald sie im Tunnel sind, wirken die Zauberer *Spinnennetz* hinter sich, in der Hoffnung, die Verfolger zu fesseln oder zu verlangsamen.

SCHÄTZE

Draac Xorlarrin trägt die *Eiserne Flasche*, die **Maegera, den Titan der Morgendämmerung**, (siehe Anhang C) gefangen hält. Er trägt außerdem einen Stab, bedeckt mit einem Spinnennetzmuster und der Skulptur einer Obsidianspinne, mit kleinen Diamanten als Augen, auf der Spitze (Wert: 1.500 GM). Der Stab ist verziert, aber nicht-magisch. Taal trägt einen Beutel mit vier Edelsteinen (je 100 GM) und einen hochwertigen schwarzen Umhang, der mit Spinnenweben aus Platinfäden verziert ist (Wert: 750 GM).

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Wenn die Dunkelelfen entkommen, können die Charaktere sie in Eisenschlacke erneut antreffen (siehe Abschnitt „Besondere Lieferung“ am Ende von Kapitel 8). Maegera, der Titan der Dämmerung, kann nur an zwei Orten gefahrlos aus der Flasche gelassen werden. Wird er in Gauntlgryms Schmiede freigelassen, wird er dort erneut eingesperrt. Wird

er in der Adamantschmiede in Eisenschlacke (siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen,“ Bereich 29) freigelassen, ist die Elementarmacht des Feuers stattdessen in dieser Schmiede gefangen. Wird die Elementarmacht an irgendeinem anderen Ort freigelassen, läuft sie Amok und greift jede Kreatur an, die sie sieht, bis sie erneut in einer *Eisernen Flasche* oder Ähnlichem gefangen wird.

GEFALLENE LANDE

Unzählige Ruinen stehen in diesen rauen, kargen Landen verstreut. An diesen Orten standen einst uralte Städte, die während epischer Schlachten verwüstet wurden. Seltsame Lichterscheinungen, wie manche behaupten die Überreste uralter Zauber, schweben nachts flackernd durch die Ruinen.

GLIMMERWALD

Drei miteinander verwachsene Wälder bilden den Glimmerwald: der Mondwald im Westen, der Kaltwald im Osten und der Druarwald in der Mitte. Die Kiefern, Fichten und Tannen wachsen auf den felsigen Hängen und Klippen von zwei zusammenlaufenden Gebirgen: dem Grat der Welt und den Eisgipfeln. Mit der steigenden Höhe in nördlicher Richtung wird der Wuchs der Bäume zunehmend kleiner und spärlicher.

MONDWALD

Dieser dichte Koniferenwald nördlich des Immermoors erscheint ruhig und still. Die südlichen Ränder des Mondwaldes sind die Heimat kleiner Gruppen von Mond- und Waldelfen. Ebenso stehen hier die ländlichen Unterkünfte einiger weniger Holzfäller und Fallensteller. Uthgardt-Barbaren und Lykanthropen durchstreifen seine nördlichen Tiefen.

DRUARWALD

Uthgardt-Barbaren der Stämme des Schwarzen Löwen und der Roten Tiger leben und jagen hier. Die beiden Stämme teilen sich einen Geisthügel im eisigen Norden des Waldes (siehe Abschnitt „Beorunnas Quelle“).

KALTWALD

Zweige des Eisspeerflusses entspringen dem Herzen des Kaltwaldes und plätschern in Richtung Süden zu den Silbermarschen. Der Kaltwald ist derart frostig, dass der Boden selbst mitten im Sommer noch von einer zentimeterhohen Schneeschicht bedeckt wird. Im Winter biegen sich die Bäume unter dem Gewicht einer meterdicken Schnee- und Eisschicht. Trotzdem bleibt der Waldboden passierbar, da das dichte Blattwerk der Bäume den Schnee fernhält. Feuerriesen haben Feuer und ihre Zweihandschwerter dazu verwendet, breite Schneisen in die östlichen Teile des Waldes zu treiben, um das Reisen über Land von und nach Eisenschlacke zu erleichtern. In diesen Bereichen hängt der Gestank verbrannten Holzes über den Reihen abgepackter Bäume in der Luft.

GÜLDENFELDE

Güldenfelde ist ein ummauerter Komplex aus Bauern- und Viehhöfen. Er ist der Göttin der Landwirtschaft, Chauntea, geweiht. Zusätzlich dient er als Stützpunkt der Smaragdenklave. Die Ernten sind wesentlich für die Versorgung der Städte des Nordens, insbesondere Waterdeep. Siehe Kapitel 2 für weitere Informationen über diesen Ort.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Falls das Abenteuer nicht in Güldenfelde begonnen hat, kannst du die Begegnung „Angriff auf Güldenfelde“ (siehe Kapitel 2) einleiten, wenn die Charaktere diesen Ort besuchen.

GRAT DER WELT

Berge aus Eis und schwarzen Felsen bilden eine bis an die Wolken reichende Wand aus frostigen Gipfeln, die durch den hohen Norden schneiden. Nur wenige Kreaturen sind fähig, sie zu überqueren. Brutal kalte Winde, Lawinen und Eisspalten sind nur die kleinsten Sorgen der Reisenden auf dem Grat der Welt. Stämme von Riesen, Goblinoiden und Orks leben hier und bewohnen jede Höhle oder aufgegebene Zwergengrube, die nicht schon von einem Drachen beansprucht wird.

GRAUGIPFELBERGE

Eine Reihe unterbrochener Bergkämme verläuft von Norden nach Süden und trennt dadurch das Delimbiyrtal von den Gefallenen Landen und der Wüste von Anauroch. Die Graugipfelberge sind nach den Stämmen der grauhäutigen Steinriesen benannt, die dort leben. Die Ausdehnung ist von verlassenem zwergischen und netheresischen Minen durchsiebt.

GRAUTAL

Tief in den südlichen Teilen der Graugipfelberge liegt ein wunderschönes, fruchtbares Tal zwischen den Siedlungen Lautwasser und Llorch. Der Graustromfluss fließt in der Mitte des Grautals. Bauernhöfe, Jagdhütten, alte zwergische Minen und die Ruinen vergangener Elfenkönigreiche stehen im Tal verstreut. Zurzeit liegen viele der Heimstätten und Dörfchen im Grautal in Trümmern, nachdem Steinriesen sie niedergedrückt haben. Das Tal ist, abgesehen von einigen wenigen sturen Bauern, größtenteils evakuiert worden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Während die Charaktere das Grautal erforschen, werden sie von einer nahegelegenen Hügelspitze aus von einem **Jungen Messingdrachen** namens Silixia entdeckt. Der freundliche Drache begrüßt sie und warnt die Gruppe vor den Steinriesen, die Bauernhöfe, Heimstätten und Ruinen im Grautal zerstören. Sie hat die letzten paar Wochen damit zugebracht, den Bauern und Bewohnern bei der Flucht zu helfen. Sie weiß nicht, warum die sonst so einsiedlerischen Riesen plötzlich alles zerstören. Falls die Charaktere Silixia fragen, wo die Steinriesen leben, bietet sie ihnen an, sie zur Totsteinkluft zu führen. Sie warnt sie davor, dass die Riesen ein Roch als „Haustier“ halten, das den Grotteingang in der Schlucht bewacht. Silixia hat nicht vor, mit den Riesen zu kämpfen. Sie kann jedoch bestochen werden, um den Roch zu vertreiben oder in anderer Weise behilflich zu sein. Ein seltener magischer Gegenstand oder eine Sammlung Edelsteine im Wert von mindestens 5.000 GM ist ein angemessenes Bestechungsgeld. Ein Charakter, der mit dem Drachen feilscht, kann sie mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 17 davon überzeugen, auch einen ungewöhnlichen magischen Gegenstand oder 2.500 GM als Bezahlung anzunehmen.

GRAUTALSTRECKE

Der Pfad, der als Grautalstrecke bekannt ist, erstreckt sich von Lautwasser entlang des Graustromflusses nach Osten in Richtung Llorch und darüber hinaus. Dort, wo der Pfad durch die Graugipfelberge führt, trägt er den Namen Dämmerpass. Auf der ganzen Länge der Grautalstrecke liegen Wagen, Zäune und Hütten, die von den Steinriesen der Totsteinkluft zerstört und mit Felsen dem Erdboden gleichgemacht wurden.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Die Charaktere erblicken drei **Steinriesen**, die ruhig, beinahe ehrerbietig, eine alte Steinhütte auseinandernehmen. Einer der Riesen sammelt die Steine auf, während ein zweiter aus ihnen dekorative Steinsäulen erbaut. Der dritte Riese gräbt

mit bloßen Händen ein Loch, in das er den Inhalt der Hütte füllt und es dann zuschüttet. Charaktere, die einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 10 ablegen, erkennen, dass die Riesen alle Spuren der Hütte auslöschen und aus dem Baumaterial zeitlose Kunst erschaffen. Sobald sie fertig sind, ziehen die Riesen zur nächsten zerstörten Heimstätte. Die Riesen sind zu sehr von ihrem Schaffen abgelenkt, um jemanden zu bemerken, der sie aus der Ferne beobachtet. Falls die Charaktere die Riesen konfrontieren oder anders gegen sich aufbringen, schleudern diese Steine auf sie. Falls die Charaktere fliehen, verfolgen die Riesen sie nicht und führen stattdessen ihre Arbeit weiter. Die Riesen tragen keine Schätze bei sich.

GREIFENNEST

Ein hölzerner Palisadenzaun mit verrottenden Köpfen toter Orks auf Spitzen umgibt ein Hügeldorf im nördlichen Teil der Surbrinhügel. Das Dorf besteht aus einfachen Hütten und Langhäusern. Etwa dreihundert Uthgardt-Barbaren des Stammes des Greifen leben hier. Auf der steinigen Spitze von Greifennest steht das Langhaus des Großhäuptlings, Halric Knochenbrecher. In diesem Gebäude trifft sich Halric mit anderen Häuptlingen des Stammes, um wichtige Belange und die Zukunft des Stammes zu besprechen. Während Halric die Vorzüge eines Königs genießt, lebt der Rest des Stammes in Armut.

Zu verschiedenen Zeiten in der Vergangenheit war es Besuchern gestattet, die Häuptlinge zu treffen und mit ihnen zu handeln. Der Stamm des Greifen öffnet nun jedoch keinem Fremden mehr das Tor. Tatsächlich versuchen Stammesmitglieder aktiv, Fremde zu meucheln. Der Großteil der Bevölkerung von Greifennest besteht aus **Stammeskriegern** und ein paar Dutzend **Berserkern**. Ein **Uthgardt-Schamane** (siehe Anhang C) durchstreift die Siedlung und stellt sicher,

dass niemand schlecht über den Großhäuptling spricht. Falls die Charaktere sich Greifennest nähern, öffnet die Siedlung ihnen die Tore und bittet sie herein. Dies ist eine Falle. Falls die Charaktere die Siedlung betreten, versuchen die Barbaren sie niederzumetzeln und ihre Überreste zu verspeisen.

Großhäuptling Halric Knochenbrecher ist ein **Berserker** mit folgenden Anpassungen:

- Halric ist chaotisch-böse und spricht Bothii (die Sprache der Uthgardt) und Gemeinsprache.
- Er hat 99 Trefferpunkte und führt eine *Zweihandaxt +1*. Sein Bonus zum Treffen ist +6 und diese Waffe verursacht beim Treffer 10 (1W12 + 4) Hiebsschaden.

GROSSVATERBAUM

Tief im Hohen Wald steht eine Eiche von enormer Größe. An der Basis hat sie einen Durchmesser von 15 m, und die Krone reicht mehr als 100 m in den Himmel. Rund um den uralten Baum erheben sich zwei Ringe aus aufgeschütteter Erde. Auf dem inneren Ring wachsen vier Eichen normaler Größe (gesund und voll entwickelt). Unter dem äußeren Ring sind die vermoderten Knochen lange toter Uthgardt-Barbaren begraben, hauptsächlich von Angehörigen des Baumgeist-Stammes.

Die Baumgeister patrouillieren die Wälder rund um den Großvaterbaum. Charaktere, die den Wald auf der Suche nach dem Baum zu Fuß betreten, sollten auf eine oder mehrere Patrouillen treffen. Jede besteht aus 3W6 **Baumgeist-Stammeskriegern** und einem **Uthgardt-Schamanen** (siehe Anhang C). Mit einer 25-prozentigen Wahrscheinlichkeit ist einer der erwachsenen Nachkommen des Großhäuptlings Boorvald Orkfluch bei ihnen und führt die Patrouille an. Der Anführer der Barbaren ist ein **Berserker** mit folgenden Anpassungen:



KARTE 3.5: GROßVATERBAUM

- Der Anführer ist chaotisch-neutral.
- Er oder sie hat einen Geschicklichkeitswert von 15(+2) und RK14.
- Er oder sie spricht Bothii (die Sprache der Uthgardt), Gemeinsprache und Elfish.
- Der Anführer trägt einen *Schwurbogen* und hat einen Bonus von +5 zum Treffen mit der Waffe, die 7 (1W8 + 3) Stichschaden verursacht. Zusätzlich verursacht sie 10 (3W6) Stichschaden gegen einen geschworenen Feind. (Siehe Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für die anderen Eigenschaften des *Schwurbogens*).

Charaktere, die auf dem Luftweg reisen, haben keine Probleme, den Baum zu entdecken und können den Rand dieses Bereichs erreichen, ohne auf Bodenpatrouillen zu stoßen.

Der Großvaterbaum hat RK 15, 500 Trefferpunkte und eine Schadensschwelle von 15. Er ist immun gegen Feuer und psychischen Schaden. Sofern er 1 Trefferpunkt übrig hat, regeneriert er 50 Trefferpunkte am Initiativwert 0. Obwohl er wie alle Pflanzen eine lebendige Kreatur ist, ist sich der Großvaterbaum seiner selbst nicht bewusst und kann weder angreifen noch sich bewegen. Kreaturen, die mit dem Schutz des Baumes beauftragt sind, erhalten den Effekt des Zaubers *Segnen*, solange sie sich unter seinen großen Ästen befinden. Zusätzlich erhält jede Kreatur, die eine lange Rast unter den Ästen hält, den Effekt des Zaubers *Vollständige Genesung*.

URALTES RELIKT

Eine Vielzahl kleiner Kammern ist zwischen den entblößten Wurzeln des Großvaterbaumes versteckt. Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur kann in diese Kammern gelangen, indem sie an den Wurzeln entlangkrabbelt. Halbvergraben in der innersten Kammer des Wurzelnetzwerks ist ein Relikt der Riesen, dass vor langer Zeit ein wahnsinniger Schamane der Baumgeister hier zurückgelassen hat: eine nicht-magische, gewundene Wendelstange aus Elektrum, in die Runen der Riesen graviert wurden. Ursprünglich war sie der Nasenring eines mächtigen Häuptlings der Hügelriesen. Das U-förmige Schmuckstück ist ein Kunstgegenstand im Wert von 250 GM und wiegt 25 Pfund. Es kann von einer mittelgroßen Kreatur um den Hals getragen werden. Obwohl es etwas sperrig ist, behindert es den Träger in keiner Weise.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Sieben **Zentauren** sind wegen seiner heilenden Kräfte zum Großvaterbaum gereist. Die Zentauren sind einem Fluch zum Opfer gefallen, als sie alte Ruinen im Hohen Wald untersucht haben. Bis der Fluch aufgehoben wird, sondern die Zentauren den Gestank von Tod ab, können keine Trefferpunkte zurückgewinnen und weder essen noch trinken, ohne dass ihnen schlecht wird. Die Zentauren sind nicht zum Kämpfen aufgelegt und bevorzugen es, allein gelassen zu werden.

Vier **Dryaden** leben in den kleineren Eichen, die den Großvaterbaum umringen. Sie treten aus ihren Bäumen hervor, wenn ein oder mehrere Charaktere sich der Basis des Baumes auf weniger als 15 m nähern. Sie verlangen auf Elfish, dass die Charaktere augenblicklich gehen. Die Dryaden wissen nichts über das Relikt der Riesen unter den Wurzeln des Großvaterbaumes und hängen auch nicht daran. Mit einem erfolgreichen Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 14 kann ein Charakter die Dryaden davon überzeugen, die Gruppe das Relikt suchen und bergen zu lassen. Der Wurf wird mit Nachteil abgelegt, wenn die Dryaden die Worte des Charakters nicht verstehen können. Falls die Gruppe mit der Suche beginnt, ohne das Einverständnis der Dryaden eingeholt zu haben, versuchen die Dryaden sie zu bezaubern und sie wieder an den Ort ihrer Herkunft zu schicken. Die Dryaden greifen Eindringlinge an, die dem Bezaubern widerstehen, oder sich

weigern zu gehen. Sie rufen die Zentauren zu Hilfe (die dem Hilferuf augenblicklich folgeleisten).

Jedes Mal, wenn eine Dryade stirbt, beschwört ihr Tod innerhalb von 9 m um sie ein oder mehrere Tiere aus dem Boden. Die Tiere treten dem Kampf mit dem gleichen Initiativwert bei, den die Dryade hatte. Würfele auf der Tabelle Rächende Tiere, um die beschworenen Kreaturen zu bestimmen. Ein beschworenes Tier kann Freunde von Feinden unterscheiden und erhält den Effekt des Zaubers *Segnen* durch den Großvaterbaum. Es verschwindet nach 1 Stunde, wenn es 0 Trefferpunkte hat, oder es gebannt wird (SG 15).

RÄCHENDE TIERE

W4	Tier(e)
1	2 Braunbären
2	2 Schreckenswölfe
3	1 Rieseneber
4	1 Riesenelch

GROSSWURM-HÖHLE

Der Geisthügel des Großwurm-Stammes der Uthgardt-Barbaren befindet sich in einer geräumigen Höhle am nordöstlichen Ende des Tals des Khedrun, tief inmitten des Grats der Welt. Eine dicke Eisschicht hängt über dem säulengestützten Eingang der Großwurm-Höhle. Die Innenwände sind von einem eisigen Glanz überzogen. Von der Decke hängen Stalaktiten aus Eis, die im Licht glitzern und es reflektieren. Die Wände sind zu rutschig, um sie ohne Kletterausrüstung oder Magie zu erklimmen.

Der Boden der Höhle ist eine rutschige Eisfläche (Siehe Abschnitt „Gefahren in der Wildnis“ im 5. Kapitel des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), der von 21 m hohen Vorsprüngen flankiert wird. Auf den Vorsprüngen stehen zwei Totempfähle aus gemeißeltem Eis. Die Verzierungen ähneln geflügelten Schlangen. Die bodennahen Wände dieser Vorsprünge sind durchsiebt von Höhlen, in denen die Mitglieder des Großwurm-Stammes leben. Natürliche Schächte mit heißem Wasserdampf im Felsen halten die Höhlen das ganze Jahr über warm. Über den Vorsprüngen, in die Wände der Höhle getrieben, liegen enge Gruften, in denen die geehrten Toten beigesetzt wurden. Ihre gefrorenen Leichen sind in einer aufrechten Position aufgestellt.

ALTAR

An der Rückseite der Höhle ragt eine dreieckige, eisbedeckte Klippe aus der Wand. Die Spitze endet 36 m über dem Höhlenboden. Darauf steht ein Altar aus reißüberzogenem Stein, in den die Gestalt einer zusammengerollten Schlange mit großen Flügeln eingraviert wurde. Der Altar repräsentiert Elrem, den Großen Wurm. Hier bringen die Stammeskrieger dem Großen Wurm Opfer dar, um Uthgar zu ehren. Auf diese Weise, so glauben sie, stellen sie sicher, dass Elrem nicht zurückkehrt, um sie zu verschlingen.

Im Inneren des Altars ist ein **Couatl** gebunden. Es kann aus dem Altar nach Belieben aufsteigen und wieder darin verschwinden. Während es ihm Altar residiert, ist es unaufspürbar und kann Kreaturen im Radius von 36 m wahrnehmen. Wenn sich ein gutherziger Charakter auf 6 m dem Altar nähert, nimmt das Couatl telepathisch Kontakt auf, ohne Aufenthaltsort oder Identität preiszugeben. Es kommuniziert in einer Sprache, die der Charakter versteht und warnt ihn, dass der Großwurm-Stamm unter den Einfluss eines bösen Häuptlings namens Wurmblood gefallen ist. Es bittet den Charakter, Wurmblood aufzuspüren, und ihn zu erschlagen. Für diese gute Tat verspricht es eine Belohnung. Das Couatl weiß, dass Wurmblood auf der Suche nach seiner vermissten Konkubine



KARTE 3.6: HÖHLE DES GROßEN WURMS

namens Noori ist. Was geschieht, falls die Charaktere Beweise für Wurmbloods Tod als Opfer auf dem Altar darbieten, ist im Abschnitt „Weiterentwicklung der Handlung“ beschrieben.

Falls jemand den Altar beschädigt, steigt das Couatl daraus auf und versucht sie zu verjagen. Es greift nur als letztes Mittel an.

URALTES RELIKT

An der Rückwand der Höhle hängt ein Relikt der Riesen: ein halbmondförmiger Gong an einem einfachen Steinrahmen. Der Gong, eine nahezu runde Scheibe von knapp 4 m Durchmesser, war einst der Schild eines Frostriesen-Champions. Er wurde jedoch im Kampf beschädigt und ein Teil ging verloren. Der Rest wiegt 250 Pfund. Der Schild ist aus roten Drachenschuppen gefertigt, die auf einen verbeulten Kupferrahmen genietet wurden. Die Armschlaufen aus Leder sind schon lange verschwunden. Die Seile, an denen der Gong hängt, können mit zwei Schwüngen eines Schwertes durchtrennt werden.

Falls der Gong in der Höhle angeschlagen wird, hallt sein tiefer Klang durch die Höhle. Dadurch brechen einige der großen Eiszapfen von der Decke und schlagen auf dem eisigen Boden ein. Der Aufschlag weckt drei **Junge Remorhaz** auf, die in einer Luftblase unter dem Eis schlafend auf bessere Zeiten warten.

Die Remorhaz brechen durch das Eis nach oben und greifen jede Kreatur in Sichtweite an. Die Mitglieder des Stammes des Großen Wurms wissen nichts von den Remorhaz und haben keine Möglichkeit sie zu kontrollieren, falls sie aus dem Eis hervorbrechen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Die meisten Mitglieder des Großwurm-Stammes sind Nomaden, die in der Wildnis jagen und sammeln. Diejenigen, die hier wohnen, sind hauptsächlich die Alten, Mütter und Kinder. Jede der kleinen Höhlen am Boden der Kaverne wird von 1W4 + 4 Nichtkombattanten bewohnt. Auf den

Vorsprüngen, den Eingang bewachend, stehen vier **Stammeskrieger** (zwei pro Vorsprung). Sie haben Stapel aus Speeren, die sie auf Eindringlinge schleudern können.

SCHÄTZE

Der Hort der Remorhaz kann erforscht und ausgeplündert werden, falls die Kreaturen getötet wurden. Der Bereich ist eine ovale Kammer mit 6 m Durchmesser. Auf dem Boden sind drei 500 GM Edelsteine, fünfzehn 100 GM Edelsteine und ein magischer Gegenstand verstreut, den du durch Würfeln auf der Tabelle für Magische Gegenstände C in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* bestimmst.

Falls die Charaktere Wurmblood erschlagen und einen Beweis für seinen Tod liefern, erscheint das Couatl aus dem Altar und gewährt jedem eine *Bezauberung der Genesung* (siehe Abschnitt „Übernatürliche Geschenke“) in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Das Couatl kehrt dann in den Altar zurück und unternimmt keine Versuche mehr, mit ihnen zu sprechen.

GRUDD HAUG

An einem Nebenfluss des Dessarinflusses erbaut liegt die Zuflucht von Anführerin Guh und ihrer Hügelriesenbrut. Siehe Kapitel 5, „Unterschlupf der Hügelriesen,“ für weitere Informationen über diesen Ort.

GRUFTGARTENWALD

Ein kleines, bewaldetes Gebiet nahe Westbrücke birgt viele alten Zwergenruinen sowie die weitläufige unterirdische Stadt, die als Südgruft bekannt ist. Seit Jahrhunderten dient der Gruftgartenwald dem uralten weiblichen grünen Drachen Claugyliamatar, besser als Alt-Knochenmacher bekannt, als Heimat und Jagdrevier. Ihr Name rührt daher, dass sie gewohnheitsgemäß auf den Knochen ihrer alten Beute herumragt.

Sie wird oft mit einer zerpfückten Leiche, die aus ihrem Maul herabhängt, gesehen. Andere Drachen verweilen nur selten längere Zeit im Gruftgartenwald, da Claugyliamatar sie verjagt.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Claugyliamatar mischt sich nur selten in die Belange kleiner Wesen ein. Trotzdem erlaubt ihr ihre Sammlung von *Kristallkugeln*, dem Weltgeschehen beizuwohnen. Sie ist sich bewusst, dass Riesen erneut zu Störenfrieden geworden sind, und dass Abenteurer nun ordentlich zu tun haben. Wenn die Charaktere durch ihren Wald reisen, unterrichten Alt-Knochenagers Waldspione (Vögel, Nager und andere harmlose Waldtiere) sie davon. Aus einer Laune heraus entscheidet sie sich, ihren Hort zu verlassen, um sie zu konfrontieren. Die Charaktere hören, wie sich etwas Enormes durch den dunklen Wald und das verstrickte Unterholz auf sie zu bewegt. Es könnte sie erschrecken, wenn der lange Schädel eines grünen Drachen, mit der zerkauten Leiche eines Uthgardt-Barbaren zwischen den Zähnen, plötzlich in Sicht gerät.

Falls die Charaktere Claugyliamatar angreifen, bläst sie ihnen Giftgas entgegen, hebt ab und kehrt zu ihrem versteckten Hort zurück. Falls die Charaktere sich zusammenreißen, rät sie ihnen (in Gemeinschaft), nach Norden ins Tal von Khedrun zu reisen. Dort sollen sie nach einem Tempel der Riesen, dem Auge des Allvaters, suchen. „Dort,“ sagt sie, „werdet ihr erfahren, was ihr tun müsst, um die Riesenbedrohung zu beenden.“ Sie rät ihnen außerdem, die Augen nach einem Frostriesen offen zu halten, der den Schädel eines weißen Drachen als Helm trägt. Dieser könne ihnen helfen (siehe Abschnitt „Harshnag“ in diesem Kapitel). Sobald sie diese Informationen weitergegeben hat, fliegt Alt-Knochenager zurück zu ihrem Hort, um ihre Mahlzeit zu beenden.

Claugyliamatar ist ein **Uralter grüner Drache**, mit den folgenden zusätzlichen Fähigkeiten, die ihren Herausforderungsgrad auf 23 erhöhen (50.000 EP).

Angeborenes Zauberwirken. Claugyliamatars Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 19). Sie kann angeboren die folgenden Zauber ohne Materialkomponenten wirken:

Jeweils 1/Tag: Sagenkunde, Schutz vor Energie, Unsichtbarkeit, Wahrer Blick

Zauberwirken. Claugyliamatars ist ein Zauberwirker der 8. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 18; +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Druidenkunst, Flammen erzeugen*

1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken, Mit Tieren sprechen, Verstricken, Wunden heilen*

2. Grad (3 Plätze): *Spurlos gehen, Tierbote*

3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Pflanzenwachstum*

4. Grad (2 Plätze): *Dürre, Kreatur aufspüren, Steinhaut*

GUNDARLUN

Das Inselreich Gundarlun (siehe Karte 3.10) ist eine karge Bergkette, die aus der Unbefahrenen See herausragt. Mächtige Welle brechen an ihren steinigen Küsten. Entlang der Bergflanken über dem Wasserspiegel stehen Steinfestungen, umgeben von kleinen Fischerdörfern. Jedes wird von einem ruchlosen Jarl beherrscht, der wiederum dem König von Gundarlun untersteht. Der König, Olgrab Rotaxt (CN, männlicher illuskanischer Mensch **Berserker** mit 90 Trefferpunkten), lebt in einer maroden Festung, die auf Gundbarg, den einzigen Hafen der Insel, herabsieht.

GUNDBARG

Als eine Stadt voll mürrischer Nordländer toleriert Gundbarg Besucher nur, weil es für ihr Überleben notwendig ist. Was die Nordländer nicht kaufen können, erbeuten sie. Besucher kommen für gewöhnlich im Gasthaus Zur Drachenschildkröte unter, einem salzverkrusteten Steinbauwerk in der Nähe der Docks. Hohe Steinmauern umgeben Gundbargs Hafen, in dem die Königsflotte aus beinahe zweihundert Langschiffen anliegt.

HANDELSWEG

Der Handelsweg beginnt in Waterdeep und führt in südliche Richtung. Jedoch ist nur der Abschnitt zwischen Waterdeep und Dolchfurt stark bereist. Händler, die es sich nicht leisten können, ihre Waren per Schiff zu transportieren, nutzen den Handelsweg. Sie heuern Wachen an, die die Ladung vor Räubern und Monstern aus der umgebenden Wildnis schützen sollen.

HELMS FESTE

In kurzer Entfernung südöstlich von Neverwinter steht Helms Feste, ein befestigtes Kloster, das auf allen Seiten von Steinmauern umgeben ist. Die Mauern werden Tag und Nacht von Mitgliedern des Ordens des Vergoldeten Auges patrouilliert. Der Orden des Vergoldeten Auges ist eine Splittergruppe des Ordens des Panzerhandschuhs. Helms Feste steht unter der vollen Kontrolle des Vergoldeten Auges, dessen Mitglieder Helms Doktrin des Schutzes bis zum Äußersten verfolgen. Die äußerst frommen Inquisitoren des Vergoldeten Auges sind davon überzeugt, dass das Böse überall lauert. Sie sind fest entschlossen, all jene unter „dämonischem Einfluss“ auszurotten und sind schnell dabei, diejenigen zu verurteilen, die sich nicht im Einklang mit ihrem Glauben verhalten.

Im Inneren der Wände von Helms Feste steht eine Vielzahl von Residenzen um einen zentralen Distrikt angeordnet, den Herzbezirk. Dort können die Charaktere eine geräumige Taverne (der Alte Dreckige Zwerg genannt), mehrere ruhige Herbergen und einen geschäftigen Marktplatz finden. Im Zentrum des Marktplatzes steht ein hölzerner Galgen. In manchen Nächten, wenn Wolken den abnehmenden Mond verdecken, bewegen sich schimmernde Geister um ihn herum und verhalten sich wie die Lebenden. Phantomhändler verkaufen geisterhafte Äpfel an leeren Ständen, Geisterkinder spielen auf den Straßen und Erscheinungen hängen sich gegenseitig am Galgen auf. Manche dieser Szenen scheinen die Ereignisse früherer Zeiten darzustellen, andere sind niemals geschehen, zumindest noch nicht. Die Geister sprechen hauptsächlich über Unsinniges, aber manches, worüber sie sprechen, könnte Hinweise auf vergangene oder zukünftige Ereignisse liefern.

Dominiert wird das Profil der Stadt von der Kathedrale des Helm, einem hochaufragenden und inspirierenden Gebäudes aus grauem Stein, das noch kilometerweit zu sehen ist. Die Kathedrale dient ebenso als Festung wie als Tempel und enthält ein Waisenhaus, ein Hospital, ein Irrenhaus und den Truppenübungsplatz für Anwärter des Vergoldeten Auges. Die Heilige Aufseherin Qerria (RG, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Priester** des Helm), die der Kathedrale vorsteht, ist fest entschlossen, Verkommenheit auszurotten, wo auch immer sie sie findet. Wenige bezweifeln, dass ihre Worte das Gewicht von Helms göttlicher Weisheit in sich tragen. Ihr zu Diensten stehen ein Dutzend Inquisitoren des Vergoldeten Auges (männliche und weibliche **Kult-Fanatiker** verschiedener Gesinnung und Ethnien), die wiederum eine Unzahl an **Akolythen, Assassinen, Wachen, Rittern, Spionen** und **Veteranen** beschäftigen. Bösewichte und Feinde des Vergoldeten Auges werden zusammengetrieben und nach Helms Feste gebracht, um über sie zu richten. Diejenigen unter ihnen,

die nach Ansicht der Richter unter „dämonischem Einfluss“ stehen und die, die das Vergoldete Auge bedrohen, werden gehängt. Ihre Körper werden zu Asche verbrannt, um jegliche Wiederbelebung zu verhindern.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Abenteurer, die Helms Feste betreten, werden vom Vergoldeten Auge genauestens beobachtet. Solange sie keine Unruhe stiften, haben sie jedoch nichts vom Orden zu befürchten, der mit Stolz den Besuchern ein Gefühl der Sicherheit vermittelt. Das Vergoldete Auge ist vom Handel abhängig, um seine Aktivitäten zu finanzieren, und Abenteurer sind meistens gut für die Wirtschaft einer Gemeinde. Das Vergoldete Auge ist auch dafür bekannt, Abenteurer für unliebsame Aufgaben einzusetzen.

Die Anführer des Vergoldeten Auges haben Berichte über Marodeure der Riesen in der Region erhalten. Der Orden, eher für den Kampf gegen dämonische Bedrohungen ausgebildet, würde sich nur ungern gegen Riesen in den Kampf zu stürzen. Zara Dalkor (RG, weiblicher illuskanischer Mensch, **Ritter** des Helm) und ihr Knappe, Thora Tamlarrin (RN, weibliche tethyrianische Halbwelche, **Wache**), sprechen die Gruppe an und bieten ihnen eine Gelegenheit an, dem Vergoldeten Auge und den Bewohnern von Helms Feste zu helfen. Sie versprechen als Belohnung nur die Dankbarkeit des Vergoldeten Auges. Falls die Charaktere ablehnen, entschuldigt sich Zara dafür, ihre Zeit verschwenden zu haben und berichtet ihren Vorgesetzten.

Falls die Charaktere sich daran interessiert zeigen, dem Vergoldeten Auge zu helfen, gibt Zara die folgenden Informationen weiter:

- Kundschafter aus Helms Feste haben Frostriesen in den Ländereien im Süden gesehen.
- Die Frostriesen haben mehrere Heimstätten und Karawanen entlang der Hohen Straße angegriffen und ausgeplündert.
- Das Vergoldete Auge will, dass die Charaktere den Ursprungsort der Frostriesen aufdecken.

Charaktere, die die Aufgabe annehmen und 15 km nach Süden reisen, entdecken einen **Frostriesen**, der zur Küste läuft. Der Riese hat kürzlich eine Karawane, die auf der Hohen Straße nach Norden reiste, angegriffen und hat noch 88 Trefferpunkte. Er trägt einen Sack mit erbeuteter Nahrung und 1W4 gewöhnlichen Gegenständen (würfel auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung). Der Riese kämpft bis zum Tod, falls er angegriffen wird. Falls die Charaktere dem Riesen mit Abstand folgen, führt er sie zu einem kilometerlangen Stück 30 m hoher Klippen. Einen knappen Kilometer vor der Küste ist ein Großschiff (siehe im Kasten „Svardborg: Allgemeine Merkmale“ in Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“) verankert. Zwei Flussboote in Riesengröße sind daran fest vertäut. Drei **Frostriesen** sind an Bord des Schiffes. Wenn ein Riese mit einem Sack Nahrung auf den Klippen steht und winkt, steigt einer der Riesen in eines der Flussboote und rudert zur Küste. Der plündernde Riese steigt derweil die Klippe hinab, um ihn zu treffen. Der Großteil der Mannschaft des Schiffes ist noch dabei, auf dem Festland zu plündern. Daher wird das Schiff nicht in nächster Zeit abreisen.

Sechzehn Frostriesen müssen noch von ihren Raubzügen zurückkehren. Falls die Charaktere sich an Bord verstecken, oder in Sichtweite bleiben, dann würfel einen W20 am Ende jeder Stunde, die verstreicht. Bei einem Wurf von 17 oder höher kehren 1W4 **Frostriesen** zurück und signalisieren dem Schiff, ein Boot zu schicken. Falls kein Flussboot verfügbar ist, schwimmen die Riesen zum Schiff, um die Lage zu prüfen.

SCHÄTZE

Charaktere, die das Schiff entern und die Riesen besiegen, finden tonnenweise gestohlene Nahrungsmittel und ein Dutzend Fässer billigen Biers ohne besonderen Wert. Außerdem zwölf Fässchen mit teurem Brandy (Wert: je 300 GM), 10.000 GM in verschiedenen Münzen und 2W4 gestohlene Kunstgegenstände (Wert: je 750 GM), die du durch Würfeln auf der entsprechenden Tabelle in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) bestimmen kannst.

Jeder wiederkehrende Riese trägt einen Sack voll geplündelter Vorräte und einem gewöhnlichen Gegenstand, den du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen bestimmen kannst. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25 % haben sie außerdem einen Sack mit 1W10 x 100 GM in verschiedenen Münzen dabei.

HOCHMOOR

An sich gehört das Hochmoor nicht zum Norden. Einst befand sich an dieser Stelle ein Elfenkönigreich, das vor langer Zeit von einer Katastrophe vollständig ausgelöscht wurde. Nur ein paar unheimliche Ruinen, Katakomben und Gewölbe, von dickem Nebel verhüllt, sind übriggeblieben. Viele Abenteurer sind auf der Suche nach diesen uralten Orten gestorben, denn das Hochmoor ist die Heimat vieler Monster.

HOHE STRASSE

Diese stark bereiste Hochstraße verläuft entlang der Küste von Luskan nach Waterdeep. Dazwischen ist sie mit Neverwinter verbunden. Jahrelang blieben Abschnitte der Hohen Straße zwischen Neverwinter und Waterdeep ungenutzt und verfielen aufgrund der häufigen Monsterangriffe. Während der Zeit, in der Fürst Dagult Neverember sowohl das Amt des Fürstprotektors von Neverwinter als auch das des Offenen Fürsten von Waterdeep innehatte, heuerte er Abenteurer an, die alte Straße zu sichern. Außerdem gab er beträchtliche Mengen Geld aus, um die Straße reparieren zu lassen.

Nun gilt die Hohe Straße bei vielen als sicherer, als eine Reise per Schiff.

HOHER WALD

Obwohl er in lange zurückliegenden Zeiten wesentlich größer war, ist der Hohe Wald noch immer weitläufig und geheimnisvoll. Mit seiner Fläche, die die mancher Königreiche übertrefft, bedeckt er ganze Berge. Der Hohe Wald ist Heimat für Baumhirten von enormer Größe, Hirsche mit Geweihen von der Weite eines Wagens, Braunbären, die größer sind als ein Schuppen, Eulenbären, Wölfen, Einhornern und anderen Kreaturen. Des Weiteren leben dort äußerst territoriale Waldelfen und Uthgardt-Barbaren des Baumgeist-Stammes. Wer den Wald durchstreift, kann viele versteckten Siedlungen, unheimliche Ruinen, Feenkreuzungen und uralte magische Schutzzauber finden.

An den äußersten Rändern verdienen Holzfäller ihren Lebensunterhalt. Vogelfreie suchen hier eine Zuflucht. Doch jeder weiß, dass diejenigen, die zu tief in den Hohen Wald vordringen, nie mehr gesehen werden.

HUNDELSTEIN

Am höchsten Punkt des Zehnplades kann ein Reisender gerade mal ein paar Sträucher finden, die beharrlich zwischen moosbedeckten Felsen ums Überleben kämpfen. Reisende auf dieser Route kommen irgendwann nach Hundelstein, das sich wie die umgebenden Büsche an einem Berghang festklammert. Die Gebäude sind Flachbauten, die meisten Innenräume direkt aus dem harten Boden unterirdisch

herausgegraben. Die Dächer laufen spitz zu, um der Schneedecke in den kalten Wintermonaten keinen Halt zu bieten. Die Schildzwerg und Felsengnome finden es unheimlich lustig, Besuchern mitzuteilen, dass sie sich so klein wie möglich machen sollten, um nicht vom Wind davongebblasen zu werden.

Für die meisten Leute ist Hundelstein der letzten Außenposten der Zivilisation vor dem Pass nach Norden in das Eiswindtal. Für Rückkehrer ist es eine willkommene Zuflucht nach der ermüdenden Reise. Ein Großteil der ansässigen Zwerge und Gnome verbringen ihr Leben mit dem Ausheben von Tunneln, dem Schürfen von Erz oder dem Schmelzen und Schmieden von Eisen und Zinn. (Abenteurer, die in diese Tunnel vordringen, könnten überrascht sein, dass manche von ihnen kilometertief reichen. Manche führen sogar bis zum Underdark.) Hundelsteins geringe Anzahl menschlicher Einwohner besteht hauptsächlich aus Söldnern und Möchtegernabenteurern, die ihren Lebensunterhalt als Karawanenwache oder Monsterjäger in den Steinklippen verdienen.

Ein besonders interessanter Einwohner Hundelsteins ist ein Erfinder namens Thwip Eisengrund (CG, männlicher Felsengnom, **Gemeiner**). Thwip ist ein Spion der Harfner und beobachtet Fremde, die hier durchreisen. Mit einem *Stein der Verständigung* bleibt er mit Beldora, einer Spionin der Harfner im Eiswindtal, in Kontakt (siehe Abschnitt „Beldoras Aufgabe“ in Kapitel 2 für weitere Informationen über Thwip).

IMMERLUND

Immerlund, an den Ufern des Rauvinflusses gelegen, ist eine der aktivsten Handelsgemeinschaften des Nordens. Eine dicke Steinmauer mit fünf Toren umgibt die Stadt. Wie die Speichen eines Rades führen breite, schnurgerade Straßen von jedem Tor zum Glockenmarkt in der Stadtmitte. Die Straßen sind sauber und breit genug, um von den großen Fahrzeugen der Karawanen befahren zu werden. Soldaten der stadt eigenen Armee patrouillieren gut sichtbar an den Mauern, nicht nur, um die Bürger und Besucher in Sicherheit zu wiegen, sondern auch, um Angreifer abzuschrecken. Die Häuser in Immerlund sind stattlich und gut erhalten. Die steilen Dächer werden von bunten Fahnen geschmückt. Zwei Brücken spannen sich über den Fluss, an dessen Ufer Parkanlagen und Bäume stehen.

Bis vor Kurzem war Immerlund ein Mitglied des Rats der Grafen. Von den fünf Anführern, die den Rat der Ältesten bilden, haben drei für den Austritt gestimmt. Es handelt sich um eine symbolische Geste, um Sundabar (siehe Abschnitt Sundabar) Unterstützung zu zeigen, nachdem das Bündnis der Stadt während des Krieges der Silbermarschen nicht zur Hilfe geeilt war. Die Entscheidung wurde groß als Möglichkeit zur Selbstbestimmung Immerlunds gefeiert. Die gebildeteren Bürger jedoch glauben, dass die Abstimmung von der Familie Zoar eingefädelt wurde. Die Zoar, eine Gruppe aus einflussreichen Adligen, zog vor mehr als einem Jahrhundert von Waterdeep nach Immerlund, um einem Skandal zu entfliehen. Der politische Einfluss der Zoars in Immerlund ist so groß geworden, dass sie nun einen Vertreter im Rat der Ältesten haben.

Die Halle der Ältesten ist der Ort, an dem sich der Rat trifft, um die Belange der Stadt zu diskutieren. Nur Ratsmitglieder wissen, wer bezüglich der Entscheidung, das Rats der Grafen zu verlassen, wie gestimmt hat. Die Ratsmitglieder sind:

- Oberster Hauptmann Horix Zoar (RN, männlich tethyrianischer Mensch, **Adliger**), Kommandant der Armee von Immerlund und ein Windbeutel
- Hoher Zauberer Vaeril Rhuidhen (NG, männlicher Sonnenelf, **Erzmagus**), eine ruhige Stimme der Gelassenheit und Vernunft, der den Frieden zwischen den gespaltenen Mitgliedern des Rates wahr (er diente einst als Verbindungsmann zum Rat der Grafen)

- Die Hüterin der Brücken, Kythora Shen (RN, weiblicher Shou-Mensch, **Veteran**), eine Soldatin im Ruhestand und geübte Bürokratin, die die Stadtwache und den Handel in der Stadt beaufsichtigt
- Der Meister der Gilden, Boldor Stahlschild (N, männlicher Schildzwerg, **Adliger**), der die Händler Immerlunds vertritt. Er neigt zu Übertreibung und ist Gerüchten zufolge bestechlich
- Der Sprecher der Stadt, ein Bürger, der alle sieben Jahre gewählt wird, um das gemeine Volk der Stadt zu vertreten. Zurzeit wird die Stellung von Vatrice Sturmmacher (CG, weiblicher illuskanischer Mensch, **Gemeiner**) gehalten, einer leicht aus der Fassung zu bringenden Frau, die ein einigermaßen erfolgreiches Schornsteinfegergeschäft in der Stadt unterhält

Das herausragendste Bauwerk in Immerlund ist der Mondschein-Turm. Die Festung aus schwarzem Stein dient den Harfnern als Stützpunkt im Norden. Sie steht auf einem der höheren Hügel der Stadt und besteht aus vier dünnen, zylindrischen Türmen, die ineinander übergehen. Sie wird von einem trockenen Burggraben umgeben, der bei Bedarf durch ein System von Zisternen und Pumpen zügig gefüllt werden kann. Das Dach wird von einem offenen Türmchen mit einem sichelmondförmigen Signalspiegel gekrönt.

Jederzeit sind zwischen fünf und fünfzehn Harfner hier zu Hause. Sie werden von der loyalen Belegschaft bedient und haben eine private Garnison aus zwanzig Veteranen. Mondfürstin Daviana Yalrannis (CG, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Ritter**) ist die Herrin des Turmes und verantwortlich für seine Verteidigung und Instandhaltung. Ein mächtiger Harfner-Magier namens Krowen Valgrauen (CG, männlicher Turami-Mensch, **Erzmagus** mit einer *Robe der nützlichen Dinge* und einem *Zauberstecken des Feuers*) lebt ebenfalls im Turm, umgeben von dutzenden, domestizierten **Tressym** (siehe Anhang C) und einer Handvoll Schülern (**Magier**). Außer ihrer Fähigkeit zu fliegen verhalten sich Tressym wie normale Hauskatzen. Falls ein oder mehrere Charaktere Interesse an den Tressym äußern, bietet Krowen der Gruppe eine der Kreaturen (und nicht mehr als eine) an. Der Tressym bindet sich an den ersten Charakter, der sein Vertrauen erlangt. Dafür ist ein offensichtliches Zeichen der Zuneigung und ein erfolgreicher Charismawurf gegen SG 17 nötig. Ein Charakter, der in „Mit Tieren umgehen“ geübt ist, hat Vorteil auf den Charismawurf. Der gebundene Tressym gehorcht den Befehlen dieses Charakters und niemandem sonst.

Nahe der Spitze des Mondschein-Turms ist ein kreisrunder, fensterloser Raum, der einen permanenten *Kreis der Teleportation* enthält. Der Kreis wird von hochrangigen Harfnern genutzt, um den Turm ungesehen betreten und verlassen zu können (siehe Abschnitt „Innere Zirkel“ in diesem Kapitel).

Die Stadt weist viele Tempel auf. Die herausragendsten sind Helm, Mielikki und Corellon Larethian geweiht. In Immerlund gibt es außerdem viele vornehme Orte, um zu speisen und zu ruhen. Der älteste und größte ist Danivarrs Haus. Dieses ehemalige Anwesen eines Adligen ist nun ein weitläufiges Gasthaus und ein Treffpunkt für viele Abenteurer. Die Familie Zoar hat das Geschäft vor einigen Jahren aufgekauft. Die Leitung von Danivarrs Haus ist jedoch dem einäugigen Halbork Dral Thelev überlassen (RG, männlicher Halbork, **Gemeiner**). Sowohl Harfner als auch Zhenarim behalten diesen Ort im Auge.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls die Charaktere ein Empfehlungsschreiben von Tamalin Zoar (siehe Abschnitt „Rufhorn“) erhalten haben, können Sie es Dral Thelev zeigen. Der Halbork erzählt ihnen, dass die Familie Zoar großen Einfluss in der Stadt hat, und dass die Charaktere ihm das Empfehlungsschreiben im Austausch



KARTE 3.7: IMMERLUND

für einen Gefallen der Zoars geben können (siehe Abschnitt „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 7 der *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Falls die Charaktere ihren Gefallen einfordern wollen, kontaktiert Dral seine Arbeitgeber, woraufhin der Oberste Hauptmann Horix Zoar alles tut, was in seiner Macht steht, sofern es weder ihm noch der Familie Zoar zur Last fällt. Beispielsweise kann er ein Treffen mit einem oder mehreren Mitgliedern des Rates der Ältesten einfindeln. Ebenso kann er ein Treffen mit einem Mitglied des Rats der Grafen in einer anderen Stadt arrangieren oder eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Tote erwecken* bereitstellen.

IMMERMOOR

Das Immermoor ist ein weitläufiges, unbesiedeltes Gebiet aus nebelverhangenen Hügeln, kalten Sümpfen, steinigen Graten und kleinen Gipfeln. Abenteuer, die diese Weite durchqueren, können die gelegentlichen Burg- und Turmruinen sehen, deren Überreste von einem vergangenen Reich zeugen. Obwohl die Region viele Schürfer anlockt, hat kein Königreich und keine Zivilisation es in der jüngeren Geschichte geschafft, sie zu zähmen. Brutale Hügelryesen, Ettins, Oger, Orks und Trolle verweilen hier in großer Zahl. Siedlungen am Rand des Immermoors sehen sich steter Gefahr von diesen und anderen Monstern ausgesetzt.

Etwas mehr als anderthalb Kilometer über dem Immermoor schwebt Lyn Armaal, das Wolken Schloss der Gräfin Sansuri (siehe Kapitel 9, „Schloss der Wolkenriesen“). Ein Blick auf das Schloss vom Boden aus ist immer nur kurz möglich, da es im bewölkten Himmel verschwindet.

IMMERMOORWEG

Der Immermoorweg ist seit Langem eine lebenswichtige Handelsroute, die die Siedlungen des Dessarintals mit denen der Silbermarschen verbindet. Der Abschnitt zwischen Dreieber und Yartar ist eine uralte, einigermaßen ebene Straße, die aus eng gepflasterten Steinen besteht. Östlich von Yartar ist die Straße eher ein Wagenpfad aus Kies, der für die meisten Händler ein bisschen zu nah am Immermoor entlang verläuft. Zwischen Olostins Feste und Immerlund passiert der Pfad einen Bereich, der einst ein Wald gewesen ist. Nun stehen hier nur noch Baumstümpfe. Versuche, dieses lange Stück in eine richtige Straße zu verwandeln, sind schon seit Langem durch Unstimmigkeiten zwischen Yartar und Immerlund vereitelt worden. Der Austritt Immerlunds aus dem Grafenbündnis hat nun alle Hoffnungen auf den Ausbau endgültig zerschlagen.

IYMRITHS HORT

Der blaue Drache Iymrith hat eine Netheril-Ruine in Anauroch als ihren Hort ausgewählt. Die Ruine liegt halb begraben in der Wüste nordöstlich von Ascore. Siehe Kapitel 12, „Unheil aus der Wüste,“ für weitere Informationen zu diesem Ort.

JALANTHAR

Das Dorf Jalandhar dient Barken, die den Fluss Rauvin entlangreisen, als Anlegeplatz. Die hartgesottenen Bewohner nennen sich selbst Jalandharren. Die schlammversiegelten Holzdächer ihrer Steinhütten sind mit Torf bedeckt, um Bränden vorzubeugen. Die Hütten sind zur Hälfte im Erdboden eingegraben und könnten aus der Ferne mit grasbewachsenen Hügeln verwechselt werden. Die Hügel im Norden Jalandhars sind von Höhlen durchzogen, in denen die Einwohner im Fall



eines Angriffs Zuflucht suchen. Die Höhlen sind möbliert und mit Vorräten gut ausgestattet.

Jalanthar bietet Reisenden nur einen Rastplatz. Das Gasthaus zum Krähenden Schreckhahn ist eine schlampig gebaute, ovale Steinfeste mit niedrigen Mauern im Herzen des Dorfes. Es besitzt einen Innenhof mit einem klapprigen Dach aus alten Schilden und Teilen rostiger Rüstungen. Gestützt wird das Dach von gekreuzten Stangen. Der Hof dient als Stall. Der Gastwirt, Myles Heldruin (RG, männlicher damaranischer Mensch, **Gemeiner**), ist ein freundlicher, geschwätziger junger Mann. Er ist denen, die Geld auszugeben haben, stets gefällig.

Was immer der örtliche Ältestenrat sagt, ist im Dorf Gesetz. Der aktuelle Kopf des Rates ist ein Waldläufer im Ruhestand, Quinn Nardrosz (NG, männlicher damaranischer Mensch, **Kundschafter**). Er ist zudem ein aktives Mitglied der Smaragdenklave. Vor vielen Jahren hat ein Uthgardt-Barbar des Stammes des Roten Tigers Quinn das linke Ohr abgebissen. Quinn bevorzugt es, den Teil der Geschichte zu erzählen, in dem er den Schädel des Barbaren zum Dank mit einem Stein eingeschlagen hat.

JULKOUN

Das befestigte Dorf Julkoun steht am Westende der alten Delimbjyrstraße. Es liegt am Nordufer des Flusses Delimbjyr (den die Ortsansässigen den „Leuchtenden Fluss“ nennen). Ein Graben umgibt das Dorf, welcher zusätzlich von einem Palisadenwall umgeben ist. Ein paar ausgebrannte Häuser stehen außerhalb. Ihre geschwärzten Überreste zeugen von den Banditen und anderen Gefahren, die die umgebende Wildnis durchstreifen. Gäste sind in der Taverne zum Stolzen Gaukler willkommen, die starkes Zwergenbier ausschenkt.

JUNDARS PASS

Dieser Wagenpfad schlängelt sich durch die Dessarinhügel zwischen Beliard und Ruthorn. Er kreuzt an einer Stelle, die als Totpfedfurt bekannt ist, den Fluss Dessarin.

KALTWALD

Siehe Abschnitt „Glimmerwald“.

KHELDELL

Kheldell ist ein befestigtes Holzfällerdorf an der Nordkante des Westwaldes im Schatten der Schwertberge. Die Anwohner folgen den Anweisungen des mysteriösen Dämmerzirkels, einer Gruppe von Druiden. Diese leben in Einsiedeleien in den umgebenden Bergen und Wäldern. Bewohner von Kheldell fällen Holz, jagen, pflanzen an und ernten, wo und wann es ihnen befohlen wird.

KHELDELLPFAD

Ochsenkarren, mit geschlagenem und beschnittenem Holz aus Kheldell beladen, fahren auf einem ausgefahrenen Pfad, der Kheldellpfad genannt wird, nach Rotlärche. Von dort geht es weiter zu den anderen Gemeinden nördlich und südlich entlang der Langen Straße.

KLAUTHENTAL

Das Klauthental ist ein enges, sich schlängelndes Tal in den Bergen westlich von Mirabar. Dank uralter und mächtiger Magie ist das Tal ganzjährig warm. Es stellt eine Oase im immer kalten Norden dar. In seinen Weiten ziehen Hunderte Schafe, Ziegen und Rinder umher. Sie wurden vom gefürchteten Herrscher des Tals, dem roten Lindwurm Klauth, aus dem ganzen Norden entführt. Verteilt im Tal liegen die zerschmetterten und verbrannten Knochen mächtiger Abenteurer und ganzer Orkhorden, die es gewagt haben, das Tal zu betreten.

„Alt Bärbeiß“, ein anderer Name, unter dem Klauth bekannt ist, liegt meistens auf einer hohen Felskante an einer der Talwände und betrachtet sein Reich. Gelegentlich stürzt er herab, um sich ein Tier oder einen Eindringling zu schnappen. Die

Wände des Tals sind durchsetzt mit einer Vielzahl von Höhlen. Zwei davon sind groß genug, um Klauth als Unterschlupf zu dienen. Er versteckt seinen legendären Hort in den Tunneln unter einer dieser Höhlen. Um den Hort zu betreten, muss nur ein massives Stück Fels beiseitegeschoben werden. Diese Aufgabe ist für jemanden, der nicht die Größe und Stärke eines uralten Drachens aufweist, unmöglich.

Klauth ist einer der größten und gefürchtetsten roten Drachen, die jemals in Faerûn bekannt waren. Gewaltig doch anmutig bewegt er sich so geschmeidig wie eine Katze. Sein Körper ist mit alten, schmerzhaft anmutenden Narben übersät, an denen Schuppen weggerissen wurden und nicht mehr nachwachsen. Er greift andere Drachen brutal an. Mit einem Kampfstil aus Blitzattacken und plötzlichem Rückzug versucht er jeden anderen Lindwurm zu erschlagen, der ihm ebenbürtig sein könnte.

Klauth verwendet einen Großteil seiner Zeit damit, Faerûn mit seinen Zaubern auszuspähen. Daher weiß er vermutlich mehr über die Taten und den Aufenthaltsort von Bewohnern der Oberfläche des Nordens und entlang der Schwertküste als irgendwer sonst, der heute lebt. Für einen roten Drachen folgt Alt Bärbeiß seltsamen Launen, die ihn dazu bewegen, Kreaturen, die er nicht als Bedrohung ansieht, Gefälligkeiten zu erweisen. Solch eine Laune bringt ihn dazu, den Abenteurern ein Geschenk zu machen, das ihnen die Reisen durch den Norden erleichtern soll (siehe Abschnitt „Luftschiff eines Kultes“ in Kapitel 4, „Der gewählte Pfad“).

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Klauth spioniert Eindringlinge auf Distanz aus. Falls die Charaktere seine Tiere angreifen oder zu neugierig sind, überkommt ihn eine plötzliche Wut und er startet eine Reihe von Angriffen, während denen er kurz angreift, um sich direkt wieder zurück zu ziehen. Ströme aus Feuer und Blitzen, aus Zauberstäben, deren Nutzung er erlernt hat, regnen auf die Feinde herab. Das ganze Klauthental gilt als sein Hort, und er kann seine Hortaktionen überall im Tal verwenden.

Klauth ist ein **Uralter roter Drachen**, mit den folgenden Zusatzfähigkeiten, die seinen Herausforderungsgrad auf 25 (75.000 EP) erhöhen:

Zwei-Zauberstab-Kämpfer. Falls Klauth zwei Zauberstäbe trägt, kann einer mit einer Aktion je 1 Ladung beider Stäbe verbrauchen. Dadurch wirken die Effekte beider Stäbe gleichzeitig.

Spezielle Ausrüstung. Klauth trägt einen *Zauberstab der Feuerbälle*, einen *Zauberstab der Blitzschläge* und einen *Ring des Kältewiderstands*.

Angeborenes Zauberwirken. Klauths Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 22). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, ohne Komponenten zu benötigen:

Jeweils 1/Tag: *Einflüsterung*, *Gegenstand aufspüren*, *Körperlosigkeit*, *Regenbogenspiel*, *Verbannung*, *Weg finden*

Zauberwirken. Klauth ist ein Zauberwirker der 14. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 20; +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Einfache Illusion*, *Magierhand*, *Taschenspielererei*

1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren*, *Magie wahrnehmen*, *Sprachen verstehen*, *Rascher Rückzug*
2. Grad (3 Plätze): *Dunkelheit*, *Gedanken wahrnehmen*, *Melfs Säurepfeil*
3. Grad (3 Plätze): *Hast*, *Hellsehen*, *Unauffindbarkeit*
4. Grad (3 Plätze): *Eissturm*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Steinhaut*

5. Grad (2 Plätze): *Ausspähung*, *Bigbys Hand*, *Ausspähung*

6. Grad (1 Platz): *Auflösung*, *Massen-Einflüsterung*

7. Grad (1 Platz): *Arkane Spiegelung*

KORINN-ARCHIPEL

Hunderte felsige Inseln bilden zusammen dieses Archipel nördlich der größeren Mondschein-Inseln. Drachenschildkröten und seefahrende, menschliche Barbaren durchstreifen die Gewässer um diese Inseln, die Greifen, Harpyien, Wyvern, Drachen, Goblinoiden beheimaten. In alten Ruinen hausen böse Magier, Gargylen und andere verfluchte Kreaturen.

LANGE STRASSE

Die Lange Straße, eine der am meisten genutzten Handelsrouten des Nordens, beginnt an den Toren von Mirabar. Sie erstreckt sich Hunderte Kilometer nach Süden durch das Dessarintal. Nördlich von Waterdeep trifft sie auf die Hohe Straße. Viele Kleinstädte und Dörfer liegen entlang der Strecke und sind von der relativen Sicherheit, die die Lange Straßen Karawanen und anderen Reisenden beschert, abhängig. Unglücklicherweise für die Reisenden ist die Straße bei Weitem zu lang, um entlang der ganzen Strecke vollständig verteidigt zu werden. Daher sind Angriffe durch Banditen, Barbaren und Monster in manchen Bereichen allzu häufig.

LANGSATTEL

Dieses schlafrige, kleine Grenzdorf ist Mitglied des Rates der Grafen. Es überspannt die Lange Straße mit seinen Reihen von Heimen und Geschäften auf beiden Seiten der Handelsroute. Bemerkenswerte Einrichtungen sind unter anderem ein rustikales Gasthaus, das Goldene Hufeisen, und eine nette Festhalle, der Zockende Golem. Hier werden meist Kartenspiele und ein lokales Murremspiel, das als Streuschild bekannt ist, gespielt. In der Ferne können Reisende Pferde und Rinderherden auf weitläufigen Bauernhöfen sehen.

Monster und Räuber halten Langsattel manchmal für leichte Beute. Ihnen ist nicht klar, dass im Dorf eine Familie mächtiger, menschlicher Magier lebt, die Harpells. Ihr Haus, das Efeu-Anwesen, liegt westlich von Langsattel am Ende eines langen, gewundenen Pfades. Die Harpells waren an der Gründung des Dorfes beteiligt, distanzieren sich jedoch von dessen Führung und bevorzugen es, in Ruhe auf ihrem Anwesen zu leben. Magische Abwehrzauber, die in Langsattel und um das Efeu-Anwesen verteilt sind, warnen die Harpells vor Bedrohungen.

Wenn die Charaktere Langsattel durchqueren, fällt ihnen ein Steckbrief mit der Kohleskizze eines Zwerges mit dunklen Haaren und irrem Blick auf. Darunter steht in der Gemeinsprache „Lasst Recht geschehen! Der Marchion von Mirabar bietet 5.000 GM Belohnung für die Gefangennahme des Briganten Wovvil Spaltbart, von Luskan bis Mirabar als der Rüsselkäfer bekannt. Zuletzt gesichtet in der Nähe der Minen von Mirabar, wird er wegen Diebstahls und Mordes gesucht. Er ist bewaffnet und gefährlich. Für den Erhalt der Belohnung muss er an die Axt von Mirabar ausgeliefert werden.“ Charaktere, die in Langsattel Nachforschungen anstellen, finden keine Anhaltspunkte. Sie können den Briganten jedoch in Xantharls Feste im Norden antreffen, sollten sie diese besuchen (siehe Abschnitt „Xantharls Feste“).

LAUERWALD

Der südliche Grenzbereich des Lauerwaldes ist sicher genug, um Holzfäller, Fallensteller und Jäger aus Mirabar, Xantharls Feste und Langsattel anzulocken. Jedoch ist es nirgends wirklich sicher vor den Uthgardt, die hier jagen (hauptsächlich von den Schwarzen Raben und den Donnerbiest-Barbaren). Goblinoide, Wölfe und Schreckenswölfe streifen ebenso durch diese Wälder.

LAUTWASSER

Da Zelbross, Orklar und Llorch in Trümmern liegen, ist Lautwasser die letzte Festung der Zivilisation östlich von Secomber im Delimbiyrtal. Falls die Kleinstadt sich bedroht fühlt, zeigt sie es nicht. Lautwasser bietet erschöpften Karawanen, Flussschiffen, und natürlich Abenteurern einen willkommenen Ruheort. Es liegt auf beiden Seiten des Delimbiyflusses. Die beiden Hälften sind durch eine gewölbte Steinbrücke verbunden, die einst von Zwergen als Ehrerbietung für die Elfen erbaut wurde. Die uralten Schutzzauber, die diese Brücke vor dem Verfall bewahren, haben einen unbeabsichtigten Nebeneffekt: Forellen, die versuchen unter der Brücke hindurch zu schwimmen, werden stattdessen darüber katapultiert. Daher wird die Brücke von Einheimischen die Flug-Fisch-Brücke genannt. Leute, die die Brücke überqueren, werden gelegentlich von diesen Fischen getroffen, ohne verletzt zu werden. Immer, wenn ein Fisch einen Reisenden trifft und auf dem Boden herumplatscht, ist es Brauch, den Fisch wieder zurück in den Fluss zu werfen (was Glück bringen soll).

Lautwasser war einst die Heimat von Elfen, ist heute jedoch eine Stadt der Menschen. Die großartigen Gebäude aus Stein und Holz sind mit Ranken und blühenden Pflanzen überwuchert. Straßen krümmen und schlängeln sich. Riesige alte Bäume säumen die Flussbänke. Gärten und Lauben sind überall. Die Kleinstadt ersetzte ihren Schutzwall aus Erde bereits vor Jahren durch eine Steinmauer. Auf dem Fundament der Mauer, sowohl innen als außen, wachsen Blumen. Der Fluss ist an dieser Stelle ungewöhnlich breit, was der Kleinstadt genug Platz für einen bescheidenen Hafen bietet.

Die Halle des Hochfürsten ist ein Anwesen auf der Nordseite des Flusses. Der derzeitige Hochfürst ist Telbor Zazrek (N, männlicher damaranischer Mensch, **Magus**), ein Abenteurer im Ruhestand, der außerdem als eine gut bezahlte Marionette des Zhentarim fungiert. Er genießt die Macht, die ihm gegeben wurde. Durch Zazrek wahrt das Schwarze Netzwerk einen unsichtbaren Klammergriff um die Kleinstadt. Alle Waren, die nicht vom Zhentarim geliefert werden, unterliegen hohen Steuern. Die Lebenshaltungskosten in Lautwasser sind so hoch, dass die ansässigen Geschäfte exorbitante Preise verlangen müssen.

Ein weiteres Problem für Lautwasser stellen die Steinriesen der Graugipfelberge (siehe Kapitel 6, „Schlucht der Steinriesen“) dar. Diese haben damit begonnen, Llorch, Orklar und die Dörfchen des Grautals zu verwüsten. Flüchtlinge strömen nach Lautwasser. Diejenigen, die sich örtliche Gasthäuser nicht leisten können, werden wie Vieh in Warenhäuser am Flussrand getrieben. Als ob das nicht schlimm genug wäre, wurden Steinriesen dabei gesichtet, wie sie die Stadt aus der Ferne ausspähen. Zweifellos versuchen sie, die Stärke der Verteidigungsmaßnahmen einzuschätzen. Da das Schwarze Netzwerk seine Streitkräfte in Lautwasser gut versteckt hält, und die Stadtmiliz nur eine kleine Streitmacht darstellt, scheint Lautwasser ein einfaches Ziel abzugeben.

LEILON

Leilon war eine kleine Stadt in der Nähe der Hohen Straße, die die Fläche zwischen den Minen in den Bergen und den Schlickflächen an der Küste überspannte, von wo die Bewohner kleine Transportbarken zu wartenden Schiffen entsandten. Seit vielen Jahren steht die Stadt leer, aufgegeben, nachdem die schützende Magie um das Haus von Thalivar, dem Turm eines Magiers, angefangen hatte, verrückt zu spielen. Jeder, der den Turm ansieht, wurde durch die Schutzzauber gelähmt. Die wenigen Reisenden, die noch auf der Hohen Straße reisten und mutig den ausgedehnten Totensumpf durchquerten, mussten Leilon im Abstand von mehreren Kilometern passieren oder

bei Nacht reisen, um der mysteriösen Macht des Turms zu entgehen. Als Fürst Neverember entschied, die Hohe Straße erneut für Reisende zu öffnen, legte er den Fokus darauf, den Turm einzureißen. Es ist nun wieder sicher, Leilon zu durchqueren. Die Stadt ist wieder zu einer funktionierenden Gemeinde geworden. Die Einwohner fühlen sich Fürst Neverember zur Treue verpflichtet.

LLASTHAFEN

Diese Küstenstadt wurde zu verschiedenen Zeitpunkten in ihrer stürmischen Geschichte von Piraten geplündert, von bösen Kulturen verklaut, in Brand gesteckt, von Sahuagin überrannt und sogar von Dunkelelfen überfallen. Trotzdem hat sie jedem Sturm getrotzt. Bis vor Kurzem zeigten sich sogar Anzeichen für eine erneute Blüte. Sie ist der einzige Hafen zwischen Luskan und Neverwinter, der einzige Ort zwischen beiden Städten, an dem zwischen den hohen Klippen ein schmaler Spalt und ein sandiges Ufer liegen. Llasthafens Hafenbecken ist voller Schiffswracks, den Gräbern jener Seefahrer, die für den Ruhm der Stadt gekämpft und verloren haben.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Llasthafen ist ein weiteres Mal gefallen, diesmal durch marodierende Frostriesen. Ihr Großschiff ist an zwei kleineren Schiffswracks etwa 18 m vor dem Ufer stecken geblieben. Frostriesen haben die Stadt bereits einmal im letzten Monat angegriffen, dies ist daher der zweite Raubzug. Zwanzig **Frostriesen** sind in die nebelumhüllte Stadt eingedrungen und plündern ihre Vorräte, besonders Nahrungsmittel und Bier. Die Straßen sind übersät mit den zermalmt und gespaltenen Leichen der Bewohner, die sich zu Wehr gesetzt haben.

Der dichte Nebel macht es etwas leichter, gegen die Frostriesen zu kämpfen, denn er erlaubt es Charakteren, sie einzeln oder zu zweit auszuschalten. Eine Kreatur hat im Nebel eine Sichtweite von 18 m. Bereiche dahinter sind komplett verschleiert. Die Riesen haben zwei **Winterwölfe** auf dem Schiff als Wachen zurückgelassen (siehe Kasten „Svardborg: Allgemeine Merkmale“ in Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“). Die Wölfe greifen jeden Charakter an, der das Schiff betritt. Falls ein Wolf stirbt, verwendet der andere seine nächste Aktion dazu, die Frostriesen durch ein Heulen zu warnen. Falls in der Stadt noch Frostriesen übrig sind, kehren sie zügig zum Schiff zurück. Die Hälfte von ihnen erreicht das Schiff nach 5 Runden, der Rest nach 10.

SCHÄTZE

Charaktere, die die Winterwölfe besiegen und das Großschiff durchsuchen, finden sechs Kisten mit geraubter Nahrung, fünfzehn leere Bierfässer, eine Holztruhe ohne Deckel mit 3.000 SM, einen Schlitten voller Tierfelle (Gesamtwert: 300 GM) und zwanzig Riesenbeutel, jeder mit 1W6 x 100 GM und einem gewöhnlichen Gegenstand. Du kannst entweder 20 Gegenstände von der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung auswählen oder sie durch Würfeln ermitteln. Der dickste Sack enthält außerdem einen magischen Gegenstand, der auf der Tabelle für Magische Gegenstände F in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* bestimmt wird.

LLORKH

Menschliche und zwergische Bergarbeiter gründeten die Bergbaustadt Llorch am Ostufer des Flusses Graustrom. Als die Zhent damit begannen, Handel entlang der Schwarzen Straße durch Anauroch zu betreiben, übernahmen sie Llorch und verwandelten es in einen Stützpunkt im Norden. Das Zhentarim beanspruchte außerdem die Gold- und Silberminen in den nahegelegenen Hügeln und plünderte ihren Reichtum.

Zeitgleich wehrte es erfolgreich die Milizen des Grautals ab, die versuchten, die Stadt zurückzuerobern.

Nachdem die Minen ausgebeutet waren, zogen die Zhents mit Sack und Pack ab. Die Stadt hinterließen sie in Ruinen. Lorkh wurde danach für einige Zeit zur Festung eines Banditenherrschafters, bis dieser beseitigt wurde. Die jüngsten Versuche, Lorkh wiederaufzubauen, hatten gerade erst begonnen, als die Steinriesen der Totsteinkluft angriffen. Die Bewohner wurden vertrieben, und die Riesen haben damit begonnen, die Stadt Stein um Stein abzureißen, um sie von der Oberfläche zu tilgen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Sechs **Steinriesen** durchkämmen die Ruinen von Lorkh. Sie trennen Felsen, Grabsteine, Tonziegel und sonstige steinerne Dinge von geschwärzten Holzbalken, zerschmetterten Möbeln, Holz- und Eisenwerkzeugen, sowie anderen Hinterlassenschaften. Stein und Ton schleudern sie in den Fluss. Den Rest vergraben sie. Die Riesen schleudern Felsen und Grabsteine auf alle „kleinen Wesen“, die sie erblicken. Die Riesen sind derart verstreut, dass die Charaktere sich ihnen in drei Gruppen zu je zwei Steinriesen stellen können. Die Abenteurer können ebenso Abstand wahren und die Riesen in Ruhe lassen.

SCHÄTZE

Jeder Steinriese trägt einen Beutel mit 1W6 x 100 GM in verschiedenen Münzen, 1W6 100 GM Edelsteine und einen gewöhnlichen Gegenstand, den du mithilfe der Tabelle für Gegenstände in den Taschen eines Riesen in der Einleitung bestimmst.

LUSKAN

Der Beinamen Luskans, Stadt der Segel, ruft in vielen romantische Bilder einer herausragenden Hafenmetropole hervor, in der majestätische Handelsgaleonen mit blütenweißen Segeln anknern voll eleganter Haudegen, die ihren Feinden, spöttisch salutierend, verspielt zuzwinkern.

In Wahrheit ist Luskan ganz anders. Es ist ein schmutziger Ort mit dreckigen Straßen, niedrigen Gebäuden, baufälligen Docks, knarrenden, alten Langschiffen und derben Piraten, die sich nur halbherzig als seefahrende Händler ausgeben. Über dem Nebel und Gestank, der die Stadt im ewigen Klammergriff hält, erhebt sich der Arkane Hausturm. In ihm leben die gierigen, machthungrigen Magier, die sich selbst die Arkane Bruderschaft nennen. Ihr unheimlicher Turm verzweigt sich am oberen Ende in eine Vielzahl dünner Spitzen. Aus großer Entfernung könnte der Hausturm für einen gigantischen, laublosen Baum gehalten werden. Für die, die ihn bedauernswürdigerweise aus der Nähe zu sehen bekommen, sieht er eher wie eine Krallenhand aus, die aus dem Boden hervorbricht. Jeder ihrer „Finger“ sieht aus wie ein Turm, von dem Fenster auf die Stadt herabstarren.

Fünf Großhauptmänner beherrschen die Stadt. Jeder von ihnen ist ein verherrlichter Piratenfürst, der eine eigene Flotte von Langschiffen kontrolliert. Die fünf Flotten dienen verschiedenen Zwecken: sie verteidigen Luskan gegen seefahrende Barbaren und andere Feinde, sie führen legalen Seehandel entlang der Schwertküste und sie überfallen die Inselkönigreiche im Westen (sowie gelegentlich Siedlungen an der Schwertküste). Die Großhauptmänner haben keinen Einfluss auf die Aktionen der Arkanen Bruderschaft und im Kehrschluss scheinen die Magier Luskan keine Treue entgegen zu bringen.

Luskans best gehütetes Geheimnis ist, dass die Großhauptmänner unter dem Einfluss von Jarlaxle Baenre steht. Er ist das Oberhaupt einer geheimen Bruderschaft aus Dunkel elfen-Söldnern und Schurken, Bregan D'aerthe genannt. Jarlaxle ist ein meisterhafter Intrigant (und Meister der Verkleidung), der Luskan in den Rat der Grafen eingliedern

will. Jedoch ist der Ruf der Stadt der Segel derart schlecht und die Stadt strategisch und wirtschaftlich so wenig wert, dass die anderen Mitglieder des Bündnisses sie ablehnen. Davon lässt sich Jarlaxle trotzdem nicht abbringen, besonders, da das Bündnis gerade zwei Mitglieder verloren hat: Immerlund und Sundabar.

Charaktere, die sich Luskan zum ersten Mal nähern, sehen dicke, schwarze Rauchwolken vom Hafen aufsteigen. Der Qualm stammt von einem Großschiff der Frostriesen (siehe Kasten „Svardborg: Allgemeine Merkmale“ in Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“), das kurz zuvor in den Hafen geprescht war. Dabei rammte und versenkte es mehrere Langschiffe, bevor eine Gruppe Magier aus dem Arkanen Hausturm trat und das Schiff mit einer Salve *Feuerbälle* in Brand steckte. Die Magier sind danach wieder in ihren unheimlichen Turm zurückgekehrt. Die Großhauptmänner warten darauf, dass das Schiff aufhört zu brennen, um an Bord zu gehen und es zu durchsuchen. (In Anbetracht der Größe des Schiffes könnte das noch eine Weile dauern.) Mehrere verbrannte Frostriesenleichen schwimmen, mit dem Gesicht nach unten, im kalten Wasser rund um das Schiffswrack. Auch an Deck liegen tote Riesen verstreut.

Eine Karte Luskans findest du, zusammen mit weiteren Informationen, im Band *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer*.

MAHLSTROM

Die Töchter des Königs Hekaton residieren in dieser Unterwasserfestung, die zwischen Riffen und mit Seepocken übersäten Schiffswracks in den Tiefen der Unbefahrenen See liegt. Siehe Kapitel 10 „Feste der Sturmriesen“ für weitere Informationen über diesen Ort.

MINEN VON MIRABAR

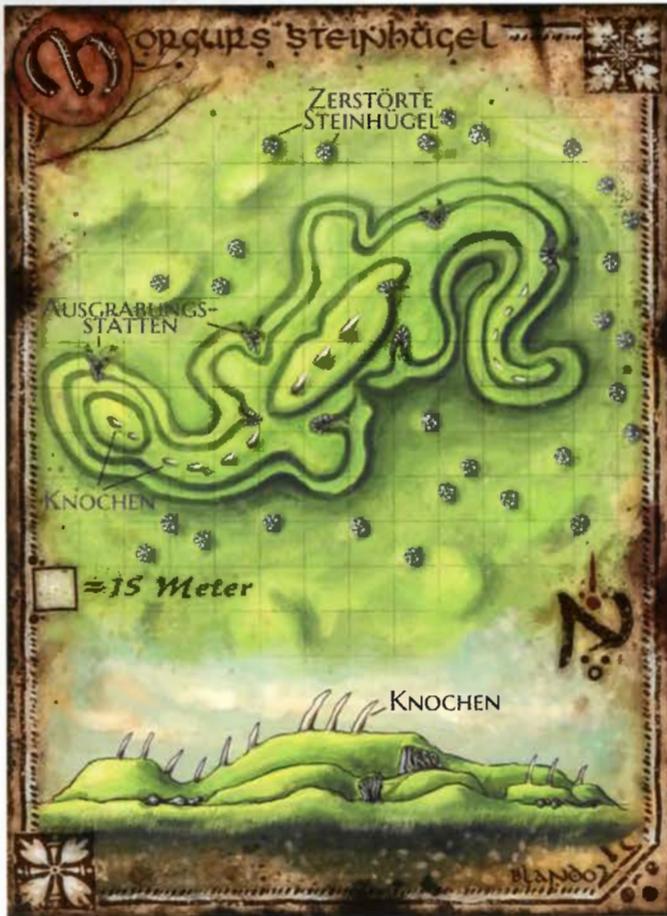
Das raue Land rund um Mirabar ist voller Mineneingänge, Steinbrüche sowie Haufen aus Schlacke und Geröll. Die Minen Mirabars liefern große Mengen der meisten bekannten Metalle und Edelsteine. Bedeutende Minen sind stark befestigt. Alle Bergarbeiter, die eintreten (sowohl Menschen als auch Zwerge), werden vor und nach ihrer Schicht durchsucht, um die Sicherheit zu gewährleisten. Es ist ein Umstand, den die Bergarbeiter auf sich nehmen, denn im Gegensatz zu anderen Orten im Norden zahlt Mirabar sehr gut und kümmert sich um seine Arbeiter.

MIRABAR

Mirabar ist die bei Weitem reichste Stadt des Nordens. Sie liegt wie eine uneinnehmbare Festung auf einem Hügel auf der Nordseite des Mirarflusses. Von allen Seiten wird sie von Stadtmauern umgeben, die an der Basis so breit sind wie ganze Häuserblöcke in Waterdeep. Verteidiger können von der Oberkante der Mauer aus Angreifer mit Pfeilen spicken. Im Winter können sie mit heißem Wasser das Eis, das sich auf der Mauer sammelt, anschnelzen und auf Feinde herabfallen lassen. Es mangelt nie an Stein und Waffen. Selbst der Hafen ist mit Mauern und Wehren befestigt.

Besucher Mirabars wundern sich häufig über den kleinen Bevölkerungsanteil an Zwergen, da Menschen die hauptsächlichen Bewohner der Oberfläche sind. Unter der Oberfläche hingegen liegt eine zweite Stadt, die von Zwergen dominiert wird. Unterirdisch ist Mirabar eine Stadt mit hell erleuchteten Wohnhöhlen, glühend heißen Schmieden, Tag und Nacht betriebenen Gießereien und Tunneln, die mit den Minen verbunden sind.

Mirabars Marchion, Selin Ramur (RN, männlicher damaranischer Mensch, **Adliger**), trifft sich mit anderen Mitgliedern des Rats der Grafen, um sicherzustellen, dass



KARTE 3.8: MORGURS HÜGEL

Mirabars Interessen nicht ignoriert werden. Während der Marchion die Außenpolitik betreibt, liegt die wahre Macht innerhalb der Stadt beim Rat der Funkelnden Steine. Diese Gruppe aus Zwergenältesten reguliert die Sicherheit in der Stadt und entscheidet, wo mit den Erträgen aus Mirabars Minen gehandelt wird. Die Verteidigung der Stadt unterliegt der Axt von Mirabar, einer gut gerüsteten Garnison. Alle Mitglieder der Axt von Mirabar sind Schildzwerges. Ein typisches Mitglied ist ein **Veteran** mit den folgenden Anpassungen:

- Ein Mitglied der Axt von Mirabar hat RK 18 (Plattenrüstung), 67 (9W8 + 27) Trefferpunkte und eine Bewegungsrate von 7,50 m.
- Er oder sie hat einen Konstitutionswert von 16 (+3) und Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m.
- Er oder sie spricht Gemeinsprache und Zwergisch.
- Er oder sie ist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und hat Resistenz gegen Giftschaden.
- Er oder sie führt eine Streitaxt statt eines Langschwerts und ein Beil statt eines Kurzschwerts.

MITHRALHALLE

Die angestammte Heimat der Schildzwerges des Heldenhammerklans ist ein nahezu uneinnehmbares Gewölbe unter den Frosthügeln. Massive Granittüren versiegeln den Eingang, und ein Trupp kampfgestählter Verteidiger wartet dahinter. Trotz ihres beinahe mystischen Rufs ist Mithralhalle eher eine Festung als eine Stadt. Tunnel, die verborgen tief in den Minen liegen, führen zu anderen Zwergenfestungen.

Bruenor Heldenhammer gab den Titel des Königs von Mithralhalle zum dritten und letzten Mal auf, als er loszog, um die Zwergenstadt Gauntlgrym zurückzuerobern. Seine

handverlesene Nachfolgerin, Dagnebbet Wegbart, herrscht nun als Königin über Mithralhalle. Die wagemutige und starke Herrscherin unterstützt Mithralhalles Mitgliedschaft im Rat der Grafen.

MONDWALD

Siehe Abschnitt „Glimmerwald“.

MORGURS HÜGEL

Der Geisthügel des verlorenen Donnerbiest-Stammes (siehe Abschnitt „Uthgard-Barbaren“ in diesem Kapitel), Morgurs Hügel, befindet sich zwischen den Steinklippen. Er wurde nach Uthgars Bruder benannt. Der Grabhügel (siehe Karte 3.7) hat etwa die Form eines langhalsigen, flügellosen Drachens, was in der Vorstellung der Uthgardt dem Donnerbiest entspricht. Ein Kamm aus Drachenknochen ragt an Kopf, Nacken, Rücken und Schwanz aus dem Boden. Gigantische Steinhügel umringen den Grabhügel in einem Radius von bis zu 400 m. Unter ihnen liegen die Knochen verehrter Donnerbiest-Stammeskrieger.

Der Stamm des Donnerbiestes hat seinen Geisthügel seit Jahren nicht mehr besucht, was den Weg für Grabräuber ebnete. Mehrere Ausgrabungsstellen, die von früheren Expeditionen zurückgelassen wurden, zeugen von der Bekanntheit des Hügels unter Schatzsuchern.

SCHÄTZE

Abergläubische Mitglieder des Stammes des Donnerbiestes haben viele magische Gegenstände in ihrem Geisthügel vergraben, sodass die Toten darüber wachen können. Grabräuber haben beinahe alle diese Gegenstände ausgegraben. Nur wenige ist für Abenteurer übriggeblieben. Falls die Abenteurer ihre eigene archäologische Ausgrabung beginnen, könnten sie mit Geduld fündig werden. Sie können entweder an einer alten Ausgrabungsstätte tiefer graben oder ein neues Loch ausheben.

Ein Gruppenmitglied, das 8 Stunden mit Graben unter Morgurs Hügel verbringt, kann einen Intelligenzwurf (Nachforschen) gegen SG 20 ablegen. Würfel für jeden erfolgreichen Wurf auf der Tabelle für Magische Gegenstände B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um den Fund zu bestimmen. Nur zwei Schätze können so gefunden werden. Das nächste Gruppenmitglied mit erfolgreichem Wurf findet einen Zahn in Riesengröße (siehe „Uraltes Relikt“). Sobald die Gruppe das Relikt gefunden hat, fördern weitere Ausgrabungen nichts mehr von Wert oder Bedeutung zutage.

URALTES RELIKT

Der Charakter gräbt einen goldplattierten Zahn eines Feuerriesen aus. Es handelt sich um ein uraltes Relikt der Riesen. Der Zahn ist nicht-magisch und klein genug, um in die Hand eines Menschen zu passen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Wenn der Zahn aus seinem Loch gehoben wird, erbebt der Boden und vier belebte Donnerbiest-Skelette brechen aus dem Hügel hervor. Sie kämpfen, bis sie vertrieben oder zerstört wurden. Sie fokussieren ihre Angriffe auf denjenigen, der den Zahn des Feuerriesen hat. Jedes von ihnen hat die Werte eines **Ankylosaurus**, mit folgenden Anpassungen:

- Ein Donnerbiestskelett kann mit einem Biss an Stelle seines Schwanzes angreifen. Sein Biss hat +7 zum Treffen, eine Reichweite von 1,50 m und verursacht 18 (4W6 + 4) Stichschaden. Im Gegensatz zum Schwanzangriff kann der Biss-Angriff sein Ziel nicht in den Zustand liegend versetzen.
- Es hat eine Schädensempfindlichkeit für Wuchtschaden.
- Es ist untot und immun gegen Giftschaden, den Zustand vergiftet und Erschöpfung.
- Es hat Dunkelsicht auf 18 m.

MORNBYRNS SCHILD

Mornbryns Schild, ein Dorf an der Westgrenze des Immermoors, trägt seinen Namen aufgrund des steinigen, hufeisenförmigen Felsenkamms, der eine natürliche Schutzmauer entlang der West- und Südseite der Siedlung bildet. Er schützt das Dorf vor Überschwemmungen, wenn der Surbrinfluss im Frühjahr anschwillt. Am nordöstlichen Ende von Mornbryns Schild befindet sich eine kleine Steinfestung mit feuerschleudernden Katapulten, die auf das Immermoor zielen. Mornbryn war ein vor einigen Jahrhunderten im Norden äußerst berühmter Waldläufer. Der Legende zufolge liegt sein schatzgefülltes Grab irgendwo in der Nähe versteckt.

Die Dorfbewohner sind daran gewöhnt, sich den Bedrohungen des Immermoors zu stellen, doch keine ist so gefährlich wie die Feuerriesen. Vor drei Wochen walzte ein Quartett der Feuerriesen durch das Dorf, stieg über den Felsenkamm im Westen, watete durch den Fluss und verschwand in den Surbrinhügeln, ohne auch nur einen Seitenblick auf ihre Umgebung zu werfen. Die Dorfbewohner blieben unberührt und der Sachschaden hielt sich in Grenzen. Den Bewohnern war klar, dass die Riesen kein Interesse an ihrem Dorf hatten. Es war einfach nur im Weg.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Nachdem sie in Yartar vom „Angriff“ der Feuerriesen auf Mornbryns Schild gehört hatten, haben Zhentarim-Agenten Söldner in das Dorf geschickt, um Schutz anzubieten. Die Söldner ritten auf **Schlachtrössern** ein und gaben sich wie heldenhafte Ritter. Die Dorfbewohner hießen die Söldner zunächst willkommen. Nach kurzer Zeit stellten sie sich jedoch als größeren Ärger denn als Nutzen heraus. Sie scheinen eher daran interessiert zu sein, das verlorene Grab von Mornbryn zu finden, als das Dorf zu verteidigen. Der Anführer der Söldner, Oboth Dornstahl (NB, männlicher damaranischer Mensch, **Veteran** mit 90 Trefferpunkten), hat den Troll in Flammen, das örtliche Gasthaus, in sein persönliches Hauptquartier verwandelt. Bei ihm sind zwölf Söldner (NB, männliche und weibliche **Veteranen** verschiedener Rassen und Ethnien), von denen sechs im Inneren bei ihm und sechs außen postiert sind. Während des Tages sammeln zwölf weitere Söldner Dorfbewohner ein und bringen sie zur Befragung in das Gasthaus. Oboth macht sich dabei Notizen in ein großes, in schwarzes Leder gebundenes Buch mit dem Symbol des Zhentarim auf dem Einband. Oboth nimmt an, dass jemand im Ort weiß, wo das Grab verborgen ist oder zumindest entsprechende Sagen kennt.

Kurz nachdem die Charaktere ankommen, wird Oboth von seinen Söldnern alarmiert. Dieser besteht darauf, mit den Neuankömmlingen zu sprechen. Falls Oboth denkt, dass die Charaktere sich als Störenfriede entpuppen werden, verlangt er von ihnen, sich anderweitig Unterschlupf zu suchen. Fordern sie ihn heraus, bietet er ihnen eine ruhige Unterbringung auf dem örtlichen Friedhof an, wenn sie seinen Anordnungen nicht Folge leisten. Oboth schüchtert gerne andere ein, wird aber selbst nicht gerne eingeschüchtert. Er hat nur wenig Respekt für Abenteurer übrig, toleriert sie aber, falls ein oder mehrere unter ihnen Mitglieder oder Verbündete des Schwarzen Netzwerkes sein sollten.

SCHÄTZE

Jeder Söldner trägt 2W10 GM in einem Beutel. Oboth trägt außerdem einen Siegelring aus Elektrum (Wert: 50GM) mit dem Symbol des Zhentarim: einer schwarzen, geflügelten Schlange.

NACHTSTEIN

Diese befestigte Siedlung liegt südlich des Ardeep-Waldes zwischen Waterdeep und Dolchfurt. Siehe Kapitel 1, „Ein großer Aufruhr“ für weitere Informationen bezüglich Nachtsteins.

NEBELWALD

Dieser immergrüne Wald trägt seinen Namen wegen des Nebels, der vom Hochmoor herunterweht und ihn verhüllt. Selbst an guten Tagen ist es schwierig, den richtigen Weg zu finden. Der Wald wird von patrouillierenden Waldelfen vor Wilderern geschützt. Besucher, die die Einwohner des Nebelwaldes in Ruhe lassen und nur kleine Lagerfeuer aus herabgefallenen Ästen bauen, werden in der Regel nicht gestört.

NESMÉ

Trotz heroischer Anstrengungen bei der Verteidigung der Stadt fiel Nesmé während des Kriegs der Silbermarschen durch eine Horde Orks und den uralten weißen Drachen Arauthator. Anschließend wurde sie von Dunklelfen erobert, bis auch diese gezwungen waren, die Stadt wieder aufzugeben. Heute liegt Nesmé in Trümmern. Monster des Immermoors vereiteln alle Versuche, die Stadt wiederaufzubauen.

Die Stadt stand auf der Ostseite des Surbrinflusses und war von einer kreisrunden Mauer, bewehrt mit Ballisten und Katapulten, geschützt. Durch eine befestigte Brücke war sie mit einer eindrucksvollen Burg auf der Westseite des Flusses verbunden. Diese westliche Festung umschloss die Docks, Koppeln und Viehställe. Zusätzlich stellte sie einen Rückzugsort für Dorfbewohner und Miliz dar, sollte die Stadtmauer durchbrochen werden. Obwohl die Miliz sich gegen die Orks erfolgreich zur Wehr setzte, konnte die Stadt den Angriffen des Drachen nicht widerstehen. Die Burg am Westufer ist teilweise eingestürzt, die Brücke wurde zerstört und die Verteidigungsmaßnahmen der Stadt wurden eingerissen. Im Inneren der Stadtmauer liegen Schutthaufen, einst waren sie Geschäfte, Tavernen, Gasthäuser und Festhallen. Schädel, Knochen, rostige Rüstungen und zerbrochene Waffen sind alles, was von jenen verbleibt, die durch orkische Äxte und den eisigen Drachenodem umkamen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Acht Zhentarim-**Schläger** (RB, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien) auf **Reitpferden** bewachen den Surbrinpfad. Sie fangen Charaktere ab, die nach Norden Richtung Nesmé laufen oder reiten. Sie drohen, die Schläger würden die Charaktere töten, sollten diese nicht sofort umkehren. Falls die Charaktere diese Wachen besiegen oder umgehen, finden sie in Nesmé Vertreter des Zhentarim vor, die auf die Ankunft einer Feuerriesin warten, die für Herzog Zalto (siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“) spricht. Die Charaktere können dieses Treffen belauschen, indem sie sich hinter Schutt verstecken. Sie müssen einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 10 ablegen, um unbemerkt zu bleiben.

Die Streitkraft des Zhentarim besteht aus einem Verhandlungsführer namens Fylo Nelgorn (RB, männlicher damaranischer **Priester** des Tyrannos, begleitet von einer **Fliegenden Schlange**, die um seinen linken Arm gewunden ist) und zwanzig Zhentarim-**Schlägern** (RB, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien). Die **Reitpferde** der Zhent sind in den Ruinen auf der anderen Seite der Stadt angebunden. Die **Feuerriesin**, Gundahella, und ihre Eskorte von zwanzig **Hobgoblins** nähern sich aus dem Norden und betreten den Treffpunkt durch eine Schneise in der Außenmauer. Die Verhandlungen dauern nur einige Minuten.

Fylo schwört, dass Zhentarim die Feuerriesen unterstützt, indem es den Rat der Grafen und andere Gruppen

davon abhält, die Suche der Feuerriesen nach Fragmenten des Vonindod zu stören. Dafür verlangt er, dass der Adamant-Koloss nicht dazu verwendet werden darf, Siedlungen und alles, was dazu gehört, anzugreifen, ohne vorher die Erlaubnis des Schwarzen Netzwerkes zu erbitten. Fylo erwähnt den Mondscheinturm in Immerlund als ein beispielhaftes Ziel für einen möglichen Angriff.

Gundahella willigt ein und verkündet Fylo, dass Herzog Zalto einen Zhentarim-Gefangenen, der zurzeit in Eisenschlacke festgehalten wird, als Zeichen des guten Willens freilassen wird. Sie kennt den Namen des Zhent nicht und weiß nur, dass es sich um einen Zwerg handelt.

Falls die Charaktere nichts tun als zu observieren, endet das Treffen damit, das Gundahella und ihre Eskorte den Treffpunkt auf dem gleichen Weg wieder verlassen. Fylo schickt seine fliegende Schlange mit einer Schriftrolle an seine Vorgesetzten in Yartar, um sie vom erfolgreichen Abschluss der Verhandlungen zu informieren. Er schlägt mit seinen Schlägern in den Ruinen ein Lager auf und wartet auf die Rückkehr der fliegenden Schlange mit neuen Befehlen.

Falls die Charaktere die Verhandlungen stören, werden sie von beiden bösen Streitkräften angegriffen. Unabhängig davon, wie es ausgeht, ist Gundahella erzürnt, dass das Zhentarim den Treffpunkt nicht absichern konnte. Sie beendet die Verhandlungen, ohne dass es zum Abschluss kam.

NETHERBERGE

Die dunklen, unheilvollen Spitzen der Netherberge sind Ursprung vieler Legenden über die verlorene Magie der Netheril. Sie sind außerdem eine Quelle für Granit und andere wertvolle Bodenschätze. Die Berge sind jedoch voller Ork-Stämme, sogar einige blaue Drachen nennen die östlichen Gipfel ihre Heimat. Die Drachen wurden von Iymrith und ihrer Brut aus der nördlichen Wüste von Anauroch vertrieben (siehe Abschnitt Anauroch).

NEUFURT

Neufurt besteht hauptsächlich aus einem Wachturm auf einem Erdhügel, der von einem Palisadenzaun geschützt wird. Er steht an der Südseite der Gabelstraße, östlich von Sundabar in den Ausläufern der Rauvinberge. Ein paar dutzend Fachwerkhäuser stehen außerhalb des Palisadenzauns. Daneben steht auch ein Gasthaus, Des Helden Lohn genannt, welches von einem freundlichen, gesprächigen, jungen Halbelf namens Delf Dereldar (RG, männlicher Halbelf, **Gemeiner**) geführt wird. Delf verbringt seine Zeit damit, gedankenverloren auf ein Schachbrett auf dem Tresen zu starren. Er spielt regelmäßig mit dem Schutzmann des Dorfes, Jorok Narm (N, männlicher Halbork, **Veteran**), der nach der Arbeit auf ein bis zwei Krüge vorbeikommt, bevor er sich für den Abend zurückzieht.

Zwei Zhentarim im Ruhestand gründeten Neufurt. Sie sind schon lange verstorben. Über die Jahre hat sich die Siedlung weniger zu einem Zhentarim-Außenposten als zu einer Zwischenstation für jeden entwickelt, der einen sicheren Platz für die Nacht benötigt. Schutzmann Narm und seine Miliz aus zwanzig **Wachen** (N, männliche und weibliche Menschen verschiedener Ethnien) wahren den Frieden.

NEVERWINTER

Neverwinter, einst bekannt als das Juwel des Nordens, wurde beim Ausbruch des nahegelegenen Berg Hotenow vor fünfzig Jahren (siehe Abschnitt „Neverwinterwald“) schwer beschädigt. Nun arbeitet die Stadt der Geschickten Hände wie besessen daran, sich wiederaufzubauen. Die Wiederherstellung Neverwinter ist jedoch bei Weitem nicht abgeschlossen. Einige Teile der Außenmauer liegen noch immer in Trümmern und mehrere Stadtteile stehen leer. Der enorme

Abgrund, der sich in der Stadt auftat und mit dem Underdark verbunden war, wurde unter hohen Kosten magisch versiegelt. Dieser Erfolg verspricht Neverwinter eine bessere Zukunft.

Dagult Neverember ist der Fürstprotektor von Neverwinter. Er herrscht in Abwesenheit des wahren Erben von Neverwinters Krone. Zurzeit gibt es keine bekannten, legitimen Erben und viele halten die königliche Blutlinie für ausgestorben. Fürst Neverember geht jedoch kein Risiko ein. Heimlich zahlt er jene aus (oder lässt sie verschwinden), die behaupten, der Blutlinie der Alagondar anzugehören.

Neverember war vormals zeitgleich der Offene Fürst von Waterdeep und unterhielt Wohnungen und Ämter in beiden Städten. Als Konsequenz mehrerer politischer Skandale wurde Neverember aus dem Amt des Offenen Lords gedrängt und sah sich gezwungen, aus Waterdeep zu fliehen. Nun lebt er ganzjährig in Neverwinter und strebt danach, dass Neverwinters Reichtum und Erfolg den von Waterdeep übertrifft. Neverember, der in Waterdeep von speichelleckenden Adligen und Gildenmeistern zuerst umgarnt, dann betrogen wurde, will eine Wiederholung der Ereignisse in Neverwinter vermeiden. Daher hat er den Reichen hohe Steuern auferlegt, wodurch diese keinen politischen Einfluss in der Stadt aufbauen können. Zusätzlich wurden harte Gesetze erlassen, die die Gründung von Gilden verhindern sollen.

Neverwinter ist ein Mitglied des Rats der Grafen. Neverember unterstützt die Bemühungen der Organisation, die Zivilisation im Norden zu verbreiten. Zu diesem Zweck heuert er Abenteurer an, die ihm dabei helfen sollen, die Stadt und ihre Interessen zu schützen. Trotzdem liegt sein Hauptaugenmerk auf dem Wiederaufbau von Neverwinter und dessen Wirtschaft, während er die Zügel der Macht so fest wie möglich in seiner Hand hält.

Der Orden des Panzerhandschuhs ist eine starke Kraft in Neverwinter. Die meisten ansässigen Mitglieder sind Kleriker und Ritter des Helm, Torm oder Tyr sowie Akolythen und Knappen.

Eine Karte von Neverwinter und weitere Informationen über die Stadt findest du in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer*.

NEVERWINTERWALD

Der Wald östlich von Neverwinter scheint von Magie erfüllt zu sein. Zumindest wirkt es, als umgäbe ihn eine geheimnisvolle Aura. Unzählige Ruinen und ein paar marode Burgen sind im Neverwinterwald zu finden. Der immer warme Neverwinterfluss, der aus diesem Wald herausfließt, entspringt tief unter dem Berg Hotenow, einem aktiven Vulkan im nördlichen Bereich des Waldes. Der Vulkan brach vor etwa fünfzig Jahren aus. Lava strömte den Berg herab und brannte eine breite Schneise durch den Neverwinterwald. Alles, was von der Lava berührt wurde, verging in den Flammen. Neue Bäume wachsen nun dort, wo vormals uralte Gewächse standen. Trotzdem sind die Auswirkungen dieser Katastrophe noch immer klar erkennbar.

NOANARS FESTE

Dieses Dorf am Ende des Hohen Waldes wuchs um eine berühmte Jagdhütte herum, die vor über zweihundert Jahren erbaut wurde. In seiner Blütezeit richtete Noanars Feste Jagdveranstaltungen aus, die reiche Adlige und Händler aus dem ganzen Norden anlockten. Manch einer, der nach Noanars Feste reiste, kehrte nie mehr zurück. Daraus erwuchsen Gerüchte, dass die Jagdfürsten von Noanars Feste mutwillige Gemetzelt veranstalteten, um ihre Gäste zu unterhalten. Manchen Gästen soll sogar erlaubt worden sein, sich gegenseitig zu jagen. Der Ort wurde infolge der Gerüchte gemieden, wodurch für das Dorf harte Zeiten anbrachen. Jeder Charakter, der in der

Fertigkeit Geschichte geübt ist, kann sich mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 15 an diese finsternen Geschichten erinnern. Ein erfolgreicher Wurf enthüllt außerdem, dass die Jagdfürsten Menschen waren.

Tatsächlich sind die Gerüchte wahr. Die Jagdfürsten spielten allerlei scheußliche Spiele auf Kosten ihrer reichen Arbeitgeber. Vor eineinhalb Jahrhunderten, um ihrem unausweichlichen Tod zu entkommen, schlossen die Jagdfürsten einen Pakt mit Orkus, der sie in fünf **Gruftschrecken** verwandelte. Nekromanten im Dienste des Dämonenfürsten halfen den Jagdfürsten, indem sie die unbelebten Knochen ihrer längst verstorbenen Pferde in Form von fünf **Schlachtross-Skeletten** wiederbelebten. Jede Nacht nach Sonnenuntergang patrouillieren die Jagdfürsten auf ihren Skelettpferden das Land um Noanars Feste, stets auf der Suche nach Beute, die eine Jagd wert ist. Sie kehren immer vor Sonnenaufgang des nächsten Morgens zurück in ihre Festung. Die Dorfbewohner haben nichts vor ihnen zu befürchten, da die Jagdfürsten diese als ihre Untergebenen betrachten. Den Anwohnern sind die Ausflüge der Jagdfürsten wohl bekannt, doch liegt Noanars Feste so isoliert, dass kaum ein anderer davon weiß. Ein paar wenige Dorfbewohner sind aus Noanars Feste weggezogen. Die meisten fürchten sich jedoch zu sehr, da sie dem (falschen) Gerücht glauben, die Jagdfürsten würden diejenigen jagen und töten, die versuchen zu fliehen. Heutzutage reisen Bewohner von Noanars Feste nur selten weit weg von ihrem Zuhause. Sie sprechen nicht von den Jagdfürsten und warnen auch Reisende nicht vor ihnen. Aus Angst vor dem Zorn der Jagdfürsten bleiben sie unter sich und sagen wenig bis gar nichts über ihre untoten Herren.

Die einst berühmte Jagdhütte des Dorfes, das Gasthaus Zum Weißen Hirsch, steht zwischen niedrigen Steinhütten und Ställen. Das klapprige Gebäude ist im Inneren in gutem Zustand und verbreitet ein bisschen Würde in seiner rustikalen Umgebung. Der Gastwirt ist ein zukommender, kleiner Mann namens Avgar Filroy (N, männlicher chondathanischer Mensch, **Gemeiner**), dem dauerhafte Unsichtbare Diener beim Putzen helfen.

Er ist ein wenig wahnsinnig und spricht von den Jagdfürsten, als ob sie noch lebten, obwohl er Beweise für das Gegenteil gesehen hat. Er sagt, dass die Jagdfürsten sich zur Ruhe gesetzt haben und nicht gestört werden wollen. Außerdem warnt er Gäste davor, nachts das Haus zu verlassen, da das Land um Noanars Feste von den Geistern toter Jäger heimgesucht werde.

Charaktere, die eine Audienz bei den Jagdfürsten erbitten wollen, müssen zunächst mit Amrath Mulnobar (NB, männlicher Schildzwerg, **Veteran**), dem Kastellan ihrer Feste sprechen. Amrath hat den Jagdfürsten mehr als zweihundert Jahre lang gedient, sogar, als sie noch lebten. Nun ist er ein graubärtiger Griesgram, der wie ein schlechter Geruch in den dunklen Hallen der Feste herumhängt. Die Festung hatte einst eine kleine Garnison. Amrath ist als Letzter übrig.

Die Festung steht zwischen alten Kiefern auf einem Hügel, der das verschlafene Dorf überblickt. Das Gebäude hat drei Stockwerke, Türme an den Ecken und Zinnen am Dach. Das Dach eines der Türme ist eingestürzt. Durch das klaffende Loch können Vögel und andere Kreaturen eindringen. Alle Fenster sind zugemauert und das schwere Eichentor im Erdgeschoss wurde von innen mit einem Balken verschlossen. Um die Türen aufzudrücken, muss ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 27 abgelegt werden. Falls die Charaktere an diesem Tor klopfen, kommt Amrath etwa eine Minute später, öffnet einen eisernen Sichtschlitz auf Zwergenhöhe und fragt, was sie wollen. Der Zwerg öffnet die Tür nur dann, wenn die Charaktere neue Sättel für die Rösser seiner Herren bringen (siehe Abschnitt „Narth Tezrins Aufgabe in Kapitel 2“). Amrath erlaubt den Charakteren, die Sättel in der Eingangshalle

abzulegen und versucht dann, sie schnell wieder rauszuseuchen.

Die Jagdfürsten lauern in einem Bankettsaal im Erdgeschoss, zusammengesackt auf Stühlen um einen Esstisch voller Spinnweben. Sie verbringen ihre Tage damit, in Erinnerungen über die „guten alten Zeiten“ zu schwelgen und greifen jede Kreatur, mit Ausnahme von Amrath, an, die sie dabei stört. Hinter ihren Stühlen sind Haufen von Pferdeknochen. Als Bonusaktion in seinem Zug kann ein Jagdfürst dem nächsten Haufen Knochen Befehlen, sich zu erheben. Daraus wird ein Schlachtross-Skelett unter seinem Befehl.

SCHÄTZE

Am Ende der Bankethalle der Jagdfürsten steht eine verschlossene Truhe. Amrath trägt den Schlüssel um seinen Hals. Das Schloss kann auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geöffnet werden. In der Truhe befinden sich 600 GM in einem grauen Sack aus vernähter Orkhaut, einem Lederbeutel mit sechs 50 GM Edelsteinen und 1W3 magischen Gegenständen, die durch Würfeln auf der Tabelle für Magische Gegenstände B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spilleiterhandbuch)* bestimmt werden.

NÖRDLICHE HAUPTSTRASSE

Die Nördliche Hauptstraße ist ein verschneiter, windgepeitschter Pfad, der die Stadt Luskan mit den zugefrorenen Gebieten des hohen Nordens verbindet. Der Pfad verschwindet während des Winters vollständig unter den Schneemassen. Dieses Gebiet bietet darüber hinaus nur wenig Unterschlupf in Form einiger Bäume und Hügel.

NORDRINNE

Die Nordrinne reicht von Waterdeep zur befestigten Landwirtschaftssiedlung Güldenfelde. Lastkarren voller Nahrungsmittel fahren unter strenger Bewachung auf der Nordrinne von Goldfelder nach Süden. Im Gegensatz dazu fahren leere Wagen auf ihr nach Norden, um Ladung aufzunehmen. Während der Erntezeit ist der Verkehr am dichtesten. Menschen und Halblinge haben entlang des Weges Hütten und Bauernhöfe errichtet. Dieses bescheidene, ländliche Volk bezeichnet sich selbst als Nordrinner.

OLOSTINS FESTE

Diese stark befestigte Burg steht auf der Nordseite des Immermoorwegs zwischen Yartar und Immerlund. Innerhalb der hohen Mauern von Olostins Feste liegt ein kleines Dorf mit einem Markt, einer Schmiede, einem Karawanenbedarf, dem Gasthaus Zum Kopfloren Troll und einer Taverne, die als der Flammende Krug bekannt ist. Das Gasthaus trägt seinen Namen aufgrund eines Zwischenfalls, der mit einem kopfloren Troll zu tun hat. Der Troll kam in das Dorf, fing Feuer und brannte dabei beinahe das Gasthaus nieder. Der Name der Taverne stammt von einem gewöhnlichen Krug, der vor langer Zeit während des Duells zweier Magier verhext wurde. Seither schwebt der Krug leuchtend inmitten des Schankraums. Er strahlt genug Licht aus, um den ganzen Raum zu erhellen.

ORLBAR

Weit entfernt von jeglicher Zivilisation liegt das alte Dorf Orlbar. Es überblickt das Zusammentreffen des der Flüsse Loagrann und Graustrom und ist nur für jene ein Ziel, die auf Abenteuer aus sind. Der Ort ist jetzt verlassen, die verbleibenden Schafhirten vertrieben von den Steinriesen der Totsteinkluft (siehe Kapitel 6, „Schlucht der Steinriesen“).



KARTE 3.9: RABENFELS

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Thanin Kayalithicas Steinriesen haben jedes Gebäude in Orklar dem Erdboden gleichgemacht, Eisenteile und Holz vergraben und nur kunstvoll aufgeschichtete Steinhäufen hinterlassen. Nach ihrem Verschwinden hat ein einzelner, stummer **Steinriese** namens Zorkh damit begonnen, Steine in ansprechender Weise aufzutürmen. Er hat am Hang, auf dem Orklar einst lag, einen regelrechten Wald aus Steintürmen aufgebaut, manche bis zu 6 m hoch. Sechs **Ziegen** folgen Zorkh, wo auch immer er hingehet, und fressen das Gras in seiner Nähe, während er Steine sortiert und stapelt. Zorkh, der sein Leben als Eremit in den Graugipfelbergen verbringt, versteht Riesensprache, kann aber nicht sprechen. Falls die Charaktere ihn fragen, wo die Totsteinkluft liegt, führt er sie zum Ufer des Loagrannflusses und deutet dann in Richtung der Totsteinkluft. Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 15 ablegt, versteht, dass der Riese ihnen vorschlägt, dass die Gruppe dem Fluss folgen soll. Zorkh wird die Charaktere nicht begleiten, da er glaubt, die Totsteinkluft sei verflucht. Zorkh besitzt keine Schätze, aber er trägt einen Sack mit 2W4 gewöhnlichen Gegenständen bei sich, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung ermittelst.

PARNAST

Parnast ist ein unauffälliges Dorf, das zwischen den Ausläufern der Graugipfelberge und dem Wetterhüttenwald liegt. Eine Karte und Beschreibung Parnasts kannst du im Abenteuer *Hort der Drachenkönigin* finden.

PHANDALIN

In den nördlichen Hügeln der Schwertküste liegt die unscheinbare Bergbausiedlung Phandalin. Obwohl dieses Dorf nicht nach viel aussieht, bietet es einen sicheren Hafen für Abenteurer, die die umgebende Wildnis durchforsten wollen. Hier finden sich viele alte Ruinen und aufgegebene Minen der Zwerge.

Eine Karte von Phandalin findest du im Abenteuer *Die verlorene Mine von Phandelver im D&D-Einsteigerset*.

PURPURFELSEN

Diese Ansammlung steiniger Inseln, weit entfernt im Westen in der Unbefahrenen See, ist nach dem dunklen Purpurschein benannt, den sie unter Sturmwolken annimmt. Auf den beiden größten Inseln der Purpurfelsen (siehe Karte 3.13) liegt je eine Siedlung: die Stadt Vilkstett auf der östlichen Insel Utheraal und die etwas kleinere Stadt Ulf von Thuger auf der Insel Trisk im Westen. Jede Insel hat darüber hinaus ihren eigenen König: Seekönig Frannis von Utheraal und Seekönig Kruk von Trisk (CN, männliche illuskanische Menschen, **Gladiatoren**).

Die Nordländer von Utheraal und Trisk stehen unter dem Einfluss des Kraken Slarkrethel. Sie zeigen ihre Hingebung unter anderem, indem sie ihre Neugeborenen der See opfern. Die Insulaner tragen Tätowierungen von Kraken aus Tintenfischfarbe und bauen Langschiffe mit Galionsfiguren in Krakenform. Sie heißen Besucher mit Speisen und Unterschlupf willkommen, sprechen aber nicht über Slarkrethel oder der Abwesenheit von Kindern in ihren Gemeinschaften.

Besucher, die versuchen, die Geheimnisse der Purpurfelsen zu ergründen, werden darum gebeten, die Inseln zu verlassen. Diejenigen, die sich widersetzen, werden gefangen und dem Meer geopfert.

RABENFELS

An den eisigen Hängen des Grats der Welt erhebt sich der Geisthügel der Schwarzen Raben und Grauen Wölfe der Uthgardt-Barbaren. Der Name Rabenfels stammt von einem 30 m hohen Stein, der in die Form eines hockenden Raben gemeißelt wurde und in der Mitte der höchsten Ebene, mit Blick Richtung Westen, steht. Die Schwarzen Raben hinterlassen Kadaver als Opfergaben zu Füßen des Steinrabens. Bei Sonnenuntergang versammeln sich Riesenrabens, um die Überreste zu verspeisen. Nachdem sie das Aas verzehrt haben, sitzen die Raben auf hölzernen Sitzstangen und unterhalten sich krächzend miteinander, bis die Nacht einbricht und sie aufbrechen. Krieger des Stammes des Schwarzen Raben reiten gelegentlich auf diesen Riesenrabens in die Schlacht.

Rabenfels wird von vier 15 m hohen Menhiren umgeben, die die Uthgardt-Schamanen benutzen, um Jahreszeiten und die Bewegung der Sterne nachzuverfolgen.

Die Grauen Wölfe dürfen das Hochplateau nicht betreten. Stattdessen versammeln sie sich um einen Altarhügel in einer wolfförmigen Senke im Südwesten von Rabenfels. Ihr Altar ist eine rechteckige Steinscholle, in deren Seite die Mondphasen geritzt sind.

Im Winter ist alles unter 30 cm Schnee und mehr begraben.

URALTES RELIKT

Zwei uralte Relikte der Riesen sind hier vergraben, eines im Boden vor dem riesigen Steinrabens, das andere unter dem Altar der Grauen Wölfe. Uthgardts frühe Anhänger vergruben diese Objekte hier, um den Geisthügel zu stärken und zu schützen. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura aus Beschwörungsmagie im Boden vor dem Raben und Verwandlungsmagie unter dem Altar. Der Boden an beiden Stellen ist ganzjährig hartgefroren.

Ohne magische Hilfe braucht ein Charakter 5 Stunden, um das Relikt im Boden vor dem Steinraben auszugraben. Die nötige Zeit verringert sich proportional zur Anzahl der helfenden Charaktere. Das Relikt ist ein Ring aus erkaltetem Magma in Riesengröße. Wenn sich eine Kreatur darauf einstimmt, schrumpft der Ring auf magische Weise, sodass er am Zeigefinger der Kreatur passt. Warmes, oranges Licht scheint aus haarfeinen Rissen, die entlang der Oberfläche entstehen. Der Ring hat 6 Ladungen übrig. Während sie auf den Ring eingestimmt ist, kann eine Kreatur eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Schwache Elementare beschwören* (entweder vier **Magma-Mephits** oder vier **Magmin**, ganz wie der Beschwörer es wünscht) oder den Zauber *Feuerschild* (nur in der Wärmeschild-Version) zu wirken. Sobald alle Ladungen verbraucht sind, verliert der Ring seine Fertigkeit zum Zauberverwirken, behält allerdings die Fähigkeit zur Größenveränderung.

Um das Relikt unter dem Altar der Grauen Wölfe zu erreichen, müssen Charaktere den Altar zerstören oder darunter graben. Ein Charakter kann diese Aufgabe in 10 Stunden erfüllen. Die nötige Zeit verringert sich proportional zur Anzahl der helfenden Charaktere. Das vergrabene Relikt ist ein 4 m langer, 250 Pfund schwerer Oberschenkelknochen eines roten Drachen. Teile des Knochens sind mit altem Leder umwickelt. Dies legt nahe, dass er einst als Zweihandknüppel von einem Riesen verwendet wurde. Wenn sich die Kreatur auf den Zweihandknüppel einstimmt, schrumpft er auf eine Größe, die die Kreatur effektiv einsetzen kann. Der Zweihandknüppel ist eine magische Waffe, die zusätzlich 2W8 Wuchtschaden verursacht, wenn sie einen Drachen trifft (einschließlich aller Kreaturen des Typs Drachen).

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG (TAG)

Wenn die Charaktere Rabenfels morgens oder nachmittags erreichen, sehen sie 2W4 Riesenraben (verwende die Werte für **Riesengeier**), die in einer Höhe von 90 m über dem Geisthügel gelassen ihre Kreise ziehen. Wenn die Charaktere abends eintreffen, sitzen die Raben still auf ihren Sitzstangen. Die Raben sind nachts nicht anwesend. Die Riesenraben attackieren Eindringlinge weder noch krächzen sie sie an. Sie erinnern sich jedoch perfekt an jeden Eindringling, den sie sehen und beschreiben sie der nächsten Barbarengruppe der Schwarzen Raben, die sie sehen.

Falls die Raben die Charaktere dabei sehen, wie sie den Magmaring nehmen, erfahren die Uthgardt des Schwarzen Raben 1W4 Tage später davon. Danach besteht eine kumulative Chance von 5 % pro Tag, dass die Schwarzen Raben die Charaktere (oder Teile von ihnen, falls die Gruppe sich teilt) finden. Alternativ kannst du sie die Gruppe in einem dramatischen Moment deiner Wahl überfallen lassen. Wo auch immer die Charaktere sich aufhalten, werden sie von einem **Uthgardt-Schamanen** (siehe Anhang C) und sechs (**Stammeskriegern**), jeweils auf einem Riesenraben, angegriffen. Die Regeln für berittenen Kampf findest du in Kapitel 9 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG (NACHT)

Charaktere, die Rabenfels in der Nacht erforschen, treffen auf 2W4 **Wölfe** und 1W4 +1 **Werwölfe** in ihrer vollständigen Wolfsform. Die Werwölfe sind Mitglieder des Stammes der Grauen Wölfe.

RASSALANTAR

Das ruhige Dorf Rassalantar hat schon viele Reisende gesehen. Besucher kehren im Schlafenden Drachen ein, einem Gasthaus am Wegesrand, um in den weichen Betten zu schlafen und das geschmacksintensive Bier zu trinken. Nur wenige beachten die ummauerten Bauernhöfe und grasenden Schafe rund um das Dorf. Noch weniger beachten

die Festungsrue, die verborgen zwischen Bäumen westlich des Dorfes steht. Trotzdem hat Waterdeep für lange Zeit ein großes Kontingent seiner Stadtwache hierher abgestellt. Eine Waterdeep-Baracke dient Vorreitern als Stützpunkt, die unregelmäßig entlang der Straße bis nach Amphail im Norden und Waterdeep im Süden patrouillieren.

Yondral Horn (N, männlicher Schildzwerg, **Spion**), ein Abenteurer im Ruhestand auf der Gehaltsliste des Zhentarim, führt den Schlafenden Drachen. Er hält stets ein Auge auf die Aktivitäten der Stadtwache und der Mitglieder des Rats der Grafen auf der Durchreise. Jedes Mitglied des Rats darf seine besten Zimmer beziehen, deren zufälligerweise dünne Wände Yondral erlauben, seine Gäste zu belauschen.

Rassalantars Festung wurde wegen seiner Steine ausgeschlachtet, um daraus andere Gebäude im Dorf zu bauen. Der Boden im Keller und Kerker ist mit Wasser durchtränkt. Eine versteckte Kammer im Kerker enthält einen permanenten Teleportationszirkel, den Halaster Schwarzmantel (Waterdeeps höchstrangigster Magier) dazu verwendet, Nachrichten und Hilfe nach Rassalantar zu schicken.

RAUVINBERGE

Diese purpurscheinende Bergkette hat einzelne Gipfel, die zwei- bis zweieinhalb Kilometer aufragen. Scheinbar endlose Mengen an Orks leben hier und quellen alle paar Dekaden hervor, um das umliegende Land zu plündern.

RAUVINSTRASSE

Die nur schwach patrouillierte Rauvinstraße verläuft entlang des Rauvinflusses von Flusspfahl über Silbrigmond, Immerlund und eine Vielzahl kleiner Siedlungen bis nach Jаланthar.

REGHED-GLETSCHER

Die kalten Winde, die dem Eiswindtal seinen Namen geben, wehen von diesem zugefrorenen Hochplateau herab. Nur wenige wagen es, sich den hohen Wänden seiner Ostkante zu nähern und kaum jemand weiß, was auf oder in diesem Gletscher lebt.

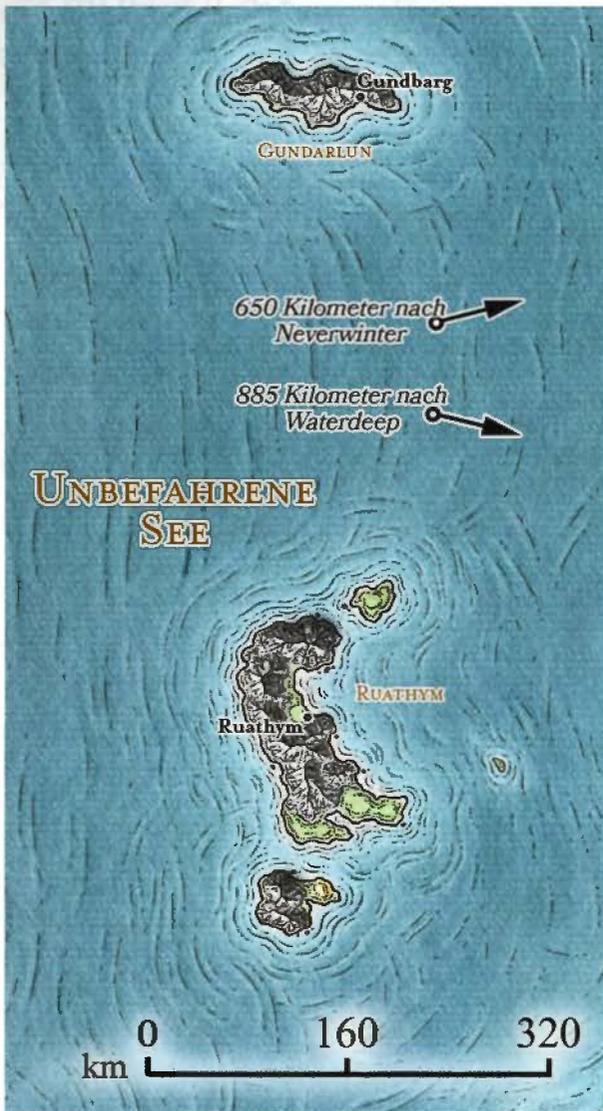
ROTFELSEN

Vor der Küste liegt eine Ansammlung kleiner Inseln, die in ihrer Gesamtheit als Rotfelsen bekannt sind. Die meisten davon sind nur Felsnadeln, die vom Wellengang des Schwertmeers geformt wurden, andere sind kaum mehr als Felsbrocken, die aus dem Wasser ragen. Die Rotfelsen haben über die Jahrhunderte unzählige Schiffe versenkt, weswegen Seemänner einen großen Bogen um das Gebiet schlagen. Fischer in kleineren Booten jedoch besuchen diese Gewässer häufig, da hier eine große Auswahl Fische und Muscheln zu finden sind, die in Waterdeep hohe Preise erzielen.

ROTLÄRCHEN

Kotlärche steht auf einem fruchtbaren Fleck Erde am westlichen Ende der Sumberhügel, dort, wo der Kheldellpfad und die Steinhügelstraße auf die Lange Straße treffen. Der Name stammt von einem kleinen Wäldchen aus roten Lärchenkiefern, das bei der Gründung des Dorfes abgeholzt wurde. Trotz seiner kleinen Größe bietet Rotlärche eine Vielzahl ausgezeichneter Einrichtungen: ein Schrein des Allglaubens, in dem verschiedene Religionen praktiziert werden, das Schwingende Schwert, ein dreistöckiges Steingasthaus mit Spitzdach, und dem Helm zur Hochsonne, einer klapprigen, aber gut besuchten Taverne.

Eine Karte von Rotlärche und eine detaillierte Beschreibung von Dorf und Einwohnern kannst du im Abenteuer *Fürsten der Apokalypse* finden.



KARTE 3.10: GUNDARLUN UND RUATHYM

RUATHYM

Die Barbaren von Ruathym (siehe Karte 3.10) befinden sich schon länger im Krieg mit Luskan als sich irgendwer auf beiden Seiten erinnern könnte. Luskanitische Seeräuber haben die Siedlungen der Insel mehr als einmal geplündert und niedergebrannt. Die Einheimischen haben ihre Dörfer und Schiffe jedoch immer wieder aufgebaut, während sie Lieder von blutiger Rache sangen.

Der herrschende König von Ruathym ist Erstaxt Vok Dorr, (CB, männlicher illuskanischer Mensch, **Priester**), ein blinder, rachsüchtiger, alter Mann, der Valkur, einen niederen Gott des Meeres, verehrt. Der König herrscht von der Halle der Schwarzen Wellen aus, einem Tempel in der Hafenstadt Ruathym. Obwohl er zu alt ist, um selbst eine Waffe zu ergreifen, hat Vok Dorr viele kämpferisch begabte Söhne, Töchter und Enkel, die seine Schiffe kommandieren und seine Feinde in Angst und Schrecken versetzen.

RUFHORN

Rufhorn war einst nicht mehr als ein Gasthaus am Wegesrand (das Gasthaus Zu den Rufenden Hörnern), bis vor ein paar Jahren Tamalin Zoar (N, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Adliger**) die Einrichtung kaufte, um ihren Ruhestand hier

zu verbringen. Unter Verwendung ihres hart erarbeiteten Reichtums und Einflusses konnte sie Siedler in die Region locken. Daraus erwuchs ein kleines Dorf, dessen Bewohner monatlich „Schutzgebühren“ an Tamalin zahlen, um von ihr Sicherheit zu erhalten. Noch immer frisch und munter, auch mit sechzig, ist Tamalin „das Gesetz“ in Rufhorn. Die Ironie hört nie auf, sie zu amüsieren. Sie beschäftigt neun Hilfsgesetzeshüter (N, männliche und weibliche **Veteranen** verschiedener Völker), die im Dorf selbst wohnen und dabei helfen, den Frieden zu wahren. Tamalin gewährt zudem Abenteurern, die lokale Probleme lösen, umsonst Kost und Logis. Durch die unmittelbare Nähe zum Immermoor, haben die Dorfbewohner nur wenig Grund, sich wegen Tamalins Schutzgeldeintreibung zu beschweren. Sie schützt sie vor Orks, Trollen sowie anderen Monstern und das allein ist es ihnen wert.

Rufhorn steht dort, wo Jundars Pass auf den Immermoorweg trifft. An der Kreuzung liegt ein Hügel aus verwitterten, flechtenbedeckten Orkschädeln, der dort zur Erinnerung an ein lange zurückliegendes Massaker an einer Horde aufgetürmt wurde. Das eigentliche Dorf besteht aus Reihen kleiner Blockhütten mit Schindeldächern aus Rinde. Das Gasthaus Zu den Rufenden Hörnern, ein Gebäude aus massiven Findlingen mit angeschlossenen Stallungen, steht auf einer Erhebung, die die Kreuzung überblickt. Umgeben ist es von hohen, alten Bäumen. Der Keller des Gasthauses beherbergt eine erstaunliche Auswahl von Bieren und Weinen, sowie einen Geheimtunnel, der zu einem versteckten Ausgang am Hügel führt.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Während Feuerriesen das Immermoor nach Fragmenten des Vonindod durchforsten, fliehen heimische Trolle, um nicht von den Riesen versklavt zu werden. Falls die Charaktere im Gasthaus Zu den Rufenden Hörnern nächtigen, werden sie und Tamalin von seltsamen Geräuschen am frühen Morgen geweckt. Zwei **Trolle** versuchen, mit ihren Krallen einen Weg in die Stallungen des Gasthauses zu schlagen, um die Pferde im Inneren zu verspeisen. Die Trolle sind hungrig und kämpfen bis zum Tod. Sobald die Trolle besiegt wurden, erläutert Tamalin, dass die Angriffe der Trolle in letzter Zeit zunehmen. Sie bietet den Abenteurern ein Empfehlungsschreiben an (siehe Abschnitt „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), sollt sie die Wurzeln des Problems finden. Tamalin erklärt, dass der Brief ihnen dabei helfen könne, einen mächtigen Freund in Immerlund zu finden, wenn sie ihn dem halborkischen Gastwirt in Danivarrs Haus zeigen (siehe Abschnitt „Immerlund“). Alternativ kann er auch einem Mitglied der Hand von Yartar (der Diebesgilde von Yartar) im Austausch gegen einen besonderen Gefallen übergeben werden.

Falls die Charaktere Tamalins Aufgabe annehmen und mindestens zwei Nächte im Immermoor verbringen, können sie eine weibliche **Feuerriesin** dabei beobachten, wie sie kurz vor Hochsonne des dritten Tages einen **Troll** verhaut. Die Feuerriesin, Zaastrid, trägt einen *Stab des Vonindod* (siehe Anhang B). Zaastrid ist hungrig und zornig, da ihre versklavten Trolle nichts Essbares gefunden haben. Die Charaktere können sich entscheiden, ob sie fernbleiben wollen, um dem Konflikt aus dem Weg zu gehen, oder sie können sich der ausgehungerten Feuerriesin und ihrem Troll entgegenstellen. Zaastrid und ihr Troll kämpfen bis zum Tod. Wenn die Charaktere nach Rufhorn zurückkehren und von der Sichtung des Feuerriesen berichten, ist Tamalin zufrieden und gibt ihnen den Brief.

SCHATTENSPIZ-KATHEDRALE

Ein dicht gewachsener Wald aus hochaufragenden Schattenspitzbäumen liegt im Hohen Wald. Das dunkle Blätterdach der Bäume bildet eine hohe Kuppel, die nur Spuren von Sonnenlicht

bis zum Boden hindurchlässt. Die Schattenspitz-Kathedrale ist ein wichtiger Treffpunkt der Smaragdenklave. Im Umkreis von 80 km ist der Wald übersät mit **Erwachten Bäumen** und **Erwachten Büschen**, die der Enklave gegenüber loyal sind. Diese Pflanzen verbergen die Pfade, die zur Schattenspitz-Kathedrale führen. Falls die erwachten Pflanzen eine Kreatur erblicken, die offen das Symbol der Smaragdenklave trägt, treten sie beiseite und enthüllen versteckte Pfade. Andere Kreaturen sind bei Attributwürfen im Nachteil, wenn sie nach den Wegen suchen oder versuchen, sich nicht zu verirren.

Wenn die Charaktere an der Schattenspitz-Kathedrale ankommen, ist zunächst niemand anwesend, und es sind keine Spuren auf dem Boden zu entdecken. Jeden Tag bei Sonnenaufgang, Hochsonne und Sonnenuntergang besteht eine kumulative 10-prozentige Chance, dass ein freundlicher **Druide** (RG, männlicher oder weiblicher Mondelf) den Ort besucht. Der Druide verweilt nur kurz, aber drängt hilfeschende Charaktere, hier auf die Rückkehr des Wärters der Kathedrale zu warten. Falls die Charaktere dem Vorschlag des Druiden folgen, erscheint der Wärter zur nächsten Morgendämmerung.

Der Hauptwärter der Schattenspitz-Kathedrale ist ein fremdenfeindlicher, moosbedeckter Baumhirte namens Turlang. Er besucht den Ort nur gelegentlich. Wenn er sich nicht an der Kathedrale befindet, wandert er durch den Wald und vertreibt Eindringlinge. Er hat die Werte eines **Baumhirten** mit 200 Trefferpunkten und der folgenden zusätzlichen Fähigkeit:

Zauberwirken. Turlang ist ein Zauberwirkender der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf SG 25; +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig): *Druidenkunst, Göttliche Führung, Resistenz*
1. Grad (4 Plätze): *Gute Beere, Magie entdecken, Mit Tieren sprechen, Verstricken*
 2. Grad (3 Plätze): *Spurloses Gehen, Tierbote, Windstoß*
 3. Grad (3 Plätze): *Mit Pflanzen sprechen, Pflanzenwachstum*
 4. Grad (3 Plätze): *Scheingelände, Wesen des Waldes beschwören*
 5. Grad (1 Platz): *Einswerden mit der Natur*

SCHWARZE STRASSE

Vor langer Zeit hat das Zhentarim diese Handelsroute ausgebaut, um seine Stützpunkte im Osten mit den lukrativen Märkten entlang der Schwertküste zu verbinden. Einige Zeitlang war sie für das Zhentarim verloren, als die Netheresen wiedererschienen und Anauroch beanspruchten. Nach dem zweiten Fall von Netheril und der magischen Rückkehr der Wüste konnte das Zhentarim die Route wieder zurückerobern.

Die Schwarze Straße erstreckt sich Hunderte Kilometer vom Dorf Parnast nach Osten durch das sandige Ödland der Anauroch. Karawanen des Schwarzen Netzwerkes nutzen die Straße nur unter strenger Bewachung als Schutz vor den Banditen der Wüste.

SCHWARZFURTSTRASSE

Dieser Handelspfad verläuft von Luskan Richtung Osten nach Mirabar. Die Straße ist nach einer kaum genutzten Furt durch den Fluss Mirar benannt, die es Händlern erlauben würde, Luskan zu umgehen, falls sie das möchten. Karawanenführer haben viele andere Namen für die Straße, von denen keiner schmeichelhaft ist: Aurils Ritt, Stygische Straße, Alter Frostfinger und Tot-Yeti-Hochstraße, um nur einige zu nennen. Dort, wo die Straße den Schwarzrabenfluss kreuzt, südlich von Rabenfels, steht eine Steinbrücke mit zerbrochenen Statuen steigender Pferde an jedem Ende.

SCHWERTBERGE

Die steilen, zerklüfteten Berge nördlich von Waterdeep sind die Heimat vieler verstreuter Stämme von Orks und Goblinoiden. Die Hügel rund um die Schwertberge sind übersät mit Ruinen vergangener Königreiche und ein paar halb-vergessener Gewölbe und Gräber.

SECOMBER

Diese Kleinstadt wird von Bauern, Fischern, Braumeistern und Steinmetzen bewohnt. Sie erstreckt sich über drei Hügel in der Nähe des Zusammenflusses des Einhornlauf mit dem Delimbiyrfluss. Unter diesen Hügeln liegen Ruinen, die einst zu Athalantar gehörten, einem lange untergegangenen Königreich. Die Bewohner haben die vergrabenen Ruinen in Keller, Lager und Unterkünfte umgebaut.

Secomber wird von den Urshani-Hobgoblins drangsaliert, die im Hochmoor heimisch sind. Sie verlangen mehrmals im Jahr Tribut. Secomber hat keine Verteidigungsmöglichkeiten gegen die Urshani. Die Bewohner geben den Hobgoblins Nahrung, selbstgebrautes Bier und Erz im Austausch für ihre fortwährende Freiheit. Die Ansprüche der Hobgoblins haben die Gemeinschaft in einem verarmten Zustand hinterlassen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Wenn die Charaktere eintreffen, finden sie zwei **Wolkenriesen** namens Nirva und Jaral vor, die in der Mitte der Kleinstadt sitzen. Sie hören sich die Geschichten der Bewohner an, die von der Gründung Secomers und dem alten Königreich Athalantar berichten, auf dessen Knochen die Stadt erbaut wurde. Trotz ihrer einschüchternden Größe haben die Riesen (die neutral gut gesinnt sind) nicht vor, Schaden zu verursachen. Sie haben kürzlich ein Artefakt, die Hälfte einer Vase in Riesengröße, im Hochmoor entdeckt. Ihre Suche nach einem Wolkenriesenschloss, das in diesem Gebiet vor Tausenden Jahren abgestürzt ist, hat sie nach Secomber geführt. Nirva und Jaral sind Geschwister mit einer Aufgabe. Sie wollen die Wolkenriesen (und sich selbst) an die Spitze der Ordnung erheben, indem sie eine Karte zu den uralten Ruinen Ostorias und dessen lange begrabenen Schatzkammern finden. Das Schloss, das sie suchen, soll Karten beherbergen, die bei ihrer Suche nützlich sein könnten.

Nirva und Jaral versuchen, nicht länger zu bleiben als unbedingt nötig. Nachdem sie den Geschichten der Anwohner gelauscht haben, verabschieden sie sich und fliegen zu ihrem Schloss zurück, welches im Hochmoor gelandet (und von Nebel verhüllt) ist.

An Bord des Schlosses sind weitere zehn **Wolkenriesen**, Wachen, die Nirva und Jaral gegenüber loyal sind. Falls die Charaktere die Wolkenriesen zu ihren Motiven befragen, fassen diese für sie die Informationen der Abschnitte „Die Ordnung“ und „König Hekaton und seine Töchter“ zusammen. Sie warnen die Charaktere außerdem vor Gräfin Sansuri, einer bösen Wolkenriesenfürstin, die „kleine Wesen“ mit Ungeziefer gleichsetzt. Sie kennen den Aufenthaltsort ihres Schlosses jedoch nicht.

SILBERMARSCHEN

Diese Region des Nordens, auch unter dem Namen Luruar bekannt, wird im Norden durch die Eisgipfel, im Süden vom Rauvinfluss, im Westen von den Frosthügeln und im Osten von der Wüste von Anauroch begrenzt. Bergketten, reich an Bodenschätzen, wunderschöne Bergausläufer und Täler sowie fruchtbares Ackerland erzeugen einen verlockenden Eindruck für Siedler. Jedoch sind die Silbermarschen ebenso reich an Monstern. Orks und Riesen bewohnen die Berge, Uthgardt-Barbaren hausen in den nördlichen Wäldern und



KARTE 3.11: STEINPLATZ

die Dunkelfelfen-Stadt Menzoberranzan liegt im Unerdard darunter. Zudem greifen Drachen gelegentlich Bauernhöfe und Siedlungen an.

Der Krieg der Silbermarschen kostete so viel, dass sich der endgültige Sieg gegen die Orks hohl und leer anfühlte. Die Zerstörung und Besetzung Sundabars waren nur ein Teil des Grauens. Jedem Reisenden fallen die Schlachtfelder auf, die noch immer mit Leichen übersät sind. Heimstätten wurden verwüstet, Soldaten und Bewohner verkrüppelt. All dies ist eine stete Erinnerung an die Grausamkeit der Orks.

SILBERWALD

Der Silberwald befindet sich auf dem rauen, hügeligen Terrain zwischen dem Immermoor und den Netherbergen. Einst war er Teil des Hohen Waldes, bis Holzfäller die Bäume auf beiden Seiten des Immermoorwegs jahrhundertlang abholzten. Die Hügel in dieser Schneise sind übersät mit Baumstümpfen.

SILBRIGMOND

Das Juwel des Nordens ist ein passender Titel für Silbrigmond: eine wundervolle, ruhige Stadt, in der Bäume und Gärten in Harmonie mit Gebäuden, Brücken und Statuen existieren. Silbrigmond ist ein aufgeklärter Ort mit einer großen Bibliothek, atemberaubenden Tempeln und Schreinen sowie weithin respektierten Schulen für Magie, Kunst und Musik. Die Schönheit der Stadt versetzt Besucher in Staunen. Barden verfassen Lieder und Geschichten über ihren Glanz.

Hochmarschall Methrammar Aerasumé, der Fürst der Stadt, residiert in einem hohen, schmalen Palast auf der Ostseite der Stadt. Er ist zugleich Kommandant von Silbrigmonds Verteidiger-Rittern. Die magischen Verteidigungsmaßnahmen übertreffen sogar die der mächtigen Ritter und haben der Stadt seit Jahren gut gedient. Silbrigmond ist außerdem ein

Sammelplatz für Harfner, was nicht überraschend ist, da viele Harfner Magier und Barden sind.

Silbrigmonds Reputation hat, trotz der Großartigkeit und Aufgeklärtheit, gelitten, als sie während des Kriegs der Silbermarschen Sundabar und halbherzig zur Hilfe kam. Die Stadt ist trotzdem weiterhin ein mächtiges und einflussreiches Mitglied des Grafenbündnis.

Für weitere Informationen über Silbrigmond, kannst du in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer* nachlesen.

SILBRIGMONDPASS

Eine Straße führt durch die Hügel nordöstlich von Silbrigmond und erlaubt die Durchreise zwischen zwei Bergrücken auf dem Weg nach Sundabar im Süden. Der Silbrigmondpass wird kaum mehr genutzt, seit Sundabar während des Kriegs der Silbermarschen überrannt wurde. Die verrotteten Leichen Hunderter Orks liegen auf beiden Seiten der Straße. Sie zeugen davon, wie knapp Silbrigmond demselben Schicksal wie Sundabar entgangen ist.

STEINBRÜCKE

Eine 3 km lange, am höchsten Punkt bis zu 120 m hohe, steinerne Bogenbrücke überspannt problemlos den Dessarinfluss und die umliegende Ebene. Selbst während der schlimmsten Überflutungen im Frühling bleibt sie sicher und trocken. Die Steinbrücke ist ein heiliger Wallfahrtsort für viele Zwerge. Vor langer Zeit erschien der Zwergengott Moradin auf der Brücke, um die Zwerge des Eisensternklans gegen eine Horde Orks zu vereinen. Der Gründer des uralten Zwergenkönigreichs Besilmer, Torhild Flammenzunge, starb am selben Ort, als er gegen einen Hügelierten kämpfte.

Die Steinbrücke besteht aus glattem, miteinander verschmolzenen Granitstücken. Sie ist nur 4,50 m breit und hat weder Geländer noch Schutzwall. Deswegen ist jeder, der sie überquert, der Gnade des Windes ausgesetzt.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Beim ersten Mal, wenn die Abenteurer sich dem Mittelpunkt der Brücke nähern, sehen sie einen **Feuerriesen** und einen **Höllenhund**, die die Brücke von der anderen Seite passieren. Der Feuerriese Stolvor trägt weder Felsen zum Werfen noch Wertgegenstände mit sich. Stattdessen hält er ein enormes Zweihandschwert. Ein *Stab des Vonindod* (siehe Anhang B) steckt in seinem Gürtel. Er und sein Hund haben (erfolgreich) nach Fragmenten des Vonindod gesucht und sind zum Kampf aufgelegt. Sie stürmen in den Kampf, der Höllenhund voraus. Falls ihre Feinde fliehen, verfolgen sie diese.

Eine Kreatur kann eine andere Kreatur von der Brücke schubsen. Verwende dafür die Regeln für „Stoßen“ in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Jede Kreatur, die erfolgreich auf diese Weise gestoßen wurde, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 erfolgreich ablegen, um nicht in den Fluss darunter zu fallen und 70 (20W6) Wuchtschaden zu erleiden.

STEINHÜGELSTRASSE

Die Steinhügelstraße ist ein abgenutzter Wagenpfad, der das Dessarinental zwischen dem Dorf Rotlärche und dem Handelsposten Gasthaus Zum Schiffszimmermann durchkreuzt.

STEINKLIPPEN

Die Hügel südlich von Mirabar sind voller verlassener Minen, heutzutage mit Goblins, Hobgoblins und Grottschratzen verseucht. Uthgardt-Barbaren sind ebenfalls dafür bekannt, durch die Steinkluppen zu streifen. Sie sind auf der Jagd nach Wild und gelegentlich auch auf Karawanen, die auf der Langen Straße reisen.

STEINPFAD

Dieser unbefestigte Pfad verläuft nördlich der Sumberhügel und verbindet Westbrücke mit Beliard. Ein weithin bekanntes Wahrzeichen, die Steinbrücke, liegt auf diesem Weg.

STEINPLATZ

Der Stamm des Blauen Bären der Uthgardt-Barbaren wird für ausgestorben gehalten. Gerüchten zufolge sei sein Geisthügel ein heimgesuchter Ort, den es zu meiden gilt. In Wahrheit streifen die Blauen Bären durch den Hohen Wald und das östliche Delimbiyrtal. Sie tun ihr Möglichstes, um unentdeckt zu bleiben. Ihre Mitglieder besuchen Steinplatz nur sporadisch und immer nur unter dem Deckmantel der Nacht.

Steinplatz (siehe Karte 3.12) befindet sich auf einem einsamen Hügel nördlich des Hohen Waldes. An dessen höchstem Punkt schichteten die Blauen Bären einen Erdhügel auf und pflanzten einen Zweig des Großvaterbaums. Dieser Zweig wuchs zu einer hoch aufragenden Eiche heran, die heute von einem erhöhten inneren Ring aus Steinhügeln umgeben wird. Ein weiterer, mehrfach unterbrochener Außenring mit weiteren Steinhügeln schließt sich an. Unter diesen Steinhügeln liegen die faulenden Knochen der uralten Toten des Stammes.

URALTES RELIKT

Frühe Anhänger Uthgars begruben ein Relikt der Riesen unter dem zentralen Hügel. Sie glaubten, die Magie würde die Eiche stärken und beschützen. Die Wurzeln des Baumes umschlingen das uralte Relikt, welches in Wahrheit der Grund für die Unruhe der Uthgardt-Geister ist (siehe „Vorgeschlagene Begegnung“). Der Zauber *Magie entdecken*, in der Nähe des Baumes gewirkt, enthüllt eine Aura aus Nekromantie, die von unterhalb des Baumes aufsteigt. Um das Relikt zu erreichen, müssen die Charaktere unter dem Baum graben und Wurzeln weghacken. Ein Charakter braucht für diese Anstrengung 40 Stunden. Verringere den nötigen Zeitaufwand proportional zur Anzahl der helfenden Charaktere. Das vergrabene Relikt ist der Schädel von Gurt, Fürst der Fahlen Riesen. Er war ein Frostriese, den Uthgar in einem Duell an Morgurs Hügel besiegt hat. Der Schädel wiegt 100 Pfund. Falls er von Steinplatz entfernt wird, kommen die Geister, die den Geisthügel heimsuchten, endlich zur Ruhe.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Die Präsenz einer lebenden Kreatur innerhalb von 9 m um den Eichenbaum lässt den **Geist** eines Uthgardt-Häuptlings neben dem Baum erscheinen. Er betritt die Welt von der Äthergrenze aus und greift alle Eindringlinge an, die er sieht. Zuerst verwendet er seine Aktion Grauenhaftes Antlitz, dann Inbesitznahme und Verdorrnde Berührung. Falls es ihm gelingt, eine Kreatur in Besitz zu nehmen, greift der Geist mit seinem Wirtskörper andere Eindringlinge an. Wenn die TP des Geistes auf 0 fallen, verschwindet er mit einem wütenden Aufschrei.

In der Runde, nachdem der Geist besiegt wurde und auf den gleichen Initiativwert erscheint ein weiterer **Geist** eines anderen Häuptlings neben dem Baum. Dieser Prozess wiederholt sich solange, bis vier Uthgardt-Geister besiegt wurden.

Die Geister greifen Mitglieder der Blauen Bären nicht an. Charaktere, die wie Krieger des Blauen Bären gekleidet sind, können den Geist mit einem erfolgreichen Charismawurf (Täuschen) gegen SG 12 hereinlegen. Obwohl sie Bothii (die Sprache der Uthgardt) sprechen, sind die toten Uthgardt-Häuptlinge unwillig, mit Eindringlingen zu reden. Sie wissen nicht, warum ihnen ihr Platz im Jenseits an Uthgars Seite verwehrt bleibt. Jeder Geist, der besiegt wurde, formt sich um Mitternacht neu und kann danach wiedererscheinen. Falls der Schädel des Frostriesen von seinem Ruheplatz unter dem

Baum entfernt wird, kommen die Geister der Uthgardt zur Ruhe und erscheinen nicht wieder.

Die Eiche hat RK 15, 100 TP, eine Schadensschwelle von 10 und ist immun gegen psychischen Schaden. Den Baum anzugreifen oder zu zerstören hat keinen Effekt auf einen Geist, der bereits erschienen ist. Selbst wenn die TP des Baumes auf 0 fallen, wächst er über die Jahre wieder nach, sofern er nicht ent wurzelt wurde.

STERNBERGE

Diese Berge, stets von Wolken verhüllt und unheilswanger, ragen im Herzen des Hohen Waldes auf. Sie sind hoch genug, um von allen Waldrändern aus gesehen zu werden. Die Sternberge sind Schauplatz seltsamer, strahlender Lichter in klaren Nächten. Manchmal werden Drachen dabei gesehen, wie sie zu den Gipfeln fliegen und sich wieder entfernen. Starke Winde wirbeln durch und um dieses Gebirge herum. Sie drücken fliegende Kreaturen weg oder bringen sie zum Absturz auf dem harten Felsboden.

STERNMETALLHÜGEL

Die Sternmetallhügel sind eine Kette steiniger Hügel zwischen dem Neverwinterwald und der Langen Straße. Sie tragen diesen Namen, da dieses Gebiet über Jahrtausende von verschiedenen Meteorschauern getroffen wurde. Uthgardt-Barbaren verschiedener Stämme suchen diese Hügel heim, was anderen nur wenig Anreiz gibt, das Gebiet zu besuchen.

Tief zwischen Sternmetallhügeln hat eine Gruppe Zwerge, die dem Gott Marthammor Duin (dem Zwergengott der Entdecker, Reisenden und Ausgestoßenen) huldigt, ein oberirdisches Dorf namens Zwielichtor gegründet. Es steht an einem kalten, kristallklaren See, der als Glorfindarsee bekannt ist. Nur wenige Nicht-Zwerge wissen von diesem Ort. Wohlmeinende Reisende sind willkommen und der Anblick der Sterne bei Nacht ist wunderschön.

STRAHLENDE FÄLLE

Der Verkehr auf dem Fluss Delimbiyrt endet an einem spektakulär schönen Wasserfall, an dem der Strom durch einen Bergpass fließt. Das uralte Elfenkönigreich Eaelrann hatte einst einen Außenposten an den Strahlenden Fälen. Davon ist jedoch keine Spur mehr zu sehen. Selbst eine einst vielgenutzte Transportstraße um den Wasserfall herum ist heute kaum mehr als ein Wildwechsel.

STRAHLENDWEISS

Der Geisthügel des Greifen-Stammes der Uthgardt-Barbaren sitzt auf einem steinigen Hügel südlich des Lauerwaldes, der einen Nebenarm des Surbrinflusses überblickt. Während des Winters ist Strahlendweiß zum Großteil unter Schnee begraben. Im Sommer wächst auf dem Hügel hohes Gras.

Zwei erhobene Ringe aus grasbedeckter Erde bilden den Geisthügel Strahlendweiß, dessen Name sich von einer 85 m hohen Kreidespitze ableitet, die in seiner Mitte aufragt. Das Wahrzeichen ist kilometerweit zu sehen. Die Menhire und der Altar, die einst auf dem Geisthügel standen, bestanden aus opalisierendem Marmor. Drei Steinriesen haben den Hügel kürzlich entweiht und alle Menhire sowie Steinhügel umgestoßen. Der Hauptaltar wurde ausgegraben und zu Staub zermahlen. Die Uthgardt, die diesen Hügel ihr Eigen nennen, haben noch nicht von der Entweihung erfahren (aber siehe „Vorgeschlagene Begegnung“).



KARTE 3.12: STRAHLENWEIß

URALTES RELIKT

In der Mitte von Strahlenweiß befindet sich ein Altarhügel mit einer Vertiefung in Form eines Greifen. Diese Form ist vom Boden aus nicht offensichtlich und nur im Flug oder durch Klettern auf der Kreidespitze zu sehen. Die Steinriesen haben den Marmoraltar zertrümmert, aber nicht darunter gegraben. Hier haben die Anhänger Uthgars beide Hälften eines Relikts der Riesen vergraben: eine farbenfrohe bemalte Porzellanmaske, die vor langer Zeit für einen Wolkenriesen gefertigt wurde. Die Maske ist nicht-magisch und jede Hälfte wiegt 20 Pfund. Wenn die Hälften zusammengelegt werden, zeigen sie ein erschreckend böse dreinblickendes Gesicht. Die Maske ist zu groß, um sie mit *Ausbessern* zu reparieren.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Falls die Charaktere für eine Stunde oder länger an diesem Ort verweilen, steigen vier **Greifen** vom Himmel herab und greifen sie an. Die Greifen attackieren zuerst Pferde und Ponys, dann Esel, dann Humanoide. Sie sind hungrig und kämpfen bis zum Tod. Jede Kreatur, die auf Strahlenweiß einen Greifen tötet, wird verflucht. Die verfluchte Kreatur erhält folgenden Makel: „Ich habe einen unersättlichen Appetit auf Pferdefleisch.“ Zusätzlich sind Tiere des Herausforderungsgrades 2 oder niedriger der verfluchten Kreatur automatisch feindlich gesinnt und versuchen, sie unter allen Umständen zu meiden. Der Zauber *Fluch brechen* oder ein ähnlicher magischer Effekt hebt den Fluch auf.

SÜDWALD

Der Südwald wird im Norden und Westen durch das Delimbyrtal, im Süden durch das Hochmoor und im Osten durch die Graugipfelberge begrenzt. Der Wald besteht aus den gleichen Baumarten wie auch der Hohe Wald, hat aber nicht den gleichen geheimnisvollen Ruf. Jäger und Waldläufer aus dem Grautal wandern gerne in diesem Wald.

SUMBERHÜGEL

Die Sumberhügel sind ein windgepeitschtes Ödland, das nur spärlich mit trockenem Gras bedeckt ist. Große Teile des Terrains bestehen aus offenen Steinflächen und steilen Klippen. Obwohl die Erde der Hügel staubtrocken ist, dringen unzählige kleine Bäche aus verborgenen Quellen (in der Regel sauberes Trinkwasser) und fließen durch Spalten in den Hängen in den Dessarinfluss, der die Hügel in zwei Teile spaltet.

Die meisten Ortsansässigen denken nur an die größeren, höheren Hügel westlich des Flusses, wenn sie „Sumberhügel“ hören. Dieser Teil wies einst materialreiche Steinbrüche und beutereiche Jagdgebiete auf. Einige der Jagdhütten und Festungen der Adligen aus Waterdeep sind verblieben. In den letzten Jahren wurden sie die Heimat von Räufern und Monstern.

Diejenigen, die in den Sumberhügeln nach Steinen und Kies zum Hausbau graben, sprechen oft davon, dass sie Edelsteine und reiche Erzadern gefunden hätten. Diese hartnäckigen Geschichten sind meist jedoch nie mehr als Gerüchte gewesen.

Eine Karte der Sumberhügel und eine Beschreibung verschiedener Orte in und um dieses Gebiet findest du im Abenteuer *Fürsten der Apokalypse*.

SUNDABAR

Mirabars Schwesterstadt ist nur noch eine zertrümmerte Ruine. Eine Orkhorde zerstörte diese einst mächtige Festungsstadt während des Kriegs der Silbermarschen. Die Orks löschten die menschlichen Bewohner aus, trieben die Zwerge in den Untergrund, erschlugen den Zwergenkönig der Stadt und, vielleicht das Schlimmste, versetzten der langbestehenden Allianz der Menschen Sundabars mit ihren Elfen-nachbarn einen tödlichen Schlag.

Die verbliebenen Zwerge Sundabars kehrten jenen den Rücken, die nur wenig oder keine Hilfe angeboten hatten, als die Stadt sie brauchte. Sie sehen sich nicht länger als Mitglied des Rats der Grafen an. Die Zwerge haben damit begonnen, das wiederaufzubauen, was im Bereich ihrer Möglichkeiten liegt. Die Außenmauern der Stadt sind größtenteils intakt, die Gebäude im Inneren jedoch liegen in Schutt und Asche. Obwohl die Oberflächenstadt nur noch eine leere Hülle darstellt, sind die unterirdischen Schmieden und Gießereien wieder funktionstüchtig. Das Betreten der Stadt ist Nicht-Zwergen zurzeit verboten.

SURBRINHÜGEL

Weise Wesen halten sich von den Surbrinhügeln östlich von Langsattel fern. Sie sind das Jagdgebiet des Stammes des Greifen der Uthgardt-Barbaren. Hügelriesen, Orks und andere Monster leben ebenfalls in diesem Gebiet.

SURBRINPFAD

Der Surbrinpfad erstreckt sich durch Ackerland von Yartar Richtung Norden und wird von yartarrischen Soldaten zu Pferd patrouilliert. Dort, wo der Pfad die Hügel auf der anderen Seite des Dessarintals berührt, nimmt die Anzahl an Bauernhöfen schnell ab, ebenso wie die der Patrouillen. Der Pfad verläuft entlang des Ostufers des Flusses Surbrin, als ob er vor dem Immermoor zurückweichen würde. Am nördlichen Ende des Pfads, noch hinter Mornbryns Schild, liegt Nesmé.

SVARDBORG

Inmitten des Treibeismeres treibt Svardborg, die Eisbergfestung Jarl Storvalds und seiner Frostriesen. Siehe Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen,“ für weitere Informationen über diesen Ort.

TAL DES KHEDRUN

Das zugefrorene Tal an der südlichen Grenze des Grats der Welt ist nach dem legendären Zwergenheld benannt. Mit seiner Axt schlug er eine Heimat für die Zwerge des Nordens aus diesen dunklen Landen voller Wölfe, Orks und Goblinoiden. Das Tal des Khedrun wird von den Uthgardt-Barbaren des Stammes des Großen Wurms heimgesucht.

TOTENSUMPF

Ein Königreich, das einst an dieser Stelle lag, wurde vor langer Zeit hinfort gespült, als ein Lich namens Iniarv das Meer dazu brachte, das Land zu überfluten. Der Name des Sumpfes rührt von den Tausenden her, die in den Fluten umkamen. Reisende auf der Hohen Straße, die den Totensumpf an seiner Ostflanke berührt, müssen dem Drang widerstehen, von Irrlichtern in den Sumpf gelockt zu werden. Zahllose Abenteurer starben im Sumpf, angezogen von den wahren Erzählungen, die von halbversunkenen Burgruinen berichten. Diese einst vornehmen Anwesen dienen nun Echsenvolk, Untoten und Schlimmerem als Zuhause. Die größte Gefahr für Mochtegerschatzjäger sind die Zwillinge Voaraghamanthar und Waervaerendor, zwei uralte schwarze Drachen. Der erste ist als der unbestreitbare Herrscher des Sumpfes bekannt. Vom zweiten wissen nur wenige. Den Drachen ist es recht so.

Falls die Charaktere den Sumpf erkunden, kannst du die Tabelle für Sumpffmonster in Anhang B des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwenden, um dich für Begegnungen inspirieren zu lassen.

TOTSCHNEE

Die Netherberge werfen ihre kalten Schatten über Totschnee, welches sich in den Schoß zwischen zwei Gebirgsausläufern schmiegt. Auf den unteren Hängen grasen Schafe, die von mit Armbrüsten bewaffneten Hirten bewacht werden, wie sie das harte Gras, das zwischen den Felsen wächst, abknabbern. Jenseits der Weiden ragen Steinklippen aus dem Boden, auf denen sporadisch Tannen wachsen. Darüber erheben sich die durch Nebel verhüllten und schneebedeckten Berge.

Das auffälligste Merkmal von Totschnee ist das Hospiz von Marthammor, eine befestigte Abtei in der Mitte der Kleinstadt. Rund herum stehen mehrere Fachwerkbauten, aus denen die eigentliche Stadt besteht. Umgeben wird die Stadt von einer brüchigen Mauer, die unbedingt repariert werden müsste. Entlang der Mauer blühen ganzjährig Winterrosen. Direkt an der Innenseite der Mauer steht ein steinerner Wachturm, von dem aus die Straße, die in die Stadt führt, überblickt werden kann. Ein Banner weht auf seinem obersten Türmchen. Darauf ist der goldene Sonnenaufgang von Lathander abgebildet. Ein Dutzend Anhänger des Morgenfürsten (RG, männliche und weibliche **Priester** sowie **Akolythen** verschiedener Rassen) stellen die Besatzung des Turms dar.

Die Abtei ist eine von Zwergen erbaute Festung, die Marthammor Duin, dem zwergischen Gott der Wanderer, gewidmet wurde. Die hochangesehene Leiterin der Abtei, Kerilla Juwelenstern (NG, weiblicher Schildzwerg, **Priester** des Marthammor Duin), beaufsichtigt eine Besatzung aus **Gemeinen**, die Eide des Dienstes geleistet haben.

Die Abtei bietet jedem Unterstützung an, der sie benötigt. Die Geistlichen des Wachturms sind darauf eingeschworen, die Stadt zu schützen und das Wohl ihrer Bewohner zu bewahren.

Die Adelsfamilie Eisspeer hatte viele Generationen lang großen Einfluss in Totschnee. Dies endete mit dem Tod von Fürst Delvon Eisspeer, der im Krieg der Silbermarsche getötet wurde. Er hat keine Erben hinterlassen, und das Familienanwesen ist seither abgeriegelt. Halbherzige Versuche, andere Mitglieder der Familie Eisspeer ausfindig zu machen, haben sich als fruchtlos erwiesen. Die Stadt hat bereits einige Jahreszeiten lang ohne einen Gouverneur überlebt, denn niemand in der Stadt möchte die Last der Amtsgewalt auf sich laden.

Besucher, die das fade Essen und die zugigen Hallen des Hospizes nicht ertragen wollen, können eine gemütliche Taverne zum Wappenschild und das angenehme Gasthaus Zu Rose und Hammer in der Stadt besuchen.

TOTSTEINKLUFT

Eine nebelverhangene Schlucht in den Graugipfelbergen, die Totsteinkluft genannt, ist die Heimat eines Klans von Steinriesen, der unter dem Einfluss von Thanin Kayalithica steht. Sie ist eine ergebene, aber fehlgeleitete Anhängerin von Skoareus Steinknochen. Siehe Kapitel 6, „Schlucht der Steinriesen,“ für weitere Informationen über diesen Ort.

TREIBEISMEER

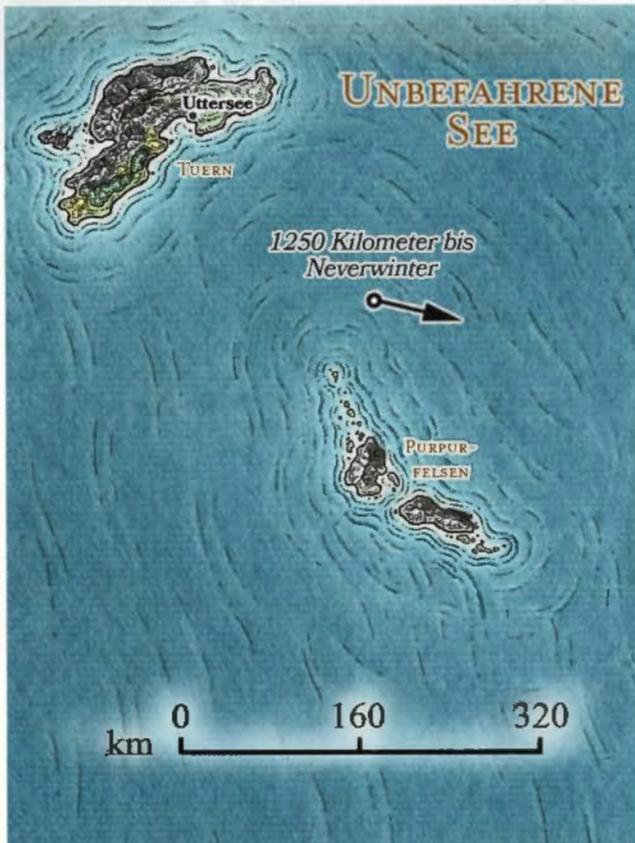
Das Meer westlich des Eiswindtals ist ein Labyrinth aus driftenden Eisschollen und -bergen. Ein paar zugefrorene Inseln werden von Stämmen der Eisjäger bewohnt, einer menschlichen Gruppe von Nordländern, die vor langer Zeit in Richtung der Pole gedrängt wurde. Eine Armada aus Großschiffen der Frostriesen unter dem Kommando des Jarls Storvald jagt in diesen Gewässern nach Walen, Walrössern und Seelöwen.

Das Treibeismeer ist außerdem Jagdgrund für mehrere weiße Drachen, die beiden größten und mächtigsten unter ihnen die **Uralten weißen Drachen** Arauthator und Arveiatrace. Beide Drachen haben ihre Horte in ausgehöhlten Eisbergen. Arauthators Eisberg, Oyaviggaton wird auf der Außenseite von Nordvolk-Barbaren bewohnt und wird im Abenteuer *Aufstieg der Tiamat* beschrieben. Arveiatrace ist dafür bekannt, im Eiswindtal zu jagen und kann dort angetroffen werden (siehe Abschnitt „Eiswindtal“).

Charaktere, die das Treibeismeer im Winter erkunden, sind extremer Kälte ausgesetzt (siehe Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

TUERN

Die gnadenlosen Nordvolk-Einwohner von Tuern (siehe Karte 3.13) zollen drei ausgewachsenen roten Drachen Tribut, die innerhalb und unterhalb der aktiven Vulkane der Insel leben. Die Vulkane bilden eine Kette schwarzer, rumorender, lavagefüllter Kessel, die dicken Rauch und Asche in den Himmel blasen. Fünf Nordvolk-Stämme leben auf der Insel, jeder mit seiner eigenen Siedlung, König und Flotte von Drachenkopf-Langschiffen. Vier der Könige erkennen den fünften, Großkönig Ossul Harrn von Uttersee (CB, männlicher illuskanischer Mensch, **Gladiator** mit 90 TP und einem *Ring der Feuerresistenz*), als ihren Herrscher an. Uttersee ist die größte Stadt auf der Insel mit einem Hafen für die Langboot-Armada des Großkönigs. Die Insel ist außerdem die Heimat kleiner Feuerriesenfamilien, deren Bestreben es ist, die Drachenherren der Insel zu stürzen und das Nordvolk zu unterwerfen.



KARTE 3.13: TUERN UND PURPURFELSEN

ULUVIN

Dieses trockene, staubige Dorf liegt südlich des Hohen Waldes auf der Eisenstraße zwischen Womfurt und Secomber. Eine Abzweigung der Straße führt nach Nordosten in Richtung des Einhornlaufs, eines sanft fließenden Flusses, der aus dem Hohen Wald hervortritt.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Zwei jugendliche Viehhirten namens Albie Grizlow und Leshonna Daar (CB, männliche und weibliche tethyrianische Menschen, **Gemeine**) auf **Reitpferden** fangen die Charaktere ab, wenn sich diese auf acht Kilometer nähern. Die Jugendlichen erzählen der Gruppe, dass das Dorf von Hügelryesen und Goblins vernichtet wurde. Viele Dorfbewohner hätten im nahegelegenen Wald Zuflucht gesucht.

Charaktere können das Dorf weiträumig umgehen, oder sie können sich der Bedrohung stellen. Sobald sie auf fünf Kilometer herangekommen sind, kann die Gruppe verstreute Bauernhöfe sehen, umgeben von vertrockneten Feldern. Auf jedem dieser Höfe sind 3W6 **Goblins**, die entweder die Hütten und Scheunen nach Schätzen durchforsten, Hühner und Schweine auf den Feldern jagen oder um 1W4 gefesselte Gefangene (**Gemeine**) herumtanzen.

Die Goblins haben ihren Gefangenen alte Eimer, Blumentöpfe oder Futtersäcke über den Kopf gezogen, sodass diese nichts mehr sehen können. Mit einer 50-prozentigen Wahrscheinlichkeit ist ebenfalls ein **Oger** anwesend, der versucht ein Schwein oder eine Kuh einzufangen, um sie zurück nach Grudd Haug zu bringen (siehe Kapitel 5 „Unterschlupf der Hügelryesen“).

Die Goblins und der Oger sind zu sehr abgelenkt, um die Abenteurer zu bemerken, falls diese auf der Straße bleiben. Der Oger und die meisten Goblins tragen keine Schätze. Der Anführer der Goblins auf jedem Gehöft jedoch besitzt ein Objekt aus der Liste für Tand in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, dass du durch Würfeln bestimmen kannst.

Falls die Charaktere das Dorf betreten, sehen sie staubige Fachwerkhäuser mit hohen Fassaden auf beiden Seiten der Eisenstraße. Drei **Hügelryesen** stehen offen auf der Straße herum, stellen Wagen auf den Kopf, brechen mit ihren Zweihandknüppeln durch die Tonziegeldächer und stopfen alles in ihre Säcke, was ihre Aufmerksamkeit erregt. Charaktere können diese Hügelryesen problemlos überraschen. Das Gasthaus Zum Schwanz des Schwarzen Bullen steht an der Kreuzung, wo die Straße sich verzweigt. Zwei weitere **Hügelryesen** haben die Fassade des Gasthauses durchbrochen und die meisten Möbel zerstört, einschließlich der Treppe in den ersten Stock. Sie sind damit beschäftigt, sich mit Bier und Nahrung die Bäuche vollzuschlagen. Wenn sie von draußen Kampflärm hören, sehen sie nach. In Ermangelung von Felsen schleudern sie Bänke, Regentonnen und was noch so rumliegt.

SCHÄTZE

Jeder Hügelryese trägt einen Sack mit 2W6 x 100 KM und 1W4 gewöhnliche Gegenstände, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmen kannst.

Sobald die Monster verjagt wurden, können die Charaktere nach Norden an die Grenze des Hohen Waldes reisen. Wenn sie dort den Dorfbewohnern mitteilen, dass es sicher ist, zurückzukehren, wird ihnen eine dankbare alte Witwe namens Zoranda Heller (RG, weiblicher chondathanischer Mensch, **Gemeine**) ihnen einen *Ring des Schutzes* übergeben. Ihr verstorbener Gatte, ein Bauer, hatte ihn einst in einem Feld gefunden.

UTTERSEE

Siehe Abschnitt „Tuern“.

VERGESSENER WALD

Der Vergessene Wald ist seit Langem ein Reich der Feenwesen und von Baumhirten, die ihr Territorium, wenn nötig mit Gewalt verteidigen. Daher ist es allgemein vorteilhaft, ihn zu „vergessen“. Ein unsterblicher Druide namens Phezeltan lebt tief in diesem Gehölz. Er ist bereit, jedem Rat zu geben, der es schafft, ihn zu erreichen.

VERLORENE GIPFEL

Dieses bewaldete Gebirge erhebt sich im nordwestlichen Teil des Hohen Waldes. Neben einer Vielzahl von Feenwesen leben hier große Stämme von Zentauren, die stets ein wachsames Auge auf die menschlichen Jäger und Holzfäller aus Olostins Feste haben.

VORDRORNWALD

Der Kieferwald südlich der Zitadelle Adbar wird manchmal aus zwei Gründen auch Geisterwald genannt. Erstens ist er aufgrund seiner Nähe zu den Eisbergen allzeit in kalten Nebel gehüllt. Zweitens ist der Vordrornwald bekannt dafür, dass Untote in ihm umherstreifen. Besonders körperlose Untote sind hier vertreten wie Todesalbe, Schreckgespenster und Geister. Diese ruhelosen Seelen scheinen sich mit ihrer Existenz im Wald zufrieden zu geben. Sie greifen nur selten Reisende an, die sich nicht in ihre Territorien begeben.



WALKNOCHEN

Kleinliche, kriegstreibende Könige herrschen über die kleinen Inseln, die allgemein als Walknochen bekannt sind. Der Name rührt von den mit Walknochen übersäten Stränden der Inseln her. Mehrere der größeren Inseln sind Heimat für Rochs, die von den Sturmriesen Mahlstroms als Reittiere genutzt werden. Die Inselbewohner lassen Schätze für die Riesen und Nahrung für die Vögel als Tribut zurück.

WATERDEEP

Die Prachtvolle Stadt ist eine geschäftige, durch Mauern geschützte Metropole an der Schwertküste. Einige Händler nennen Waterdeep das beste Versorgungszentrum der Welt mit seiner breiten Auswahl an meisterlichen Gewerken, Experten, nützlichen Kontakten und potenziellen Mietliegern im Überfluss. Andere hingegen warnen vor der wahrhaften Armee möglicher Feinde, die sich Unvorsichtige in der Stadt zuziehen könnten. Alle sind sich jedoch einig, dass die **breiten**, vollgestopften Straßen voller Spione sind.

Adlige Familien aus Waterdeep und Gilden besitzen enormen politischen und wirtschaftlichen Einfluss entlang der kompletten Schwertküste. Innerhalb der Stadt liegt die wahre Macht in den Händen der Maskierten Fürsten von Waterdeep. Diese Herrscher treten im Geheimen zusammen, und ihre wahren Identitäten sind größtenteils unbekannt. Das öffentliche Gesicht dieser herrschenden Gruppe ist der Offene Fürst von Waterdeep. Der derzeitige Offene Fürst, Fürstin Laeral Silverhand, hat diese Position erst seit ein paar Monaten inne. Ein großer Teil des Stadtadels und der Gildenmeister buhlen um ihre Aufmerksamkeit, während sie zeitgleich intrigieren, um ihrem Amt die Macht zu entreißen. Darüber hinaus kommt es zu Spannungen zwischen dem Zhentarim, welches ein wirtschaftliches Standbein in der

Stadt aufgebaut hat, und der Xanathar-Diebesgilde, die einen großen Teil der kriminellen Unterwelt der Stadt kontrolliert.

Charaktere, die den Harfnern, dem Orden des Panzerhandschuhs, dem Rat der Grafen oder dem Zhentarim angehören, können Vertreter ihrer Machtgruppe in Waterdeep antreffen. Eine Karte Waterdeeps und weitere Informationen über Aufbau und Einwohner der Stadt kannst du in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer* nachlesen.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Kurz nach der Ankunft der Charaktere in Waterdeep steigt ein Wolkenriesenschloss aus den Wolken am Himmel herab und schwebt über der Stadt. Der unheilverheißende Schatten der Wolkenfestung löst weit verbreitet Panik aus. Fürstin Laeral Silverhand sendet Herolde aus, um die Bevölkerung zu beruhigen und ihnen zu versichern, dass der Stadt kein Leid geschehen wird. Falls die Abenteurer sich dazu entscheiden, nachzuforschen, müssen sie sich eine Möglichkeit überlegen, wie sie ein Riesenschloss, das 300 m in der Luft hängt, erreichen können. Das Schloss ist ähnlich aufgebaut wie Lyn Armaal (siehe Kapitel 9, „Schloss der Wolkenriesen“) und ist das Zuhause eines neutral guten Klans aus vier erwachsenen **Wolkenriesen**, drei jungen Wolkenriesen, vier **Hausgreifen** und acht **Steinriesen**, die als Wache dienen. Die jungen Wolkenriesen haben die Werte von **Hügelriesen** mit den folgenden Änderungen:

- Die jungen Wolkenriesen haben einen Intelligenzwert von 10 (+0) sowie Weisheits- und Charismawerte von 12 (+1).
- Sie haben die folgenden Fertigkeiten: Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4. Ihre passive Weisheit (Wahrnehmung) ist 14.
- Sie sprechen Gemein- und Riesensprache.
- Sie können die angeborenen Zauber der Wolkenriesen wirken und haben die Eigenschaft Scharfer Geruchssinn.

Diese Wolkenriesen sind Kartografen, die mit der Kartierung der Schwertküste beschäftigt sind. Zeitgleich suchen sie nach uralten Schlachtplätzen und lange verschollenen Relikten von Ostoria. Sie haben nicht vor, Waterdeep zu schaden. Die Stadt fasziniert sie jedoch, da sie glauben, die Stadt wäre auf einer alten Riesensiedlung erbaut worden, die vor mehreren zehntausend Jahren von Drachen vernichtet wurde. Die Wolkenriesen haben die Absicht, sich mit den Anführern der Stadt zu treffen und zu bestimmen, ob Überreste von Ostoria hier bis heute überdauert haben. Der erhabene Patriarch der Familie ist ein gelehrter und umsichtiger Wolkenriese namens Graf Nimbolo. Seine Frau, Gräfin Mulara, misstraut „kleinen Wesen“ und erlaubt den Charakteren nicht, sich in ihrem Heim ohne Eskorte zu bewegen.

Obwohl diese Riesen Waterdeep nicht bedrohen, wissen sie von mindestens einer bösen Wolkenriesin, die die Länder der kleinen Wesen erobern will, sobald sie die Ordnung nach ihren Vorstellungen neugeschmiedet hat: Gräfin Sansuri. Sie erzählen den Charakteren, dass Sansuri nach einem verschlossenen Schatz voller Drachenmagie sucht. Sie wissen nicht, wo sich ihr Wolkenschloss befindet.

SCHÄTZE

Falls die Charaktere die Riesen besiegen, können sie deren Besitz plündern. Gräfin Mulara trägt zwei Juwelenhalsketten (Wert: je 7.500 GM, Gewicht: je 125 Pfund). Der Graf und sie besitzen zusammen eine Sammlung zwanzig verzierter Masken aus bemaltem Gold (Wert: je 750 GM, Gewicht: je 50 Pfund). Unter den Möbelstücken in ihrem Schlafzimmer befindet sich eine Alabastertruhe mit 800 PM und 1W3 magischen Gegenständen. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände F in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*), um die Gegenstände zu bestimmen. Die Truhe wiegt 500 Pfund ist mit dem Zauber *Arkane Schloss* belegt.

WEITER WALD

Dieses ausgedehnte Waldgebiet, benannt nach seiner Abgeschlossenheit, liegt zwischen Anauroch und dem Delimbiyrtal. Es beheimatet Stämme von Feengeistern, einsamen Dryaden, aufdringlichen Satyrn und territorialen Zentauren. Auch eine bedrohlich große Anzahl Eulenbären durchstreift den Weiten Wald und die dunkelsten Tiefen beherbergen furchterregende Atterkops sowie ihre gezähmten Riesenspinnen.

WENDESTEINPASS

Ein Pass mit einem schrecklichen Ruf führt durch die kalten, windgepeitschten Netherberge. Hügelriesen, Orks, Wyvern, Greifen, Gargylen und andere Monster machen die Reise durch den Wendesteinpass zu einem gefährlichen Unterfangen. Nur schwerbewaffnete Reisende haben überhaupt eine Chance, die Reise von einem Ende zum anderen zu überleben.

WESTBRÜCKE

Das Straßendorf Westbrücke (nach seiner Position westlich der Steinbrücke benannt) liegt an der Langen Straße zwischen Rotlärche und Dreieber. Hier befindet sich auch das Gasthaus Zur Reichen Ernte. Es steht auf der Westseite der Langen Straße mit Blick zum Steinpfad. Der Betreiber des Gasthauses ist der umgängliche Herivin Dardrachen (CG, männlicher stämmiger Halbling, **Gemeiner**), ein lockenköpfiger Sammler und Weiterverkäufer von Gemälden und Statuen fragwürdigen Geschmacks.

WESTWALD

Ein wirrer Wald bedeckt die östlichen Ausläufer der Schwertberge. Der Westwald beherbergt einen Schrein der Mielikki, mehrere Holzfällerlager und einige zugewucherte Überreste des uralten Elfenkönigreichs Rilithar. Die Holzfällerlager werden oft gewaltsam von Uthgardt-Barbaren für eine Saison oder mehrere Monate übernommen.

WETTERHÜTTENWALD

Aus unbekanntenen Gründen können weissagende Zauber und Ausspähung dieses trockene Fleckchen Grün am Rande der Wüste von Anauroch nicht durchdringen. Holzfäller aus Parnast warnen Abenteurer davor, nicht zu tief in den Wetterhüttenwald vorzudringen. Uralte Elfenzauber ließen Leute für immer verschwinden.

WOMFURT

Dieses kleine Dorf an der Eisenstraße trug früher den Namen Eisenfurt, bis in unmittelbarer Nähe ein Drache getötet wurde. Reisende begannen daraufhin damit, die Siedlung Wyrmfurt zu nennen. Der schwere Akzent der Anwohner verschliff den Namen zu Womfurt. Das Dorf hat einen Anlegeplatz am Dessarinfluss, um Korn und Getreide, von der örtlichen Mühle gemahlen, zu verschiffen. Es dient außerdem als Markt für das Getreide umliegender Bauernhöfe und als Quelle für Werkzeuge und Vorräte für die Landwirte. Neben der Mühle besitzt das Dorf eine Handvoll Kornspeicher sowie eine etwas größere Handvoll Hütten. Mehrere Hütten beherbergen kleine Geschäfte. Westlich des Dorfes steht die Eisenfurtbrücke, eine lange, schmale, irgendwie zusammengesicherte Brücke über den Dessarinfluss. Sie verbindet Womfurt mit dem Gasthaus Zum Schiffszimmermann auf einem Hügel.

Womfurter verschließen und verammeln ihre Türen sowie Fenster bei Nacht. Sie fürchten die Womfurt-Fledermaus, einen nachtaktiven Jäger. Er schnappt jene, die nach Einbruch der Dunkelheit noch draußen sind. Siehe Abschnitt „Gasthaus Zum Schiffszimmermann“ in diesem Kapitel für weitere Informationen zu dieser Kreatur.

XANTHARLS FESTE

Xantharl war ein berühmter Waldläufer und Entdecker im Norden. Das befestigte Dorf, das seinen Namen trägt, steht mitten im Nirgendwo westlich eines berühmten, gefährlichen und rauen Stücks der Langen Straße. Die Brustwehr der Außenmauer ist mit stationären schweren Armbrüsten ausgestattet. Sie umgibt eine innere Festung mit spitzem Dach, um dem Schnee des Nordens keinen Halt zu bieten. Rund um die Festung stehen Dutzende schmale Steinhäuser mit schweren Fensterläden und ebenfalls spitzen Dächern. Das Gasthaus (mit Taverne) Zum Fallenden Ork steht am Haupttor neben den Ställen. Das Fachwerkhaus wurde auf den Überresten eines älteren Steingebäudes errichtet, das einst Feuer fing und niederbrannte. Die schwerfällige, doch freundliche Betreiberin, Arzastra (RG, weiblicher **Halboger**) hat vor Kurzem aus Mitleid einem mittellosen Schildzwergabenteurer namens Larg angeboten, für ein paar Kupfer die Ställe zu putzen.

„Larg“ hat Arzastra erzählt, dass seine Abenteurergefährten während der Jagd auf einen roten Drachen im Tal des Khedrun von einer Lawine erfasst wurden. Nur er habe überlebt. Die Geschichte ist erfunden, aber Arzastra glaubt sie. Der vorgeschlagene Zwerg ist kein anderer als der gesuchte Verbrecher Worvil „der Rüsselkäfer“ Spaltbart. Die Charaktere könnten ihn kennen, wenn sie mit bestimmten NSC gesprochen haben (wie Sir Baric Nylef in Bryn Shander oder Darz Helgar in Dreieber) oder von den Steckbriefen in Langsattel. Der Rüsselkäfer

kann tagsüber in den Ställen beim Putzen gefunden werden. Nachts trinkt er allein in einem privaten, einfach möblierten Gästezimmer im oberen Stockwerk des Gasthauses. Der Rüsselkäfer meidet Augenkontakt mit Fremden. Er hat die Werte eines **Banditenhauptmannes** mit den folgenden Änderungen:

- Der Rüsselkäfer ist neutral böse.
- Er hat eine Bewegungsrate von 7,50 m.
- Er ist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und hat Resistenz gegen Giftschaden.
- Er hat Dunkelsicht bis zu 18 m und spricht Gemeinsprache, Drakonisch und Zwergisch.
- Anstelle eines Krummsäbels und Dolches trägt er ein Paar *Beile + 1* (jeweils +5 zum Treffen). Als eine Aktion kann er drei Nahkampfangriffe ausführen, zwei davon mit dem einen Beil, den dritten mit dem anderen. Jedes Beil verursacht 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden beim Treffen.

Der Fürst von Xantharls Feste heißt Narbeck Horn (N, männlicher Schildzwerg, **Ritter**, bewaffnet mit einer Zweihandaxt anstelle des Zweihandschwerds), der dem Marchion von Mirabar untersteht. Narbeck hat einen *Stein der Verständigung*, der es ihm erlaubt, direkt mit dem Marchion zu sprechen. Dadurch können Nachrichten von Gefahren für Mirabar aus dem Süden direkt übermittelt werden. Narbeck kommandiert eine Garnison aus einhundertfünfzig Veteranen, doppelt so viele wie die eigentliche Population des Dorfes.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Wachen auf dem Dach der Festung entdecken einen **Frostriesen**, der aus dem Westen mit einer kleinen Armee aus fünfzig **Goblins** und zehn **Hobgoblins**, einschließlich fünf **Ogern** mit Goblin-Schleudern (siehe Abschnitt „Goblin-Schleudern“ in Kapitel 2) heranrückt. Die Hobgoblins bilden eine Phalanx vor der Streitmacht. Der Frostrieser läuft hinter ihnen. Die ungeordnete Schar aus Ogern und Goblins bildet das Schlusslicht.

Selbst ohne die Hilfe der Charaktere kann die Festung die Angreifer mit geringen Verlusten zurückschlagen. (Ein großer Teil der Goblins stirbt bereits durch den Aufschlag an den Festungsmauern, wenn sie von den Schleudern geworfen werden.) Während des Aufruhrs erkennt jeder Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 20 ablegt, dass die Belagerung nur eine List ist, um die Aufmerksamkeit vom Osttor der Stadt abzulenken. Dort findet der eigentliche Angriff statt.

Vor einer Weile hat Worvil Spaltbart ein paar Freunden erzählt, dass er einen Ort zum Untertauchen braucht, und dass er vorhat, sich in Xantharls Feste zu verstecken. Einer seiner Freunde hat ihn an Kaltivar verraten, den Frostriesen, der gerade die Festung angreift. Der Riese will die 5.000 GM Belohnung, die auf die Gefangennahme des Zwerges ausgesetzt wurden. Die Goblinoiden und Oger sind nur eine Ablenkung, die ihm beim Einsacken des Zwerges helfen soll. Während die Garnison auf der Westseite der Siedlung kämpfen, klettern zehn **Grottenschraten** heimlich über die östliche Mauer und versuchen, Worvil zu fangen. Falls die Charaktere den Zwerg bereits in Gewahrsam genommen haben, versuchen die Grottenschraten, ihn den Charakteren abzuluchsen. Falls Worvil tot ist und die Grottenschraten seine Leiche sehen, versuchen sie augenblicklich aus der Festung zu fliehen und Kaltivar zu berichten. Charaktere, die nichts von der Anwesenheit des Rüsselkäfers oder seiner wahren Identität wissen, können mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 hören, wie der Zwerg in den Ställen mit den Grottenschraten kämpft. Der Rüsselkäfer schafft es, ein paar Grottenschraten zu töten, bevor sie ihn in einem Sack davonschleifen.

SCHÄTZE

Der Frostrieser Kaltivar trägt einen Sack mit 2W6 x 100 GM, 1W4 gewöhnliche Gegenstände (die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst) und einen magischen Gegenstand, den du durch Würfeln auf der Tabelle für Magische Gegenstände C in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* bestimmst.

YARTAR

Die befestigte Stadt Yartar steht am östlichen Ufer des Dessarinflusses. Am Westufer steht eine ummauerte Zitadelle, unter der Kontrolle der Stadt. Zwischen den beiden spannt sich eine breite Steinbrücke über den Fluss. Reisende müssen durch die Zitadelle und eine Inspektion bestehen, bevor sie ihre Reise Richtung Westen nach Dreieber oder über die Brücke durch das Westtor in die Stadt fortsetzen dürfen. Der Immermoorweg schneidet durch das Herz von Yartar und verbindet das Ost- mit dem Westtor. Östlich der Stadt wird aus dem Weg eine Schotterstraße.

Yartar ist wohlhabend und wird zunehmend voller. Manche der alten Gebäude wurden niedrigerissen und höhere an ihrer Stelle erbaut, manche bis zu vier Stockwerke hoch.

Da die Stadt ein Hauptbinnenhafen ist, lautet der Titel von Yartars gewähltem Anführer Wasserbaron. Die aktuelle Wasserbaronin ist Nestra Ruthiol (RB, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Adlige**). Sie ist eine gerissene, rachsüchtige Frau in ihren späten Fünfzigern. Yartar ist ein Mitglied des Rats der Grafen. Ruthiol bewertet diese Beziehung als essenziell für das Überleben und den Wohlstand ihrer Stadt. Sie weiß, dass Harfner und Zhentarim in der Stadt etabliert sind. Sie kreuzt deren Pfade nur dann, wenn das Wohlbefinden Yartars bedroht wird. Beide Machtgruppen haben die lokale, nur aus Frauen bestehende Diebesgilde infiltriert, die Hand von Yartar.

Charaktere, die von Tamalin Zoar ein Empfehlungsschreiben erhalten haben (siehe Abschnitt „Rufhorn“), können es einem Mitglied der Hand von Yartar zeigen, um die Hilfe der Gilde in folgender Form zu erhalten:

- Falls die Charaktere nach einem Individuum in der Stadt suchen, dessen Aufenthaltsort nicht allgemein bekannt ist, kann die Hand von Yartar dieses innerhalb von 4W6 Stunden aufspüren.
- Falls die Charaktere Beute verkaufen wollen, kann die Hand von Yartar (nicht unbedingt seriöse) Käufer finden.
- Falls die Charaktere auf der Suche nach einem einfachen Weg zu reisen sind, kann die Hand von Yartar ihnen von dem (schlecht gehüteten) Geheimnis erzählen, das ein Magier Namens Kolbaz einen *Kreis der Teleportation* bewacht (siehe Abschnitt „Innere Zirkel“ am Ende dieses Kapitels).

Die größte Bedrohung Yartars ist die Krakengesellschaft (Siehe Abschnitt „Machtgruppen des Nordens“ in der Einleitung). Die Gesellschaft versucht, die Kontrolle über die Stadt an sich zu reißen und sie in einen eigenen Stützpunkt zu verwandeln. Einer der Adligen Yartars ist ein Mitglied der Krakengesellschaft namens Khaspere Dürrlund. Fürst Dürrlund plant, Ruthiol als Wasserbaron der Stadt zu ersetzen. Er kann Ruthiol jedoch nicht einfach ermorden lassen, bis er die nötige Unterstützung angesammelt hat, die seine Wahl zum Nachfolger sichert. Die nötigen Stimmen will er bekommen, indem er Yartars korrupteste Politiker identifiziert und besticht (oder erpresst). Er veranstaltet außerdem extravagante Feiern an Bord seines privaten, hervorragend geschmückten Binnenschiffs. Für weitere Informationen über Fürst Dürrlund und sein Schiff siehe Kapitel 11.

ZEHNPFAD

Ein Pass führt durch die westlichen Berge in den Grat der Welt. Die Route ist im Winter wegen Schnee und Eis nahezu unpassierbar. Gut gerüstete Karawanen nutzen den Zehnpfad, um Waren zu und von den Siedlungen des Eiswindtals zu transportieren. Obwohl er die sicherste Verbindung zwischen dem Eiswindtal und den Ländern des Südens darstellt, droht Reisenden trotzdem Gefahr durch Steinklippenkatzen, Yetis, Orks, Räuber und den ein oder anderen weißen Drachen.

Der Pfad streckt sich bis Feuerschere im Süden. Charaktere, die den Zehnpfad im Winter bereisen, sind extremer Kälte ausgesetzt (siehe Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

ZELBROSS

Auf halber Strecke zwischen Secomber und Lautwasser, auf der alten Delimbiyrstraße, liegen die verkohlten, hölzernen Überreste und der eingestürzte Schornstein eines Gasthauses, das vor vielen Jahren von Banditen niedergebrannt wurde. Ein versengtes Holzschild in der Form eines Fuchskopfes hängt noch immer über dem geschwärzten Türrahmen. Der Name des Gasthauses, Zum Schlaun Fuchs, wurde vom Feuer ausgelöscht. Eine unkrautbedeckte Staubstraße zweigt vom Gasthaus aus Richtung Süden ab.

Charaktere, die der Staubstraße folgen, finden die eingeebneten Ruinen eines Bauerndorfes auf der Nordseite des Delimbiyrflusses. Der letzte Überrest des Dorfes Zelbross ist ein wackeliger Holzsteg. Der Ort des aufgegebenen Dorfes bietet eine schöne Aussicht auf den Südwald auf der anderen Seite des Flusses. Aus diesem Grund hatten die Gründer wohl auch genau diese Stelle für ihre Siedlung ausgesucht. Es gibt keine Hinweise auf die Angreifer der Siedlung. Zelbross wurde vor mehr als zehn Jahren aufgegeben.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Falls die Charaktere die Ruinen des Schlaun Fuchses untersuchen, treffen sie ein ausgerissenes Kind des Stammes des Blauen Bären (siehe Abschnitt „Uthgardt-Barbaren“ am Beginn dieses Kapitels). Es versteckt sich in der Feuerstelle des Gasthauses. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 12 oder mehr entdecken ihn, während sie die Ruinen untersuchen. Orok ist ein neun Jahre alter Menschenjunge, bewaffnet mit einem rostigen Dolch und einer selbstgemachten Schleuder. Er ist von Kopf bis Fuß mit Schmutz und Schmiere bedeckt. Auf seinem Kopf sitzt eine Mähne aus schwarzen, fohverseuchten Haaren, in die kleine Zweige eingeflochten sind. Er ist schlau genug, gut bewaffnete Abenteurer nicht anzugreifen, ist aber auch nicht zaghaft, wenn es darum geht, jemanden zu verletzen oder zu verärgern. Orok hat die Werte eines **Kobolds** mit folgenden Änderungen:

- Orok ist chaotisch neutral.
- Er hat keine Dunkelsicht.
- Er spricht Bothii (die Sprache der Uthgardt) und gebrochene Gemeinsprache.
- Ihm fehlt die Eigenschaft „Empfindlich gegenüber Sonnenlicht“ der Kobolde, aber er besitzt ihre „Rudeltaktik“-Fähigkeit.

Oroks Geschwister haben ihn gnadenlos schikaniert, weswegen er vom Stamm weggerannt. Obwohl er offensichtlich ein Uthgardt-Kind ist, trägt er nichts mit sich, was ihn als Blauen Bären identifiziert. Er macht keine Aussagen über seinen Stamm, da er befürchtet, zurückgebracht zu werden. Falls die Charaktere Orok Nahrung anbieten, nimmt er sie an und huscht zurück in seine „Höhle“, um sie zu verspeisen. Er zieht sich außerdem zurück in die Feuerstelle, wenn er Magie

sieht. Wie die meisten Uthgardt fürchtet er Magie und misstraut Zauberwirkenden.

Orok zieht es zu rau aussehenden Wildnistypen, wie Barbaren und Waldläufern. Falls so ein Charakter freundlich zu ihm ist, bindet er sich an ihn und wird ein Gefolgsmann des Charakters. Orok wird die Gruppe andernfalls nicht freiwillig begleiten. Er bevorzugt es, in seiner Zuflucht zu bleiben und von Fischen aus dem nahegelegenen Fluss zu leben.

ZITADELLE ADBAR

Die Zitadelle Adbar steht seit beinahe achtzehn Jahrhunderten inmitten der bitteren Kälte der Eisberge. Uneinnehmbar trotz sie den Gefahren der Region. Die Festung, die aus einem Gebirgsausläufer gehauen wurde, besitzt zwei große Türme, die mit Spitzen umringt sind. Die Spitzen halten fliegende Kreaturen vom Landen ab und schützen so vor direkten Angriffen. Der große Schornstein der zentralen Gießerei der Zitadelle steht inmitten der Türme und speit, einem Vulkan gleich, dicken Rauch hervor. Die Außenwand der Zitadelle besitzt eine Vielzahl an Plattformen, Wehren und Schießscharten. Von hier können die Verteidiger törichte Angreifer mit Armbrustbolzen beschließen. Eine große Zugbrücke erlaubt nur planmäßigen Patrouillen und hochverehrten Gästen, die Festung zu betreten. Geschickt getarnte Fallen warten auf diejenigen, die versuchen sollten, die Hallen ungeladen zu stürmen. Unter der Zitadelle befindet sich ein weites Netzwerk aus Tunneln und Höhlen, das absichtlich auf eine für Invasoren verwirrende Weise erbaut wurde. Für den Fall, dass sich Adbars Verteidigungsmaßnahmen jemals an unzureichend entpuppen sollten, haben die Zwerge einen geheimen Fluchttunnel gebaut, der sich über Hunderte Kilometer bis zu Passagen unter der Zitadelle Felbarr erstreckt. Adbars Garnison bietet jedem, der einen Orkkopf an die Stadtore bringt, eine Belohnung von 10 GM. Für den Kopf eines Riesen gibt es 100 GM.

Die Bevölkerung der Zitadelle Adbar wurde durch den Krieg der Silbermarschen stark verringert. Der Krieg zog Adbars beste Krieger an, darunter auch ihren langjährigen König Harbromm. König Harbromm führte seine Krieger in den Kampf gegen die Orkhorden, die in die Marschen einfielen. Er starb auf dem Schlachtfeld. Harbromms Zwillingssöhne, Bromm und Harnoth, erbten den Thron und verließen, ihrem Vater gleich, die Zitadelle, um dem Krieg beizutreten. Bromm fiel und die Krone ging an Harnoth. Harnoth und seine Anhänger trugen viele Schlachten aus, aber der neue König traf einige schlechte Entscheidungen, die die einst mächtigen Ritter des Mithralschildes auf eine Handvoll Mitglieder reduzierte. Zu Harnoths Glück blieb die Eisgarde, die Verteidigungsstreitmacht Adbars, stark.

Was nicht allgemein bekannt ist: Harnoth selbst wurde gegen Ende des Krieges von Orks getötet. Um politisches Chaos in der Zitadelle Adbar zu verhindern, beschlossen die Ältesten der Zwergenklans Adbars, einen **Doppelgänger** anzuheuern, der den verstorbenen König Harnoth ersetzen sollte. Die wahre politische Macht in der Zitadelle Adbar liegt nun in den Händen der Klanältesten, die sich vor jedem öffentlichen Auftritt des „Königs“ mit ihm treffen, um ihm zu sagen, was zu tun ist. Der Doppelgänger liebt seine Rolle dermaßen, dass er sich manchmal selbst vergisst. Dann trifft er Entscheidungen, die nicht von den Ältesten gefällt wurden. Sein Verhalten wird mehr und mehr zum Problem.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Abenteurer sind in der Zitadelle Adbar herzlich willkommen, und Kunde von ihrer Ankunft wird dem Doppelgänger-König zügig unterbreitet. Nach einem Treffen mit den Klanältesten verlangt „Harnoth“ eine private Audienz mit den Abenteurern

in seinem Thronsaal. Drei Älteste (RG, männliche Schildzwerge, **Adlige**, die mit Kriegshämmern statt Rapiere bewaffnet sind) und vier Leibwächter (RG, männliche und weibliche Schildzwerge, **Wachen**, die Kriegshämmern statt Speeren trage) sind ebenfalls anwesend. Der König bittet die Charaktere darum, Eisenschlacke, eine Schmiede der Feuerriesen in den Bergen im Nordwesten, anzugreifen. Zwergenpatrouillen haben Feuerriesen erspäht, die große Adamantfragmente in die unterirdische Schmiede transportierten, die bis vor Kurzem noch unbewohnt war. „Harnoth“ möchte, dass die Charaktere die Pläne der Riesen in Erfahrung bringen, und diese vereiteln.

„Harnoth“ verspricht den Charakteren einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl, wenn sie Eisenschlacke erkunden und mit Beweisen der erfolgreichen Erfüllung der Mission zurückkehren. Beweise, wie den Kopf von Herzog Zalto oder eine Gruppe befreiter Zwerge. Er stellt die Gegenstände bereit, während die Charaktere unterwegs sind, um die Mission zu erfüllen. Haben die Charaktere Eisenschlacke bereits erkundet und die Riesenaktivität beendet, drückt der König seine Überraschung und Dankbarkeit aus. Er drängt sie dazu, in Adbar zu ruhen, bis er ihre Belohnung zusammengestellt hat. Für weitere Informationen über Eisenschlacke, siehe Kapitel 9 „Schmiede der Feuerriesen“.

Während der Doppelgänger-König versucht, die Charaktere davon zu überzeugen, die Aufgabe anzunehmen (oder im Nachgang ihres Vorstoßes nach Eisenschlacke), platzen sieben **Yakmenschen** (siehe Anhang C) in den Thronsaal, um die Abenteurer und den König zu töten. Die Yakmenschen haben ihre Windgeist-Fähigkeit benutzt, um sechs Ritter des Mithralschildes in Besitz zu nehmen. Diese Individuen haben die Werte von **Rittern** mit den folgenden Änderungen:

- Die Ritter sind rechtschaffend gute Schildzwerge, die Gemeinsprache und Zwergisch sprechen. Während sie von Yakmenschen besessen werden, ist ihre Gesinnung rechtschaffend böse und sie beherrschen zusätzlich die Sprache Yikaria (die Sprache der Yakmenschen).
- Jeder Ritter trägt einen Schild und hat RK 20.
- Jeder Ritter benutzt einen Kriegshammer (anstelle des Zweihandschwertes) der 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden verursacht. Zweihändig geführt verursacht er 8 (1W10 + 3) Wuchtschaden.
- Jeder Ritter hat eine Bewegungsrate von 7,50 m und Dunkelsicht auf 18 m.
- Jeder Ritter ist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und ist resistent gegen Giftschaden.

Der König scheut sich, seltsamerweise, sich in den Kampf zu stürzen. „Harnoth“ verlangt von den abtrünnigen Rittern, aufzugeben, jedoch ignorieren sie seine Befehle. Wenn der Kampf beginnt, ziehen sich die Ältesten zurück, um Verstärkung zu holen. Diese trifft am Ende des Kampfes ein. Während die Charaktere mit den Rittern kämpfen, beziehen die Leibwächter des Königs um ihn Verteidigungsposition. Sie nehmen nur dann am Kampf teil, wenn die Charaktere kurz davor sind zu unterliegen.

Falls die Charaktere die besessenen Zwerge besiegen, drängt „Harnoth“ sie dazu, für ein paar Tage in der Zitadelle zu verweilen, während er eine passende Belohnung arrangiert. Er beauftragt Juwelenschmiede damit, Medaillen aus Mithral in Form eines Schildes (eine pro Charakter) zu schmieden. Zusätzlich setzt er ein Empfehlungsschreiben auf und übergibt es der Gruppe. Der Träger des Briefes ist bei Charismawürfen gegenüber Schildzwerge des Nordens im Vorteil. Für weitere Informationen zu Medaillen

und Empfehlungsschreiben, siehe Abschnitt „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spiel-leiterhandbuch)*.

ZITADELLE FELBARR

Diese herausragende Festungsstadt der Zwerge liegt unter den Rauvinbergen. Um diesen Ort zu betreten, muss man einer erhöhten Straße mit 30 m hohen Klippen auf beiden Seiten folgen, und anschließend durch zwei riesige Tore, Hammer und Amboss genannt, schreiten. Zwei weite Bewehrungen, Nord- und Südwatch genannt, befinden sich außerhalb der Tore an den nahegelegenen Bergwänden. Von hier können Ballistenbolzen und Katapultfelsen auf Mochtegninvasoren entfesselt werden. Die Straße endet am Runentor, dem Haupteingang in die unterirdische Stadt. Tief unter den Bergen sind Tunnel, die mit den Felbarrminen, dem Underdark und den fernen Zwergenfestungen Mithralhalle und der Zitadelle Adbar verbunden sind.

Die Zitadelle Felbarr ist in ihrer langen Geschichte zweimal an Orks gefallen, nur um wieder von Zwergen zurückeroberd und instand gesetzt zu werden. Felbarrs großer Heldenkönig, Emerus Kriegskrone, der Felbarr während des Krieges der Silbermarschen wieder zur alten Pracht verholfen hatte, ist kurz nach dem Krieg gestorben, als er seinen Mitzwergen dabei half, die verlorene Stadt Gauntlgrym zurückzuerobern. Seit Emerus' Tod ist die Führung der felbarrischen Zwerge Emerus' fernen Verwandten zugefallen: König Morinn und Königin Tithmel. Die beiden Monarchen regieren weise als Gleichgestellte.

VORGESCHLAGENE BEGEGNUNG

Der König und die Königin haben verstörende Berichte über Feuerriesensichtungen in den nordwestlichen Hügeln erhalten. Sie befürchten, dass die Riesen dabei sind, die uralte unterirdische Schmiede namens Eisenschlacke wieder anzufeuern. Wenn die Abenteurer die Zitadelle Felbarr besuchen, erfahren die Herrscher von ihrer Ankunft und lassen sie in den Thronsaal für eine Audienz rufen. König Morinn und Königin Tithmel erzählen den Charakteren von ihrem Verdacht bezüglich Eisenschlacke und bitten sie darum, es zu untersuchen. Als Gegenleistung bieten sie an, für die Helden einen befestigten Turm zu erbauen. Er würde auf einem großen Grundstück in den Silbermarschen erbaut werden (der genaue Ort wird von dir bestimmt). Der Turmbau dauert einhundert Tage, und die Zwergenherrscher versprechen, die Kosten zu tragen. Um diese Belohnung zu verdienen, müssen die Charaktere nach Eisenschlacke reisen und mit Beweisen dafür zurückkehren, dass die Feuerriesen nicht länger eine Bedrohung sind. (Herzog Zaltos Kopf oder das Wort eines befreiten Zwergengefangenen reichen aus.)

Falls die Charaktere Herzog Zalto bezwingen (siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“), ehren König Morinn und Königin Tithmel ihr Versprechen und bauen der Gruppe eine Festung. Zusätzlich bieten sie ihnen eine Garnison aus zehn unerschütterlichen, unerbittlich treuen felbarrischen Zwergen. Sie haben die Werte von **Wachen** mit den folgenden Änderungen:

- Die Schildzwerge sind rechtschaffend gut.
- Sie haben eine Bewegungsrate von 7,50 m.
- Sie haben in einem Radius von 18 m Dunkelsicht.
- Sie sind bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und sind resistent gegen Giftschaden.
- Sie sprechen Gemeinsprache und Zwergisch.

ZYMORVENHALLE

Erbaut auf einer Steinklippe an der Rauvinstraße, überblickt diese gemörtelte Steinfestung das Immermoor im Süden und den Mondwald im Norden. Ihre Dächer sind steil und an den Spitzen mit hölzernen Statuen heulender Wölfe geschmückt. Eine Abzweigung in der Straße windet sich nach oben zum Torhaus der Festung. Von dieser Festung aus hat die Familie Zymorven aus Silbrigmond die umgebenden Lande seit vier Generationen bewacht.

Fürst Harthos Zymorven (CG, männlicher chondathanischer Mensch, **Ritter**) kommandiert Zymorvenhalle. Scheinbar gibt es keine Wachen, die die Festung verteidigen. In vielen Gängen und Zimmern stehen jedoch Rüstungen in dunklen Ecken. Schwerter hängen an den mit Eichenholz verkleideten Wänden und staubige Teppiche liegen auf dem Boden. Es sind in Wahrheit **Belebte Rüstungen**, **Fliegende Schwerter** und **Teppiche des Ersticken**, die Fürst Zymorven gehorchen. Fürst Zymorven beschäftigt nur einen Schreiber, einen Stalljungen, einen Koch, einen Musiker (alle **Gemeine**) und eine alte Hexe (verwende die Werte eines **Druiden**), die in der Herstellung von Kräuterheilmitteln und Umschlägen versiert ist.

Fürst Zymorvens Pflicht ist es, stets aufmerksam zu sein und auf Ärger zu achten, egal aus welcher Richtung er kommt. Soldaten, die zu Pferd auf der Rauvinstraße patrouillieren sind immer willkommen. Sie nutzen die Festung als einen Ort der Rast und um Nahrung, Trunk und Dach über dem Kopf für sich und ihre Pferde zu finden. Charaktere, die Urgala Meltimers Aufgabe (siehe Kapitel 2) annehmen, könnten einen Grund haben, nach Zymorvenhalle zu reisen.

BESONDERE BEGEGNUNGEN

Die folgenden Begegnungen funktionieren am besten, wenn sie stattfinden, bevor die Charaktere mit Kapitel 4, „Der gewählte Pfad“ beginnen. Einige der besonderen Aufgaben aus Kapitel 2 könnten den Weg zu diesen Begegnungen weisen, ebenso wie einige der vorgeschlagenen Begegnungen weiter vorne im Kapitel.

ALTER TURM

Du kannst diese Begegnung jederzeit einleiten, wenn die Charaktere über Land reisen. Der Ort ist unwichtig, aber es wäre ideal, wenn sie im Dessarintal stattfindet.

In weniger als einem halben Kilometer Entfernung seht ihr einen verfallenen Turm auf einem Hügel. Teile seines kegelförmigen Daches und der Außenwand sind nach innen eingebrochen. Vier Falken kreisen über einem so entstandenen klaffenden Loch.

Falls die Charaktere sich dem Turm auf unter 100 m nähern (siehe Karte 3.14), dann ergänze:

Ein enormer Felsen blockiert den Eingang zum Turm im Erdgeschoss. Von innen hört ihr furchtbare Geräusche: ein tiefes, kehliges Klagelied, das von etwas Großem, Schrecklichem gesungen wird.

Ein weiblicher **Hügelriese** namens Moog hat sich selbst in diesem einsamen Turm verbarrikadiert, sodass sie in Ruhe in Selbstmitleid schwelgen kann. Anführerin Guh hat Moogs Ehemann Hruk gestohlen. Nun hat Moog niemanden mehr, den sie täglich quälen kann. Moog singt eine gramerfüllte Melodie, die von der Akustik im Turm auch noch verstärkt wird.

Moog sitzt im oberen Stockwerk des Turms (Bereich 2). Ihre Waden und nackten Füße baumeln durch ein Loch im Boden. Von dieser Position aus kann sie jeden sehen, der den Turm durch die Vordertür, das Loch in der oberen Mauer oder das Fenster über der Tür betritt. Sie sitzt mit ihrem Rücken zu einem Fenster, das im oberen Stockwerk Richtung Osten zeigt und kann niemanden sehen, der aus dieser Richtung kommt. Ihr ununterbrochenes Singen ist so laut, dass sie nichts anderes hören kann, ausgenommen durchdringenden Lärm von außerhalb des Turmes.

Die Falken, die über dem Turm kreisen, sind **Blutfalken**. Jeder Charakter, der sie genauer betrachtet, kann mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 ihre karmesinroten Federn erkennen. Mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 10 weiß er von der aggressiven Natur der Falken. Die Blutfalken greifen jede Kreatur an, die durch die beschädigte Mauer oder das Dach in den Turm gelangen will. Andernfalls bleiben sie auf Abstand. Sobald die Falken angreifen, kann Moog nicht mehr überrascht werden.

I. ERDGESCHOSS

Moog hat die Vordertür mit einem massiven Felsbrocken blockiert. Ein kleiner Charakter kann sich durch eine enge Öffnung zwängen und den Turm betreten. Außerdem kann der Felsen mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 beiseite gerollt werden. Ein steinernes Treppenhaus verläuft spiralförmig im Uhrzeigersinn entlang der inneren Wand. An mehreren Stellen wird es von Absätzen unterbrochen. An jedem Absatz ist eine knapp 3 m hohe Schießscharte in der Mauer, die sich auf eine Breite von 13 cm verjüngt. Ein Großteil des Bodens und der Treppe ist voller Trümmer, Steine aus den verfallenden Mauern und Holz aus dem teilweise eingebrochenen Dach. Die Trümmer gelten als schwieriges Gelände.

Schätze. Jeder Charakter, der die Trümmer durchsucht, findet eine zerbrochene Fliese, unter der sich ein Geheimfach verbirgt. Vor Jahren hat ein Halbling-Abenteurer namens Keltar Dardrachen hier eine Schatzkiste unter dem Boden vergraben. Er hatte vor seinem Tod keine Möglichkeit, den Schatz wieder an sich zu nehmen. Moog hat die Truhe nicht bemerkt, die zwar verschlossen, aber in schlechter Verfassung ist. Ein Charakter kann das Schloss problemlos aufbrechen (es ist kein Attributswurf nötig). Die Truhe enthält 300 SM und zwei magische Gegenstände, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Magische Gegenstände B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* bestimmst.

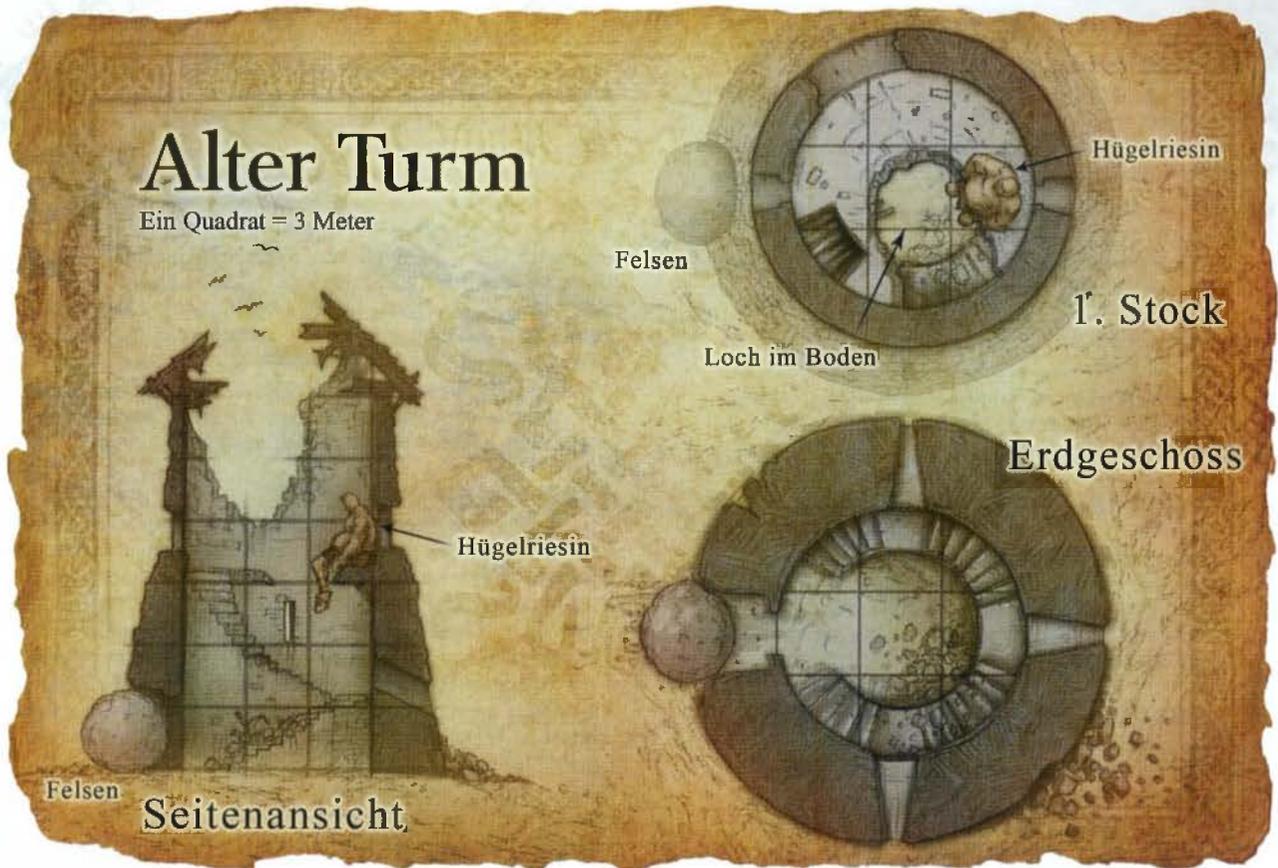
I. STOCK

Auf diesem Stockwerk des Turms gibt es nichts von Wert, außer einem großen Sack auf dem Boden. Bestimme den Inhalt, indem du dreimal auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung würfelst.

Hier befindet sich Moog, außer sie wäre woanders hingelockt worden. Falls die Charaktere lange genug warten, wird Moog hungrig und beendet ihr Klagelied nach 2W20 Minuten. Die hungrige Riesin lässt sich ins Erdgeschoss fallen, schiebt den Felsen beiseite und verlässt den Turm auf der Suche nach Nahrung. Falls die Charaktere sich verstecken und sie gehen lassen, kehrt sie nach 3W10 Stunden mit einem quiekenden Wildschwein unterm Arm zum Turm zurück.

Moog hat einige schlechte Erfahrungen mit kleinen Wesen in der Vergangenheit gesammelt. Sie tendiert zum Angriff, wenn sich ihr jemand nähert.

Ihr Turm ist mit genug Trümmern gefüllt, sodass ihr die Felsen zum Werfen nicht ausgehen werden. Jeder Charakter, der gelassen und beruhigend mit Moog spricht, um ihre Ängste zu zerstreuen, kann einen Charismawurf (Überzeugen) gegen



KARTE 3.14: ALTER TURM

SG 12 ablegen. Falls Moog mit Nahrung oder Schätzen be-
 stochen wird, kann der Wurf mit Vorteil abgelegt werden.

Falls der Wurf gelingt, hört Moog lange genug mit ihrem
 Angriff auf, um sich anzuhören, was die Charaktere zu sagen
 haben. Sie erklärt auch, weshalb sie so traurig ist. Falls die
 Charaktere versprechen, Moog mit ihrem Ehemann wieder
 zu vereinen, ist sie überglücklich und versucht ihr Bestes, um
 ihnen zum Dank zu helfen. Moog kennt den Unterschlupf von
 Anführerin Guh und kann die Charaktere nach Grudd Haug
 führen (siehe Kapitel 5, „Unterschlupf der Hügelriesen“). Sie
 weiß auch, dass Grudd Haug voller Orks, Goblins, Hobgoblins
 und Oger ist. Moog hat vor Anführerin Guh mehr Angst, als vor
 den Charakteren, weswegen sie nicht freiwillig am Angriff auf
 Grudd Haug teilnehmen wird. Sie bevorzugt es, einen sicheren
 Abstand zur Hügelriesenhöhle zu wahren (kaum weniger als
 einen Kilometer). Die Charaktere können Moog überzeugen,
 sie zu begleiten, wenn sie behaupten, Moog müsse Hruk identi-
 fizieren, damit die Charaktere ihn vor der Anführerin der
 Hügelriesen retten könnten. Selbst wenn sie überredet wurde,
 sich dem Angriff auf Grudd Haug anzuschließen, wird Moog
 keine anderen Hügelriesen angreifen. Falls sie auf ihren Ehe-
 mann trifft, packt sie ihn bei den Haaren und führt ihn weit
 weg von Grudd Haug.

Moog ist chaotisch böse und neigt daher zu plötzlichen
 Stimmungsschwankungen. Sie verliert die Geduld mit den
 Charakteren und greift sie an, wenn diese nicht immer wieder
 ihr Versprechen erneuern und ihr Nahrung geben. Immer
 dann, wenn Moog nach einer langen Rast erwacht, hat sie
 vergessen, wer die Charaktere sind und greift sie an. Die
 Charaktere müssen erneut den Charismawurf (Überzeugen)
 ablegen, um ihr Vertrauen zurückzuerlangen.

INNERE ZIRKEL

Mehrere besondere Aufgaben in Kapitel 2 können die
 Abenteurer zum Mondscheinturm in Immerlund führen.
 Falls die Charaktere keine dieser Aufgaben erhalten haben,
 kannst du diese Begegnung trotzdem einleiten, indem sich ein
 Harfneragent der Gruppe nähert. Er schlägt der Gruppe vor,
 den Mondscheinturm zu besuchen, wenn sie eine schnellere
 Art des Reisens benötigen.

Der Mondscheinturm ist weiter vorne in diesem Kapitel
 im Abschnitt „Immerlund“ genauer beschrieben. Der an-
 sässige Erzmagus, Krowen Valgrauen, ist sich des „Riesen-
 problems“ bewusst. Falls die Charaktere an ihn herantreten,
 warnt Krowen sie davor, dass der Aufruhr unter den Riesen
 eine ernstzunehmende Gefahr für das Gleichgewicht im
 Norden darstellt. Er besitzt Informationen von höherer Stelle,
 dass die Harfner, der Rat der Grafen, die Smaragdenklave,
 der Orden des Panzerhandschuhs und das Zhentarim alle
 Schritte unternehmen, um die Zivilisation vor der Ver-
 wüstung durch Riesen zu schützen. Krowen weiß, dass
 Riesen und Drachen eine lange Historie des Konflikts
 miteinander haben und vermutet, dass Drachen irgendetwas
 (direkt oder indirekt) mit der Unruhe der Riesen
 zu tun haben.

Obwohl Krowen selbst nicht besonders abenteuerlich ist,
 mag er Abenteurer und beauftragt sie gerne damit, seine
 Probleme zu lösen. Falls die Charaktere ihm mitteilen, dass
 sie das Riesenproblem lösen wollen, erlaubt er ihnen freien
 Zugang zu einem geheimen Netzwerk von *Kreisen der Tele-
 portation*, welches er und seine Mitmagier der Harfner zum
 Reisen verwenden. Er überlässt den Charakteren außerdem
 ein Stück Pergament, auf dem alle sechs Kreise und ihre
 Sigiladressen (zeige den Spielern Abbildung 3.1) dargestellt
 sind. Die Zirkel befinden sich in Immerlund, Lautwasser,

Mirabar, Neverwinter, Waterdeep und Yartar. Die genaue Position dieser Zirkel ist unten grob beschrieben. An jedem Ort steht ein zauberwirkender Harfner bereit, um den Zauber *Kreis der Teleportation* zu wirken, falls die Gruppe ihn benötigt. Jeder Zauberwirker hat die Werte eines Magus mit den folgenden Änderungen:

- Jeder Zauberwirker spricht Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch und Elfish.
- Jeder Zauberwirker hat den Zauber *Kreis der Teleportation* anstelle von *Kältekegel* vorbereitet.

IMMERLUNDKREIS

Der *Kreis der Teleportation* in Immerlund befindet sich in einer runden Kammer im Mondscheinturm. Der Zauber *Arkane Schloss* liegt auf der Tür der Kammer. Magier des Turms können ihn umgehen. Krowen hat einen ruppigen, jedoch zuverlässigen Lehrling namens Nespril Menk (RG, männlicher damaranischer Mensch, **Magus**) damit beauftragt, den Kreis tagsüber zu bewachen. Nachts hält der müßige, unausgeschlafene Lehrling Flewen Aldhark (NG, männlicher chondathanischer Mensch, **Magus**) Wache. Falls die Charaktere während Flewens Schicht ankommen, besteht eine 90-prozentige Chance, dass dieser im Tiefschlaf auf seinem Stuhl hängt.

LAUTWASSERKREIS

Der *Kreis der Teleportation* in Lautwasser befindet sich in einem 9 x 9 m großen Keller unter der Taverne Zum Schmunzelnden Satyr. Unter eine Holzterrasse ist ein ungemachtes Bett gequetscht, das dem zuständigen Magus gehört. Sein Name lautet Revil Slombarr (CG, männlicher chondathanischer Mensch, **Magus**). Er ist ein beliebter, junger Mann, der seine Pflichten von Zeit zu Zeit vernachlässigt, um nahegelegene Festhallen zu besuchen. Es besteht eine 50-prozentige Wahrscheinlichkeit, dass Revil nicht anwesend ist, wenn die Charaktere ankommen. In diesem Fall kehrt er nach 1W4 Stunden zurück.

Die Treppe führt nach oben zu einer Geheimtür, die sich in eine große Holztruhe öffnet, die auf dem Boden festgenietet wurde. Charaktere, die aus der Truhe klettern, finden sich in einer, mit einem Vorhang verschlossenen, Garderobe in der Nähe des Schankraums wieder. Ein Harfnersympathisant namens Gharwin Umbryl (RG, männlicher Mensch, **Geheimer**) betreibt den Schmunzelnden Satyr und tut sein Bestes, um für Revil einzuspringen.

MIRABARKREIS

Die Anführer Mirabars wären ausgesprochen wütend, wenn sie wüssten, dass die Harfner Mirabars Sicherheit unterwandert haben, indem sie einen permanenten *Kreis der Teleportation* einrichteten. Der Kreis ist auf einem Heuboden eingeritzt und kann notfalls schnell unter Heu versteckt werden. Der Wächter des Zirkels, Zazspar Bronzefeuher (RG, männlicher Schildzwerg, **Magus**), gibt sich als Stalljunge aus, komplett mit Lederschürze und Stroh im Bart.

NEVERWINTERKREIS

Der Kreis in Neverwinter befindet sich auf dem Dachboden eines klapprigen, alten, drei Stockwerke hohen Reihenhauses, das von Harfnern als Treffpunkt genutzt wird. Er wird von einer selbstbewussten, jedoch unbeholfenen jungen Frau namens Sandyse Donnerkiel (NG, weiblicher tethyrianischer Mensch, **Magus**) bewacht. Die Harfner bilden sie dazu aus, die Arkane Bruderschaft zu unterwandern. Eine Treppe führt vom Dachboden hinunter in ein Arbeitszimmer, in dem Sandyse sich selbst mit brennenden Kerzen und Haufen offener Bücher umgibt.

WATERDEEPKREIS

Der Waterdeepkreis befindet sich in einem Mausoleum auf Waterdeeps ummauerten Friedhof, der Stadt der Toten. Das Mausoleum hat zwei Stockwerke. Über dem (mit dem Zauber *Arkane Schloss* versiegelten) Eingang steht der Name Myrna. Im oberen Stockwerk des Mausoleums, in dem sich ein Steinsarkophag befindet, steht ein **Schildwächter**. Dieser öffnet den Deckel des Sarkophags, wenn jemand den Namen Myrna laut ausspricht. Im Inneren des Sarkophags führt eine Steintreppe nach unten in einen magisch erleuchteten Raum. Der Kreis befindet sich auf dem Boden dieser Kammer, in der auch eine kleine Arbeitsnische und Pritsche für den wachhabenden Magus stehen, das bleiche, dürre Mädchen Thestryl Mellardin (RG, weiblicher chondathanischer Mensch, **Magus**). Sie trägt das Kontrollamulett für den Schildwächter um den Hals.

YARTARKREIS

Die Harfner erwarben eine Villa im Herzen von Yartar, die abgerissen werden sollte. Hinter dem heruntergekommenen Gebäude liegt ein knapp 150 m² großer Garten, der von einer 2,50 m hohen Mauer aus efeubedecktem Stein umgeben ist. Der Zauber *Scheingelände* verbirgt nicht nur den *Kreis der Teleportation*, der in der Mitte aufgezeichnet wurde, sondern auch die kaputten Bänke, die Unkraut verseuchten Beete und zerbrochenen Statuen rund um den Kreis. Während der Zauber *Scheingelände* aktiv ist, sieht der Garten aus wie in seiner Blütezeit, mit Statuen frohlockender Dryaden und Satyrn inmitten der Blumen und steinernen Bänke. Ein mürrischer, alter Harfner namens Kolbaz (NG, männlicher Calishiten-Mensch, **Magus**) lebt in der Villa und erneuert den Zauber *Scheingelände* jeden Tag zur Hochsonne (er hat den Zauber anstelle von *Eissturm* vorbereitet). Er benutzt seine Zaubertricks, um Hausbesetzer und unerwünschte Eindringlinge zu verjagen.

HARSHNAG

Diese Begegnung kann überall im Norden stattfinden und ist darauf ausgelegt, die Charaktere in Kapitel 4 des Abenteuers, „Der gewählte Pfad“, zu führen. Nachdem sie eine Zeitlang im Norden herumgetobt sind, könnten die Charaktere an einen Punkt kommen, an dem sie nicht wissen, wie es weiter gehen soll. Dies ist der beste Moment für die Begegnung.

Das Schicksal bringt Charaktere mit Harshnag dem Grimmigen zusammen, einem legendären gut gesinnten Frostriese. In Tavernen des Nordens ist er manchen als Monster, anderen als Held bekannt. In Waterdeep kennen ihn die Bewohner als Mitglied der Graumacht, einer Abenteurergruppe, notorisch bekannt für ihre Kollateralschäden. Mehr als einmal kamen sie Waterdeep in Zeiten der Not zur Hilfe. Harshnag, angeblich mehrere Hundert Jahre alt, wandert mit seiner Zweihandaxt in der Hand durch die Wildnis und versucht, seine Riesenbrüder in ihre Schranken zu weisen.

Harshnags Geschichte ist für dieses Abenteuer nicht wichtig und er spricht nicht gerne über seine Vergangenheit. Wichtig ist, dass er weiß, dass die Ordnung zerbrochen wurde und dass die Sturmriesen nicht länger über die Macht verfügen, die kleineren Riesen zu kontrollieren. Er weiß auch, dass König Hekaton verschollen ist. Er hat vor, den Norden vor der Verwüstung durch böse Riesen zu beschützen und sucht dafür nach Abenteurern, die sein Ziel teilen. Bis die Charaktere ihn treffen, hat er bereits einige Riesen erschlagen.

Harshnag sieht aus wie ein gewöhnlicher Frostriese, trägt aber eine Ritterrüstung und den Schädel eines weißen Drachen als Helm. Seine gezackte Axt ist ebenfalls äußerst eindrucksvoll. Er ist ein Riese weniger Worte,

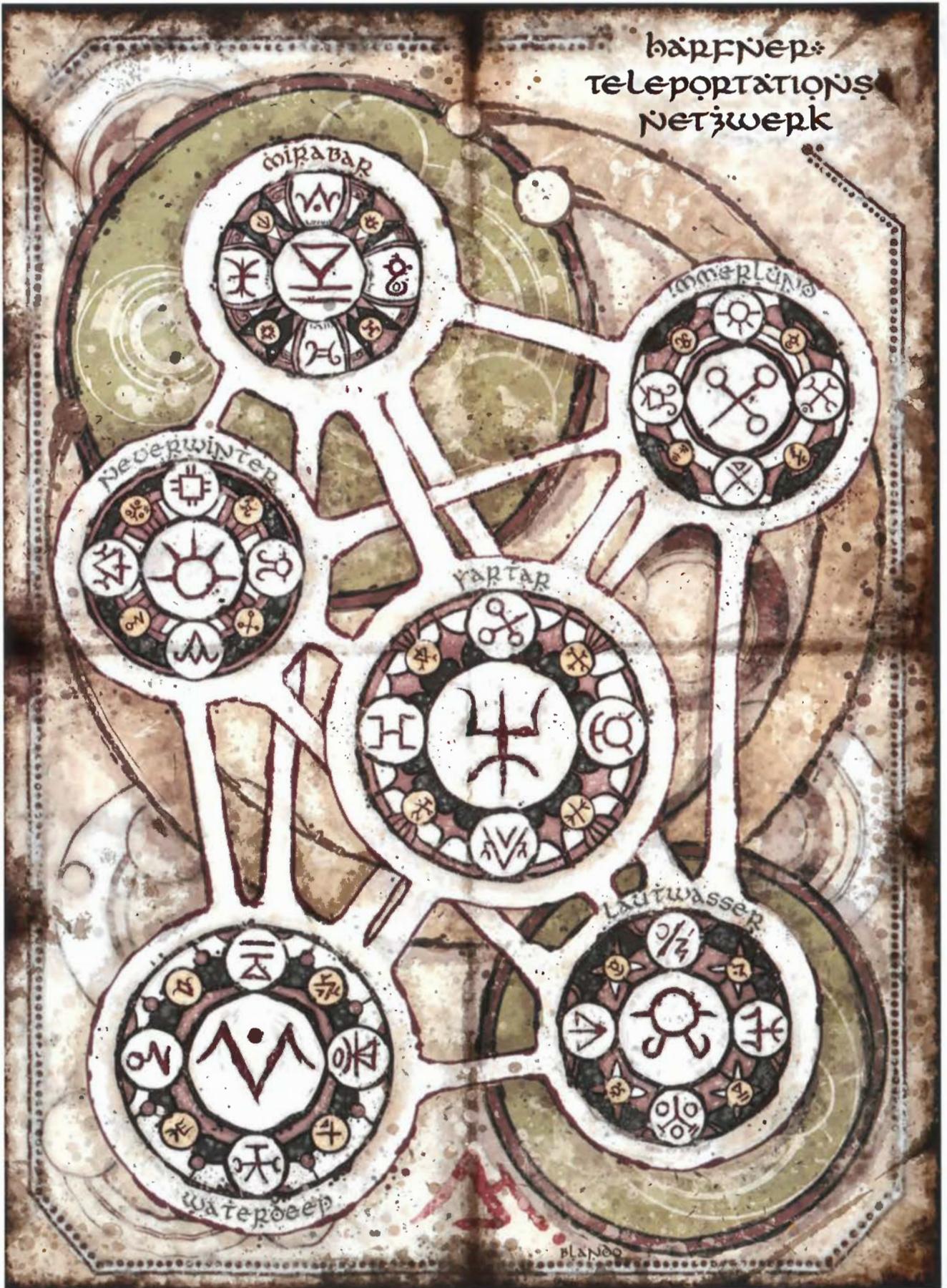


ABBILDUNG 3.1: HARFNER-TELEPORTATIONSKREISE

der lieber seine Taten sprechen lässt. Wenn er außerhalb des Kampfes spricht, klingt er überraschend ruhig und bedächtig. Während er im Kampf seine mächtige Axt schwingt, brüllt und lacht er jedoch wie ein Berserker. In der Gesellschaft kleinerer Abenteurer versucht er, gesellschaftliche Situationen nicht zu dominieren oder zu viele Entscheidungen für sie zu treffen, da er weiß, wie empfindlich und aufgeblasen ihre Egos sein können.

Harshnag kennt den Norden wie seine Westentasche und wird sich nie in der Wildnis verirren. Ihm ist bewusst, dass die meisten kleineren Wesen eine neuerwachte Angst vor Riesen haben, die einfach in ihre Siedlungen einmarschieren. Daher bevorzugt er, ungesehen mit Abstand zu warten, wenn die Charaktere eine Siedlung betreten. Die Ausnahme davon ist Waterdeep. Er betrachtet die Stadt als sein Zuhause und hat keine Bedenken dabei, sie zu betreten. Wachen, die sich ihm in den Weg stellen, schiebt er sachte zur Seite.

Harshnag ist ein Frostriese mit den folgenden Änderungen:

- Seine Gesinnung ist chaotisch gut.
- Er hat 204 Trefferpunkte und trägt eine *Ritterrüstung +3*, die sich der Größe seines Trägers anpasst. Die Rüstung gibt ihm eine RK von 21.
- Er spricht Gemein- und Riesensprache.
- Harshnag hat eine legendäre Resistenz. Einmal am Tag kann er, wenn ihm ein Rettungswurf misslingt, entscheiden, dass er erfolgreich ist.
- Er führt *Gurts Zweihandaxt*, die neben ihrer Geschichte auch noch Kälte-Eigenschaften hat (siehe Anhang B). Er hat einen Bonus von +11 zum Treffen mit der Axt, die 26 (3W12 + 7) Hiebsschaden verursacht, 39 (5W12 + 7), wenn das Ziel ein Mensch ist.
- Sein Herausforderungsgrad ist 9 (5000 EP).

HARSHNAGS IDEE

Obwohl er bisher damit zufrieden war, den Norden zu durchstreifen und seine Mitriesen zu jagen, denkt Harshnag nun, dass es an der Zeit wäre, höhere Mächte zu konsultieren. Er kennt den Ort eines Bergtempels, den seine Ahnen unter dem Grat der Welt erbaut haben. Er nennt ihn das Auge des Allvaters. Riesenlegenden zufolge beherbergt der Tempel ein göttliches Orakel. Harshnag bietet den Charakteren an, sie zum Tempel zu führen, um zu erfahren, wie sie die Bedrohung durch die Riesen im Norden beenden können.

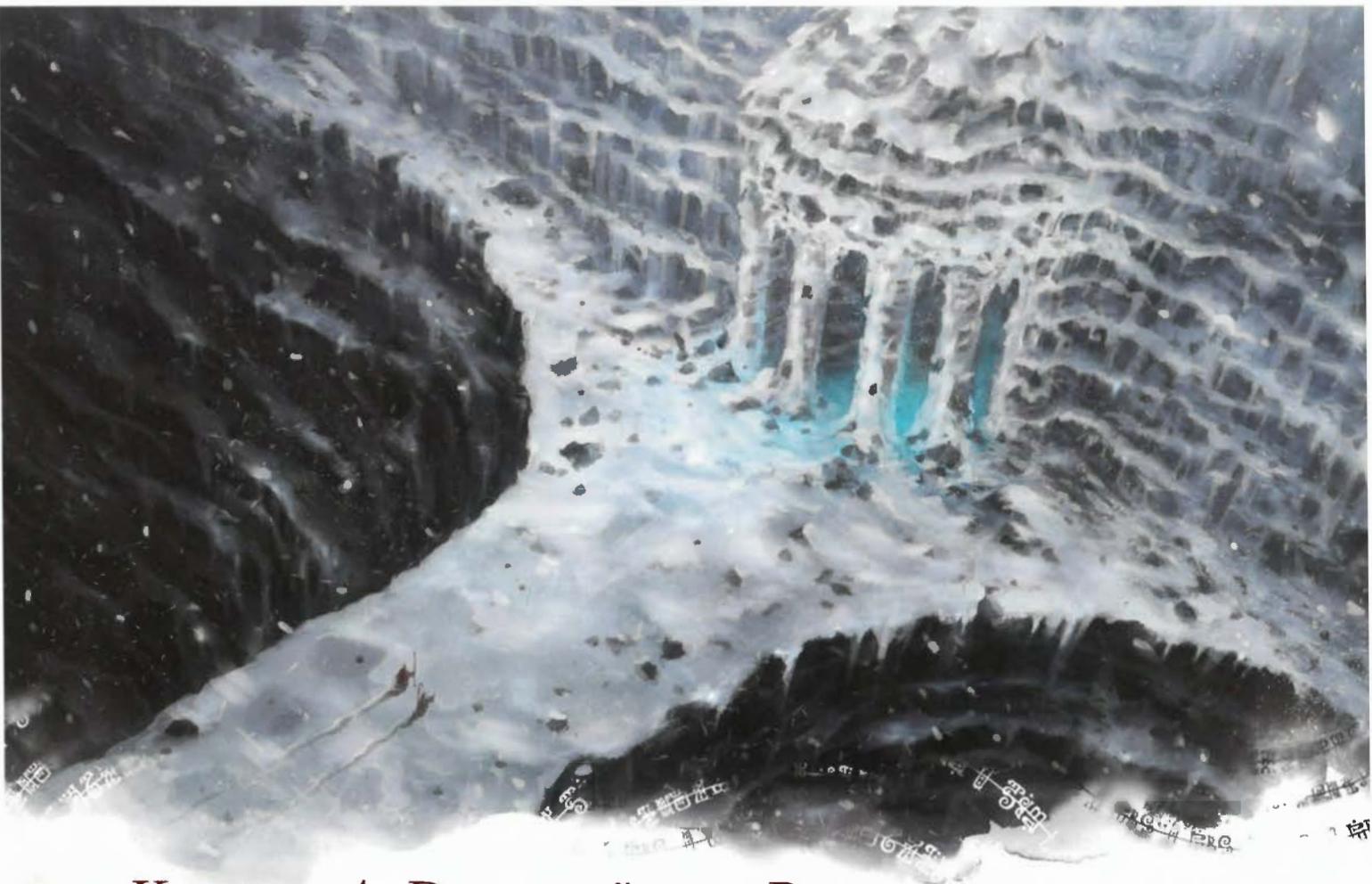
Falls die Charaktere einwilligen, Harshnag zu folgen, führt er sie von ihrem aktuellen Aufenthaltsort zum Tal des Khedrun. Von dort führt er sie auf einen verschneiten Pfad in die zugefrorenen Berge zum Eingang des Tempels (siehe Abschnitt „Reise zum Auge“ am Beginn von Kapitel 4). Je nachdem, wo die Charaktere Harshnag treffen, kann die Reise zum Tempel lang und gefährlich sein. Verwende die Tabelle für Zufällige Wildnisbegegnungen, um die Reise denkwürdig zu machen.

HARSHNAG IM SPIEL

Harshnag versucht, das Schlachtfeld nicht zu dominieren, damit sich seine kleineren Kameraden nicht unterlegen fühlen. Er will nicht als Angeber angesehen werden. Er kann seine Kampfstärke auf folgende Arten verringern:

- Er führt nur einen Angriff in seinem Zug aus statt zwei.
- Er benutzt die Aktion „Helfen“, um einen Charakter bei seinem nächsten Angriff gegen einen Feind zu unterstützen (die Beschreibung der Aktion findest du in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).
- Er tut nichts in seinem Zug, außer einen Gegner herauszufordern, der andernfalls einen Charakter angreifen würde. Gehe davon aus, dass das Ziel als nächstes Harshnag angreift, außer ein Charakter versucht aktiv, die größte Bedrohung für das Ziel zu sein.





KAPITEL 4: DER GEWÄHLTE PFAD

U NTER DER FÜHRUNG VON HARSHNAG, DEM Frostriesen, reisen die Abenteurer zum Grat der Welt. Sie besteigen das eisige Gebirge, um einen Tempel, der von den Riesenfürsten Ostorias erbaut wurde, zu finden. In dieser Tempelanlage finden sie das Auge des Allvaters, eine Kammer, die seit Urzeiten von Riesen als Orakel genutzt wurde. Hier wählen die Charaktere ihren Weg, der sie zu den Sturmriesen Mahlstroms führt, in der Hoffnung, durch sie die Rangfolge zwischen den Riesen wiederherzustellen.

Nachdem ihnen der Weg gewiesen wurde, brechen die Charaktere zum nächsten Teil ihrer Reise auf. Eine überraschende Begegnung mit Iymrith droht jedoch, die Mission scheitern zu lassen, bevor sie überhaupt richtig beginnen kann. Harshnag, dem klar ist, dass die Charaktere keine Chance gegen einen uralten blauen Drachen haben, fordert Iymrith heraus und lenkt sie lange genug ab, sodass die Charaktere fliehen können. Die Steine des Tempels erbeben unter den Kräften des Frostriesen im Kampf gegen den blauen Drachen. Sie stürzen herab, sperren Iymrith sowie Harshnag im Tempel ein, und erlauben es so den Charakteren zu fliehen.

REISE ZUM AUGEN

Harshnag bietet den Charakteren an, sie zum Auge des Allvaters zu führen. Er scheut sich nicht, Straßen und Pfade zu nutzen. Er schreckt aber auch nicht davor zurück, durch die unkartierte Wildnis zu streifen oder eiskalte Flüsse zu überqueren. Er erwartet von den Charakteren Schritt zu halten, reist aber in einer normalen Geschwindigkeit, sodass die Charaktere nicht unter Erschöpfung leiden.

Das Auge des Allvaters ist unter den vereisten Spitzen des Grats der Welt verborgen. Ein Bergpass, der im Tal des Khedrun beginnt, führt dorthin. Nach zwei Tagen der Reise in diesem rauen Tal findet Harshnag den Pass. Die Charaktere sollten die 7. Stufe erreicht haben, um bereit zu sein, das Auge des Allvaters zu erkunden.

Eine oberirdische Reise zum Auge des Allvaters könnte nach deinem Ermessen eine oder mehrere zufällige Begegnungen beinhalten. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Zufällige Wildnisbegegnungen“ in Kapitel 3. Die Charaktere sind außerdem von extremer Kälte betroffen (siehe Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

AUGE DES ALLVATERS

Das Auge des Allvaters ist eine unterirdische Tempelanlage, die von Riesen erbaut wurde (Siehe Karte 3.1). Sie hat Zehntausende Jahre überstanden. Die Riesenfürsten von Ostorias kamen hierher, um göttliche Weisheit oder eine sichere Zuflucht zu finden. Harshnag ist einer der wenigen Riesen, die von diesem Tempel wissen. Ein paar uralte Drache, darunter Iymrith, Claugiyliamatar und Klauth, kennen ihn ebenfalls.

Alles in diesem Gewölbe ist in Riesengröße gebaut. Harshnag kennt sich mit den allgemeinen Merkmalen und dem Aufbau der Anlage aus (außer Bereich 9). Er weiß jedoch nichts über Fallen und die derzeitigen Bewohner.

I. ÜBERDACHTER EINGANG

Ein 12 m breiter, natürlicher Felsdamm führt zum Eingang des Auges des Allvaters. Auf beiden Seiten des Weges lauern tödliche Abgründe. Der Damm ist von einer dicken Schneeschicht

bedeckt. Die Charaktere können im Schnee frische Spuren erkennen, die in Richtung der Berge führen. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15 enthüllt, dass es die Spuren von acht Menschen sind. Die Spuren wurden von den Uthgardt-Barbaren in Bereich 4 hinterlassen.

Der Damm endet vor einer steinernen Kuppel, die aus der Bergflanke herausgeschlagen wurde. Sechs 9 m hohe Steinsäulen stützen die Kuppel. Selbst wenn die Säulen zerstört werden würden, wäre die Stabilität der Kuppel nicht gefährdet. In jede Säule ist rundherum ein Flachrelief eingemeißelt. Von Norden nach Süden sind folgende Abbildungen auf den Säulen dargestellt:

- Ein Hügelriese, der einen Felsen über seinen Kopf hält
- Ein Frostriese, der eine enorme Kiefer fällt
- Ein Wolkenriese, der zwischen Vögeln im Himmel fliegt
- Ein Sturmriese, der Blitze auf ein Schiff schleudert
- Ein Steinriese, der einen Berg erklimmt
- Ein Feuerriese, der zwischen angeketteten Zwergen in einer Höhle sitzt

An der Rückseite der Kuppel führt ein 12 m breiter und hoher Gang in den Berg hinein. Der Wind hat Schnee weit in den Gang getragen. Nach etwa 30 m wird die Schneeschicht dünner und verschwindet. Die Menschenspuren führen weiter nach Osten in das Gewölbe.

2. STEINBLÖCKE

Falls die Charaktere den Uthgardt-Barbaren in Bereich 4 noch nicht begegnet sind, hören sie das Raunen und Knurren der Barbaren an diesem Punkt. Der ebene Tunnel ist 12 m breit und hoch. Charaktere mit einem passiven Weisheitswurf (Wahrnehmung) von 14 oder mehr bemerken Lücken in den Steinen der Decke und damit die zwei dort aufgehängten Steinblöcke. Charaktere, die nach Fallen suchen und einen

AUGE DES ALLVATERS: ALLGEMEINE MERKMALE

Im Allgemeinen hat der Tempel folgende Merkmale.

Decke. Im Inneren sind die Räume 18 m hoch.

Türen. Die Doppeltüren innerhalb der Tempelanlage bestehen aus Granit. Auf jeder von ihnen stellt ein Flachrelief Kämpfe drachentötender, königlich anmutender Riesen dar. Die Türangeln und Griffe sind schmiedeeisern. Die Klinke befinden sich 3,60 m über dem Boden. Ein Riese (Größenkategorie riesig) kann Türen, die nicht zugefroren sind, problemlos öffnen. Eine kleinere Kreatur kann versuchen, eine Tür zu öffnen, falls sie die Klinke erreichen und drücken kann. Während die Klinke gedrückt wird, muss eine Kreatur eine Aktion aufwenden, um die schwere Tür zu drücken oder zu ziehen. Sie öffnet sich mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12. Siehe Bereich 6 für die Regeln bezüglich zugefrorener Riesentüren.

Frost. Boden, Wände, Decke und Möbel sind überall, außer in Bereich 7, mit Frost bedeckt. Wegen des Frosts ist es unmöglich, die Wände ohne Kletterausrüstung oder Magie zu erklimmen.

Beleuchtung. Das Innere ist unbeleuchtet mit Ausnahme der Bereiche 6, 7, und 11 (mehr Details in den jeweiligen Abschnitten).

Übergroße Möbel und Gegenstände. Die Möbelstücke und anderen Gegenstände im Tempel sind für Riesen ausgelegt. Ausnahmen sind im jeweiligen Text beschrieben. Tische, Bänke und andere Einrichtungen sind in der Regel dreimal so hoch wie das Äquivalent in Menschengröße. Sie wiegen ungefähr das siebenundzwanzigfache. Kleine und mittelgroße Kreaturen können unter Riesemöbeln hindurch huschen oder über sie hinweg klettern. Sie gelten als schwieriges Gelände.

Treppen. Treppenhäuser im Inneren des Tempels sind auf Riesen ausgelegt. Jede Stufe ist 1,50 m hoch und breit. Für Kreaturen der Größenkategorien Groß und niedriger gelten die Treppen als schwieriges Gelände.

erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 14 ablegen, bemerken diese Blöcke ebenfalls. Sie stellen die äußerste Verteidigung des Tempels dar.

Jeder Block ist eine 12 m hohe und breite sowie 6 m dicke Steinplatte, die von einem Mechanismus in der Bergflanke oben gehalten wird. Wenn der Hebel in Bereich 2A in die untere Stellung bewegt wird, fällt der Steinblock, der näher am Eingang (Bereich 1) hängt, herab und versiegelt den Tunnel. Wenn der Hebel in Bereich 2B in die untere Stellung bewegt wird, geschieht mit dem inneren Block das Gleiche. Jeder Block stürzt in 6 Sekunden herab, wodurch Kreaturen eine Runde Zeit haben, auszuweichen. Jede Kreatur, die sich nicht in Sicherheit bringt, erleidet 132 (24W10) Wuchtschaden und gilt als liegend. Außerdem ist sie unter dem Block eingeklemmt. Fallen ihre Trefferpunkte durch den Aufschlag auf 0, wird sie zu Brei zerquetscht. Eine Kreatur, die unter dem Block eingeklemmt ist, gilt als festgesetzt (bis der Felsen wieder durch den richtigen Hebel angehoben wird). Zauber wie *Klopfen* und ähnliches haben auf diese massive Barriere keine Wirkung.

2A. NORDWESTLICHER WACHRAUM

Dieser 16 m² große Raum ist bis auf einen enormen Eisenhebel an der Südwand leer. Der Hebel befindet sich 3,60 m über dem Boden und ist in der oberen Position vereist. Um ihn runterzuziehen, muss ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 24 abgelegt werden. Mittelgroße oder kleinere Kreaturen würfeln mit Nachteil, da ihnen das nötige Körpergewicht fehlt. Sie können den Nachteil jedoch ausgleichen, indem sie sich gegenseitig helfen („Helfen“-Aktion anwenden). Wird das Eis um den Hebel mit einer Fackel oder offenen Flamme geschmolzen (dies dauert mindestens 1 Minute) verringert sich der SG auf 20. Wird der Hebel in die untere Position gestellt, fällt der äußere Block in Bereich 2 herab und versiegelt den Tempeleingang.

2B. SÜDWESTLICHER WACHRAUM

Dieser Raum ist identisch zu 2A, außer dass der Hebel sich an der Nordwand befindet und den inneren Steinblock in Bereich 2 kontrolliert.

3. FELSENSTURZHALLE

Die Decke in diesem Gang ist am höchsten Punkt 18 m hoch und senkt sich in die Richtung von Bereich 2 auf 12 m ab. Obwohl die Decke Richtung Osten gerade auf gleicher Höhe bleibt, nimmt der Abstand zum Boden vor Bereich 4 auf 12 m ab, da Treppen hoch in diesen Bereich führen.

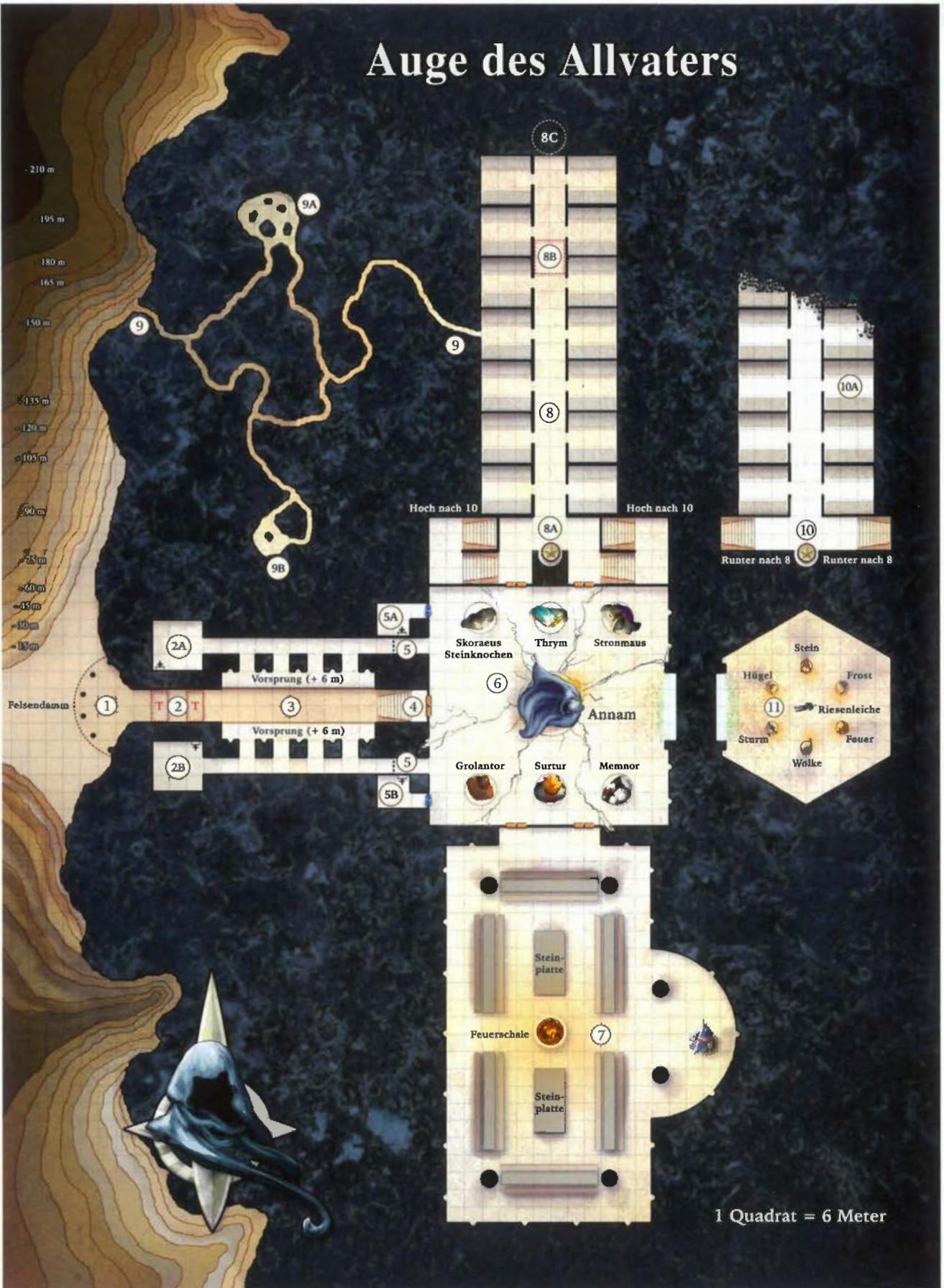
Überblickt wird der Gang im Norden und Süden von unbemannten, weder durch Geländer noch Zinnen bewehrten Absätzen in 6 m Höhe. Einst standen auf den Absätzen Riesen Wache, die von dort mit Felsen Eindringlinge darunter werfen konnten.

In die Rückwand über den Absätzen wurden jeweils fünf Nischen in die Wand getrieben. In jeder dieser Nischen hängt ein eiserner Wandleuchter, der unter dem Zauber *Magie entdecken* eine schwache Aura aus Beschwörungsmagie abstrahlt. Wird ein Wandleuchter mit einer offenen Flamme berührt, erscheint über dem Leuchter geisterhaftes Feuer. Die Flamme verbreitet Licht und Hitze und wie eine normale Fackel und brennt, bis sie erstickt wird. Falls ein Wandleuchter aus der Nische entfernt wird, verliert er seine Magie für immer. Sollten die Charaktere einen der Wandleuchter entzünden, alarmiert dies die Berserker in Bereich 4, die daraufhin kommen, um nachzusehen.

BARBAREN AN DEN TOREN

Während die Charaktere diesen Gang von Westen nach Osten durchqueren, sehen sie das flackernde Licht einer einzelnen Fackel. Sie hören außerdem menschliches Knurren und

Auge des Allvaters



KARTE 4.1: AUGES DES ALLVATERS

Murren. Charaktere, die eine Lichtquelle mit sich tragen, können die Uthgardt-Barbaren in Bereich 4 nicht überraschen. Falls die Gruppe zügig, leise und ohne Licht vorstößt, können die Charaktere mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) einen Überraschungsangriff auf die Uthgardt starten.

4. RIESIGE TÜREN

Eine 12 m lange Treppe führt 6 m hoch nach Osten auf einen Absatz. Dahinter befindet sich eine 9 m hohe Doppeltür aus Granit. Ein Flachrelief auf der Tür stellt den Kampf der Riesengötter gegen Drachen dar. Die Tür ist undurchdringlich für jede Schadensart und von Innen mit Eis bedeckt. Eine riesige oder größere Kreatur kann sich mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 23 mit ihrem Gewicht gegen die Tür werfen und sie aufdrücken. Falls Harshnag die Gruppe begleitet, tut er genau das, wenn sich ihm die Gelegenheit bietet. Kleinere Kreaturen können die Tür nicht öffnen, bis das Eis auf der anderen Seite abgeschlagen oder geschmolzen wurde (siehe Bereich 6). Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie haben ebenfalls keine Wirkung, bis das Eis entfernt wurde.

Sechs **Berserker** des Stamms des Großen Wurms (CB, männliche und weibliche Uthgardt-Menschen) drücken gegen die Tür. Sie werden von Wurmblood, einem blutrünstigen **Berserker** (CB, männlicher Uthgardt-Mensch mit 90 TP) beaufsichtigt. Er ist der Häuptling des Großwurm-Stammes. Er hält einen versklavten **Weißes Drachennestling** als Haustier. Ein weiblicher **Uthgardt-Schamane** (siehe Anhang C) des Stamms des Großen Wurms steht ihm als Beraterin bei. Sie hält eine brennende Fackel in einer Hand und trägt ein heiliges Bündel auf ihrem Rücken.

Wurmblood und seine Barbaren sind zum Auge des Allvaters gegeist, um ein vermisstes Mitglied ihres Stammes zu finden (siehe Bereich 9A). Der Häuptling hofft im Geheimen, die Gelegenheit zum Plündern der Schätze des Tempels zu nutzen. Es war seinen Berserkern allerdings unmöglich, die Tür zu öffnen. Die Uthgardt und ihr Anführer sind jedem feindlich gesonnen, der kein Mitglied ihres Stammes ist. Sie kämpfen bis zum Tod. Dies geschieht auch dann, falls die Charaktere die Tür öffnen oder anbieten es zu tun.

SCHÄTZE

Wurmblood trägt ein *Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung*. An seinem Gürtel hängt ein Beutel mit sieben Edelsteinen im Wert von je 100 GM.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls die Charaktere Wurmblood töten, können sie seinen abgeschlagenen Kopf oder andere Besitztümer (wie sein Amulett oder seine Zweihandaxt) nutzen, um Begegnungen mit Mitgliedern des Stamms des Großen Wurms zu beeinflussen. Andere Mitglieder des Stammes sind entsetzt, vom Tod ihres Häuptlings zu hören. Bis ein neuer Häuptling gewählt wurde, fliehen sie entweder vor den Charakteren oder erlauben ihnen, ihr Territorium ungestört zu durchqueren. Sie erlauben den Charakteren sogar, ihr Relikt der Riesen von ihrem Geisthügel zu nehmen. Wurmblood zu töten erlaubt es den Charakteren außerdem, vom Couatl in der Höhle des Großen Wurms (siehe Abschnitt „Großwurm-Höhle“ in Kapitel 3 für weitere Details) ein Übernatürliches Geschenk zu erhalten.

5. FALLGATTER

Ein schweres Eisfallgatter, 6 m breit und 9 m hoch, blockiert zusammen mit einer 9 m hohen Wand darüber diese insgesamt 18 m hohe Passage. Das Fallgatter kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 angehoben werden. Es lässt sich außerdem mit dem Zauber *Klopfen* öffnen. Alternativ wird es von einem Mechanismus geöffnet,

der durch einen versteckten Eisenhebel in einem der beiden Geheimräume (Bereich 5A oder 5B, welcher auch immer am nächsten liegt) in Gang gesetzt. Die Stangen des Fallgatters sind eiskalt. Die Zwischenräume sind groß genug, dass sich eine kleine Kreatur durchzwängen könnte.

5A. NORDÖSTLICHER WACHRAUM

Dieser quadratische Raum befindet sich hinter einer Geheimtür (siehe Bereich 6 für weitere Informationen) und enthält nichts außer einem Eisenhebel an der Südwand. Der Hebel befindet sich 3,60 m über dem Boden und ist in der unteren Position festgefroren. Um ihn hochzudrücken, muss ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 24 abgelegt werden. Mittelgroße und kleinere Kreaturen sind bei diesem Wurf im Nachteil, da ihnen das nötige Körpergewicht fehlt. Der Nachteil kann dadurch aufgehoben werden, dass eine andere Kreatur dabei hilft (und die „Helfen“-Aktion anwendet). Wird das Eis mit einer Fackel oder offenen Flamme abgetaut (was Minute dauert), sinkt der SG auf 20.

Durch das Umstellen des Hebels auf die obere Position wird das Fallgatter in Bereich 5 in die Decke zurückgezogen. Dadurch wird ein 9 m hoher Durchgang frei. Den Hebel wieder herunterzudrücken, lässt das Fallgatter wieder herab. Es benötigt 6 Sekunden zum Zufallen, wodurch Kreaturen darunter genug Zeit haben zu fliehen. Falls die Kreatur sich nicht aus dem Weg bewegen kann, erhält sie den Zustand liegend und ist unter dem Fallgatter eingeklemmt.

5B. SÜDÖSTLICHER WACHRAUM

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 5A, außer dass sich der Hebel an der Nordwand befindet.

6. ANNAMS TEMPEL

Wenn die Charaktere in diesen Tempel hineintreten oder ihn betreten, dann lies folgenden Text vor:

Dicker Frost bedeckt jede Oberfläche in dieser dreißig Meter hohen, gewölbten Halle. Sieben riesige Statuen dominieren den Raum. Die größte von ihnen ist ein vierundzwanzig Meter hoher, in eine Robe gekleideter Riese. Seine Arme sind ausgestreckt und sein Gesicht von einer steinernen Kapuze verborgen. Sein Blick ist dem leuchtenden Torbogen im Osten zugewandt. In einer Reihe zu beiden Seiten knien die halb so großen sechs Statuen der Vorbilder jeder Riesenart: Hügel, Stein, Frost, Feuer, Wolken und Sturm. Diese kleineren Statuen sind der großen in der Mitte des Raums zugewandt. Fünf von ihnen halten Waffen in ihren ausgestreckten Händen: Geschenke für ihren Allvater. Nur der Frostriese ist unbewaffnet.

Der Torbogen kann weiter wie folgt beschrieben werden:

Der Torbogen ist zwölf Meter breit und hoch. Sechs unterschiedliche Runen sind eingraviert. In die Gravuren ist Mithral eingelassen. Ein leuchtender Nebel erfüllt den Bogen. Nischen in den Wänden auf beiden Seiten enthalten leere, eisbedeckte Wandleuchter aus Eisen.

Die Doppeltür, die in diese Kammer führt, ist 9 m hoch und in den Raum geöffnet. Die Doppeltüren, die den Raum mit den Bereichen 4 und 7 verbinden, sind mit einer 10 cm dicken Schicht aus Eis bedeckt, die vor dem Öffnen abgeschlagen oder geschmolzen werden muss. Die Tür lässt sich durch Ziehen in den Raum öffnen (entweder mit Kraft oder mit

RIESENSTATUEN UND IHRE WAFFEN

Sohn des Annam	Gott der...	Waffe	Gewicht	Rune
Grolantor	Hügelriesen	Knochenzweihandknüppel	500 Pfund	Haug
Skoraeus Steinknochen	Steinriesen	Felsbrocken	750 Pfund	Stein
Thrym	Frostriesen	Stahlzweihandaxt	750 Pfund	Ise
Surtur	Feuerriesen	Eisenzweihandschwert	800 Pfund	Ild
Memnor	Wolkenriesen	Mithralspeer	600 Pfund	Skye
Stronmaus	Sturmriesen	Adamantdreizack	800 Pfund	Uvar

einem Zauber wie *Klopfen* oder einer *Glocke des Öffnens*). Ein *Feuerball* erzeugt genug Hitze, um das Eis an einer Doppeltür zu schmelzen. Andernfalls muss ein Charakter eine Waffe, eine Spitzhacke oder ein ähnliches Werkzeug für 1 Stunde anwenden, um das Eis von einer Doppeltür abzuschlagen. Das Eis kann auch innerhalb von 1 Stunde mit einer Fackel abgeschmolzen werden. Mehrere Charaktere können zusammenarbeiten, um das Eis in proportional verkürzter Zeit zu beseitigen.

Charaktere, die den Tempel nach Geheimtüren absuchen und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegen, finden zwei Geheimtüren hinter dem Frost, der die Westwand bedeckt. Diese Steinplatten sind 12 m hoch und 6 m breit. Sie lassen sich aufrücken und enthüllen je eine Kammer dahinter (Bereiche 5A und 5B). Um eine der Türen zu öffnen oder zu schließen, muss ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 abgelegt werden.

Die eisernen Wandleuchter sind in ihren Nischen festgenietet und strahlen eine schwache Aura aus Beschwörungsmagie ab, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* untersucht werden. Wird ein Wandleuchter mit einer offenen Flamme berührt, erscheint darüber eine geisterhafte Flamme. Diese Flamme verbreitet Licht und Hitze wie eine normale Fackel und brennt, bis sie erstickt wird. Wird ein Wandleuchter aus seiner Nische entfernt, verliert er seine Magie für immer.

STATUEN

Die große Statue in der Mitte des Tempels stellt Annam den Allvater dar. Das Antlitz der Statue ist eine Felsmaske ohne jegliche Gesichtszüge. Die Riesen, die die Statue angefertigt haben, wussten nicht, wie Annam wirklich aussieht. Sie fürchteten, ihn falsch darzustellen.

Die sechs kleineren Statuen stellen die Söhne Annams dar. Sie werden in der Tabelle „Riesenstatuen und Ihre Waffen“ aufgezählt. Fünf dieser Statuen halten Waffen in Riesengröße in den Händen. Die Waffen können entfernt werden. Thryms Waffe fehlt und befindet sich in Bereich 7. Wird eine Waffe aus dem Gewölbe entfernt, verschwindet sie und taucht wieder in den Händen der entsprechenden Statue auf. Falls die Statue zerstört wird, hat die Waffe keinen Ort, an den sie zurückkehren kann und verschwindet endgültig. Die Tabelle zeigt, welche Waffe von welcher Statue gehalten wird. Zusätzlich werden auch das Gewicht und die Torbogenrune, die der jeweiligen Waffe entspricht, angegeben (siehe „Torbogen und Runen“).

Jede Statue hat RK 20, eine Schadensschwelle von 10 und ist gegen psychischen und Giftschaden immun. Die Statue von Annam hat 750 TP, die anderen jeweils 250 TP. Sollten der Statue von Annam mehr als 50 Punkte Schaden zugefügt werden, wird sie dadurch entweiht, was den Einsturz der Decke zur Folge hat. Dies ist im Abschnitt „Begegnung mit Iymrith“ später in diesem Kapitel genauer beschrieben.

TORBOKEN UND RUNEN

Die sechs mit Mithral eingelegten Runen versorgen den Torbogen mit Magie. Wird das Mithral aus den Runen herausgestemmt oder die Runen beschädigt, verschwindet der Nebel,

der den Torbogen erfüllt und setzt ihn außer Funktion. Die Runen sind wie in Darstellung 4.1 in einem Bogen entlang der Öffnung angebracht.

Die sechs Runen lauten: Haug (Hügel), Stein (Stein), Ise (Frost), Ild (Feuer), Skye (Wolken) und Uvar (Sturm). Die Charaktere müssen durch Ausprobieren herausfinden, welche Rune welche ist. Ein Zauber wie *Weissagen* kann ihnen dabei helfen. Ein Charakter, der in Arkaner Kunde geübt ist, erkennt, dass die Runen magisch sind. Er kennt jedoch ihre Bedeutung nicht. Harshnag kann die Rune Ise identifizieren, die anderen jedoch nicht. Iymrith, Klauth, Claugyliamtar und die meisten anderen uralten Drachen kennen Namen und Aussehen aller Runen.

Der Nebel, der vom Torbogen aufsteigt, hüllt den Tempel in dämmriges Licht. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura aus Beschwörungsmagie rund um den Torbogen. Wird der Bogen betreten, während er inaktiv ist, geschieht nichts. Hinter dem Bogen, verhüllt vom wirbelndem Nebel, lässt sich eine kalte Felswand ertasten.

Der Torbogen ist ein Portal, das den Tempel mit dem göttlichen Orakel verbindet (Bereich 11). Sobald er aktiviert wurde, erlaubt er den augenblicklichen Transport in beide Richtungen. Um das Portal zu aktivieren, muss ein Hügel-, Stein-, Frost-, Feuer-, Wolken- oder Sturmriese (oder eine Kreatur, die in die Gestalt eines dieser Riesen gewechselt ist) eine der Waffen von einer der sechs Statuen der geringeren Riesengötter nehmen und mit ihr die entsprechende Rune berühren. Der Träger der Waffe muss außerdem diejenige verwenden, die seiner aktuellen Gestalt entspricht. Harshnag beispielsweise kann als Frostriese das Portal nur mit Thryms Stahlzweihandaxt aktivieren und muss dafür die Rune Ise (Frost) berühren. Sobald das Portal aktiviert wurde, verschwindet die Waffe und erscheint wieder in der Hand der Statue, von der sie kam. Wurde die Statue zerstört, verschwindet die Waffe für immer.



ILD



UVAR



SKYE



STEIN



HAUG



ISE

ABBILDUNG 4.1 TORBOGENRUNEN

RUNENFALLEN

Rune	Riesenart	Zaubereffekt
Haug	Hügel	Der Zauber <i>Verwirrung</i> wird mehrfach aktiviert (Rettungswurf-SG 15), sodass jede Kreatur im Raum gleichzeitig betroffen wird.
Stein	Stein	Der Zauber <i>Elementar beschwören</i> wird viermal aktiviert, woraufhin vier Erdelementare aus dem Boden aufsteigen, eines in jedem Quadranten des Raumes. Sie greifen jede Kreatur an, die sie sehen können, aber können den eigentlichen Tempel nicht verlassen. Sie verschwinden, wenn sie zerstört werden oder nach einer Stunde.
Ise	Frost	Jede Kreatur im Raum ist im Bereich des Zauber <i>Eissturm</i> (Rettungswurf-SG 15)
Ild	Feuer	Der Zauber <i>Meteoritenschwarm</i> wird aktiviert. Jede Kreatur wird vom Effekt des Zaubers betroffen (Rettungswurf-SG 15)
Skye	Wolken	Der Zauber <i>Schwerkraft umkehren</i> wird aktiviert und betrifft den ganzen Raum (Rettungswurf-SG 15). Kreaturen und Objekte, die nicht verankert sind, fallen nach oben. Der Zauber bleibt für 1 Minute aktiv. Danach fallen alle Kreaturen und Objekte wieder nach unten. Die Riesenstatuen und ihre Waffen zählen als verankert.
Uvar	Sturm	Der Zauber <i>Sturm der Vergeltung</i> wird aktiviert und betrifft den gesamten Raum (Rettungswurf-SG 15). Kein anderer Bereich ist betroffen. Der Sturm dauert 10 Runden lang an.

Wird eine Rune mit der falschen Waffe berührt, löst dies den Zaubereffekt aus, der in der Tabelle „Runenfallen“ beschrieben wird. Der Effekt tritt auch dann in Kraft, wenn ein Nicht-Riese eine Rune berührt.

Wenn das Portal aktiviert wurde, verwandelt sich der Nebel in eine wogende Wand aus Gewitterwolken, die von (harmlosen) Blitzen durchzuckt wird. Eine Kreatur kann durch die Wolken einen weiteren Raum sehen (Bereich 11). Der Klang des Donnerrollens füllt den Tempel und ist laut genug, um in der ganzen Anlage gehört zu werden. Eine Kreatur, die durch den Torbogen tritt, erscheint in Bereich 11. Der Torbogen bleibt für 1 Stunde aktiv. Jede Kreatur, die sich danach immer noch in Bereich 11 befindet, ist dort gefangen, außer sie hätte eine Fluchtmöglichkeit (wie den Zauber *Teleportieren*). Falls sich das Portal schließt, kann es von der Tempelseite wieder geöffnet werden.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Iymrith, der blaue Drache, kommt in dem Moment im Tempel an, wenn die Charaktere mithilfe des göttlichen Orakels ausgewählt haben, gegen welchen Riesenfürsten sie als nächstes Vorgehen wollen (siehe Bereich 11). Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Begegnung mit Iymrith“ später in diesem Kapitel.

7. FESTHALLE

Die Doppeltür, die in diesen Raum führt, ist mit Eis bedeckt und kann nicht geöffnet werden, bis es abgeschlagen oder weggeschmolzen wurde (siehe Bereich 6 für Details). Der Raum ist 70 m breit und 130 m lang. Die Ostwand ist auf 60 m Länge zu einem Alkoven ausgewölbt. Sechs Pfeiler, jeder davon 6 m im Durchmesser und 18 m hoch, stützen die Kuppeldecke. Entlang der Mauern befinden sich Nischen mit Wandleuchtern, die denen aus Bereich 3 und 6 gleichen.

Ein hungriger **Remorhaz** liegt zusammengerollt im Alkoven, bis eines der Gruppenmitglieder den Raum betritt. Daraufhin streckt er sich zu seiner vollen Länge und stürmt zum Angriff.

Der Raum ist warm, trocken und hell erleuchtet. Die Quelle von Licht und Hitze ist ein ungezügelter Feuer, das in einem schüsselförmigen Becken in der Mitte der Kammer lodert. Natürliche Gase, die aus Löchern im Becken herausströmen, halten die Flamme unbegrenzt am Leben. Eine Kreatur, die in das Feuer gerät oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 10(3W6) Feuerschaden.

Rund um das Feuerbecken stehen sechs Tische, die aus Granit gehauen wurden. Dabei stehen passende Sitzbänke und zwei knapp 3 m dicke Steinplatten, befleckt mit Blut und Fett. Auf der südlichen Steinplatte stehen sauber gestapelte Teller und Krüge aus bearbeitetem Kupfer, das sich im Laufe der Jahre grün und schwarz verfärbt hat.

Die Stapel auf der nördlichen Steinplatte sind umgeworfen worden und liegen unordentlich herum.

THRYMS AXT

Gegen die südliche Steinplatte gelehnt steht die 750 Pfund schwere Stahlzweihandaxt. Sie ist auf die Größe eines Frostriesen angepasst. Ein geistesabwesender Riese hat sie aus dem Tempel (Bereich 6) mitgenommen und hier stehen lassen. Wie die anderen Waffen in Bereich 6 kann sie dazu benutzt werden, das Portal zum göttlichen Orakel zu aktivieren (Bereich 11).

8. FALLENGANG

Dieser Teil der Tempelanlage enthält Quartiere für Riesen, die während ihres Besuchs ruhen möchten. Zwei Treppen führen in das obere Stockwerk (Bereich 10).

Der 18 m hohe Gang führt nach Norden. Der Gang hat eine leichte Steigung, sodass der Boden am Nordende des Ganges höher liegt als am Südende. Die Steigung ist so gering, dass durch den Frost auf dem Boden keine erhöhte Gefahr droht. Vierzehn 9 m hohe Torbögen in regelmäßigen Abständen an der Ost- und Westwand führen in 18 m² große Kammern. Die Steinliegen in diesen Kammern dienen als Betten. Auf einigen Betten liegen löchrige Pelze. Ein Riss in der Rückwand des mittleren Raumes auf der Westseite führt in ein Netzwerk aus natürlichen Tunneln (Bereich 9).

Der große Gang enthält eine magische Falle. Der Zauber *Magie entdecken* kann dazu Hinweise liefern, die in der Beschreibung zu den Bereichen 8A und 8B erläutert werden. Die Falle wird ausgelöst, wenn eine oder mehrere Kreaturen, die keine Riesen sind, Bereich 8B betreten (ein 12 m² großer Abschnitt des Ganges). Sie wird auch dann ausgelöst, wenn die Kreaturen darüber fliegen oder unsichtbar durch den Bereich wandeln. Harshnag weiß nichts über die Falle und kann die Gruppe daher nicht warnen.

Falls die Falle aktiviert wird, versiegeln Steinwände (mit dem Zauber *Steinwand* erschaffen) die Torbögen entlang der Ost- und Westwand. Sobald dies geschieht, müssen alle Kreaturen im Gang oder den anliegenden Zimmern Initiative würfeln. Zum Iniativwert 15 tritt eine massive Granitkugel mit 12 m Durchmesser magisch aus der Nordwand im Bereich 8C hervor und rollt den Gang mit dem Gefälle nach Süden entlang. In jedem ihrer Züge rollt sie 60 m weit, bis sie das Ende der Halle erreicht. Die Kugel kann sich durch die Felder, die von anderen Kreaturen besetzt sind, bewegen. Kreaturen können sich auch über die von der Kugel eingenommenen Felder bewegen, die für die Kreaturen als schwieriges Gelände gelten.

Immer, wenn die Kugel ein Feld einer Kreatur oder eine Kreatur ein Feld der Kugel betritt, während sie rollt, muss die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet sie 55 (10W10) Wuchtschaden und erhält den Zustand liegend.

Die Kugel kann Kreaturen, die sich darüber in der Luft befinden, nicht schaden.

Wenn die Kugel das Südende des Ganges erreicht hat, fängt die Steinriesenstatue (Bereich 8A) an, sich zu bewegen und stoppt die Kugel mit ausgestreckten Armen, bevor sie die Wand ihrer Nische rammen kann. In jeder Runde danach, zum Initiativwert 15, bewegt sich die Statue 6 m nach Norden. Sie rollt die Kugel vor sich her. Die Statue und Kugel bewegen sich langsam genug, dass Kreaturen ihnen problemlos aus dem Weg gehen können. Sobald die Statue das Nordende erreicht hat, drückt sie die Kugel zurück in die Wand (die Kugel verschmilzt mit der Steinwand, sobald sie damit in Kontakt kommt). Die Statue stapft schwerfällig mit einer Bewegungsrate von 18 m zurück in ihre Nische. Während der Riese sich nicht in seiner Nische befindet, ist die magische Falle inaktiv. Die Falle wird zurückgesetzt, sobald er wieder seine Position eingenommen hat. Die Mauern aus Stein, die die Torbögen verschlossen haben, verschwinden wieder, wenn die Falle zurückgesetzt wurde.

8A. STEINRIESENSTATUE

In einer Nische am Südende des Ganges steht die Statue eines Steinriesens in Lebensgröße. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura aus Verwandlungsmagie. Ihre Arme sind erhoben. Ihre Hände sind ausgestreckt und die Handflächen zeigen zum Nordende des Ganges.

Die Statue ist unbeweglich, bis sie aktiviert wird. Sie hat die Werte eines **Steingolems** mit den folgenden Anpassungen:

- Sie ist riesig und hat 195 (17W12 + 85) Trefferpunkte.
- Sie kennt keine Sprache und ignoriert jegliche Kommunikationsversuche.
- Ihr fehlen die Fertigkeiten Mehrfachangriff, Hieb und Verlangsamung.
- Sie hat einen Herausforderungsgrad von 0 (0 EP).

8B. MAGISCHE FALLE

Der Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass dieser 12 m² große Abschnitt des Ganges von Verwandlungsmagie erfüllt ist. Die Falle kann mit dem Zauber *Magie bannen* (SG 18) entschärft werden.

8C. STEINKUGEL

Wenn sie vollständig in der Wand verschwunden ist, kann diese im Durchmesser 12 m breite Kugel selbst mit magischer Unterstützung nicht wahrgenommen werden.

9. EISSPINNENTUNNEL

Harshnag hat keine Kenntnis von diesen Tunneln und Höhlen. Sie haben sich durch Erdbeben gebildet und gehören nicht zum ursprünglichen Gewölbeplan. In den letzten Jahren wandelten sich die Höhlen in ein Jagdgebiet für Eisspinnen. Eisspinnen haben rote Augen und ihre Körper werden von weißem Fell bedeckt. Sie spinnen flüssige Netze, die schnell auskristallisieren und so frostige Schleier und eisige Kokons bilden.

Die Tunnel sind 3 m hohe, 1,50 m breite Risse im Berggestein (zu eng für Harshnag). Durch den vereisten, unebenen Boden gilt dieser Bereich als schwieriges Gelände. Kreaturen, die die Fähigkeit Spinnenklettern besitzen (oder unter dem Zauber *Spinnenklettern* stehen), können sich in normaler Geschwindigkeit durch die Tunnel bewegen. Eine dünne Eisschicht bedeckt die Wände, Böden und Decken des kompletten Netzwerkes.

Der westlichste Tunnelzweig tritt hoch oben an der Bergflanke ans Tageslicht. Der Hang ist derart steil, dass eine Kreatur, die aus dieser Höhe fiel, beinahe 120 m tief fallen würde, bevor sie auf irgendeiner Art Vorsprung ankäme. Obwohl es genug Griffmöglichkeiten gibt, ist der vereiste Abhang

tückisch und gefährlich. Ohne Kletterausrüstung ist ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 nötig, um ihn zu erklimmen. Von diesem Tunnelausgang aus besteht kein Sichtkontakt zum Tempeleingang (Bereich 1).

Der östlichste Tunnelzweig führt zur Rückwand eines Riesenschlafsals (Bereich 8)

Tunnelkreuzungen. Wenn ein oder mehrere Gruppenmitglieder eine Tunnelkreuzung erreichen, krabbeln vier Eisspinnen aus der Dunkelheit hervor und greifen an. Verwende die Werte für **Riesenspinnen** mit den folgenden Änderungen:

- Eisspinnen sind resistent gegenüber Kälteschaden.
- Während eine Kreatur im Netz einer Eisspinne festgesetzt ist, erleidet sie 1 Kälteschaden zu Beginn jeder ihrer Züge.
- Das Netz ist nicht immun gegen Wuchtschaden.

9A. VORRATSKAMMER

Die Decke dieser natürlichen Höhle hängt 9 m über dem Boden und wird von fünf Steinsäulen gestützt. Der Boden ist flach und kein schwieriges Gelände. Die Höhle ist mit durchscheinenden Eisspinnennetzen gefüllt, die die Sicht blockieren. Charaktere, die einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, entdecken ein Bündel Kokons auf dem Boden am Ende der Höhle.

Obwohl sie aus Eis bestehen, sind die Netze klebrig (wie eiskaltes Metall). Es gelten dieselben Regeln wie für normale Netze (siehe Abschnitt „Gewölbebefahren“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*)). Sie sind jedoch zerbrechlich und daher nicht immun gegen Wuchtschaden.

Charaktere, die sich ihren Weg durch die Netze schlagen oder brennen, können die Kokons erreichen. Es sind drei: Der erste enthält die ausgesaugte Leiche einer Bergziege, der zweiten liegt ein toter Schildzwergerzschürfer, der noch immer einen zerrissenen Pelzumhang trägt und eine Spitzhacke an sich drückt. Der dritte enthält die noch lebende Uthgardt-Barbarin Noori vom Stamm des Großen Wurms. Sie ist ein **Berserker** mit den folgenden Anpassungen:

- Ihre Gesinnung ist chaotisch-böse.
- Sie hat 0 Trefferpunkte und ist bewusstlos, aber stabil.
- Sie hat die folgenden Fertigkeiten: Heimlichkeit +3, Überleben +2.
- Sie spricht Bothii (die Sprache der Uthgardt) und Gemeinsprache.
- Sie ist unbewaffnet, da sie ihre Zweihandaxt verloren hat. Falls sie eine nicht-magische Waffe erhält, ist ihr Bonus zum Treffen +5 für Angriffswürfe. Die Waffe verursacht beim Treffen ihrem Stärkebonus entsprechend +3 Schaden.

Wird Noori wiederbelebt, ist sie verwirrt über ihre Umgebung. Wie die meisten Uthgardt ist sie gegenüber Magie argwöhnisch. Zauberwirkende verärgern sie. Falls die Charaktere Wurmbloed getötet haben (siehe Bereich 4) und Noori davon erfährt, greift sie mit welcher Waffe auch immer sie zur Hand hat an. Sie kämpft bis zum Tod. Andernfalls bleibt sie bei der Gruppe, bis sich die Gelegenheit zur Flucht aus der Tempelanlage ergibt, um zur Großwurm-Höhle zurückzukehren.

Falls Noori wieder zu ihrem Stamm zurückkehrt, erzählt sie die Geschichte ihrer Qual. Das heldenhafte Verhalten der Charaktere könnte deren Beziehung zum Stamm des Großen Wurms verbessern, sodass Stammesmitglieder es sich zweimal überlegen, ob sie die Charaktere angreifen. Falls Wurmbloed von ihrer Tat erfährt, überlässt er ihnen sein magisches Amulett als Zeichen des Respekts. Dann warnt er sie davor, dass es üble Konsequenzen hätte, wenn sie das Gebiet seines Stammes nicht verlassen. Er hat kein Interesse daran, mit „zivilisierten Wesen“ Bündnisse einzugehen.

9B. NEST

Der Boden dieser eiförmigen Kammer ist eben und daher kein schwieriges Gelände. Eine einzelne Steinsäule stützt das kuppelförmige Dach 6 m über dem Boden. Vorhänge aus eisigen Netzen hängen zwischen der Steinsäule und den Wänden. Der dadurch begrenzte Bereich ist die Zuflucht der Eisspinnenkönigin. Sie ist eine **Riesenspinne** mit den folgenden Anpassungen:

- Sie hat 44 Trefferpunkte und einen Herausforderungsgrad von 2 (450 EP).
- Sie ist gegen Kälteschaden resistent.
- Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um die Königin beginnt, erleidet 5 (2W4) Kälteschaden.
- Während sie im Netz der Eisspinnenkönigin festgesetzt ist, erleidet eine Kreatur 2 (1W4) Kälteschaden zu Beginn ihres Zuges. Eisspinnennetze sind nicht immun gegen Wuchtschaden.

Die Königin sitzt auf einem Haufen aus zweiunddreißig Eisspinneneiern, jedes davon in der Größe einer Grapefruit. Wenn die Königin stirbt, schlüpfen die Eier augenblicklich. Die neugeborenen Spinnen bilden einen **Schwarm von Insekten (Spinnen)**, die zum Initiativwert der Königin agieren. Der Schwarm ist resistent gegen Kälteschaden. Falls es keine Feinde zum Angreifen gibt, beginnt der Schwarm damit, die Leiche seiner Mutter zu verzehren.

Schätze. Neben den Spinneneiern liegt ein gefrorener *Trank des Kletterns* und ein Kriegshammer mit einem 1.000 GM Saphir am Ende des Griffes. Der Trank muss aufgetaut werden, bevor er getrunken werden kann. Über einem Lagerfeuer oder einer Fackel dauert dies 1 Minute. Ein Charakter kann das Auftauen überspringen, wenn er die Flasche zerbricht und den Trank als Eis verspeist.

10. OBERE QUARTIERE

Dieser Gang im Obergeschoss besitzt einen ähnlichen Aufbau wie Bereich 8, jedoch ist ein großer Teil bereits eingestürzt. Übrig geblieben sind ein paar Räume an der Ost- und Westseite, die die Charaktere untersuchen können. Am Südende des Ganges steht die lebensgroße Statue einer Wolkenriesin in einer Nische. Sie trägt eine vor Zorn verzogene Maske und hält ihre Arme so, als ob sie einen Zauber wirken würde. Die Statue ist unbelebt und harmlos.

10A. RIESENSACK

Dieser Raum enthält ein Paar verzierter Steinliegen, die auch als Bett dienen. Alles ist mit Forst überzogen.

Schätze. Charaktere, die diesen Raum durchsuchen, finden einen genähten Ledersack auf einem der Betten. Der Sack liegt hier seit Monaten und wurde von einem alten und vergesslichen Frostriesen zurückgelassen. Er enthält 1W4 gewöhnliche Gegenstände, die du durch Würfeln auf der Tabelle in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmen kannst. Der Sack enthält außerdem einen *Splitter der Ise-Rune* (siehe Anhang B) und drei abgeschlagene, gefrorene Zwergenköpfe (zwei männliche und ein weiblicher). Einer der Köpfe hat zehn Goldzähne (Wert: je 1 GM).

11. AUGE DES ANNAM

Dieser Raum liegt tief im Inneren des Berges, noch viel weiter, als es auf der Karte den Anschein hat. Das Innere des Raums, einschließlich aller Kreaturen darin, ist vor Weissagungsmagie abgeschirmt. Sie können von derartiger Magie nicht geortet oder von magischen Ausspähungssensoren wahrgenommen werden. Die Charaktere erreichen diesen Ort über den Teleportationstorbogen im Tempel. Sie können ihn auf die gleiche Art wieder verlassen, solange der Torbogen noch aktiv ist (siehe Bereich 6). Andernfalls stecken sie hier fest, außer sie hätten eine andere Möglichkeit, sich herauszuteleportieren.

Wenn die Charaktere durch den Torbogen schreiten, dann lies ihnen folgenden Text vor:

Hinter den Gewitterwolken im Torbogen liegt eine sechseckige Kammer. Die Wände erheben sich senkrecht auf 15 Meter Höhe und gehen dann in die spitz zulaufende Decke über, deren höchster Punkt auf 27 Metern liegt. In jeder Ecke des Raumes steht eine lebensgroße Riesenstatue, die eine schwere Eisenlaterne in einer erhobenen Hand hält. Alle Riesenarten sind vertreten: Hügel, Stein, Frost, Feuer, Wolken und Sturm. Die Laternen geben ein kaltes, magisches Licht ab und beleuchten die Leiche eines Riesen, der frostüberzogen in der Mitte des Raums auf dem Boden liegt. Die Leiche sieht so aus, als ob sie hier schon eine Weile läge. Die Kälte hat sie erhalten. Neben dem Körper liegt ein eisbedeckter Morgenstern in Riesengröße.

Diese Kammer erlaubt Kommunikation mit einem göttlichen Stellvertreter Annams, des Allvaters. Sie trägt den Namen Auge des Annam, da die Riesen vergangener Zeitalter dachten, die Kammer würde ihnen erlauben, auf direktem Weg Annams Weisheit lauschen zu können. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura aus Weissagungsmagie, die den Raum erfüllt.

Die Leiche gehört einem jungen Wolkenriesen namens Eigeron, dessen Vater, Blagothkus, ihn betrog und ermordete. Falls die Charaktere seinen Leichnam stören oder sich ihm auf 3 m nähern, erhebt sich der Geist eines Riesen aus der Leiche (siehe „Eigerons Geist“).

Der tote Riese trägt eine goldene Brustplatte (siehe „Schätze“). Sein Morgenstern ist nicht-magisch und für Riesige Kreaturen gefertigt. Charaktere, die nah genug herantreten, um die Leiche des Wolkenriesen anfassend zu können, entdecken einen frostbedeckten magischen Zirkel, der in den Boden geritzt wurde (siehe Abschnitt „Worte des Göttlichen Orakels“).

Der Torbogen der Teleportation sieht von dieser Seite ähnlich aus wie in Bereich 6. Es fehlen jedoch die Runen, und er kann nicht von dieser Seite aus aktiviert werden. Charaktere, die den Bogen untersuchen und erfolgreich einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 17 ablegen, erkennen, dass der Bogen nur für eine kurze Zeit offenbleibt, vielleicht sogar insgesamt nur eine Stunde.

Die Statuen sind eindrucksvoll und harmlos. Das Licht in ihren Laternen wird durch den Zauber *Dauerhafte Flamme* erzeugt.

EIGERONS GEIST

Wie viele Riesen vor ihnen, kamen Eigeron und sein Vater Blagothkus zum Auge des Annam, um Wissen zu erlangen. Das göttliche Orakel prophezeite ihnen, dass ein großer Aufruhr das Gleichgewicht der Mächte in dieser Welt erschüttern würde. Alle Riesen würden die Gelegenheit erhalten, den Respekt ihrer Götter zu erlangen und ihrer Rasse Ruhm einzubringen. Das Orakel verkündete Blagothkus geradeheraus, dass er die Götter niemals genug beeindrucken könne, um ihrer Gunst würdig zu sein. Anschließend drängte es Eigeron, aus dem „dunklen Schatten“ seines Vaters hervorzutreten. Blagothkus wurde von Verzweiflung und Eifersucht übermannt. In einem grausamen Kampf zwischen Vater und Sohn erschlug Blagothkus Eigeron. Blagothkus zog sich daraufhin in sein Schloss zurück, um zu trauern.

Eigerons Gestalt ist die eines Wolkenriesengeistes. Er will den Grund für die Anwesenheit der Charaktere wissen und versucht, hilfsbereit zu sein. Er weiß, wie das Orakel funktioniert und erklärt den Charakteren, was sie sagen müssen, um es zu kontaktieren (siehe „Worte des Göttlichen Orakels“). Nachdem er diese Informationen weitergeben hat, bittet er die Charaktere, seinen Tod zu rächen. Dazu sollen sie seinen bössartigen Vater, Blagothkus (siehe „Entwicklung der Handlung“) töten.



Falls die Gruppe den Geist angreift, schlägt er zurück. Eigeron ist ein **Geist** mit folgenden Änderungen:

- Er ist neutral-gut.
- Er ist riesig und hat 65 (10W12) TP.
- Er spricht Gemein- und Riesensprache.
- Ihm fehlt die Aktion Grauenhaftes Antlitz.
- Er kann Riesen und Humanoide in Besitz nehmen. Jedoch sind seine Fähigkeiten begrenzt und er kann die Kammer nicht verlassen. Falls eine Kreatur, die vom Geist besessen ist, gewaltsam aus dem Auge des Annam entfernt wird, zwingt das den Geist aus seinem Wirt. Er rematerialisiert sich wieder in der Mitte des Raumes.
- Wird er zerstört, bildet er sich nach 24 Stunden neu. Um ihn endgültig zu vernichten, muss er zur Ruhe gelegt werden, indem Blagothkus getötet wird.

SCHÄTZE

Der tote Wolkenriese trägt eine *Brustplatte +2*, die ihre Größe ihrem Träger anpasst. Außerdem umklammert seine gefrorene rechte Hand einen *Opal der Ild-Rune* (siehe Anhang B). Es stört den Geist nicht, wenn die Charaktere seine Rüstung oder den Opal an sich nehmen.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls die Charaktere Eigeron helfen wollen, indem sie Blagothkus erschlagen, müssen sie zunächst herausfinden, wo sich Blagothkus befindet. Sie können das Orakel fragen, jedoch sind dessen Antworten vage (siehe „Worte des Göttlichen Orakels“). Weder Harshnag noch Eigerons Geist wissen, was „Parnast“ ist. Charaktere könnten jedoch folgern, dass es ein Ort sein muss.

Parnast ist ein Dorf, das nur auf wenigen Karten auftaucht und nur wenige Leute kennen. Charaktere, die sich bei der

Vermesser-, Karten- und Tabellenmachergilde in Waterdeep oder den gelehrten Weisen Immerlunds oder Silbrigmonds erkundigen, können für 100 GM eine Karte erwerben, die den Weg nach Parnast zeigt. Das Dorf liegt zwischen den Graugipfelbergen und dem Wetterhüttenwald am westlichen Rand von Anauroch. Falls sie nach Parnast reisen, sehen die Charaktere Blagothkus fliegendes Schloss in der Nähe schweben. Die Türme werfen dunkle Schatten auf das Dorf.

Was geschieht, wenn die Charaktere sich dazu entschließen, Blagothkus zu jagen, sprengt den Rahmen dieses Abenteuers. Die Werte des bösen Wolkenriesen und ein detaillierter Grundriss seines Schlosses findest du im Abenteuer *Hort der Drachenkönigin*. Falls die Charaktere vorhaben, sich Blagothkus zu stellen, kannst du das letzte Kapitel dieses Abenteuers einleiten. Für Abenteurergruppe der Stufe 7 ist dies eine angemessene Herausforderung. Weitere Informationen über Blagothkus findest du im Abschnitt „*Hort der Drachenkönigin*“ in Anhang A dieses Buchs.

WORTE DES ORAKELS

Eingraviert in den Boden von Bereich 11, verborgen unter einer dünnen Schicht Eis, liegt ein Zirkel mit einem Durchmesser von 6 m. Im Zirkel geschrieben stehen die Rune Kong (König) (siehe Abbildung 0.1 in der Einleitung) und die Worte „Stelle deine Frage und erkenne die Wahrheit“ in Dethek, der Schrift der Zwerge. Die Rune König, beinahe so groß wie der umgebende Zirkel, wird oft mit Annam dem Allvater in Verbindung gebracht. Charaktere bemerken den Zirkel und die Runen, sobald sie sich auf 1,50 m nähern. Andernfalls muss das Eis entfernt werden, um Zirkel und Runen zu offenbaren.

Das Orakel hat 6 Ladungen. Jede Kreatur innerhalb des Zirkels, die eine Frage stellt, erhält eine wahre, donnernde

Antwort in der Sprache der Riesen (auch wenn die Frage in einer anderen Sprache gestellt wurde). Jede Antwort des Orakels verbraucht eine Ladung und lässt eine der sechs Laternen im Raum erlöschen. Das Orakel erhält alle verbrauchten Ladungen bei Sonnenaufgang wieder und die Lampen leuchten erneut. Wird eine Frage gestellt, wenn das Orakel keine Ladungen mehr hat, bleibt die Antwort aus.

Die Macht des Orakels ähnelt dem Zauber *Weissagen*. Falls Kreaturen verschiedene Fragen gleichzeitig stellen, beantwortet das Orakel zufällig eine davon, um sie zu beantworten.

Antworten für mehrere wahrscheinliche Fragen sind unten angegeben. Du kannst die Antworten nach eigenem Ermessen verändern, um sie klarer oder kryptischer zu gestalten.

Wieso bedrohen Riesen den Norden?

„Die Ordnung zwischen ihnen wurde zerschlagen.“

Wer hat die Ordnung zerschlagen?

„Annam der Allvater, der höchste aller Götter.“

Warum hat Annam die Ordnung zerschlagen?

„Um seine Kinder aus ihrer selbstherrlichen Trägheit zu reißen.“

Wie können die Riesen gestoppt werden?

„Findet eine magische Muschelschale des Königs der Sturmriesen, Hekaton. Benutzt sie, um Hekatons Hof zu besuchen. Rottet das Böse darin aus.“ Falls die Charaktere bereits eine *Muschel der Teleportation* besitzen, sagt das Orakel: „Benutzt die magische Muschelschale, um Hekatons Hof zu besuchen. Rottet das Böse darin aus.“

Wo ist die Muschelschale?

„In den Händen eines Riesenfürsten.“ Falls das Orakel nach dem Namen des Riesen gefragt wird, gibt es ihnen eine besondere Aufgabe (siehe „Jagd nach den Riesenrelikten“).

Was wollen die bösen Riesen?

„Macht, Ruhm und die Gunst ihrer Götter, sodass sie an der Spitze stehen, wenn die Ordnung neu geschmiedet wurde.“

Was hat Guh vor?

„Sie will die größte Riesin werden, die die Welt je gesehen hat.“

Was hat Kayalithica vor?

„Sie will alle Bauwerke der Oberflächenbewohner dem Erdboden gleichmachen.“

Was hat Storvald vor?

„Er will ein Zeitalter des Immerwährenden Eises erschaffen.“

Was hat Zalto vor?

„Er will einen drachentötenden Koloss wiederaufbauen.“

Was hat Sansuri vor?

„Sie sucht nach einem verlorenen Schatzhort voll Drachenmagie.“

Wo ist [Name eines Riesenfürsten]?

Das Orakel antwortet mit einer besonderen Aufgabe (siehe „Jagd nach den Riesenrelikten“).

Wo befindet sich Blagothkus?

„Sein Schatten fällt auf Parnast.“

Ist Klauth vertrauenswürdig?

„Keinem uralten Drachen ist zu trauen, ihm ganz besonders nicht.“

Was ist mit den Sturmriesen los?

„Der Hof der Sturmriesen ist nach König Hekatos Verschwinden im Chaos versunken.“

Wo ist König Hekaton?

„Unbekannt.“ (Der Sturmriesenkönig wird an einem Ort festgehalten, der für Weissagungsmagie undurchdringlich ist. Weitere Details findest du in Kapitel 11 „Im Griff der Tentakel“).

Wie können wir Hekaton finden?

„Sprecht mit Serissa, seiner jüngsten Tochter. Sie hat eine Ahnung bezüglich des Aufenthaltsorts ihres Vaters und braucht eure Hilfe.“

Wer herrscht an Hekatons Stelle?

„Seine Tochter, Serissa.“

Was ist mit Hekaton geschehen?

„Er wurde von seinen älteren Töchtern, Mirran und Nim, in die Irre geführt, die seinen Thron begehren.“

Agieren Mirran und Nim auf eigene Faust?

„Nein. Sie sind Bauern eines viel größeren Bösen namens Iymrith. Sie ist ein blauer Drache in der Gestalt eines Sturmriesen.“

Wo ist Iymrith jetzt? „Mahlstrom.“ (Das Orakel antwortet mit „In der Nähe“, falls Iymrith Mahlstrom verlassen hat, um das Orakel zu konsultieren. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Begegnung mit Iymrith“ später in diesem Kapitel).

Wie erreichen wir Mahlstrom? „König Hekatons Muschelschale wird euch dorthin bringen. Der Pfad, den ihr hier wählt, wird euch zu ihr führen.“ Falls die Charaktere schon eine *Muschel der Teleportation* besitzen, sagt das Orakel: „Nutzt die Muschelschale, um Hekatons Hof zu besuchen.“

JAGD NACH DEN RIESENRELIKTEN

Wenn Harshnag oder ein Gruppenmitglied zum ersten Mal nach dem Aufenthaltsort von Hekatons *Muschel der Teleportation* oder dem eines der bösen Riesenfürsten fragen, antwortet das Orakel:

„Zuerst müsst ihr euch beweisen! Als die menschlichen Barbaren in diese Lande kamen, bekämpften sie unsereins und stahlen unsere Relikte, um sie zu vergraben. Darüber errichteten die Menschen Grabhügel für ihre Ahnen und Altäre für Uthgar, ihren Gottkönig. Geht zu diesen Grabhügeln, bringt ein oder mehrere Relikte zurück hierher und bietet sie als Tribut dar. Tut dies und euer Pfad wird sich euch offenbaren. Euch stehen viele Wege offen. Je mehr Relikte ihr bringt, desto mehr Pfade werden euch gewiesen werden. Mehrere böse Riesenfürsten stehen euch im Weg. Ihr könnt all ihre Pläne durchkreuzen, auch wenn ihr nur einen von ihnen besiegt. Welcher es sein wird, wird sich noch zeigen.“

Die Charaktere sind nicht gezwungen, die Aufgabe des Orakels zu erfüllen, wenn sie die *Muschel der Teleportation* bereits besitzen oder eine andere Möglichkeit haben, sie zu finden.

Die Tabelle für verlorene Relikte der Riesen fasst zusammen, welches Relikt an welchem Ort vergraben ist und welchen Feind die Charaktere wählen können, um ihn zu besiegen, wenn sie ein bestimmtes Relikt dem Orakel als Tribut darbieten. Die Geisthügel der Uthgardt sind in Kapitel 3 beschrieben. Ihre Position ist auf der Karte des Nordens im selben Kapitel markiert.

VERLORENE RIESENRELIKTE

Geisthügel	Relikt	Riesenfürst
Beorunnas Quelle	Gesprungenes Horn	Kayalithica
Der Eine Stein	Magischer Felsen	Kayalithica
Feuersteinfels	Mithralspeerspitze	Sansuri
Höhle des Großen Wurms	Gebrochener Schild	Storvald
Großvaterbaum	Elektrum-Nasenring	Guh
Morgurs Hügel	Vergoldeter Zahn	Zalto
Rabenfels	Magmaring, Knochenzweihandknüppel	Zalto Guh
Steinplatz	Frostriesenschädel	Storvald
Strahlendweiß	Porzellanmaske	Sansuri

HEKATONS MUSCHELSCHALEN

König Hekaton fertigte magische Muschelschalen an und gab sie verschiedenen Riesenfürsten, sodass sie zu ihm kommen konnten, wenn er es ihnen befahl. Wenn er die Fürsten zu seiner Festung rufen wollte, hat er den Klang brechender Wellen durch die Muscheln übertragen. Es wurde von den Fürsten erwartet, dass sie daraufhin die teleportierende Macht der Muscheln nutzen würden, um nach Mahlstrom zu reisen. Jeder Fürst, der in diesem Abenteuer vorkommt, besitzt eine *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B). Die Charaktere brauchen nur eine eingeze, um nach Mahlstrom reisen zu können.

HARSHNAGS KARTE

Harshnag kennt Namen und Ort aller neun Geisthügel. Innerhalb von einer Stunde kann er eine grobe Karte zeichnen, die die Position der Geisthügel in Relation zu bekannten natürlichen Merkmalen und Wahrzeichen zeigt. Er weiß nicht, welche Relikte in den Geisthügeln vergraben sind oder welchem Riesenfürsten sie entsprechen. Falls die Charaktere Harshnags Karte an sich nehmen, kannst du ihnen eine Kopie von Karte 4.2 geben.

Harshnag lehnt es ab, die Charaktere bei ihrer Aufgabe, die Riesenrelikte zurückzuerobern, zu begleiten. Stattdessen wartet er auf sie in Annams Tempel (Bereich 6) und bewacht das Portal. Bevor die Charaktere ihn verlassen, spricht er noch die Warnung aus, dass das Entweihen der Uthgardt-Geisthügel mit großer Wahrscheinlichkeit zum Konflikt zwischen der Gruppe und einem oder mehreren Barbarenstämmen führen wird.

RÜCKKEHR MIT DEN RELIKTEN

Um ein Relikt als Tribut darzubringen, muss es in den Mithralzirkel in der Mitte der Orakelkammer gelegt werden. Eigerons Geist weiß das. Harshnag ist in der Lage, es herauszufinden, falls die Charaktere nicht mehr weiterwissen. Sobald es vollbracht wurde, verschwindet das Relikt für immer. In dem Moment, in dem das Relikt verschwindet, verkündet das Orakel mit donnernder Stimme: „Ihr habt allen Riesen einen großen Dienst erwiesen! Ein neuer Pfad liegt vor Euch!“. Mit jedem Relikt, das die Charaktere opfern, erscheint an einer der fünf kahlen Wände der Kammer ein Flachrelief, das den entsprechenden Riesenfürsten darstellt (siehe Tabelle „Verlorene Riesenrelikte“). Opfern die Charaktere beispielsweise das gesprungene Horn, das sie unter dem Altar in Beorunnas Quelle gefunden haben, sowie die Mithralspeerspitze vom Altar am Feuersteinfels, erscheinen Flachreliefs von Thanin Kayalithica und Gräfin Sansuri. Es verbleiben drei kahle Wände. Die Reliefs bleiben, bis ein oder mehrere Charaktere im Mithralzirkel in der Mitte von Bereich 11 stehen und verkünden, welchen Riesenfürsten sie bekämpfen wollen. Die Mehrheit gewinnt. Falls die Charaktere keine derartige Verkündung tätigen, bevor sie die Orakelkammer verlassen, verschwinden die Flachreliefs wieder. Sie erscheinen erneut, wenn ein oder mehrere Charaktere zurückkehren. Nachdem sie ihre Wahl getroffen haben, erhalten die Charaktere in der Orakelkammer die magische Fähigkeit, die kürzeste und physisch direkteste Route zum Unterschlupf des gewählten Riesenfürsten zu kennen. Die Fähigkeit bleibt bestehen, bis sie an ihrem Ziel ankommen.

Falls die Charaktere eine *Muschel der Teleportation* besitzen, erscheinen keine Flachreliefs, wenn Relikte dem Orakel geopfert werden. Wenn dem Orakel in diesem Fall ein oder mehrere Riesenrelikte dargeboten werden, verkündet es in Riesensprache: „Euer Pfad ist klar. Benutzt die Muschelschale, um König Hekatons Hof zu erreichen!“

DER GEWÄHLTE FEIND

Das Orakel murmelt etwas, das dem gewählten Feind entspricht:

ANFÜHRERIN GUH

„Reist gen Süden durch Wald, Hügel und Tal. Lasst den großen Fluss Euer Wegweiser sein. Dort, an einem seiner östlichen Zweige, werdet Ihr Grudd Haug finden, die Zuflucht der Anführerin der Hügelriesen. Die Muschel, die Ihr sucht, ist ihr nahe.“

„Der große Fluss“ bezieht sich auf den Fluss Dessarin. Der Hügel, unter dem die Zuflucht der Hügelriesen liegt, befindet sich an einem seiner östlichen Zuflüsse. Wenn die Charaktere bereit sind, dorthin aufzubrechen, dann fahre mit Kapitel 5, „Unterschlupf der Hügelriesen“, fort.

THANIN KAYALITHICA

„Reist gen Südosten, über Länder hoch und nieder. Durchquert den großen Wald zu den grauen Gipfeln. Sucht dort nach der Totsteinkluft, der Schlucht der Steinriesenanthin. Die Muschel, die ihr sucht, ist in ihrem Besitz.“

„Der große Wald“ bezieht sich auf den Hohen Wald und „die grauen Gipfel“ auf die Graugipfelberge. Wenn die Charaktere bereit sind, dorthin aufzubrechen, dann fahre mit Kapitel 6, „Schlucht der Steinriesen“, fort.

JARL STORVALD

„Reist gen Westen über Berge zum Treibeismeer. Dort, inmitten der Gletscher, findet Ihr Svardborg, den Eisberg des Frostriesenjarls. Die Muschel, die ihr sucht, ruht auf seinem eisigen Thron.“

Wenn die Charaktere bereit sind, dorthin aufzubrechen, dann fahre mit Kapitel 7, „Eisberg der Frostriesen“, fort.

HERZOG ZALTO

„Reist gen Osten, über Berge und Schnee zu entfernten Spitzen. Dort, am eisigen Berghang, findet Ihr ein Dorf der Yakmenschen und darunter Eisenschlacke, die Schmiede des Feuerriesenherzogs. Die Muschel, die Ihr sucht, liegt in seinem Quartier.“

„Entfernte Spitzen“ bezieht sich auf die Bergkette der Eisgipfel. Wenn die Charaktere bereit sind, dorthin aufzubrechen, dann fahre mit Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“, fort.

GRÄFIN SANSURI

„Reist gen Südosten in die ungezähmten Moore und blickt zum Himmel auf Lyn Armaal, dem Schloss der Wolkenriesengräfin. Die Muschel, die Ihr sucht, liegt in einer geheimen Truhe. Sucht im höchsten Turm!“

Sansuris Schloss schwebt zurzeit über dem Immermoor. Wenn die Charaktere bereit sind, dorthin aufzubrechen, dann fahre mit Kapitel 9, „Schloss der Wolkenriesen“, fort.



KARTE 4.2: HARSHNAGS KARTE

LUFTSCHIFF EINES KULTS

Diese Begegnung macht die Charaktere mit unerwarteten Verbündeten bekannt. Sie findet statt, wenn die Gruppe das Auge des Allvaters verlässt, um die Geishügel der Uthgardt zu plündern (siehe Abschnitt „Jagd nach den Riesenrelikten“).

Klauth, einer der größten und fürchterlichsten roten Drachen Faerûns, hat die Riesen magisch ausgespäht. Es amüsiert ihn, seine alten Feinde wegen der Launen ihrer Götter umherirren zu sehen. „Alt Bärbeiß“ weiß, dass die Zivilisationen des Nordens die Ausschreitungen der Riesen nicht mehr lange hinnehmen werden, und dass Abenteuerer zusammenkommen werden, um sich den Riesenfürsten zu stellen. Es ist daher nicht überraschend, dass Klauth stets ein Auge auf Harshnag und seit Kurzem auch auf die Spielercharaktere geworfen hat.

Klauth hat Mitglieder des Kults des Drachen in sein Tal gebracht (weitere Informationen über Klauths Hort findest du unter „Klauthental“ in Kapitel 3). Die Kultisten bewundern den uralten Drachen und folgen seinen Befehlen ohne Widersprüche. Bei dieser Gelegenheit hat Klauth den Kultisten befohlen, den Charakteren ein besonderes Geschenk zu bringen: ein Luftschiff, um ihnen das Reisen zu erleichtern.

MITFAHRGELEGENHEIT GEFÄLLIG?

Das Luftschiff der Drachenkultisten fliegt vom Klauthental zum Auge des Allvaters. Es kommt in dem Moment an, in dem die Charaktere aus dem Tempel der Riesen hervortreten. Lies deinen Spielern den folgenden Text vor (oder paraphrasiere ihn), wenn das Luftschiff erscheint.

Ein seltsames Fahrzeug hängt über euch am Himmel und driftet langsam immer näher heran. Es sieht aus wie ein kleines Schiff mit Kufen, das von einem riesigen, roten Ballon in der Luft gehalten wird.

Über die Reling des Luftschiffes werden zwei 15 m lange Strickleitern herabgelassen, sodass die Charaktere das Fahrzeug betreten können, ohne dass es landen muss. Charaktere, die dazu die Möglichkeit haben, können auch direkt zum Schiff hochfliegen. Falls sie nicht von allein an Bord gehen, lädt sie die Besatzung winkend und rufend dazu ein. Falls sie dann immer noch nicht hochklettern wollen, landet das Schiff, damit die Kultisten ihren Auftraggeber und dessen Gründe darlegen können.

Die Besatzung des Schiffs besteht aus acht Mitgliedern des Kults des Drachen (NB, männliche und weibliche **Kultisten** verschiedener Ethnien). Sie tragen schwarze Lederrüstungen und ebenso schwarze Ledermasken. Die Kultisten sind humorlos, aber entschlossen. Ihre Namen lauten Deselphine, Nyzroth, Brassik, Laz, Oriskus, Perella, Tralt und Zalthia. Delsephine ist ihre Anführerin. Zu jeder Zeit haben vier von ihnen Dienst (zwei steuern das Schiff, zwei stehen Wache). Die anderen ruhen sich derweil aus. Ein Gruppenmitglied, das einen ganzen Tag lang einen oder mehrere Kultisten bei der Bedienung des Schiffs beobachtet, kann einen Intelligenzwurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg erfährt der Charakter genug über das Schiff, um den Platz eines Kultisten in der Besatzung einzunehmen. Die Kultisten sind bereit dazu, die Rolle als Besatzung des Schiffes weiterhin einzunehmen, sodass die Charaktere sich auf die Navigation sowie das Laden, Zielen und Abfeuern der Bordbewaffnung konzentrieren können.

Die Befehle der Kultisten lauten, das Schiff dorthin zu steuern, wo die Charaktere hinwollen und ihnen dabei zu helfen, es zu verteidigen. Darüber hinaus werden sie den Charakteren nicht helfen und sich nicht in Gefahr begeben. Die Charaktere können die Kultisten, falls sie es wünschen, zurücklassen. Die Kultisten werden den Charakteren jedoch mitteilen, dass sie das Schiff allein nicht betreiben können. Klauth ist es egal, was aus den Kultisten wird, sobald sie das Schiff überbracht haben. Es kümmert ihn auch nicht, was die Charaktere mit dem Luftschiff anstellen, sobald es in ihren Besitz gelangt. Er erwartet jedoch, dass die Kultisten die folgende Nachricht an die Charaktere überbringen, wenn die beiden Gruppen sich zum ersten Mal begegnen.

„Wir kommen im Namen von Klauth, dem Mächtigen Drachen des Nordens! Klauth bietet Euch dieses Gefährt als Geschenk, auf dass Ihr seine endlose Domäne überqueren und deren vielzählige Gefahren umgehen könnt. Der Krieg mit den Riesen ist unvermeidlich, doch der Mächtige Drache gebietet Euch, voranzuschreiten und Euch Eurem Schicksal zu stellen! Die Ordnung der Riesen wurde zerschlagen und sie sind uneins. Erschlagt ihre Anführer und Ihr könnt noch siegen. Gelingt es Euch, die Bedrohung durch die Riesen niederzuschlagen, lädt Klauth Euch ein, in sein geheimes Tal zu kommen, sodass er Euch eine Belohnung für Euren Mut überreichen kann.“

Die Kultisten haben das Auge des Allvaters noch nie besucht und wissen weder etwas über dessen Aufbau noch dessen Inhalt. Sie wissen jedoch ein paar Dinge über die Ordnung:

- Die Ordnung bestimmt die Hierarchie innerhalb der Riesengesellschaft, sie wurde aber anscheinend von den Göttern der Riesen aufgehoben.
- Vor der Aufhebung der Ordnung waren die Sturmriesen an deren Spitze, und Hügelriesen am unteren Ende.
- Das Verschwinden Hekatons, des Königs der Sturmriesen, hat dazu geführt, dass mehrere Riesen aus der Reihe tanzten. Das Bestreben dieser Riesen, sich selbst an die Spitze der Ordnung zu setzen, verkündet Unheil für die jungen Reiche des Nordens.

Die Kultisten kennen den Weg in das Klauthental, werden die Charaktere jedoch nicht freiwillig dorthin führen, bis König Hekaton befreit wurde. Die Kultisten wissen nicht, dass Klauths Versprechen eines Geschenks nicht ehrlich gemeint ist. Falls die Charaktere sein Tal nach Erfüllung der Aufgabe betreten, greift er sie an, da er in ihnen keinen Nutzen mehr sieht. Alt Bärbeiß hat nicht vor, ihnen auch nur eine einzige Münze aus seinem enormen Schatz zu überlassen.

BESCHREIBUNG DES LUFTSCHIFFS

Der riesige Ballon des Luftschariffes besteht aus Drachenhaut, die hellrot gefärbt wurde. Auf dem Ballon befindet sich ein Krähenneft, das erreicht wird, indem man die Seile an der Außenseite des Ballons hinaufkriecht. Das Hochklettern an den Seilen erfordert einen Stärkewurf (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10. Wenn der Wurf misslingt, wird kein Fortschritt erzielt; wenn der Wurf um 5 oder mehr misslingt, fällt die Kreatur.

Der Ballon ist über Seile mit der Gondel verbunden, die mit Stahlkufen ausgestattet wurde. Das Luftschariff hat eine Geschwindigkeit von 12 km pro Stunde, während es über Eis und Schnee fährt oder in der Luft fliegt. Ein starker Gegenwind reduziert die Geschwindigkeit des Schiffes auf 6 km/h, während ein starker Rückenwind seine Geschwindigkeit auf 18 km/h erhöht. Durch die Änderung der Höhe kann das Schiff die Luftströmungen nutzen, um sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen. Ein Propeller hinter der Gondel treibt das Schiff nach vorne und kann auch geschwenkt werden. Der Rumpf der Gondel ist wasserdicht und macht sie schwimmfähig. Der Propeller kann sie auch im Wasser antreiben.

Das Luftschariff kann bis zu 1 Tonne Fracht aufnehmen und erfordert eine Besatzung von zwei Personen, eine für den Betrieb des Propellers und eine für den Ofen. Wenn das Schiff weniger als zwei Besatzungsmitglieder im Einsatz hat, kann seine Geschwindigkeit nicht kontrolliert werden. Es bewegt sich in eine beliebige Richtung, getragen vom Wind, bis die Kontrolle wiedererlangt wird oder bis es mit etwas kollidiert.

Die Gondel und der Ballon sind getrennte Ziele. Die Gondel hat RK 13, 250 TP und eine Schadensschwelle von 10.

Der Ballon hat RK 11 und 50 TP. Beide sind immun gegen psychischen und Giftschaden. Fallen die TP des Ballons auf 0, platzt er und das Schiff verliert seine Flugfähigkeit. Solange Ballon oder Gondel wenigstens 1 TP besitzen, können sie repariert werden. 1 TP Schaden an Gondel oder Ballon kostet in der Reparatur 1 Tag und 20 GM. (Der Zauber *Ausbessern* kann oberflächliche Schäden reparieren, aber keine TP wiederherstellen.)

LUFTSCHIFFBEREICHE

Die folgenden Orte sind auf Karte 4.3 dargestellt.

1. OFEN

In der Mitte des Oberdecks ist ein 3 m hoher, zylindrischer Bronzeofen. Darin ist auf magische Weise ein **Feuerelementar** eingesperrt. Auf der Vorderseite des Ofens befindet sich eine kleine, geschlitzte Luke. Durch die Schlitzte kann das Feuerelementar gesehen werden. Die Hitze des Ofens, die aus den Schlitzten strömt, hilft dabei, die Deckmannschaft an kalten Tagen und Nächten warm zu halten. Ein eisernes Rad auf der Steuerbordseite des Ofens öffnet und schließt ein Bronzeventil an der Spitze des Zylinders. Dadurch lässt sich die Flamme, die oben aus dem Ofen hervorsticht, verstärken oder verringern. Je mehr heiße Luft in den Ballon strömt, desto höher kann das Schiff steigen.

Die Luke oder das Ventil zu öffnen, befreit das Feuerelementar nicht. Dazu muss der Ofen zerstört oder der Zauber *Magie bannen* (SG 19) gewirkt werden. Der Ofen hat RK 15, 30 TP und eine Schadensschwelle von 10. Er ist außerdem gegen psychischen, Feuer- und Giftschaden immun. Wird das Feuerelementar freigelassen, greift es ausnahmslos jede Kreatur in Sichtweite an. Unabhängig davon, ob es sich im Inneren oder außerhalb des Ofens befindet, kann das Elementar durch den Zauber *Verbannung* oder vergleichbare Magie in einer *Eisernen Flasche* oder Ähnlichem gefangen werden. Falls der Ofen zerstört oder das Elementar aus dessen Innern befreit wird, kühlt die Luft im Ballon ab. Dadurch sinkt das Luftschariff mit einer Rate von 3 m pro Runde zu Boden.

Solange der Ofen intakt ist, kann ein Feuerelementar, das von einer beliebigen Kreatur kontrolliert wird, im Ofen eingesperrt werden. Es kann auf die oben beschriebenen Wege wieder freigelassen werden. In den Ofen passt nur ein Feuerelementar auf einmal.

2. HARPUNENKANONE

Eine federgetriebene Harpunenkanone aus polierter Bronze mit eisernen Armaturen ist auf dem Vorderdeck festgenietet. Sie kann um 90° geschwenkt werden (horizontal und vertikal). Die Harpunenkanone ist mit einer Seilwinde, einer 150 m langen Rolle Seil und zehn Harpunen mit Stahlspitzen ausgestattet. Obwohl sie mit Harpunen statt Bolzen schießt, zählt die Kanone als Balliste (siehe Abschnitt „Belagerungsausrüstung“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*)).

Um ein Seil an einer Harpune festzubinden, wird eine Aktion benötigt. Neben 16 (3W10) Stichschaden bei einem Treffer, wird das Ziel auch noch aufgespießt. Während es aufgespießt ist, kann das Ziel keine andere Aktion während seines Zuges durchführen, als zu versuchen, sich von der Harpune zu befreien. Dazu muss es einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, nimmt das Ziel 5 (1W10) Stichschaden durch das Entfernen der Harpune und ist nicht mehr aufgespießt. Falls die Harpune durch das Seil an der Kanone verankert wurde, kann die aufgespießte Kreatur sich nicht weiter als die Länge des Seils von der Kanone entfernen oder höher fliegen, bis es sich befreit. Eine Kreatur in Reichweite der Seilwinde an der Kanone kann seine Aktion aufwenden, um die harpunierte Kreatur um 6 m heranzuziehen.

3. BALLISTE

Eine hölzerne Balliste auf einem Drehgelenk steht auf der erhöhten Fläche achtern. Sie kann um 90° geschwenkt werden (horizontal und vertikal). Dahinter steht eine Kiste mit Dutzenden Bolzen. Die Regeln für die Nutzung einer Balliste stehen im Abschnitt „Belagerungsrüstung“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*).

4. PROPPELLERLUKE

Eine Holztür hinter dem Ofen (Bereich 1) am Oberdeck führt zu Treppen auf das untere Deck. Bullaugen an den Treppenabsätzen zeigen nach Steuer- und Backbord. Die Bullaugen sind von Innen verriegelt. Eine mittelgroße Kreatur kann sich hindurchzwängen.

Am Fuß der Treppe befindet sich eine Stahlluke, die von außen verriegelt wurde. An der anliegenden Wand hängen zwei horizontal bewegliche Hebel. Ein Hebel ist (in Gemeinschaftssprache) mit „Schub“ beschriftet, der andere mit „Richtung“. Hinter der Luke befindet sich ein Behältnis aus Stahl, in dem auf magische Weise ein **Luftelementar** gefangen wurde. Das Luftelementar betreibt den Heckpropeller. Den Schubhebel nach links zu bewegen, öffnet Ventile, die dem Wind des Elementars erlauben, den Propeller anzutreiben. Wird der Hebel nach rechts bewegt, schließt sich das Ventil und der Propeller dreht sich nicht mehr. Wird der Hebel „Richtung“ nach links oder rechts bewegt, dreht sich der Propeller in die entsprechende Richtung. Dadurch kann sich das Schiff, während der Propeller läuft, drehen. Ist der Hebel in der Mitte, fliegt das Schiff geradeaus. Wird die Luke geöffnet, wird das Luftelementar befreit, das daraufhin jede Kreatur in Sichtweite angreift. Ohne das Luftelementar, das es antreibt, kann sich das Schiff nicht über Schnee und Eis fortbewegen. Ist es dabei in der Luft, bewegt es sich den Winden entsprechend.

Jedes Luftelementar unter der Kontrolle einer beliebigen Kreatur kann in den Behälter geschickt werden. Wird die Luke dann geschlossen und verriegelt, ist das Luftelementar darin gefangen.

5. MANNSCHAFTSQUARTIER

Jede dieser Kabinen hat eine Tür, die von innen verriegelt werden kann. Normalerweise sind alle Türen unverschlossen. Eine Tür kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 13 aufgebrochen werden. In jeder Kabine gibt es zwei Hängematten (eine über der anderen), einen Schreibtisch, einen Stuhl, eine abschließbare Kiste und ein Bullauge. Die Bullaugen sind von innen verriegelt und sind breit genug, dass sich eine mittelgroße Kreatur durchzwängen könnte.

Jede abschließbare Kiste hat eine Trennwand, die das Innere in zwei Hälften teilt. Sie bietet genug Platz, dass zwei

Personen ihre Kleidung und persönlichen Gegenstände hineinlegen können. Auf jedem Schreibtisch stehen eine robuste Lampe, ein Drachenschachspiel und Spielkarten.

6. LAGERRAUM

Dieser Raum ist bis unter die Decke mit Kisten gefüllt mit Rationen, Fässern voll Trinkwasser sowie Fässchen mit Zwergenbier und Elfenwein. Die Nahrung würde zehn Personen 100 Tage lang ernähren. Netze, die an Eisenringen in der Wand festgezurr wurden, halten die Ladung davon ab, durch die Gegend zu rutschen.

Klauth plünderte diese Waren von verschiedenen Karawanen. Auf vielen Kisten und Fässern stehen noch immer die Namen und Insignien der ursprünglichen Besitzer.

REISEN MIT DEM LUFTSCHIFF

Die Tabelle „Entfernungen in Kilometern“ zeigt die Abstände wie der Rabe fliegt zwischen verschiedenen Geisthügeln der Uthgardt. Verwende sie, um die Reisen der Gruppe mit dem Luftschiff zu verwalten. Denke daran, dass das Schiff 12 km pro Stunde reist, außer es herrschen Gegen- oder Rückenwind (Siehe Abschnitt „Beschreibung des Luftschiffs“).

Obwohl für die Charaktere keine Begegnungen in der Luft geplant sind, kannst du nach eigenem Ermessen Begegnungen einstreuen. Würfle einen W20 und verwende die Tabelle für Zufällige Luftbegegnungen. Du kannst auch die Tabelle für Wetter in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) verwenden, um die herrschenden Wetterbedingungen festzulegen. Bei klarem Wetter bemerken Charaktere im Ausguck sich nähernde Kreaturen automatisch. Dadurch hat die Besatzung Zeit, die Waffen des Schiffes zu laden und zu zielen, bevor die Kreaturen zu nah kommen.

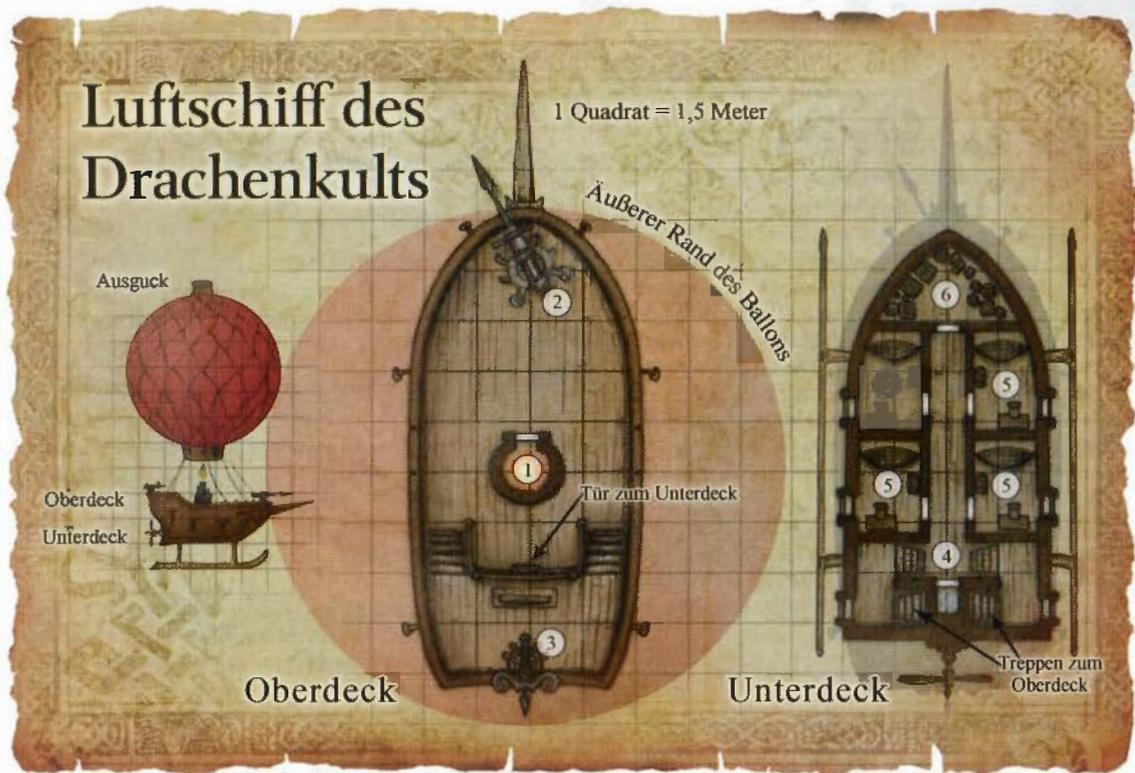
Ein Nachteil der Reise mit dem Luftschiff ist, dass das Gefährt leicht zu entdecken ist. Charaktere können feindliche Kreaturen nicht überraschen, während sie mit dem Luftschiff reisen, außer, sie steuern gezielt durch dichten Nebel oder schwere Schneegestöber.

ZUFÄLLIGE LUFTBEGEGNUNGEN

W20	Begegnung
1–5	2W6 Aarakocra
6–7	Berittener Sturmriese
8–9	Berittene Uthgardt
10–11	1 Junger grüner Drache
12	1 Junger Silberdrache
13–16	1W4 + 1 Mantikore
17–20	Starke Winde

ENTFERNUNGEN IN KILOMETER

Von/Nach	Auge	BQ	ES	FF	GB	GW	MH	RF	SP	SW
Auge des Allvaters	—	450	405	390	557,5	67,5	285	325	585	225
Beorunnas Quelle (BQ)	450	—	90	487,5	390	375	675	765	300	450
Der Eine Stein (ES)	405	90	—	390	315	337,5	600	712,5	247,5	367,5
Feuersteinfels (FF)	390	487,5	390	—	300	360	337,5	525	375	165
Großvaterbaum (GB)	557,5	390	315	300	—	525	622,5	795	120	405
Großwurmhöhle (GW)	67,5	375	337,5	360	525	—	330	375	525	210
Morgurs Hügel (MH)	285	675	600	337,5	622,5	330	—	210	690	240
Rabenfels (RF)	325	765	712,5	525	795	375	210	—	840	397,5
Steinplatz (SP)	585	300	247,5	375	120	525	690	840	—	450
Strahlendweiß (SW)	225	450	367,5	165	405	210	240	397,5	450	—



KARTE 4.3. LUFTSCHIFF DES DRACHENKULTS

AARAKOCRA

Diese intelligenten Vogelwesen fliegen nahe an das Luftschiff heran, um einen Blick darauf zu werfen. Sie haben mehrere tödliche Zusammenstöße mit dem Kult des Drachens hinter sich und erkennen Kultisten an ihrer Aufmachung. Falls sie einen oder mehrere uniformierte Kultisten an Deck des Luftschiffes oder im Ausguck entdecken, greifen sie an. Andernfalls kämpfen die Aarakocra nur zur Selbstverteidigung. Falls mindestens fünf Aarakocra anwesend sind, führen sie einen Lufttanz auf, um ein **Luftelementar** zu ihrer Unterstützung zu beschwören. Charaktere können einen Waffenstillstand mit den Aarakocra aushandeln, wenn sie erfolgreich einen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 ablegen. Dies ist nur dann möglich, wenn sie die Aarakocra nicht angreifen und in einer Sprache sprechen, die diese verstehen.

BERITTENER STURMRIESE

Die Charaktere bemerken einen **Sturmriesen**, der auf einem **Roch** reitet. Die beiden suchen nach Hinweisen über den Verbleib König Hekatoms. Der Riese beschließt, dass es auf dem Schiff nichts Relevantes gibt und steuert seinen Roch auf einen Ausweichkurs. Er hält so knapp 400 m Abstand. Der Riese hat kein Interesse daran, „kleinere Wesen“ in seine Ermittlung einzubeziehen. Er vermeidet einen Kampf und ignoriert Signale vom Luftschiff.

BERITTENE UTHGARDT

Charaktere auf dem Oberdeck oder dem Ausguck entdecken 1W4 + 2 **Berserker** (CB, männliche und weibliche Uthgardt-Menschen), die entweder zu den Stämmen des Schwarzen Raben oder des Greifen gehören. Jeder Berserker reitet, dem Stamm entsprechend, entweder auf einem Riesenraben (verwende die Werte für **Riesengeier**) oder einem **Greifen**.

Die Barbaren lenken ihre Reittiere an das Luftschiff heran, um dann an Bord zu springen und anzugreifen. Reittiere ohne Reiter ziehen sich sofort vom Schlachtfeld zurück.

JUNGER GRÜNER DRACHE

Dieser Drache will das Luftschiff. Er umkreist das Gefährt und hüllt das Deck in seinen giftigen Odem. Dabei bleibt er außer Nahkampfreichweite und hofft darauf, die Mannschaft zu töten. Falls er die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger übrig hat, flieht er. Der Drache gibt seine Beute jedoch nicht so leicht auf. Falls er sich zurückzieht und diese Begegnung erneut stattfindet, ist es derselbe Drache, der seine Trefferpunkte wiedererlangt und das Schiff verfolgt hat.

JUNGER SILBERDRACHE

Dalanyrr, ein kaum zwanzig Jahre alter, weiblicher Silberdrache, gleitet zwischen den Wolken, als sie das Luftschiff entdeckt. Erfasst von unbändiger Neugierde versucht sie, an Deck zu landen und mit der Besatzung zu reden. Obwohl sie freundlich gesinnt ist, kann sie keine nützlichen Informationen liefern und will der Gruppe nicht beitreten. Falls die Charaktere sie bitten, für sie eine Aufgabe zu erfüllen, stimmt sie für die richtige Bezahlung zu, sofern die Aufgabe nicht zu anstrengend oder gefährlich ist. Sie wird ihnen nicht dabei helfen, die Geisthügel der Uthgardt zu plündern oder eine Riesenfestung anzugreifen. Sie kann aber davon überzeugt werden, als Kundschafter voraus zu fliegen oder das Luftschiff ein bis zwei Tage zu eskortieren.

MANTIKORE

Ein Mantikor schleudert seine Schwanzstacheln auf das Deck oder den Ausguck. Falls er niemanden sieht, schleudert er seine Stacheln auf den Ballon, um das Schiff zum Absturz zu bringen.

STARKE WINDE

Der Schiff ist 1W4 Stunden der Willkür starker Winde ausgesetzt. Nach dem Sturm wurde es so weit vom Kurs abgetrieben, dass sich die Reisedistanz um 2W4 x 15 km verlängert.

Die Begegnung mit dem Silberdrachen geschieht nur einmal. Wenn du sie erneut würfelst, dann wähle eine andere Begegnung

BEGEGNUNG MIT IYMRITH

Nachdem die Abenteurer ein oder mehrere Riesenrelikte abgeliefert haben und einen Riesenfürsten als Ziel gewählt haben, findet diese Begegnung statt, sobald die Abenteurer im Auge des Allvaters Bereich 11 verlassen und Bereich 6 betreten. Iymrith erscheint dann, wenn sich die Charaktere darauf vorbereiten, den Tempel zum letzten Mal zu verlassen.

Der blaue Drache ist zum Auge des Allvaters gereist, um das Orakel zu konsultieren und zu erfahren, wie weit die Pläne der Riesenfürsten vorangeschritten sind. Sie erreicht die Tempelanlage in ihrer Drachengestalt und betritt sie durch die Riesentüren (Bereich 4). Falls die Charaktere ihr Luftschiff vor dem Tempel abgestellt haben, ignoriert sie es und macht sich auf den Weg nach innen. Sie ist dann jedoch auf Ärger vorbereitet. Falls die Besatzung ihr Schaden zufügt, zerstört sie den Ballon mit ihrer Odemwaffe und wirkt *Eissturm* auf die Mannschaft. Die Drachenkultisten, falls sie noch an Bord sind, erkennen sie und gehen ihr aus dem Weg. Sie haben die folgenden Informationen über sie:

- Iymrith lebt in der Wüste von Anauroch und ist als Unheil aus der Wüste bekannt.
- Der Drache ist ein Zauberwirker und Gestaltwandler.
- Sie und Klauth kennen einander, aber treffen sich nur selten. Ihre Anwesenheit in Klauths Territorium ist eine Provokation.

DER BLAUE LINDWURM

Wenn Iymrith die Charaktere in Bereich 6 konfrontiert, dann lies vor:

Ihr hört das Knirschen und Brechen des Frosts unter schweren Pranken, als ein enormes blaues Drachenweibchen durch das Haupttor des Tempels rauscht. Der mächtige Lindwurm schenkt den Statuen keine Aufmerksamkeit. Stattdessen fixiert sie ihren hasserfüllten Blick auf euch.

Iymrith ist ein **Uralter blauer Drache** (siehe Anhang C). Falls Harshnag nicht bei den Charakteren sein sollte, wenn sie erscheint, müssen sie sich dem Drachen allein stellen. Ihre erste Einschätzung der Abenteurer lautet, dass diese für sie keine Bedrohung darstellen. Falls sie einen sicheren Rückzug mit ihr aushandeln, lässt sie es zu, sofern die Charaktere augenblicklich verschwinden. Falls sie den Drachen anstacheln oder ihr jedweden Schaden zufügen, versucht Iymrith sie zu töten. Sie ignoriert die, die entweichen oder in den engen Eisspinnentunneln Zuflucht suchen (Bereich 9). Um das Auge des Allvaters zu betreten, nimmt sie die Form eines Sturmriesens an und aktiviert mit Stronmaus' Dreizack das Portal zum Tempel (siehe Bereich 6).

Falls Harshnag anwesend ist, greift er den Drachen an. Er hofft, sie lang genug aufzuhalten, sodass die Charaktere fliehen können. Idealerweise findet diese Szene in Bereich 6 statt.

HARSHNAGS OPFER

Falls Harshnag Iymrith in Bereich 6 begegnet, stürmt er auf den Drachen zu und brüllt den Charakteren zu, dass sie fliehen sollen, während er sie ablenkt. Falls die Charaktere dem Frostriesen gehorchen, können sie entkommen. Falls die Charaktere entscheiden zu kämpfen, wendet Iymrith ihre Furchterregende Präsenz an. Falls ein oder mehrere Charaktere sie trotzdem weiter belästigen, fokussiert sie ihre Aufmerksamkeit auf Harshnag und verwendet ihre legendären Aktionen (besonders ihre Schwanz- und Flügelangriffe) gegen die Charaktere.

Harshnag ist schnell zornig über den Widerwillen der Abenteurer zu fliehen. Falls sie länger als zwei Runden in Bereich 2 bleiben, ergreift er extreme Maßnahmen, um sie zu verjagen. Lies folgenden Text vor:

Als er sieht, dass seine Warnung auf taube Ohren fällt, schwingt Harshnag seine Zweihandaxt gegen die Statue von Annam dem Allvater und beschädigt sie. Der gesamte Tempel erbebt. Der Frostriesen verzieht das Gesicht, weicht dem Drachen aus und schlägt die Statue erneut. Diesmal bricht ein großer Brocken heraus. Dieser Akt der Blasphemie lässt Risse in der Decke erscheinen und der Berg beginnt, auf euch herabzustürzen. „Fliehe!“, brüllt Harshnag, „Euer Schicksal liegt woanders!“

Harshnags Entweihung der Statue Annams besiegelt das Schicksal des Tempels. In jedem Zug zum Initiativwert 0 muss jede Kreatur in Bereich 6 einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 21 (6W6) Wuchtschaden vom fallenden Geröll oder nur die Hälfte im Erfolgsfall.

Harshnag weigert sich zu verschwinden und versucht sein Möglichstes, um Iymrith an der Flucht zu hindern, indem er die Ringen-Aktion in späteren Zügen anwendet. Nachdem zwei Runden lang das fallende Geröll Schaden verursacht hat, bricht die Decke zum nächsten Initiativwert 0 vollständig ein. Sie tötet und begräbt dabei jeden, der sich im Tempel (Bereich 6) aufhält.

Iymrith entkommt dem Einsturz mit Hilfe des Zauber *Teleportation*. Harshnags Schicksal ist ungewiss. Entweder wird er vom Einsturz getötet oder er entkommt im letzten Moment an einen sicheren Ort (wie Bereich 11). In jedem Fall ist es unwahrscheinlich, dass die Charaktere ihn wiedersehen, außer er taucht überraschend wieder auf (siehe Kasten „Hekaton kehrt zurück!“ in Kapitel 12).

Unabhängig davon, ob die Charaktere Iymriths Vorhaben, das Orakel zu befragen, vereiteln konnten, treffen die Charaktere sie in Mahlstrom wieder (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“).

FEHLERBEHEBUNG

Falls alles nach Plan abläuft, besuchen die Charaktere das Auge des Allvaters zweimal. Während des ersten Besuchs schickt das Orakel sie aus, um ein oder mehrere Riesenrelikte aus den Geisthügeln der Uthgardt zu bergen. Harshnag verweilt bis zu ihrer Rückkehr im Tempel und Klauth schickt ihnen ein Luftschiff, um Reisen zu vereinfachen. Während ihres zweiten Besuchs enthüllt das Orakel ihnen den Aufenthaltsort eines Riesenfürsten mit einer *Muschel der Teleportation*. Während die Charaktere sich darauf vorbereiten, den Tempel ein weiteres Mal zu verlassen, erscheint Iymrith und löst eine Auseinandersetzung mit Harshnag aus, die die Charaktere zwingt, ohne ihn zu fliehen.

Ereignisse verlaufen jedoch nicht immer nach Plan. Die Charaktere könnten die Aufgabe des Orakels ignorieren und das Abenteuer in eine andere Richtung lenken. Falls sie nicht zum Auge des Allvaters zurückkehren, werden sie Iymrith nicht begegnen (und das ist in Ordnung). Falls die Charaktere Harshnag davon überzeugen wollen, bei ihnen zu bleiben, lehnt er freundlich ab. Er bevorzugt es, seinen eigenen Weg zu gehen.

CHARAKTERFortschritt

Am Ende dieses Kapitels sollten die Charaktere den Aufenthaltsort von einem der fünf bösen Riesenfürsten kennen. Fahre dem gewählten Riesenfürsten entsprechend mit Kapitel 5, 6, 7, 8, oder 9 fort. Erlaube den Charakteren, auf Stufe 8 aufzusteigen, bevor sie an der Festung des Riesenfürsten ankommen.



KAPITEL 5: UNTERSCHLUPF DER HÜGELRIESEN

IN DIESEM KAPITEL MESSEN DIE ABENTEUERER IHREN Verstand mit Guh, einer monströs fettleibigen Hügelryesenanführerin, deren Unterschlupf nahe einem Ausläufer des Dessarinflusses in den Hügeln nordöstlich von Güldenfelde liegt. Wenn die Charaktere Guh besiegen und ihre *Muschel der Teleportation* erhalten, können sie diese benutzen, um sich nach Mahlstrom zu teleportieren, König Hekatons Zitadelle unter dem Meer (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“).

Die Muschel zu erhalten stellt in diesem Teil das Hauptziel der Charaktere dar. Sie müssen vorsichtig vorgehen, um keinen Alarm im Unterschlupf auszulösen, bevor sie die wichtigsten Bedrohungen eliminiert haben. Ansonsten könnten sie von sämtlichen Einwohnern Grudd Haugs überwältigt werden.

HÜGELRIESEN

Bevor du diesen Teil des Abenteuers leitest, sieh dir noch einmal die Hügelryesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* an. Das wird dir helfen, die Riesen in diesem Kapitel darzustellen.

GUHS VÖLLEREI

Wenn es nach Anführerin Guh ginge, würden Hügelryesen über ihren traditionell höhergestellten Vettern stehen. Da sie allerdings nicht schlauer als ein typischer Hügelryese ist, ist ihr Plan nicht sehr ambitioniert. Sie hat vor, so lange zu essen, bis sie so gewaltige Ausmaße annimmt, dass die Götter auf sie aufmerksam werden und ihr ihre Gunst schenken. In ihrer Weltanschauung herrscht stets der größte Riese.

Guhs Fresssucht kennt keine Grenzen. Sie hat seit mehreren Monaten geschlemmt und ist bereits so groß geworden, dass sie nicht länger ohne Hilfe gehen kann. Die meiste Zeit verbringt sie in einem Wagen mit gebrochenen Achsen, umringt von haufenweiser Beute, und schreit nach mehr Essen.

DIE JAGD NACH NAHRUNG

Anführerin Guh hat sämtliche andere weibliche Hügelryesen ihres Stammes vertrieben und deren Männer zu den ihren gemacht. Sie beauftragt ihre vielen Männer damit, ihr etwas zu Essen zu beschaffen, wobei es ihr egal ist, wie sie das anstellen. Einige von ihnen schließen sich zu marodierenden Banden zusammen. Andere ziehen allein los und durchstreifen auf der Suche nach irgendetwas Essbarem plündernd die Gegend.

Am meisten haben die Bauern, die flussabwärts von Grudd Haug leben, unter den Verwüstungen der Hügelryesen zu leiden. Das erste Anzeichen von Gefahr war ein plötzliches Absinken des Flusswasserspiegels, verursacht durch die dammähnliche Struktur des Hügelryesen-Unterschlupfes. Kurze Zeit später begannen Guhs Männer und deren Gefolgsleute damit, das Vieh von den am Fluss gelegenen Höfen zu entführen, Bäume aus Obstgärten zu stehlen, Hütten umzuwerfen und Leute einzufangen, die nicht schnell genug davonliefen.

Bisher haben sich die meisten der Hügelryesen-Aktivitäten auf die Region des Dessarintals in der Nähe ihres Unterschlupfes beschränkt, aber da die Nahrung immer knapper wird, sehen sich Guhs Männer gezwungen, ihre Anstrengungen auszuweiten. Die Dörfer Beliard, Womfurt und Ulvin befinden sich alle im Radius der Hügelryesen-Bedrohung. In der Zwischenzeit haben sich die von Guh ausgestoßenen weiblichen Riesen in den Hügeln niedergelassen. Sie wollen ihre Männer zurückbekommen, aber sie sind weder stark noch gewitzt genug, um Guh von ihrer Position zu entfernen. Abenteurer könnten die Riesinnen davon überzeugen, ihnen zu helfen, Guh zu stürzen, wenn dies bedeutet, dass sie ihre Männer endlich wieder gewaltsam unterdrücken können. In der Sektion „Alter Turm“ in Kapitel 3 findest du eine beispielhafte Hügelryesen-Ausgestoßene.

GRUDD HAUG

Der Unterschlupf der Hügelryesen heißt Grudd Haug, was „Flusssuppe“ auf Riesisch bedeutet. Der Ort erinnert an einen Biberdamm und liegt über einem Fluss. Der untere Bereich des Unterschlupfes befindet sich zwischen zwei Felszungen und besteht aus aufeinandergestapelten Holzstämmen, die mit Lehm und Schlamm verdichtet wurden. Im Inneren befinden sich höhlenartige Hohlräume. Über diesem Holzstammfundament ruht ein Gehöft aus Lehm (ein Haus im Riesenmaßstab) mit einem Holzdach. Das Bauwerk stellt eine beeindruckende Konstruktionsleistung dar, etwas, was jenseits der Fähigkeiten von Hügelryesen liegt. Tatsächlich wurde Grudd Haug von Baumeistern der Hobgoblins und Goblins entworfen und mithilfe der Körperkraft von Hügelryesen- und Oger-Arbeitern errichtet. Östlich des Gehöfts liegt ein Viehhof, der von einer 6 m hohen Palisade umgeben ist. Diese Palisade besteht aus Holzstämmen, die mit dicken Schnüren zusammengebunden wurden.

REISE NACH GRUDD HAUG

Die Charaktere können nach Grudd Haug (zu sehen auf Karte 5.1) zu Fuß oder per Pferd reisen. Sie können auch mit einem Floß flussauf- oder flussabwärts fahren, um den Unterschlupf der Hügelryesen zu erreichen. Für welche Art auch immer sie sich entscheiden, du kannst die Reise interessanter gestalten, indem du eine oder mehrere Wildnisbegegnungen hinzufügst, die zu hügeligem Gelände passen (siehe die Tabelle für zufällige Wildnisbegegnungen in Kapitel 3). Falls Moog, die Hügelryesin, ein Teil der Gruppe ist, findest du im Abschnitt „Alter Turm“ in Kapitel 3 Hinweise, wie du ihre Rolle spielen kannst, sobald sie in Grudd Haug eintrifft.

Falls die Charaktere über ein Luftschiff verfügen (siehe den Abschnitt „Luftschiff eines Kultes“ in Kapitel 4), können sie damit im Prinzip überall außerhalb von Grudd Haug landen. Die Hobgoblins im Gongturm (siehe „Reise zum Unterschlupf“) entdecken das Luftschiff, wenn es sich der Festung auf 1,5 km nähert, schlagen

GRUDD HAUG: ALLGEMEINE MERKMALE

Die folgenden Merkmale gelten für den ganzen, nach Unrat riechenden Hügelryesen-Unterschlupf.

Beleuchtung. Der Gongturm (Bereich 8) und der Viehhof (Bereich 9) bekommen ausreichend natürliches Licht. Öllampen erhellen Räume und Höhlen, die keine Fenster haben, mit dämmrigem Licht.

Decken. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind die Decken in den Innenräumen 9 m hoch. Die Räume werden durch 6 m hohe Gänge und Türen verbunden.

Klettern. Die Wände aus gestapelten Baumstämmen haben viele Lücken, die wie geschaffen für Hände und Füße sind. Sie können mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erklommen werden. Um andere schräge und vertikale Oberflächen in Grudd Haug zu erklimmen, darunter Lehmwände und Holzdächer, benötigt ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Übergroße Möbel und Objekte. Die meisten Möbelstücke und anderen Gegenstände in Grudd Haug sind auf die Größe von Hügelryesen angepasst. Ausnahmen werden im Text erwähnt. Tische, Bänke und andere feste Einrichtungsgegenstände sind für gewöhnlich doppelt so hoch, lang und breit wie ihre Gegenstücke für Menschen und wiegen in etwa das Achtfache. Kleine und mittelgroße Kreaturen können unter Riesenmöbeln hindurchkrabbeln und über sie klettern, wobei sie die Bereiche, die sie einnehmen, als schwieriges Gelände behandeln.

Vorhänge. In mehreren Türöffnungen hängen Vorhänge aus zusammengenähter Tierhaut, die mit Eisenstacheln befestigt sind. Diese Vorhänge sind dick genug, um Pfeile und Armbrustbolzen abzuhalten, die auf sie abgeschossen werden. Ein Vorhang kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 heruntergezogen werden.

Alarm und versetzen den gesamten Unterschlupf damit in Alarmbereitschaft (siehe „Einwohner“). Sollten die Charaktere Grudd Haug mit den Waffen des Luftschiffes angreifen, sind die Verteidiger des Unterschlupfes schlau genug, hinter den Mauern in Deckung zu gehen. Verteidiger, die mit Waffen ausgerüstet sind, welche Stichschaden verursachen, feuern auf den Ballon; jene, die Felsen werfen und Waffen einsetzen, die Wuchtschaden verursachen, schießen auf die Besatzung.

Die Charaktere könnten sich stattdessen auch auf einem fliegenden Reittier nähern. Sie können Greifen in Feuerschere oder Pferdegreifen in Falkennest bekommen. Keine dieser Siedlungen liegt in der Nähe von Grudd Haug, weshalb die Charaktere und ihre Reittiere während des Fluges rasten müssen. Charaktere auf Pferdegreifen können 85 km pro Tag reisen (drei dreistündige Flüge mit jeweils einstündigen Ruhepausen dazwischen). Jene auf Greifen legen 115 km in derselben Zeit zurück. Die Hobgoblins im Gongturm (siehe „Reise zum Unterschlupf“) entdecken fliegende Reittiere, die sich der Festung bis auf 500 m nähern, schlagen Alarm und versetzen den gesamten Unterschlupf damit in Alarmbereitschaft (siehe „Einwohner“).

REISE ZUM UNTERSCHLUPF

Abenteurer können sich Grudd Haug von jeder Himmelsrichtung aus nähern. Wenn sie sich dem Unterschlupf nähern, ohne sich besonders zu verbergen, werden sie von den Hobgoblins im Gongturm (Bereich 8) gesehen, welche daraufhin den Gong schlagen, um Alarm auszulösen. Charaktere haben größere Erfolgsaussichten, den Unterschlupf zu infiltrieren, wenn sie sich vorsichtig nähern und dabei die Umgebung, die Dunkelheit, den Nebel oder Magie zur Tarnung nutzen. Unabhängig davon, wie sich die Charaktere dem Unterschlupf nähern, sollten sie einen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ablegen, der mit dem Weisheitswurf (Wahrnehmung) der Hobgoblins verglichen wird. (Würfel einmal für alle Hobgoblins im Turm.) Falls die Charaktere Vorkerkungen treffen, sind sie bei ihren Würfeln im Vorteil. Falls sie nichts dergleichen tun, sind sie bei ihren Würfeln im Nachteil.

EINWOHNER

Die Liste von Grudd Haug fasst die Standorte der Einwohner des Unterschlupfes zusammen und zeigt an, wie diese Kreaturen reagieren, wenn Eindringlinge entdeckt werden.

Sobald Unbefugte entdeckt werden oder ein Kampf ausbricht, wird der gesamte Unterschlupf in Alarmbereitschaft versetzt. Infolgedessen kann es sein, dass sich Abenteurer in einem Kampf mit Kreaturen wiederfinden, die ursprünglich einzelne Begegnungen darstellten. Die Verteidiger von Grudd Haug mögen zwar keine einheitliche Verteidigungsstrategie besitzen, aber sie sind viele.

Wenn Guh stirbt, verlässt die anderen Bewohner der Mut und sie fliehen in die Wildnis.

Sämtliche Hügelryesen in Grudd Haug, mit Ausnahme von Guh, sind versklavte Männer. Die Oger dienen Guh, weil sie von ihrer Größe und ihrer Entschlossenheit beeindruckt sind, den Gipfel der Ordnung zu erklimmen (und, so hoffen sie, von ihr mitgenommen zu werden). Den Goblinoiden wurde ein Anteil der Beute versprochen. Die Eisschildorks, welche die Hügel und Grasebenen nördlich von Grudd Haug am Rande der westlichen Ausläufer des Hohen Waldes heimsuchen, haben eine unsichere Allianz mit Guh geschlossen. Sie sind die am wenigsten loyalen von ihren Unterstützern und kommen nicht gut mit den Goblinoiden aus.

VERSTÄRKUNGEN

Abenteurer können mit Überlebensfähigkeiten versuchen, Grudd Haugs Verteidigungen zu schwächen. Je nachdem, wie viel Zeit zwischen den Überfällen der Abenteurer vergeht, könnte der Unterschlupf der Hügelryesen Verstärkungen aus den nahegelegenen Hügeln erhalten.

LISTE VON GRUDD HAUG

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
1	1 Hügelriese	Auf Guhs Befehl hin bewegt der Hügelriese den Felsbrocken in den Eingang und hält draußen Wache.
2	Anführerin Guh, 5 Hügelriesen , 4 Oger , 6 Goblins	Guh bewegt sich nicht. Die Riesen und Oger verteidigen sie, während die Goblins von ihrem Vorsprung herunterschießen.
3	4 Wölfe	Ein Holztor hält die Wölfe in ihrem Zwinger.
4	3 Eisschildorks	Die Orks kommen ihren Artgenossen in Bereich 9 über Bereich 2 zur Hilfe.
5	6 Goblins	Die Goblins ziehen sich über Bereich 6 nach Bereich 14 zurück.
7	1 Hobgoblin	Der Hobgoblin untersucht laute Geräusche in Bereich 5. Ansonsten bewacht er den Pier im Norden.
8	4 Hobgoblins	Die Hobgoblins bleiben im Turm, bis Eindringlinge den Unterschlupf erreichen, dann machen sie sich über Bereich 5 zu Bereich 2 auf.
9	10 Eisschildorks	Die Orks bleiben hier, um die Tiere zu bewachen.
10	2 Hügelriesen	Ein Riese bewegt den Felsbrocken außerhalb von Bereich 9, um den Viehhof abzusichern. Er hält an, um Feinde auf seinem Weg zu bekämpfen. Der andere Riese unterstützt die Orks in Bereich 9.
12	1 Ettin , 7 Grottenschräte	Der Ettin und die Grottenschräte bleiben hier.
13	2 Grottenschräte	Die Grottenschräte bleiben hier, bis sie Kampfärm in Bereich 12 hören. Dann untersuchen sie diesen Bereich.
14	1 Hügelriese , 1 Otyugh	Der Hügelriese und der Otyugh bleiben hier.
16	1 Hobgoblin , 2 Goblins	Der Hobgoblin klettert die Leiter hinter der Schmiede hoch und begibt sich zu Bereich 7. Die Goblins bleiben hier und versuchen sich zu verstecken.

GRUDD HAUG-VERSTÄRKUNGEN

W100	Kreatur(en)
01–50	Keine
51–60	1 Hügelriese , der ein lebendes Schwein, Schaf, Pony, eine Ziege, Kuh oder einen Esel trägt
61–70	2W4 Grottenschräte , von denen jeder einen Korb voller Äpfel, Karotten oder Kartoffeln trägt
71–80	1 Hobgoblin-Kriegsherr auf einem Wyvern , der auf der Felszunge in Bereich 1 landet
81–90	3W6 Eisschildorks und 1 Eisschildork-Kriegshäuptling , welche auf zwei Flößen flussabwärts reisen
91–00	1W4 + 1 Hügelriesen , von denen jeder einen Korb mit toten Fischen, ein Fass voller saurer Gurken oder einen Zuckerblock trägt

Wirf am Ende jeder Stunde einen Prozentwürfel und sieh in der Liste von Grudd Haug nach, um herauszufinden, welche Kreaturen eintreffen, falls überhaupt welche eintreffen. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, betreten solche Kreaturen das Gelände über den Viehhof (Bereich 9) und gehen in die Speisehalle (Bereich 2), um Anführerin Guh Tribut zu zollen oder Nahrung zu liefern. Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass die Kreaturen 1W4 Gefangene (unbewaffnete **Gemeine**) mit sich führen. Falls Guh den Verstärkungen zu bleiben befiehlt, nehmen sie im und um den Lagerplatz herum Verteidigungspositionen ein, nachdem sie ihre Gefangenen in Bereich 13 eingesperrt haben. Ansonsten verlassen sie das Gelände nach etwa 20 Minuten auf dem gleichen Weg, auf dem sie gekommen sind.

1. HAUPTINGANG

Ein schlammiger Pfad führt zu einem 12 m breiten offenen Eingang. Vor diesem liegt ein 9 m durchmessender Felsbrocken. Nördlich des Felsbrockens befindet sich ein 18 m hoher, freistehender Felsen mit einer abgerundeten Spitze. Man kann diesen Felsen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklimmen. Im Schatten innerhalb des Eingangs steht Hruk, ein **Hügelriese**, der nach Mist stinkt. Ein Schwarm Fliegen schwirrt um ihn herum. Hruk trägt einen Sack bei sich, in dem sich 1W4 + 1 gewöhnliche Gegenstände befinden, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst.

Wenn Guh sich bedroht fühlt, schreit sie Hruk an, den Felsbrocken vor den Eingang zu schieben. Der Felsblock ist allerdings etwas kleiner als der Eingang. Kleine und mittelgroße Kreaturen können ungehindert um ihn herumgehen, während sich eine große Kreatur an dem Felsbrocken vorbeizwängen kann, wenn ihr ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 gelingt. Ein Charakter kann den

Felsbrocken 3 m über ebenen Untergrund schieben, indem er eine Aktion aufwendet und ihm ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 22 gelingt. Ein Hügelriese schafft dies ohne einen Wurf.

ENTWICKLUNG

Hruk ist Moogs Partner (siehe die Sektion „Alter Turm“ in Kapitel 3). Er sehnt sich danach, wieder mit Moog vereint zu sein, aber er wagt es nicht, sich der mächtigen Guh entgegenzustellen. Die Orks in Bereich 4 untersuchen jeden Tumult hier, wenn sie sich nicht an einem anderen Ort befinden.

2. SPEISEHALLE

Hier finden die Charaktere Anführerin Guh, gemeinsam mit fünf **Hügelriesen**, vier **Ogern** und sechs **Goblins**. Öllampen hängen in eisernen Halterungen an dicken Holzsäulen. Diese tragen das Gebälk, welches 6 m über dem Boden aufragt und das Dach selbst, dessen höchste Stelle 12,50 m misst. Die Nord-, West- und Südwand verfügt über einen 3 m breiten und 6 m hohen hölzernen Vorsprung, über den sich die Goblins durch den Raum bewegen. (Der Vorsprung wurde nachträglich installiert, nachdem viele Goblins durch unvorsichtige Hügelriesen und Oger zertrampelt worden waren.) Eine Holzleiter führt zum Vorsprung hinauf, und 1 m über dem Vorsprung dringt Sonnenlicht durch Fenster in die Halle.

In der Nähe der Nord- und Südwand stehen acht robuste, aber ramponierte Holztische, die mit Fettklumpen, abgenagten Knochen, leeren Fässern und Essensresten übersät sind. Weitere leere Bierfässer liegen unter ihnen und überall im Raum verteilt. In der Mitte des von Abfall bedeckten Bodens aus getrocknetem Lehm befinden sich zwei 6 m durchmessende runde Löcher, die mit sich überkreuzenden Holzbalken bedeckt sind. Diese Holzbalken sind mit Zementlehm fest im Boden verankert. Die Balken haben Lücken, die

so groß sind, dass eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, ohne sich zwängen zu müssen, hindurchschlüpfen kann. Ein schrecklicher Gestank und das Quieken von Schweinen kommen aus den Löchern (siehe Bereich 12).

Anführerin Guh liegt am westlichen Ende der Halle zusammengesackt auf einem vierrädrigen Pritschenwagen, der sich unter ihrer Körpermasse biegt und ächzt. Die Achsen des Wagens sind verbogen, die Räder nach innen geneigt. Um den Wagen herum häufen sich sowohl Knochen und andere Abfälle von Guhs letzten Mahlzeiten als auch die Schätze, die sie angesammelt hat (siehe „Schätze“). Guh wiegt fast 20.000 Pfund. Sie kann sich nicht bewegen, also hat sie ihren Zweihandknüppel immer in der Nähe, um Kreaturen eins auf die Birne zu geben. Sie ist eine **Hügelriesin** mit den folgenden Änderungen:

- Sie hat 160 TP und eine Bewegungsrate von 0 m.
- Ihre Geschicklichkeit beträgt 1 (-5), was ihr eine RK von 9 beschert.
- Sie spricht die Gemeinsprache, Riesisch und Goblinsch, allerdings beschränkt sich ihr Wortschatz auf kurze Begriffe.

Ein unbewaffneter **Goblin**, Snert, steckt zwischen Guhs Fettpolstern fest. Solange er eingeklemmt ist, ist der Goblin festgesetzt, nicht in der Lage zu sprechen und besitzt vollständige Deckung. Wenn Guhs TP auf 0 fallen, ist Snert nicht mehr festgesetzt und taumelt in einen unbesetzten Bereich neben ihr, wo er nach Luft schnappt. Er ist keiner von den sechs Goblins, die den Raum bewachen.

Sollten es die Charaktere bis hierherschaffen, ohne Alarm auszulösen und sich Guh vorstellen, weiß sie zunächst nichts mit ihnen anzufangen. Sind sie Diener, die von einem ihrer Verbündeten geschickt wurden? Sind sie etwas zu essen? Solange die Charaktere Guh nicht davon überzeugen können, dass sie lebendig wertvoller sind als tot, geht sie von letzterem aus und befiehlt ihren Männern und Untergebenen, die Charaktere totzuprügeln, damit sie sich an ihrem Fleisch gütlich tun und ihre Knochen abnagen kann.

Wenn die Charaktere Guh irgendetwas erzählen, was ihr erklärt, warum sie ihre *Muschel der Teleportation* brauchen, windet sie sich unbehaglich, gibt den Gegenstand aber nicht her. Stattdessen befiehlt sie ihren Dienern anzugreifen. Sobald ihre Untergebenen besiegt sind, tauscht sie die Muschel gegen ihr Leben.

Die Hügelriesen sind auf die Tische und gegen die Wände gesunken, da sie davon erschöpft sind, die Umgebung nach Essen für Guh abzusuchen. Die Oger stehen bereit, um Guh die Mahlzeiten darzubieten, die ihr gebracht wurden. Während sich die Oger und die Riesen in den Nahkampf stürzen, verteilen sich die Goblins auf dem hölzernen Vorsprung und beharken die Eindringlinge mit Pfeilen. In der Zwischenzeit beginnen die Wölfe in Bereich 3 zu bellen und zu heulen, was den restlichen Unterschlupf in Alarmbereitschaft versetzt. Wenn die Charaktere fliehen, befiehlt Guh ihren Hügelriesenmännern zu bleiben und sie zu beschützen, während sämtliche überlebenden Oger die fliehenden Charaktere verfolgen.

GUHS WAGENTHRON

Ein Charakter, der Guhs „Thron“ untersucht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen SG 10 herausfinden, wie man eine Achse mit einem einzelnen Treffer völlig zerstören kann, um das Wagenbett umzukippen und Guh auf den Boden zu werfen. Um die Achse an genau der richtigen Stelle zu treffen muss ein erfolgreicher Nahkampf- oder Fernkampfangriff gegen RK 17 mindestens 7 Schaden verursachen. Das schickt Guh nicht nur zu Boden, in ihrem nächsten Zug versucht sie, sich aufzurichten, rollt stattdessen aber in das nächste Loch und bricht dort durch die hölzernen Querbalken. Sie fällt 9 m nach unten auf den Boden von Bereich 12 und erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden. Sie liegt dann zudem am Boden und kann sich ohne Hilfe nicht aufrichten. Jeder Kreatur, die

das Pech hat, sich unter Guh zu befinden, wenn sie fällt, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht 21 (6W6) Wuchtschaden zu erleiden; diese Kreatur wird außerdem zu Boden geworfen, und ist unter ihr gefangen, also festgesetzt, solange sich Guh über ihr befindet. Eine Kreatur kann in ihrem Zug als Aktion versuchen, einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 abzulegen. Bei einem Erfolg zieht sie sich selbst oder eine andere Kreatur unter Guh hervor.

Sobald Guh von ihrem „Thron“ gestürzt ist, können die Charaktere die Wertsachen sehen, die darin versteckt waren (siehe „Schätze“).

SCHÄTZE

Guhs *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B) befindet sich im Wagen, versteckt unter ihrem Leib, zusätzlich zu 1W4 + 1 weiteren magischen Gegenständen. Verwende die Tabelle für magische Gegenstände F in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielerhandbuch)*, um den ersten Gegenstand zu ermitteln und Tabelle B für alle weiteren. Charaktere können diese Gegenstände weder sehen noch anfassen, bis Guh von ihrem Thron gefallen ist.

Guhs restliche Schätze liegen zwischen dem Abfall ihrer letzten Mahlzeiten und bestehen aus 5.600 KM, 2.200 SM, 630 EM und 150 GM; einem hölzernen Schaukelpferd mit silbernen Einlegearbeiten und Augen aus blauem Quarz (Wert: 25 GM); einer kleinen Holzkiste mit einer Verkleidungsausrüstung (Wert: 25 GM); einem Holzkoffer mit sechs Phiolen mit heiligem Wasser (Wert jeweils 25 GM); einer lebensgroßen hölzernen Statue eines grinsenden Halbblings, der eine goldene Pfeife raucht (Wert: 25 GM); einem ramponierten Hut, in den fünf Karneole eingenäht wurden (Wert jeweils 50 GM); einer goldenen Flöte (Wert: 250 GM); einem Blumentopf aus Jade mit darauf abgebildeten grünen Drachen (Wert: 750 GM); und einem hölzernen Puppentheater mit goldenen Verzierungen und Marionetten mit goldenen Fäden und juwelenbesetzten Kostümen (Wert: 2.500 GM).

ENTWICKLUNG

Kampfgeräusche und andere laute Tumulte in diesem Raum können in ganz Grudd Haug gehört werden, was den kompletten Unterschlupf in Alarmbereitschaft versetzt. Du findest Hinweise darauf, wie die Bewohner reagieren, auf der Liste von Grudd Haug.

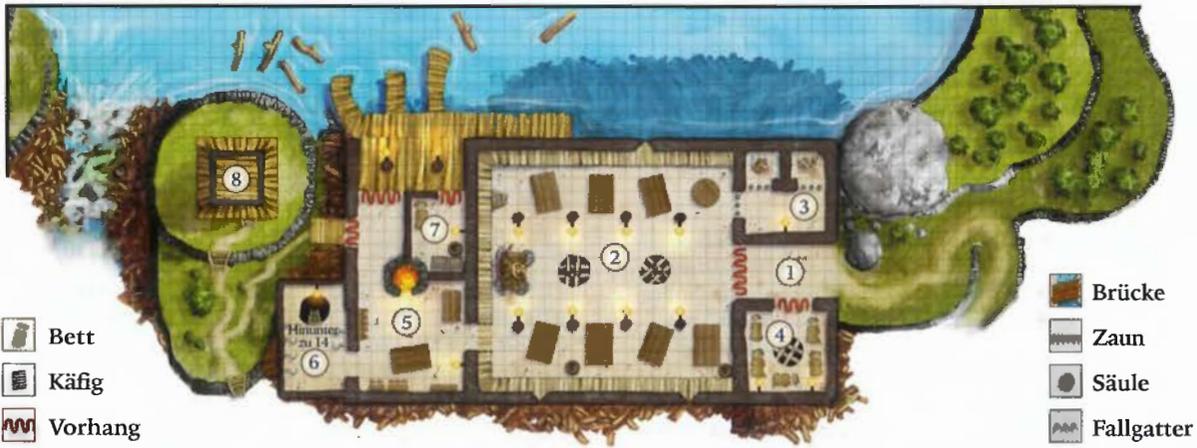
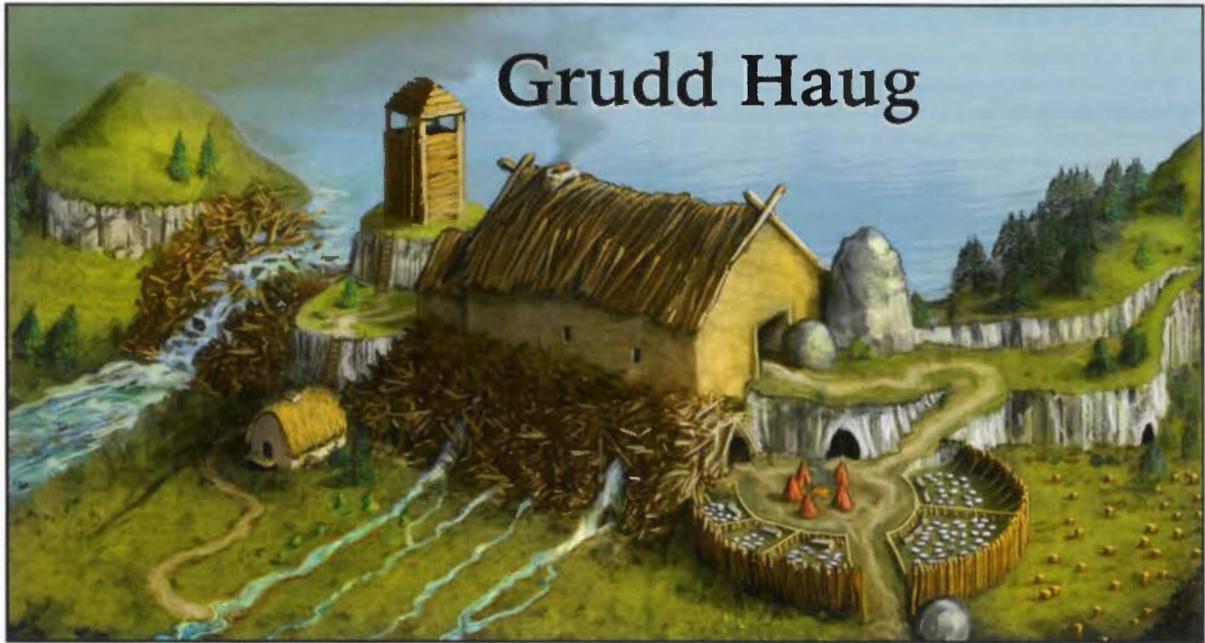
Sobald sie die Muschel haben, könnten die Charaktere versuchen, aus dem Unterschlupf zu entkommen. Die überlebenden Bewohner von Grudd Haug verfolgen fliehende Charaktere, bis sie außer Sicht sind.

Ein Charakter muss sich auf die Muschel einstimmen, bevor ihre Eigenschaft angewendet werden kann, und dafür benötigt er eine kurze Rast. Anstatt zu fliehen, können sich die Charaktere im Unterschlupf verbarrikadieren, indem sie irgendwelche Zugänge mit schweren Möbelstücken oder Magie verschließen, bis sich ein Charakter auf die Muschel eingestimmt hat.

3. WOLFSZWINGER

Ein hölzernes Fallgatter verschließt diesen Raum. Das Gatter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 16 angehoben werden. Kleine Kreaturen können sich zwischen den Stangen hindurchquetschen, wenn ihnen ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 gelingt.

Dieser Raum ist bis auf zwei verschlossene Holztore in der Nordwand leer. Hinter diesen Toren befinden sich zwei Wolfszwinger, die mit abgenagten Knochen übersät sind. Ein Tor zu öffnen oder zu schließen benötigt eine Aktion. Zwei wilde, hungrige **Wölfe** sind in jedem Zwinger eingesperrt. Die Goblins verwenden sie als Reittiere.



KARTE 5.1: GRUDD HAUG

4. WACHSTUBE

Dieser Raum liegt hinter einem matschigen Vorhang verborgen. Fünf **Orks** des Eisschildstammes schlafen hier auf dreckigen Pritschen, die um ein großes Loch im Boden gruppiert sind. Bei Kampfeslärm oder Alarmrufen wachen sie auf und bewegen sich zu Bereich 9, wenn sich keine feindlichen Kreaturen in Sicht befinden. Das Loch im Boden hat einen Durchmesser von 6 m und ist mit sich überlagernden Holzbalken bedeckt, die in den Lehm zementiert wurden und eine Art Gitter bilden. Die Balken haben Lücken, die so groß sind, dass eine mittelgroße oder kleinere Kreatur hindurchschlüpfen kann, ohne sich zwängen zu müssen. Ein schrecklicher Gestank und das Quieken von Schweinen kommen aus dem Loch (siehe Bereich 12).

Die Orks besitzen keine Schätze.

5. KÜCHE

Der Boden dieser schmutzigen Küche ist mit Matsch, dreckigen Töpfen und Essensresten voller Maden bedeckt. Im Zentrum des Raumes lodert ein Feuer in einer kuppelförmigen Feuerstelle. Sechs **Goblins** fesseln gerade einen Halbling an einen hölzernen Spieß. Sie haben vor, den Halbling bei lebendigem Leibe zu braten und ihn Anführerin Guh zu servieren. Die Goblins brechen beim Anblick von Eindringlingen in Panik aus, lassen den Halbling fallen und fliehen über die Vorratskammer (Bereich 6) nach Bereich 14.

Weitere Töpfe stapeln sich auf zwei Holztischen, in dessen einem Bein ein Beil steckt. An den Wänden hängen Regale voller Tongeschirr und Holzbesteck. Ein von einem Vorhang verdeckter Durchgang am Ende des nördlichen Ganges führt zum Anleger. Links davon führt ein weiterer Durchgang hinter einem Vorhang nach draußen, in den Bereich östlich von Bereich 8.

ENTWICKLUNG

Falls die Charaktere die Goblins angreifen oder auf andere Weise in diesem Bereich viel Lärm verursachen, kommt der Hobgoblin aus Bereich 7 nachsehen. Der Hobgoblin ist daran gewöhnt, das Gekreische, die Schreie und die Diskussionen der Goblins zu ignorieren, daher erregen nur außergewöhnliche Geräusche seine Aufmerksamkeit.

Bei der gefesselten Hauptspeise handelt es sich um Roderick Hügelpurzler (RG, Halbling der Stämmigen, **Gemeiner**), einen unbewaffneten Schafhirten, der von einem Hügelryesen gefangen wurde. Er ist zwar dankbar für seine Rettung, aber er weigert sich, ohne ein paar Schafe als Entschädigung zu verschwinden. Er bittet seine Retter, ihm dabei zu helfen, die Schafe aus dem Viehhof (Bereich 9) zu befreien. Wenn sie ihm diesen Gefallen tun, führt Roderick die Schafe zu seinem 45 km entfernten Hof zurück.

6. VORRATSKAMMER

Haken ragen aus den Wänden dieses Raums, dessen Boden mit Blutpfützen bedeckt ist – manche bereits getrocknet, andere noch feucht. Hungrige Fliegen summen durch die Luft.

Tierische und humanoide Kadaver werden hier oft zum Trocknen aufgehängt, aber momentan ist die Vorratskammer leer. Eine Holzleiter führt durch ein 6 m durchmessendes Loch im Boden 9 m hinab in Bereich 14. Die Sprossen der Leiter sind 1 m voneinander entfernt. Für kleine und mittelgroße Kreaturen ist es etwas schwierig, die Leiter zu benutzen, sodass jeder zurückgelegte Meter als 1,50 m zählt.

7. WASSERMEISTER

Von diesem Raum aus überblickt man den Anleger. In einem unterirdischen sich ein Schlafsack, ein Fass Fische und zwei Kisten voller Rationen.

Ein **Hobgoblin**, der sich selbst der Wassermeister nennt, wohnt hier. Seine Aufgabe besteht darin, im Fluss Fische zu

fangen, den Damm zu bewachen und zu reparieren sowie ein Auge auf die Nahrung zu haben (und sie außerhalb der Reichweite von Guhs gierigen Fingern zu bewahren). Er hat ein übertriebenes Bild von seiner Macht und Autorität und hat keine Angst, sich mehreren Gegnern zu stellen.

SCHÄTZE

Der Wassermeister versteckt seine Schätze in einer unverschlossenen Kiste am Boden des Fischfasses. Die Kiste enthält 80 SM, 45 GM und einen nicht-magischen Platinring elfischer Machart, der 100 GM wert ist.

8. GONGTURM

Dieser 18 m hohe Holzturm steht auf einer 24 m hohen Felszunge und ist von zentraler Bedeutung für die Verteidigung des Unterschlupfes. Eine für mittelgroße Humanoide angepasste Holzleiter ist an der Südseite des Turms befestigt. Von den Dachsparren des Turms hängt ein Messinggong mit einem hölzernen Schlägel.

Vier **Hobgoblins** halten im Turm Wache und blicken jeweils nach Norden, Süden, Osten und Westen. Sie haben einen einigermaßen unbehinderten Blick auf die Umgebung im Umkreis von 1,50 km, allerdings gibt es Hügel und Bäume, hinter denen sich Kreaturen verstecken können. Wenn die Wachen irgendwelche ungewöhnlichen Kreaturen entdecken, die sich dem Unterschlupf nähern, oder wenn sie angegriffen werden, schlägt einer der Hobgoblins den Gong. Das Läuten ist laut genug, um den kompletten Unterschlupf in Alarmbereitschaft zu versetzen (siehe die Liste von Grudd Haug, um zu erfahren, wie die Bewohner des Unterschlupfes reagieren). Das Läuten des Gongs sorgt auch dafür, dass Anführerin Guh brüllt: „Mittagspause! Wollen Essen!“

SCHÄTZE

Jeder Hobgoblin führt 1W10 GM in einem Beutel mit sich.

9. VIEHHOF

Fünf einfache Zelte verteilen sich in der Mitte dieses matschigen Hofes um ein Lagerfeuer. Zehn **Orks** des Eisschildstammes haben sich hier versammelt, fünf stehen um das Feuer herum und fünf weitere schlafen in den Zelten. Die Orks besitzen keine Schätze. Es ist ihre Aufgabe, auf die einhundert Schafe aufzupassen, die in dem Hof eingepfercht sind, und sie bleiben hier, wenn der Alarm erklingt. In den 1,20 m hohen Holzzaun, der die Schafgehege umgibt, wurden einfache Gatter gebaut. Jedes Gehege beinhaltet einen oder mehrere hölzerne Tröge.

Benutze die Werte der **Ziege** für die Schafe, mit den folgenden Änderungen:

- Ein Schaf ist ein kleines Tier mit 3 (1W6) TP.
- Seine Bewegungsrate beträgt 9 m.
- Ihm fehlt das Merkmal Sturmangriff sowie jegliche effektiven Angriffe.
- Sein Herausforderungsgrad ist 0 (0 EP).

Eine Palisade aus 6 m langen angespitzten Baumstämmen umgibt den Viehhof. Nur im Südosten verfügt sie über eine Öffnung, in deren Nähe ein riesiger Felsbrocken liegt. Der Felsbrocken ist gerade groß genug, um die Öffnung zu verschließen, sollte er dorthin gerollt werden. Ein Charakter kann den Felsbrocken mit einer Aktion und einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 22 bis zu 3 m über ebenen Untergrund schieben. Ein Hügelryese schafft dies, ohne einen Wurf ablegen zu müssen.

Nördlich des Viehhofes führt ein Lehmweg eine Rampe hinauf und führt zurück zu Bereich 1. Am unteren Ende der Rampe, am Fuß einer 18 m hohen Felszunge, befindet sich der Eingang eines Tunnels, der nach Norden in die Bereiche 10 und 11 führt. Im Westen führt eine breite Öffnung im Baumstamm-Damm zu Bereich 12.



10. HÖHLEN DER RIESEN

Guhs Hügelriesenmänner sind in zwei aneinandergrenzenden unterirdischen Kammern auf dreckigen, flohverseuchten Pritschen untergebracht. Die einzigen anderen Möbel sind zwei leere Bierfässer und eine halb zerquetschte Kiste, die irgendwann einmal Lebensmittel enthielt.

Zwei **Hügelriesen** schlafen hier zu jeder Zeit laut schnarchend. Einer schläft in der westlichen, einer in der östlichen Kammer. Sie wachen auf, wenn Guhs donnernde Stimme ertönt oder der Gong in Bereich 8 geläutet wird. Sie wachen auch auf, wenn sie angegriffen werden. Sie wachen nicht auf, wenn sich Kreaturen im Raum unterhalten oder herumspazieren. Wenn sie vom Gong geweckt werden, bewegen sich beide Hügelriesen zu Bereich 9. Einer stationiert sich zwischen den Orks, während der andere den Viehhof mithilfe des Felsbrockens außerhalb der Palisade verschließt. Feinde, die zwischen die Riesen und ihre Zielorte gelangen, werden angegriffen.

SCHÄTZE

In den Höhlen befinden sich insgesamt zehn Schlafpritschen. Auf jeder Hügelriesenpritsche befindet sich ein prall gefüllter Sack, der gleichzeitig als Kopfkissen dient. Jeder Sack enthält 3W6 x 100 KM, 2W6 x 100 SM und 1W6 x 100 GM plus 1W3 gewöhnliche Gegenstände, welche durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt werden.

11. BEHAUSUNG DES SCHWEINEHIRTEN

Diese Höhle gehört dem Ettin aus Bereich 12. In ihr befindet sich ein blutbefleckter Holztisch im Riesenmaßstab, zwei Kisten voller Schweineinnereien, ein Fass voll Unrat und zwei Eisenkäfige, in denen sich jeweils ein Wildschein mit einer Vorliebe für Schweineinnereien befindet. Jeder Käfig hat an einer Seite eine Tür mit einem einfachen Riegel zum Schließen.

12. SCHWEINEGEHEGE

Die Wände dieses schmutzigen Raumes bestehen aus geschichtetem Lehm, aus dem Baumstämme ragen. Der Fluss strömt durch einen Spalt in der Nordwand und bildet einen Strom, der quer durch den östlichen Teil des Bereichs fließt, bevor er über Baumstämme durch ein Loch in der Südwand wieder austritt. Eine knarrende Holzbrücke führt an einer Stelle über den Strom. Zusätzlich sickern weitere kleinere Rinnsale in den Raum und verbinden sich mit dem größeren Strom, aber diese sind nicht besonders breit, sodass man sie mit einem Schritt überqueren kann. Mit Schlamm bespritzte Baumstamm-Säulen tragen die 9 m hohe Decke, in der sich drei runde Löcher befinden (welche hinauf in Bereiche 2 und 4 führen). Sich kreuzende Holzbalken bedecken diese Löcher, aber sie haben Lücken, die so groß sind, dass eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, ohne sich zwängen zu müssen, hindurchschlüpfen kann.

Zwei 3 m hohe Rampen aus Erde führen hinab auf den tieferliegenden Fußboden der Kammer. Vor zwei niedrigen Tunneln, die in die Bereiche 11 und 13 führen, wurden Zäune errichtet. Ganze Horden fetter Schweine grunzen, watscheln umher, wälzen sich im Schlamm und fressen aus Holztrögen, die vor Futter überquellen. Ein Schwein besitzt die Werte eines **Wildschweins**, mit den folgenden Änderungen:

- Ein Schwein besitzt RK 10 und 5 (1W8 + 1) Trefferpunkte.
- Seine Bewegungsrate beträgt 9 m.
- Ihm fehlen die Merkmale Sturmangriff und Unnachgiebig sowie jegliche effektiven Angriffe.
- Sein Herausforderungsgrad ist 0 (0 EP).

Um die Schweine kümmern sich sieben mit Schlamm bespritzte **Grottenschräte** und ein **Ettin** namens Strunzgrunzer. Die Grottenschräte schubsen die Schweine umher, damit die stärksten nicht das komplette Futter horten. Sie schaufeln außerdem Schweinemist in den Strom. Strunzgrunzer füllt die

Tröge und mästet die Schweine, bevor sie Guh serviert werden. Der Ettin entscheidet, welche Schweine geschlachtet werden. Die todgeweihten Schweine werden aufgenommen und in Bereich 14 ihrem Schicksal übergeben.

Strunzgrunzer und die Grottenschräte ziehen den Nahkampf dem Fernkampf vor. Wenn die Grottenschräte Ziel von Fernangriffen werden, nutzen sie die Schweine als Deckung. Wenn der Ettin Schaden erleidet und keinen Feind hat, den er angreifen kann, zieht er sich in seine Behausung (Bereich 11) zurück und lässt die Wildschweine dort los.

13. GEFÄNGNIS

Im Bereich nördlich des Schweinegeheges rieselt Wasser in Rinnsalen aus der Nordwand und verschwindet durch Öffnungen in der gegenüberliegenden Wand. Diese Rinnsale haben auf ihrem Weg durch den Raum kleine Furchen in den Boden gegraben. Im Raum verteilt befinden sich fünf Holzkäfige, auf deren an der Oberseite angebrachten Türen schwere Steine liegen. Eine Kreatur kann als Aktion versuchen, mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 einen Stein herunterzustößeln, oder eine Käfigtür zu öffnen, auf der ein Stein liegt. Das Geräusch eines Steins, der auf den Höhlenboden fällt, alarmiert die Wachen in diesem Bereich.

Drei der fünf Käfige enthalten Gefangene, die für Guhs Schlund bestimmt sind. Zwei **Grottenschräte** bewachen die Gefangenen. Diese Grottenschräte können nicht überrascht werden, sobald der Alarm erklingt, oder wenn sie Kampflärm aus Bereich 12 hören.

GEFANGENE

Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich bei allen erwachsenen Gefangenen um **Gemeine**. Gefangene Kinder sind Nichtkämpfer mit RK 10 und jeweils 2 TP.

In einem Käfig befinden sich menschliche Bauern: ein Vater, eine Mutter und ihre drei Kinder (ein junges Mädchen und zwei kleine Jungen).

In einem anderen Käfig ist ein unbewaffneter **Stammeskrieger** des Stammes des Elchs, Gryhark (CN, männlicher Uthgardt-Mensch) gefangen. Er kämpft an der Seite seiner Befreier. Wenn er es aus Grudd Haug hinausschafft, beißt er sich in die Handfläche und versucht, sein Blut in die Gesichter von seinen Befreiern zu schmieren. Jeder, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 13 gelingt, erkennt, dass diese Geste ein Zeichen der Dankbarkeit ist. Gryhark verlässt die Charaktere, um zu seinem Stamm zurückzukehren, unabhängig davon, ob sie seinen Dank annehmen oder nicht.

Ein dritter Käfig enthält einen weiteren unbewaffneten Gefangenen: Ghalvin Drachenheide (CG, halbfischer **Kundschafter**), ein Mitglied der Smaragdenklave. Wird er befreit, bittet er die Charaktere, ihn nach Goldfelder zu begleiten, damit er dem Abt berichten kann, was er gesehen hat.

14. SCHLACHTHALLE

Hier werden Schweine geschlachtet, genauso wie unerwünschte Eindringlinge. Der Fluss hat ein Loch in die Nordwand gedrängt und fließt nun als Strom durch diesen Ort. Eine einfache Brücke aus Holzstämmen liegt über dem Wasserweg, welcher aus einem Spalt in der Südwand austritt und draußen an der Wand aus Stämmen hinabströmt. Fliegen umkreisen drei blutbefleckte Holztische, die im Raum verteilt sind. Eine 9 m lange Leiter führt zu einem 6 m breiten Loch in der Decke (welches in Bereich 6 hinaufführt). Die Sprossen der Leiter sind 1 m voneinander entfernt. Für kleine und mittelgroße Kreaturen zählt jeder zurückgelegte Meter als 1,50 m.

Auf dem östlichsten Tisch liegt der Kadaver eines geschlachteten Schweines, und dahinter ragt Wanst auf, ein **Hügelriese**, der von Kopf bis Fuß mit Schweineblut überströmt ist und ein Beil in der Hand hält. Vor einem Kampf

vergräbt Wanst sein Beil in der Tischplatte und schnappt sich seinen Zweihandknüppel vom Fußboden.

Wanst hat einen zahmen **Otyugh**, der ihm wie ein treuer Hund überall hin folgt und Knochen und Aas frisst. Der Otyugh kämpft bis zum Tod, um den Hügelriesen zu beschützen.

Ein Tunnel in der Nordwand führt zu Bereich 15.

SCHÄTZE

Wanst trägt einen *Hammer der Venn-Rune* (siehe Anhang B) wie einen Anhänger an einer Kordel um seinen Hals.

15. WANSTS BEHAUSUNG

Diese feuchte Höhle gehört Wanst dem Hügelriesen (siehe Bereich 14). In ihr befindet sich eine Schlafpritsche, ein halbleeres Fass Schweineschnauzen, ein halbleeres Fass Essig, eine alte Holzkiste und zwei leere Eisenkäfige mit rostigen Eisentüren. **Fliegen** schwirren um die Kiste herum, in welcher sich sowohl der halb gefressene Leichnam eines Orks als auch Wansts Schätze befinden.

SCHÄTZE

Neben dem halb gefressenen Ork liegt ein blutiger Sack, in dem sich 3W6 × 100 KM, 2W6 × 100 SM und 1W6 × 100 GM befinden, außerdem 1W4 gewöhnliche Gegenstände, die durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt werden.

16. SCHMIEDE

Dieses freistehende Gebäude besitzt Lehmwände und eine 15 m hohe Decke mit gewölbtem Strohdach, das stabil genug ist, damit eine mittelgroße oder kleinere Kreatur auf ihm stehen kann, ohne durchzubrechen. Im warmen Inneren befindet sich eine einfache Feuergrube mit einem Haufen heißer Kohle, aus dem rotglühende Zangen und Hammer ragen. An den Wänden lehnen Schmiedewerkzeuge, unter anderem weitere Zangen und Hämmer. Ein Wasserfass steht in einer Ecke neben der offenen Tür und eine Schlafpritsche liegt in der Nordwestecke.

Gurdd Haugs Schmied ist ein weiblicher **Hobgoblin**. Sie schreckt nicht davor zurück, Feinde nacheinander anzugreifen, aber sie flieht oder ergibt sich, wenn sie sich einer zahlenmäßigen Übermacht gegenüber sieht. Wenn der Gong geläutet wird (siehe Bereich 8), verlässt sie ihre Schmiede und begibt sich zum Quartier des Wassermeisters (Bereich 7). Die Hobgoblinschmiedin wird von zwei **Goblins** unterstützt, die sich hinter dem Fass verstecken, wenn der Alarm ertönt. Wenn Eindringlinge die Schmiede betreten, legen die Goblins Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab, um aus der offenen Tür zu entkommen. Ihre Ergebnisse werden mit den Weisheitswerten (Wahrnehmung) von Kreaturen in Sichtweite der Tür verglichen. Werden sie in die Enge getrieben, ergeben sich die Goblins in der Hoffnung, dass sie am Leben gelassen werden. Sie kennen den Aufbau und die Verteidigungen von Grudd Haug, und sie teilen diese Informationen, wenn sie das Gefühl haben, dass dies ihre Überlebenschancen erhöht.

SCHÄTZE

Die Hobgoblinschmiedin trägt einen Beutel mit 1W10 GM bei sich. Jeder Goblin besitzt einen Beutel mit 1W10 KM.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Sollte Guh die *Muschel der Teleportation* besitzen und die Charaktere diese an sich nehmen, können sie sich damit nach Mahlstrom teleportieren, sobald sich ein Charakter auf den Gegenstand eingestimmt hat. Eventuell haben die Charaktere noch ein paar Angelegenheiten zu klären, zum Beispiel Ghalvin Drachenheide nach Goldfelder zu eskortieren. Die Charaktere sollten die 9. Stufe erreichen, bevor sie mit Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“, weitermachen.



KAPITEL 6: SCHLUCHT DER STEINRIESEN

DIE TOTSTEINKLUFT IST EINE ENTLEGENE SCHLUCHT, die einem fremdenfeindlichen Steinriesenklan, der Skoraeus Steinknochen anbetet, als Lager dient. Wenn die Charaktere die fanatische Steinriesin Thanin Kayalithica besiegen und ihre *Muschel der Teleportation* in die Finger bekommen, können sie diese benutzen, um sich nach Mahlstrom zu teleportieren, König Hekatoms Zitadelle unter dem Meer (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“). Die Muschel zu erhalten stellt in diesem Teil der Mission das Hauptziel dar. Ob sie die Steinriesenthanin töten oder nicht, bleibt ihnen überlassen.

Steinriesen sind nicht die einzigen Gegenspieler, denen sich die Charaktere stellen müssen. Thanin Kayalithica hat die Unterstützung der Uthgardt-Barbaren, genauer des Stammes des Blauen Bären, gewonnen, von denen viele in der Totsteinkluft ihr Lager aufgeschlagen haben. Siehe Kapitel 3 für weitere Informationen über diesen Stamm.

STEINRIESEN

Bevor du diesen Teil des Abenteuers leitest, sieh dir noch einmal die Informationen über Steinriesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* an.

VERDERBTES LAND

Im Gegensatz zu den meisten Steinriesen ist Thanin Kayalithica eine neutral böse Extremistin. Sie benutzt die Auflösung der Ordnung als Ausrede, um das zu zerstören, was sie inzwischen fürchtet und verabscheut – die sich schnell ausbreitenden Zivilisationen der Menschen und ihresgleichen. Kayalithicas Anhänger, welche überwiegend neutral gesinnt

sind, glauben, dass Gewalt gegen kleinere Wesen gerechtfertigt ist, da ihre Thanin ihnen glaubhaft versichert, dem Willen von Skoraeus Steinknochen zu gehorchen.

Kayalithica glaubt, dass die Bauten der kleinen Wesen das Land verderben. Sie entweihen den Stein, auf dem sie errichtet wurden. Indem sie sie auslöscht, hofft sie, die Götter zu beeindrucken und ihr Volk an die Spitze der Ordnung zu katapultieren. Zu dem Zeitpunkt, an dem die Abenteurer sich zu ihrer Schlucht aufmachen, hat Kayalithica bereits größere Angriffe auf die nahen Siedlungen Orlbar und Llorck unternommen. Die Steinriesenthanin hat ihren Blick nun auf Lautwasser oder Parnast gerichtet, und sie hat Skoraeus Steinknochen um göttliche Führung gebeten, welche Gemeinde sie als nächstes angreifen sollte.

Nicht alle Mitglieder von Kayalithicas Klan unterstützen die Thanin. Ein paar sind in die nahegelegenen Berge und Gebirgsausläufer geflohen und fürchten, dass Totsteinkluft zu einem verfluchten Ort geworden ist. Diese Steinriesen werden sich nicht leicht gegen ihre Thanin aufbringen lassen, aber sie könnten davon überzeugt werden, den Abenteurern beim Überstehen der Gefahren von Totsteinkluft zu helfen, indem sie ihnen Informationen über die Schlucht und ihre Verteidigungsmaßnahmen verraten. Sie können außerdem Kayalithicas böse Absichten genauer erläutern.

DIE GROSSE STILLE

Ein Totsteinkluft-Steinriese kann sich in einen meditativen Zustand versetzen, der ihn für eine gewisse Zeit versteinern lässt. Wenn die Versteinerung endet, erwacht der Riese mit Erschütterungssinn (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) und der Fähigkeit, für eine begrenzte Zeit ein paar Zauber zu wirken. Steinriesen bezeichnen den

Versteinerungszustand als Olach Morrah, was übersetzt „die große Stille“ bedeutet. Die Riesen der Totsteinkluft erhalten das folgende Merkmal.

Olach Morrah. Der Riese meditiert 1 Stunde lang; währenddessen kann er nichts anderes tun. Wenn die Meditation des Riesen nicht unterbrochen wird, ist er nach dieser Stunde für 8 Stunden versteinert. Nachdem auch diese Stunden vergangen sind, ist der Riese nicht länger versteinert und erhält Erschütterungssinn mit einer Reichweite von bis zu 9 m und die Fähigkeit, wie angeboren einige Zaubersprüche zu wirken. Diese Fähigkeit basiert auf Weisheit. Für die nächsten 24 Stunden kann er die folgenden angeborenen Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

3/Tag: *Mit Stein verschmelzen, Stein formen*

1/Tag: *Steinhaut, Zeitstopp*

Das Abenteuer weist darauf hin, welcher Riese kürzlich die Meditation beendet hat und aus dem versteinerten Zustand mit Erschütterungssinn und der Fähigkeit, Zauber zu wirken, erwacht ist.

DIE TOTSTEINKLUFT

In den trostlosen, nebelverhangenen Gebirgsausläufern der Graugipfelberge liegt eine Schlucht, die in einer Sackgasse endet, und in deren 30 m hohen, grauen Wänden die fossilen Körper von Steinriesen eingeschlossen sind. Die Leichen sorgen für eine unruhige und beängstigende Stimmung und warnen Besucher davor, dass Totsteinkluft ein Ort des Todes ist. Wenn der kühle Wind durch die Schlucht zieht, erzeugt er ein Stöhnen, das aus den offenen Mündern der Körper zu kommen scheint und zu der unheimlichen Atmosphäre beiträgt. Die Wände der Schlucht sind von zahlreichen Öffnungen durchzogen, die zu Grüften und anderen Räumen führen, die aus dem Fels gehauen sind. Manche von ihnen liegen unter freiem Himmel, andere liegen unter Hunderten Metern Stein begraben. Aus Stein gehauene Brücken führen über die Schlucht.

Die Totsteinkluft ist ein heiliger Ort für die Steinriesen der Graugipfelberge, denn hier befinden sich ein uralter Tempel ihres Gottes Skoraeus Steinknochen und ein magischer Stalaktit, der Steinzahn, in den die Riesen Fragen ritzen. Diese Ritzungen verschwinden in jeder Vollmondnacht und werden durch Antworten ersetzt. Die Riesen glauben, dass diese Antworten von Skoraeus Steinknochen höchstpersönlich stammen, aber in Wahrheit erschafft sie eine uralte böse Erdelementarmacht, die seit Anbeginn der Zeit unter den Graugipfelbergen gefangen ist. Bergleute der Menschen und Zwerge machen schon lange einen Bogen um die Schlucht, um die Steinriesen, die in Totsteinkluft leben, nicht gegen sich aufzubringen. Die Steinriesen tolerieren keine unerwünschten Besucher in ihren geheiligten Hallen und greifen jeden in Sichtweite an.

Abenteurer können die Schlucht finden, indem sie einem Arm des Loagrann flussaufwärts folgen. Dieser große Fluss formte einst die Schlucht aus dem Felsen, der sie nun umgibt. Inzwischen ist er nur noch ein kleiner Strom, der über den Boden der Schlucht fließt, bevor er breiter wird und seine lange Reise nach Südwesten antritt, wo er sich auf dem Weg zum Meer mit dem Fluss Delimbjyr vereint.

REISE ZUR TOTSTEINKLUFT

Zur Totsteinkluft (auf Karte 6.1 abgezeichnet) führen keine Straßen, aber die Charaktere können mit oder ohne Pferde die Ausläufer der Graugipfelberge und seichte Flüsse durchqueren, um die Schlucht zu erreichen. Sie können auch mit einem Boot den Fluss Loagrann hinauffahren. Verwende die Tabelle für zufällige Wildnisbegegnungen in Kapitel 3, um Begegnungen zu generieren, wenn du es wünschst. Die

Charaktere können die Totsteinkluft auch auf dem Luftweg erreichen, indem sie auf Methoden zurückgreifen, die in den folgenden Abschnitten besprochen werden. Im Abschnitt „Reise zur Schlucht“ findest du weitere Informationen darüber, wo sie landen können, und über die Wahrscheinlichkeit, mit der sie entdeckt werden.

LUFTSCHIFF

Falls die Charaktere über ein Luftschiff verfügen (siehe den Abschnitt „Luftschiff eines Kultes“ in Kapitel 4), können sie es verwenden, um die Totsteinkluft zu erreichen und sowohl die schroffe Umgebung als auch die zufälligen Begegnungen, die am Boden stattfinden, zu umgehen.

FLIEGENDE REITTIERE

Die Charaktere könnten Greifen in Feuerschere oder Pferdegreifen in Falkennest bekommen. Keine dieser Siedlungen liegt in der Nähe der Totsteinkluft, weshalb die Charaktere und ihre Reittiere während des Fluges rasten müssen. Charaktere auf Pferdegreifen können 85 km pro Tag reisen (drei dreistündige Flüge mit einstündigen Ruhepausen dazwischen). Jene auf Greifen legen 115 km in derselben Zeit zurück. Jegliche NSC, welche die Charaktere auf diesem Ausflug begleiten, bleiben bei den Reittieren und beschützen sie, während die Charaktere die Totsteinkluft erforschen.

REISE ZUR SCHLUCHT

Wabernde Nebelwolken verschleiern die Totsteinkluft leicht, allerdings wird ihr Standort bald von dem stöhnenden Wind verraten, der durch sie hindurchfegt – ein unheimliches Klage lied, das bis zu 400 m weit zu hören ist. Der Eingang der Schlucht wird von einem **Roch** bewacht, den die Steinriesen gezähmt haben (siehe Bereich 2). Charaktere, die den Eingang zur Schlucht sehen können, sehen auch das Nest des Rochs in der Nähe.

Die Schlucht kann aus der Luft leicht entdeckt werden, genau wie drei unter freiem Himmel liegende Höhlen (Bereiche 5, 7 und 12). Charaktere, die über ein Luftschiff oder fliegende Reittiere verfügen, können auf oder in der Schlucht landen, oder in einer der offenen Höhlen. Wenn die Charaktere sich der Totsteinkluft in einem Luftschiff nähern und sich in den Sichtbereich des Rochs bewegen, hebt der Roch ab und greift es an. Das Luftschiff kann dem Roch nicht entkommen und ihn auch nicht ausmanövrieren. Der Roch ist zu groß, um auf dem Deck zu landen, oder Kreaturen auf dem Deck mit seinen Krallen zu erreichen. Der Roch kann Kreaturen an Deck beißen, aber er zieht es vor, den Ballon anzugreifen (siehe den Abschnitt „Luftschiff eines Kultes“ in Kapitel 4 für die Werte des Ballons). Wenn er das Luftschiff erfolgreich zum Absturz bringt, verbringt der Roch ein paar Runden damit, das Wrack nach Nahrung zu durchstöbern, bevor er zu seinem Nest zurückkehrt. Wenn sich die Charaktere auf fliegenden Reittieren nähern, greift sie der Roch nur an, wenn sie sich seinem Nest bis auf 36 m nähern und er sie sehen kann.

Charaktere, die oberhalb der Schlucht gelandet sind, haben die Möglichkeit, an einem Ort ihrer Wahl die zerklüftete Fels-spalte hinabzuklettern. Die Geräusche ihres Abstieges werden vom Wind verschluckt.

EINWOHNER

Zehn Steinriesen halten sich in der Totsteinkluft auf, wenn die Charaktere eintreffen, darunter auch Thanin Kayalithica. Mit der Ausnahme des Riesen in Bereich 6, der sich um den Roch kümmert, bleiben die Riesen in ihren Höhlen und warten darauf, dass die Feinde zu ihnen kommen. Sobald sie einen Kampf beginnen, verfolgen die Riesen Feinde, die zu fliehen versuchen.

LISTE DER TOTSTEINKLUFT

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
2	1 Roch	Der Roch schwingt sich in die Luft und greift alles an, was er als Bedrohung ansieht.
3	Hydia Mondduft, 2 ausgewachsene Höhlenbären, 1 junger Höhlenbär	Hydia versammelt ihre Stammesgenossen (siehe Bereiche 15A–15D) und stellt einen Jagdtrupp auf. Die ausgewachsenen Bären jagen fliehender Beute hinterher. Der junge Bär bleibt in der Höhle.
4	1 Steinriese	Der Riese verfolgt fliehende Feinde, bleibt aber ansonsten hier.
5	2 Steinriesen	Die Riesen verfolgen fliehende Feinde, bleiben aber ansonsten hier.
6	1 Steinriese	Wenn der Riese den Roch in Bereich 2 kreischen hört, geht er nachsehen. Ansonsten bleibt er hier.
9	2 Steinriesen , 16 Bergziegen	Die Riesen verfolgen fliehende Feinde, bleiben aber ansonsten hier. Die Ziegen bleiben hier.
10	1 Steinriese , 10 Falldorne	Der Riese verfolgt fliehende Feinde, bleibt aber ansonsten hier. Die Falldorne bleiben hier und lassen sich nur auf Kreaturen fallen, wenn es ihnen der Riese befiehlt.
11	2 Schwarze Blobs	Die Blobs bleiben hier.
12	1 Seiler	Der Seiler bleibt hier.
13	2 Steinriesen	Die Riesen verfolgen fliehende Feinde, bleiben aber ansonsten hier.
14	Thanin Kayalithica, 1 Steingolem	Kayalithica bleibt hier und befiehlt dem Steingolem, fliehende Feinde zu verfolgen.
15A	5 Stammeskrieger	Die Krieger bleiben hier, bis Hydia Mondduft (Bereich 3) sie zusammentrommelt, oder bis sie irgendeinen Tumult aus einem der angrenzenden Bereiche hören.
15B	10 Stammeskrieger	Wie in Bereich 15A.
15C	3 Berserker , 1 Uthgardt-Schamane	Wie in Bereich 15A.
15D	6 Stammeskrieger , 2 Rostmonster	Wie in Bereich 15A. Die Krieger lassen die Rostmonster frei, bevor sie den Bereich verlassen. Die Rostmonster bleiben hier.

TOTSTEINKLUFT VERSTÄRKUNGEN

W100	Kreatur(en)
01–50	Keine
51–60	1 Steinriese , der 1W4 gefangene Schildzwerg- Gemeine (Prospektoren) in einem Netz trägt
61–65	1 Steinriese und sein Tiergefährte, welcher entweder ein Höhlenbär (Eisbär) oder eine Riesenziege ist
66–70	1 Steinriese , der 2W6 Bergziegen vor sich hertreibt
71–75	2W6 Stammeskrieger vom Stamm des Blauen Bären, die von einer erfolglosen Jagd zurückkehren
76–80	2W6 Stammeskrieger vom Stamm des Blauen Bären, die von einer erfolgreichen Jagd mit einem toten Elch oder Berglöwen zurückkehren
81–85	2W4 Berserker vom Stamm des Blauen Bären, die von einem Überfall zurückkehren und die Köpfe von 2W6 Menschen oder 2W6 Schildzwerge mit sich führen
86–91	1W4 Kundschafter und 1 Uthgardt-Schamane (siehe Appendix C) vom Stamm des Blauen Bären, die Neuigkeiten von anderen Klans des Blauen Bären bringen
91–95	1 Steinriese , der einen Sack voller nicht-magischer Waffen und Rüstungen im Menschenmaßstab bei sich trägt, welche er von einem entfernten Schlachtfeld gesammelt hat
96–00	1W4 + 1 Steinriesen , von denen jeder eine Handvoll (2W6 + 10) Edelsteine bei sich trägt (jeweils 100 GM)

Die Uthgardt-Barbaren vom Stamm des Blauen Bären teilen Kayalithicas Glauben, dass die Zivilisation für das Land eine Verderbnis darstellt. Die Barbaren durchstreifen die Ausläufer der Graugipfel und jagen Wild im Delimbyrtal. Sie bewohnen außerdem mehrere Höhlen in der Totsteinkluft und passen auf die zahmen Höhlenbären der Steinriesen auf. Hydia Mondduft, die furchtlose Tochter des Großhüptlings des Stammes des Blauen Bären, hat sich in der Bärenhöhle nahe dem Eingang zur Schlucht (Bereich 3) einen Unterschlupf eingerichtet.

Charaktere, die Hydia Zeit genug geben, um ihre Stammeskollegen zusammentrommeln, könnten sich sämtlichen Uthgardt-Barbaren der Totsteinkluft auf einmal gegenübersehen. Die Steinriesen ziehen es vor, darauf zu warten, dass Feinde zu ihnen kommen.

Die Liste der Totsteinkluft fasst zusammen, wo sich die Einwohner der Schlucht befinden, wenn sich die Charaktere nähern und weist darauf hin, wie diese Kreaturen reagieren, wenn Eindringlinge entdeckt werden.

VERSTÄRKUNGEN

Viele Steinriesen und Uthgardt-Barbaren suchen die Graugipfelberge und deren Ausläufer heim. Für jede volle Stunde, die die Charaktere mit der Untersuchung des Ortes verbringen, gibt es die Möglichkeit, dass andere Kreaturen die Totsteinkluft besuchen. Wirf am Ende jeder Stunde einen W100 und sieh auf der Tabelle für Totsteinkluft-Verstärkungen nach, um herauszufinden, wer zu Besuch kommt. Verstärkungen treffen über Bereich 1 ein. Wie sich diese Kreaturen verhalten, bleibt dir überlassen, es sollte allerdings davon abhängen, welche Situation sich ihnen bei ihrem Eintreffen in der Totsteinkluft bietet. Wenn die Neuankömmlinge Leichen herumliegen sehen, erforschen sie die Totsteinkluft wahrscheinlich vorsichtig und erwarten, Ärger zu finden. Wenn alles normal und ruhig scheint, bleiben sie vielleicht nur kurz vor Ort.

Nach deinem Ermessen könnten einer oder mehrere Steinriesen der Verstärkung neutral oder neutral gut sein und starke Zweifel an dem Plan von Thanin Kayalithica haben, die Ordnung drastisch zu verändern. So ein Riese kann mit einem

TOTSTEINKLUFT: ALLGEMEINE MERKMALE

Ein Strom fließt durch die Schlucht, aber an einigen Stellen verbinden Brücken aus versteinerten Holzstämmen seine steinigen Ufer. Charaktere können diese Stämme ohne einen Attributwurf überqueren.

Beleuchtung. Steinriesen besitzen Dunkelsicht und benötigen keine Lichtquellen, um etwas sehen zu können. Trotzdem sind einige der Höhlen der Totsteinkluft dank der riesigen Fackeln, die sie warm und trocken halten sollen, dämmrig beleuchtet. Außerdem befinden sich in vielen der von den Uthgardt-Barbaren bewohnten Höhlen Lagerfeuer (siehe Bereiche 15A–15D).

Decken. Die Hauptschlucht – ebenso wie Bereiche 5, 7 und 12 – sind nach oben offen und liegen unter freiem Himmel. Wenn nicht anders angegeben, sind die geschlossenen Höhlen 15 m hoch und durch 9 m hohe Gänge verbunden.

Felsvorsprünge. Die Wände der Schlucht weisen an unterschiedlichen Stellen in einer Höhe von 9 bis 15 m Felsvorsprünge auf. Die Karte zeigt mit Höhenangaben die genaue Höhe jedes Vorsprungs. Einige der Vorsprünge sind mit 3 m breiten Steinbrücken verbunden, die über die Schlucht führen. Viele Innenbereiche weisen 3 m hohe Vorsprünge auf – das Riesenäquivalent zu Stufen.

Fossile Steinriesen. Tote fossile Steinriesen stehen in Alkoven überall in der Schlucht und den Höhlen der Totsteinkluft. Sie befinden sich schon so lange an diesen Orten, dass sie teilweise mit dem sie umgebenden Stein verschmolzen sind. Diese Steinriesen sind makabre Andenken an Ostoría, das längst vergangene Riesenimperium. Ostoríanische Steinriesen waren etwas größer als ihre Nachfahren; die versteinerten Exemplare messen 6 bis 7 m. Ihre Details und Gesichtszüge sind der Erosion zum Opfer gefallen. Die toten Steinriesen sehen zwar unheimlich aus, sind aber harmlos. Man kann an ihnen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 hinaufklettern.

Wände erklimmen. In den Wänden der Totsteinkluft befinden sich genug Möglichkeiten zum Festhalten, sodass sie leicht zu erklimmen sind, und zwar mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10.

erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 für die Sache der Charaktere gewonnen werden und sich gegen Kayalithica stellen und ihnen helfen – vorausgesetzt, die Charaktere können mit ihm kommunizieren. Ein Beispiel dafür, wie sich nicht-böse Steinriesen verhalten könnten, gibt Bereich 13.

1. EINGANG ZUR SCHLUCHT

Der Eingang zur Schlucht ist ein grasbewachsener Hofweg mit einem flachen, aber schnell fließenden Fluss in der Mitte. Ein mit Moos bewachsener Baumstamm liegt an einer Stelle über dem Fluss. Mit jedem Schritt in nördliche Richtung zur Schlucht hin wird das Gras weniger und von kargem, grauem Stein abgelöst.

Durch den Nebel können Charaktere fossile Steinriesen in den Schluchtwänden erkennen (siehe den Kasten „Totsteinkluft: Allgemeine Merkmale“). Sie können außerdem das Nest eines riesigen Vogels auf einem 18 m hohen Felsvorsprung (Bereich 2) und drei Höhleneingänge sehen, einen am Westufer des Flusses (welcher zu Bereich 6 führt) und zwei am Ostufer (welche zu den Bereichen 3 und 15A führen). Solange die Charaktere keine Anstalten machen, verborgen zu bleiben, werden sie vom Roch im Bereich 2 entdeckt.

2. NEST DES ROCHS

Die Steinriesen nennen den **Roch** der Totsteinkluft auch den Jotunglang (was „der Riese über uns“ bedeutet). Um sich an dem enormen Vogel vorbeizuschleichen, muss der Gruppe ein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 14

gelingen. Wenn der Gruppenwurf misslingt, entdeckt der Roch einen oder mehrere Eindringlinge und kreischt. Die Bewohner der Bereiche 3 und 6 untersuchen die Unruhe und tauchen 2 Runden später aus ihren Höhlen auf.

SCHÄTZE

Das Nest des Rochs hat einen Durchmesser von 9 m und besteht aus ausgerissenen Bäumen, Teilen von kaputten Wagen, plattgedrückten Heuballen und dem gelegentlichen verbeulten Schild oder verrosteten Helm. Charaktere, die das Nest des Rochs durchsuchen, finden eine völlig zerkratzte Holzkiste mit 4.500 SM und 1W3 magischen Gegenständen. Würfel auf die Tabelle für magische Gegenstände H in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um den ersten Gegenstand zu ermitteln und auf Tabelle B für jeden weiteren Gegenstand.

3. BÄRENHÖHLE

Diese trockene Höhle liegt am grasbewachsenen Berghang. In der Haupthöhle lebt ein Höhlenbärenpaar (verwende die Werte von **Eisbären**) und ein Höhlenbärjunges (verwende die Werte eines **Schwarzbären**). Hydía Mondduft, die Anführerin des Stammes des Blauen Bären in der Totsteinkluft, ruht sich in einer Kammer am hinteren Ende der Haupthöhle aus. Sie ist die Tochter des Großhäuptlings des Stammes des Blauen Bären. Sie ist eine **Gladiatorin** mit den folgenden Änderungen:

- Hydías Gesinnung ist chaotisch böse.
- Sie spricht Bothii (die Uthgardt-Sprache) und die Gemeinsprache.
- Sie trägt drei Speere bei sich.

Das Höhlenbärjunges kämpft nur, um sich selbst zu verteidigen und folgt Charakteren, wenn sie es füttern. Charaktere, die die Höhle absuchen, finden nur ein paar abgenagte Knochen.

SCHÄTZE

Hydía trägt eine Felltasche bei sich, in der sich sieben Edelsteine im Wert von je 50 GM befinden. Sie gibt dem Seiler in Bereich 12 jedes Mal einen Edelstein, wenn sie sein Lager durchquert.

ENTWICKLUNG

Hydía und die ausgewachsenen Höhlenbären untersuchen jegliche Unruhe draußen. Wenn sie Eindringlinge entdeckt, befiehlt Hydía den Bären anzugreifen, während sie die anderen Mitglieder ihres Stammes versammelt, angefangen mit den Kriegerinnen in Bereich 15A. Sie umgeht hohe Vorsprünge und begibt sich nach Norden durch die Bereiche 4, 5 und 9 zum Lager in Bereich 15B. Dann macht sie sich nach Bereich 15C auf, wobei sie die Bereiche 9 und 10 durchquert. Als nächstes bewegt sie sich durch Bereich 12, um Bereich 15D zu erreichen, wobei sie den Seiler in Bereich 12 mit einem Edelstein besticht. Alle Stammesleute zu versammeln dauert in etwa 10 Minuten. Mit ihnen im Schlepptau kehrt sie durch Bereich 12 zurück und eilt durch die Hauptschlucht in Richtung Süden.

4. GORGONENSCHLAMM-TEICH

Drei fossile Steinriesen stehen in Alkoven in der Südwand dieser Höhle, deren Boden sanft zu einem 21 m durchmessenden und 6 m tiefen Teich aus Gorgonenschlamm (siehe unten) abfällt. Tageslicht erhellt einen ansteigenden Tunnel in Richtung Nordwesten, der zu einem hohen Vorsprung führt, der über die Schlucht hinausragt.

In dieser Höhle befindet sich ein Steinriese, der den Vorteil des Olach Morrah genießt (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel) und der den Zauber *Mit Stein verschmelzen* auf sich selbst gewirkt hat. Er



versteckt sich in der östlichen Wand, zwischen den Tunneln, die zu den Bereichen 5 und 15A führen. Er verlässt sich auf seinen Erschütterungssinn, um Eindringlinge zu entdecken. Sobald sich ein Charakter an ihm vorbeibewegt, taucht der Riese aus der Wand auf und versucht in seinem ersten Zug im Kampf, den Charakter in den Teich mit Gorgonenschlamm zu stoßen. Dies schafft er, wenn ihm ein vergleichender Wurf auf Stärke (Athletik) gegen einen Wurf des Ziels auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gelingt (das Ziel sucht sich die von ihm verwendete Fertigkeit aus).

Wenn der Riese auftaucht, überrascht er Charaktere, deren Passiver Wahrnehmungswert geringer als 12 ist. Nach seinem Versuch, einen Charakter in den Schlamm zu stoßen, greift der Riese die Gruppe mit seinem Zweihandknüppel an.

GORGONENSCHLAMM

Dieser Teich voll zähen, magischen Schlamms gilt als Treibsand (siehe den Abschnitt „Gefahren in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) und kann zudem Kreaturen versteinern, die in ihn hineingelangen. Eine Kreatur, die ihren Zug in einem Bereich mit Gorgonenschlamm beendet, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht versteinert zu werden. Gorgonenschlamm, der aus dem Teich entfernt wird, wird zu gewöhnlichem Schlamm. Der Teich strahlt eine Aura der Verwandlungsmagie aus, wenn er mit *Magie entdecken* untersucht wird.

Eine versteinerte Kreatur kann aus dem Schlamm gezogen werden. Der Einfachheit halber nehmen wir an, dass ein versteinertes kleiner Charakter 250 Pfund wiegt und ein versteinertes mittelgroßer Charakter 600 Pfund.

5. THANENGRUFT

Die 30 m hohen Wände dieser Höhle tragen kein Dach. Der unter freiem Himmel liegende Höhlenboden weist eine Senke in seiner Mitte auf, in der sich ein 3 m tiefer Teich aus Regenwasser gebildet hat. In fünf Alkoven stehen fossile Steinriesen mit steinernen Herrschaftszeichen – die Überreste längst verstorbener Thane. Ihre Augen und Münder sind weit geöffnet. In die Wände sind drei doppelflügelige Steintüren eingelassen. Sie sind 7,50 m hoch und wiegen mehrere Tonnen, lassen sich aber

gut an ihren Achsen bewegen; ein Charakter kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 aufziehen.

In diesem Raum befinden sich zwei **Steinriesen**, die über die Vorteile des Olach Morrah verfügen (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel). Sie haben sich mithilfe des Zaubers *Mit Stein verschmelzen* in den Boden nahe der Tunnel, die in diesen Bereich führen, sinken lassen. Sie erheben sich und greifen Eindringlinge an. Dabei überraschen sie alle mit einem Passiven Wahrnehmungswert von weniger als 12.

Hinter jeder Doppeltür befindet sich eine grob behauene Kammer mit einer 15 m hohen Decke. Die Kammer im Südwesten scheint leer zu sein, enthält aber eine unangenehme Überraschung (siehe „Falle“). Die Riesen lagern ihre Wertsachen in den Kammern im Osten und Nordosten (siehe „Schätze“).

FALLE

Die Mitte des Bodens der südwestlichen Kammer ist eine Illusion und verbirgt eine runde Grube, die groß genug für einen Riesen ist (auf der Karte mit einem gestrichelten Kreis angegeben). Jede Kreatur, die diesen Bereich des Fußbodens betritt, fällt durch die Illusion auf eine nach Süden hin abschüssige Rampe, die die Kreatur in den Teich aus Gorgonenschlamm in Bereich 4 fallen lässt. Wird der Boden mit einem Gegenstand getestet, wird die Illusion deutlich und kann gebannt werden (SG 16).

SCHÄTZE

Auf dem Boden der nordöstlichen Kammer liegen vier riesige Säcke. In jedem Sack befinden sich 3W10 × 100 KM, 2W10 × 100 SM und 1W10 × 100 GM, außerdem 1W3 gewöhnliche Gegenstände, die durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt werden.

In der östlichen Kammer liegt ein altes Ruderboot. Es ist groß genug für sechs kleine oder mittelgroße Kreaturen und deren Ausrüstung. Die Steinriesen benutzen es als Vorratsbehälter. Darin befinden sich fünf weitere Säcke voller Schätze, deren Inhalt wie weiter oben bestimmt wird. Zusätzlich befindet sich in einem zufällig bestimmten Sack in dem Ruderboot auch noch ein magischer Gegenstand, der durch einen Wurf auf die Tabelle für magische Gegenstände G in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* ermittelt wird.

6. ROCHFÜHRER

Diese Höhle ist abgesehen von ihrem Bewohner komplett leer. Ein **Steinriese** hält hier Wache und vertreibt sich die Zeit, indem er Piktogramme in eine Wand meißelt, diese dann mithilfe seines Zaubers *Stein formen* wieder glättet und von Neuem beginnt. Dieser Riese verfügt über die Vorteile des Olach Morrah (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel). Wenn er Eindringlinge entdeckt, legt er den Kopf schräg und schaut sie fragend an, bevor er *Steinhaut* auf sich wirkt und zum Angriff übergeht.

ENTWICKLUNG

Wenn der Steinriese den Roch in Bereich 2 kreischen hört, wirkt er *Steinhaut* auf sich und untersucht dann den Grund für den Aufruhr. Es dauert 2 Runden, bis der Riese das Ende des südlichen Tunnels erreicht.

7. GRUFT DES SKODKONG

Hier befindet sich die Gruft des Skodkong („Nebelkönig“), der erste Thane der Totsteinkluft. Im Gegensatz zu den meisten Steinriesen besaß der Skodkong hellgraue Haut – daher sein Name. Die Kammer mit ihren 30 m hohen Wänden ist nach oben hin offen. Auf dem Boden zu beiden Seiten eines riesigen hellgrauen Steinblocks hat Regenwasser Teiche gebildet. Drei fossile tote Steinriesen ragen drohend in ihren Alkoven über dem Skodkong auf, stellen aber für Eindringlinge keine Gefahr dar.

Der Steinblock ist tatsächlich der umgeformte Körper des Skodkong, der über und über mit riesigen handförmigen Vertiefungen bedeckt ist. Eine Kreatur, die ihre Hände an den Stein hält, hinterlässt flache Vertiefungen in der Oberfläche, als wäre der Block aus weichem Lehm gefertigt. Abgesehen davon kann nichts den Stein verändern oder durchdringen.

Der erste Charakter, der versucht, in den Block hineinzugreifen, wird unaufhaltsam in ihn hineingezogen, woraufhin sich der Stein sofort verhärtet. Solange er in dem Stein gefangen ist, ist der Charakter festgesetzt, kann weder sehen noch hören und befindet sich in vollständiger Deckung. Der Charakter hört eine tiefe, grollende Stimme, die in der Gemeinsprache sagt: „Frage!“. Der Charakter kann dem Skodkong nun drei Fragen stellen, auf welche dieser wahrheitsgemäße, allwissende Antworten gibt, die nur der Charakter hören kann. (Du kannst mit dem Spieler des Charakters den Raum verlassen, da die anderen Charaktere nicht mitbekommen, was gesagt wird.) Sobald er drei Fragen beantwortet hat, entlässt der Skodkong den Charakter und drückt ihn aus dem Steinblock. Der Skodkong kann nur einmal während dieses Abenteuers kontaktiert werden. Falls der Charakter, der in den Steinblock gezogen wird, keine Fragen stellt, wirft der Skodkong den Charakter nach 1 Minute hinaus. Sobald dieser Charakter den Stein verlassen hat, kann ein anderer Charakter versuchen, den Skodkong wie oben beschrieben zu kontaktieren. Es kann nur ein Charakter zu jeder Zeit in den Steinblock gezogen werden.

8. HÖHLE DER STEINHAUER

Charaktere müssen einen 3 m hohen Vorsprung überwinden, um in diese Höhle zu gelangen, unabhängig von der Richtung, aus der sie sich nähern. Das Licht einer einzelnen Fackel wird von Edelsteinablagerungen in den Wänden reflektiert. Zwei Steintische erheben sich natürlich gewachsen aus dem Boden. Darauf liegen diverse Ahlen und Meißel in Riesengröße.

SCHÄTZE

Charaktere, die viel Zeit haben, können mithilfe von Spitzhacken und ähnlichen Werkzeugen Edelsteine aus den Wänden schlagen. Ein Charakter, der sich 1 Stunde lang mit

dieser Arbeit beschäftigt, erhält ungeschliffene Edelsteine im Wert von 100 GM. In der Höhle befinden sich ungeschliffene Edelsteine mit einem Gesamtwert von 15.000 GM. Sobald sämtliche Edelsteine entfernt wurden, sind die Wände kahl.

9. ZIEGENHÖHLE

Ein großes Lagerfeuer brennt in der Mitte dieser Höhle und erhellt Schnitzereien auf den Wänden, welche Steinriesen zeigen, die Felsblöcke über ihre Köpfe stemmen.

Am Lagerfeuer sitzen zwei **Steinriesen**. Sie meditieren, um die Vorteile des Olach Morrah zu erhalten (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel). Wenn sie weitere 30 Minuten ungestört bleiben, werden sie zu Stein und verbleiben die nächsten 8 Stunden in diesem versteinerten Zustand. Wenn sie Eindringlinge entdecken, bevor es dazu kommt, erheben sie sich und bewaffnen sich mit ihren steinernen Zweihandknüppeln. Voller Wut über die Unterbrechung greifen sie die Eindringlinge an und verfolgen all jene, die fliehen.

3 m hohe Felsvorsprünge bilden breite und tiefe Treppenstufen, die sich an der Südwand entlangwinden und zu einem Tunnel führen, der in Bereich 15B endet. Ein Tunnel in der nordöstlichen Wand führt zu einem von natürlichem Licht beschienenen 9 m hohen Vorsprung, der über der Schlucht aufragt. Im Nordwesten liegt eine abgesackte Nebenhöhle, in der sich sechzehn **Bergziegen** befinden. Die Steinriesen essen sie gelegentlich. Ein 3 m hoher Felsvorsprung hält die Ziegen in dieser Höhle gefangen. Die Ziegen sind ungefährlich.

10. PILZFARM

In dieser feuchten Höhle befindet sich ein großer, flacher Teich, an dessen Rand farbenfrohes Moos wächst. Auf diesen Moosbetten gedeihen Unmengen von Pilzen, deren Größe zwischen wenigen Zentimetern und 1,50 m schwankt. Diese Pilze gelten bei den Steinriesen in roher Form als Delikatesse. Ein schmaler Strom, der aus einem Spalt im nordöstlichen Tunnel entspringt, führt dem Teich Wasser zu, windet sich dann nach Westen und fließt in die Schlucht.

Ein **Steinriese** badet in dem Teich. Er hat die Vorteile des Olach Morrah erhalten (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel). Wenn er hört, dass sich Eindringlinge nähern, verwendet er seinen Zauber *Mit Stein verschmelzen*, um in den Stein am Boden des Teiches zu sinken. Wenn die Charaktere das Wasser des Teiches stören, oder Anstalten machen, den Raum zu durchqueren, erhebt sich der Riese und greift mit seinem Zweihandknüppel an. Charaktere mit einem Passiven Wahrnehmungswert von weniger als 16 sind von dem Riesen überrascht, wenn dieser aus dem Teich auftaucht.

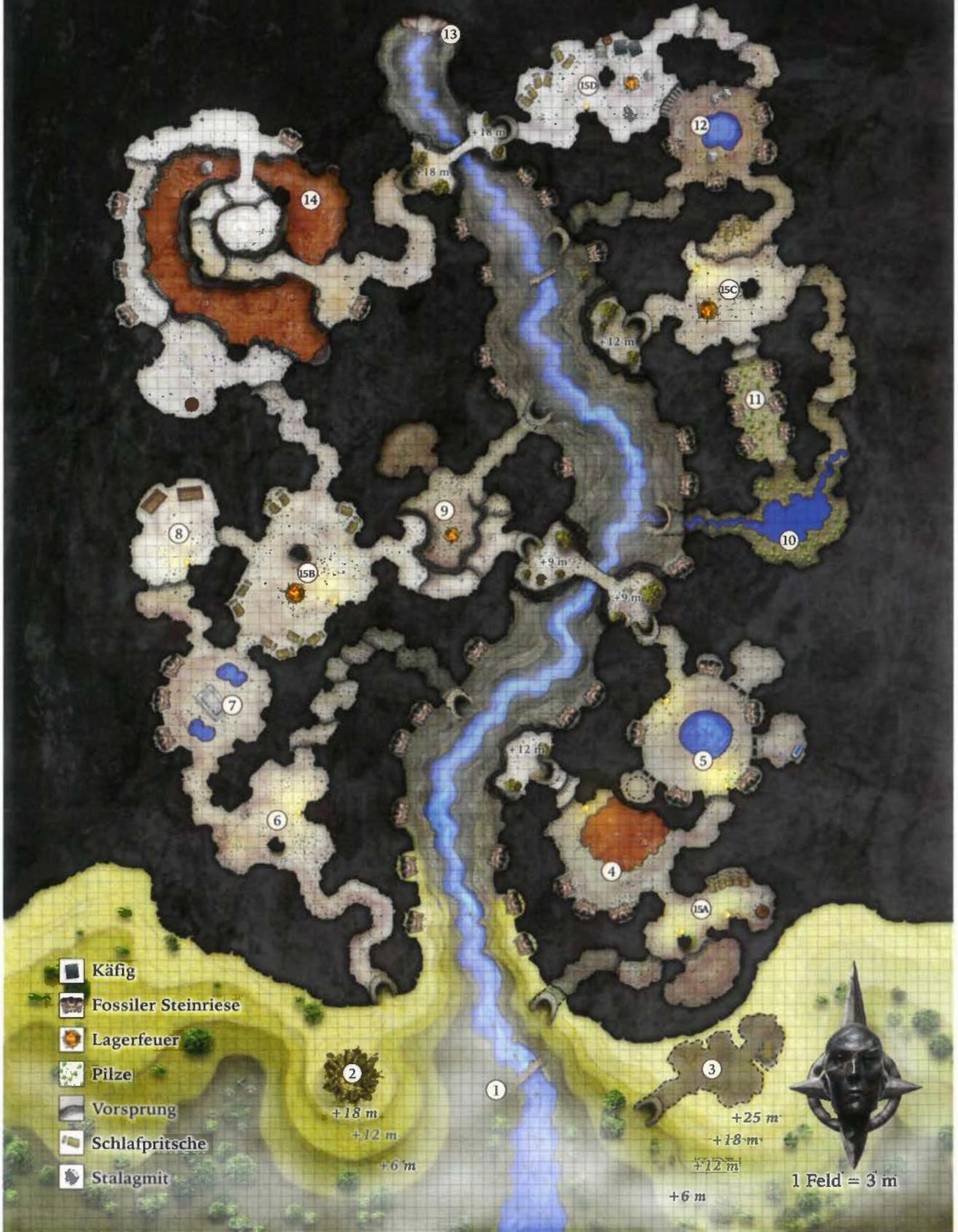
An der 15 m hohen Decke hängen zehn **Falldorne**. Der Riese kann als Bonusaktion in seinem Zug einen Ton summen und damit einen der Falldorne auf eine andere Kreatur in der Höhle stürzen lassen. Die Falldorne greifen ansonsten nicht an.

11. ÜBERWUCHERTER TUNNEL

Die Pilze aus Bereich 10 haben sich in diesem Tunnel ausgebreitet. Ein Wald aus klebrigen Pilzen, deren Größe zwischen wenigen Zentimetern und 1,50 m rangiert, bedecken den Boden, und die fossilen Steinriesen, die in Alkoven in den Wänden stehen, sind mit blauem, goldenem und scharlachrotem Moos bedeckt.

Lasse alle Charaktere im Tunnel einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 ablegen, sobald eine oder mehr Kreaturen die Mitte dieses Bereiches erreichen. Jene, denen der Wurf misslingt, sind überrascht, wenn zwei **Schwarze Blobs** aus Spalten im Boden kriechen und angreifen.

Totsteinklufft



KARTE 6.1: TOTSTEINKLUFFT



12. KRIEGERGRUFT

Diese Höhle liegt unter freiem Himmel. Ihre 45 m hohen Wände sind voller natürlicher, moosbedeckter Felsvorsprünge und -überhänge. Aus einer Öffnung oberhalb eines 9 m hohen Vorsprungs in der nordwestlichen Wand flackert Feuer. Hinter diesem Vorsprung liegt eine weitere Höhle (Bereich 15D), die über einen ansteigenden Tunnel in der nordöstlichen Wand erreicht werden kann.

Ein 1,50 m tiefer Regenwasserteich hat sich in der Mitte der Höhle zwischen drei Stalagmiten gebildet, und die fossilen Überreste von vier Steinriesen stehen in Alkoven in den Wänden. Harmlose **Fledermäuse** nisten tagsüber in ihren weit geöffneten Mündern und flattern nachts durch die Höhle.

Der südlichste Stalagmit ist in Wahrheit ein **Seiler**, der sich von den Fledermäusen ernährt, aber auf schmackhaftere Opfer hofft. Er greift die Charaktere an, während diese den Raum durchqueren. Die Steinriesen und die Barbaren vom Stamm des Blauen Bären besänftigen den Seiler, indem sie ihm Edelsteine darbieten. Wenn dem Seiler ein Edelstein im Wert von 50 GM oder mehr angeboten wird, verschluckt er den Edelstein und lässt die Eindringlinge unbehelligt weiterziehen. Der Seiler muss jedes Mal bestochen werden, wenn eine oder mehrere Kreaturen den Raum gefahrlos durchqueren wollen, und es kostet einen Edelstein, unabhängig davon, wie viele Kreaturen versuchen, vorbeizugelangen.

SCHÄTZE

Im Magen des Seilers befinden sich zwölf Edelsteine im Wert von 50 GM, zehn Edelsteine im Wert von 100 GM und ein Edelstein im Wert von 500 GM. Sobald die Kreatur tot ist, können sie geborgen werden.

ENTWICKLUNG

Die Uthgardt in Bereich 15D können Kampfgeräusche hören, die von hier ausgehen. Sie reagieren darauf, indem sie von dem 9 m hohen Vorsprung, der in die Höhle ragt, Speere auf die Eindringlinge herabwerfen.

13. SKORAEUS STEINKNOCHEN

Die Steinriesen haben aus der Rückwand der Schlucht eine 45 m hohe Statue ihres Gottes Skoraeus Steinknochen gemeißelt. Das Abbild ist das eines kräftig gebauten Steinriesen, aus dessen Kopf und Schultern Stacheln ragen. Dieses Monument ist bereits rein von seiner Größe her ein beeindruckendes Stück Steinmetzkunst. Wasser rinnt von dem Berg herab auf die Statue und fließt als Strom durch die Schlucht. Das fallende Wasser ist hier recht laut und ein dichter Nebel wabert über der gesamten Szenerie. Charaktere, welche die Statue untersuchen und denen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, entdecken eine Kugel von der Größe einer *Kristallkugel* in seiner rechten Augenhöhle (siehe „Schätze“).

Zwei **Steinriesen** knien mit geneigten Köpfen vor der Statue. Sie haben ihre Zweihandknüppel neben sich auf dem Boden abgelegt. Sie haben das Meditationsritual nicht durchgeführt und verfügen deshalb nicht über die Vorteile des Merkmals Olach Morrah (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel). Angreifende Charaktere überraschen sie, allerdings sind diese Riesen neutral und nicht böse. Sie zweifeln seit Kurzem Kayalithicas Geisteszustand an und beten zu Skoraeus Steinknochen, um Weisheit zu erlangen. Wenn die Charaktere sie angreifen, werden die Riesen wütend und reagieren entsprechend. Wenn die Charaktere ihre Aufmerksamkeit auf eine nicht bedrohliche Art erregen, erheben sich die Riesen und schauen sie mit fragendem Blick an, greifen aber nicht sofort zu ihren Zweihandknüppeln. Die Riesen sprechen und verstehen nur Riesisch. Wenn die Charaktere sie über Kayalithica oder ihre *Muschel der Teleportation* befragen, geben die Riesen folgende Informationen preis:

- Kayalithica befindet sich im Tempel. (Die Riesen können in die Richtung von Bereich 14 zeigen, aber sie warnen die Charaktere auch, dass nur Steinriesenthanen der Zugang zum Tempel erlaubt ist.)

- Sie trägt eine *Muschel der Teleportation* bei sich, die ihr von König Hekaton gegeben wurde.
- Sie schlägt Fragen in den Steinzahn, einen riesigen Stalaktiten. Die Antworten auf ihre Fragen werden ihr während des nächsten Vollmondes offenbart.
- Kayalithica glaubt, dass sie ihre Götter mit der Auslöschung sämtlicher blasphemischer Bauten der Oberflächenbewohner erfreuen und damit die Steinriesen an die Spitze der Ordnung bringen kann.

Diese Riesen sind zurzeit noch nicht mutig genug, um sich offen gegen Kayalithica zu stellen, aber sie werden es den Charakteren nicht übelnehmen, wenn diese versuchen, die Thanin zu eliminieren.

SCHÄTZE

Im rechten Auge der Statue steckt eine *Kugel der Stein-Rune* (siehe Anhang B). Ein Charakter in Reichweite kann die Kugel mit einer Klinge oder einem ähnlichen Werkzeug herausbrechen.

14. TEMPEL

Nur Steinriesenthanen ist es erlaubt, diese geheiligte Höhle zu betreten. Alle anderen Steinriesen müssen auf Anordnung von Thanin Kayalithica und ihren Vorgängerinnen und Vorgängern draußen bleiben, wenn sie nicht schrecklich bestraft werden wollen. Den Uthgardt ist der Zutritt ebenfalls verboten, ebenso den Charakteren.

Die fossilen Überreste dreier längst toter Thane stehen in Alkoven in der Westwand und starren auf eine felsige Insel, die von Gorgonenschlamm umgeben ist (siehe Bereich 4). Der Schlamm, den Kayalithica als das Fjellblod („Blut des Berges“) bezeichnet, fließt träge durch Steingitter in den nordöstlichen und südöstlichen Wänden in die Höhle. Der Schlamm ist 6 m tief. Zwei stabile Steinbrücken führen über den Schlammteich und verbinden die Insel mit zwei Felsvorsprüngen. Hier oben blicken zwei weitere fossile Steinriesenthanen in die Höhle.

Das Hauptmerkmal dieser Kammer ist der Steinzahn, ein 12 m langer Stalaktit, der über der Insel von der Decke hängt. Von seiner 6 m breiten Basis aus verjüngt er sich zu einer stumpfen Spitze etwa 1 m über der Inseloberfläche. Der Steinzahn ist mit Fragen übersät, die Kayalithica in Dethek, der Zwergenschrift, dort eingemeißelt hat. Die Steinriesenthani schlägt gerade neue Fragen in den Stalaktiten, wenn die Charaktere eintreffen. Das Betreten der Höhle stellt eine Blasphemie seitens der Charaktere dar, die Kayalithica ihnen nicht vergeben kann. Sie ist eine **Steinriesin** mit den folgenden Änderungen:

- Kayalithica ist neutral böse und besitzt 170 TP.
- Sie verfügt über einen Charismawert von 14 (+2).
- Sie verfügt über die Vorteile des Olach Morrah-Merkmals (siehe den Bereich „Die große Stille“ weiter vorne in diesem Kapitel).
- Sie trägt einen *Adamant-Zweihandknüppel*. Diese magische Waffe besitzt keinen Bonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe. Eine Kreatur kann sich auf die Waffe einstellen, woraufhin sich diese vergrößert oder verkleinert, um sich der Größe der Kreatur anzupassen.

Einmal während des Abenteuers kann Kayalithica eine Aktion aufwenden, um auf einen der fossilen Steinriesen in dieser Höhle zu zeigen und ihn als riesigen **Steingolem** mit 195 (17W12 + 85) TP zu beleben. Seine Werte sind ansonsten mit denen eines Steingolems identisch. Sie belebt den Riesen, der denen für sie gefährlichsten Charakteren am nächsten steht und befiehlt dem Konstrukt, diese anzugreifen. Der Golem gehorcht Kayalithicas Befehlen; wenn sie stirbt, fällt er sofort in sich zusammen und ist zerstört.

Wenn die Charaktere sie mit Fernkampfangriffen attackieren, zaubert Kayalithica *Mit Stein verschmelzen* und versteckt sich im Stalaktiten. Sie wartet, bis die Charaktere nahe genug sind, bevor sie hervorkommt und sie mit ihrem *Adamant-Zweihandknüppel* angreift. Der Steinzahn ist immun gegenüber allen Zaubern des 3. oder eines niedrigeren Grades, aber er ist empfindlich gegenüber Wucht-, Hieb- und Stichschaden durch Adamantwaffen. Er hat RK 15, eine Schadensschwelle von 10 und 100 TP. Wenn der Steinzahn auf 0 TP sinkt, explodiert er, und jede Kreatur auf oder über der Insel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 70 (20W6) Wuchtschaden durch herumfliegende Splitter zu erleiden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die mit Steinzahn verschmolzen ist, wenn dieser explodiert, erleidet keinen Schaden und taucht inmitten der Explosion auf.

KAYALITHICAS FRAGEN

Wie schon ihre Vorfahren glaubt auch Kayalithica, dass es ihr der Stalaktit erlaubt, mit Skoraeus Steinkochen, dem Gott der Steinriesen, in Kontakt zu treten. In Wahrheit ist der Steinzahn Teil einer boshaften Erdelementarmacht namens Draunn, welche irgendwo unter den Graugipfelbergen gefangen liegt. Die Elementarmacht schläft fast ununterbrochen und wacht nur in Neumondnächten auf. Frühere Thanen, die sich vom Steinzahn haben korrumpieren lassen, wurden von König Hekaton unter Kontrolle gehalten, aber ohne ihn kann Kayalithica nun freizügig den Schaden verursachen, den ihr „Gott“ verlangt.

Jede Kreatur kann Fragen in den Stalaktiten schlagen. Diese Fragen (und alles andere, was in den Stein geschlagen wurde) bleiben dort bis zum nächsten Neumond, woraufhin sie durch Antworten ersetzt werden. Diese Antworten erscheinen stets in der Zwergenschrift Dethek. Jede Bearbeitung des Steins, die keine Frage darstellt, verschwindet einfach, ohne, dass etwas an dieser Stelle erscheint. Unter den Fragen, die Kayalithica in den Steinzahn gehauen hat, befinden sich unter anderem folgende:

*Was soll ich als Nächstes tun, um dir zu gefallen, edler Vater?
Stellen die Traumkreaturen für uns irgendeine Gefahr dar?
Befinden sich Verräter in meinem Klan?
Kann man den jämmerlichen Barbaren trauen?
Lügt der Gnom bezüglich der Verteidigungen von Lautwasser?*

Die Elementarmacht ist kein allwissendes Wesen – tatsächlich ist das Gegenteil der Fall. Ihre Antworten werden durch ihr Verlangen, Unfrieden zu stiften, motiviert. Sie weiß nichts über irgendwelche Geschehnisse in der Welt. Wenn die Charaktere abwarten, welche Antworten erscheinen, wirft einen W20 und gehe davon aus, dass der nächste Neumond in so vielen Nächten auftritt. Die Antworten auf die oben genannten Fragen lauten wie folgt: „Zerstöre die Bauten der Oberflächenbewohner“, „Ja“, „Ja“, „Nein“ und „Ja“.

SCHÄTZE

Thanin Kayalithica trägt einen Mithralgürtel (Wert: 750 GM) um die Hüfte, an dem drei Beutel hängen (das Äquivalent normalgroßer Säcke). Einer dieser Beutel enthält 500 PM. Ein weiterer enthält ihre *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B) und sieben Edelsteine im Wert von je 500 GM. Im dritten Beutel befindet sich ein Felsengnom-Uhrenmacher namens Elister Omme. Auch wenn er kein richtiger Schatz ist, verspricht der freundliche Felsengnom den Charakteren eine „stolze Belohnung“, wenn sie ihn sicher nach Lautwasser in seinen Laden zurückbringen.

ENTWICKLUNG

Elister, der Felsengnom, wurde von einem Steinriesen gefangenommen und zu Kayalithica gebracht, weil er behauptete, nützliche Informationen über die Verteidigung von Lautwasser zu haben. Als Kayalithica den Gnom befragte, versuchte er, sie davon abzubringen, die Stadt anzugreifen, indem er deren Verteidigungsmaßnahmen in seinen Beschreibungen etwas umfangreicher ausschmückte. Kayalithica wartet darauf, ob der Steinzahn den Wahrheitsgehalt dieser Beschreibungen bestätigt. In der Zwischenzeit hat sie Elister weggesteckt. Er hat überlebt, indem er mithilfe seiner Magie Nahrung und Wasser erschuf. Er behauptet, der Versuch, allein aus der Totsteinkluft zu fliehen, hätte keinen Sinn ergeben, da ihn die Steinriesen höchstwahrscheinlich dafür getötet hätten. Elister besitzt die Werte eines **Priesters** mit den folgenden Änderungen:

- Er ist klein und chaotisch neutral.
- Seine Bewegungsrate beträgt 7,50 m.
- Er verfügt über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.
- Er ist bei allen Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen gegen Magie im Vorteil.
- Er hat den Zauber *Nahrung und Wasser erschaffen* vorbereitet anstelle von *Wächtergeister*.
- Er spricht die Gemeinsprache und Gnomisch.

Als Dank dafür, sein Leben gerettet und ihn heil nach Hause gebracht zu haben, überreicht Elister als frommer Gläubiger des Gond, Gott der Erfinder, der Gruppe eine kleine Uhr (Wert: 1.500 GM) aus seinem Geschäft. In der Uhr befindet sich eine winzige Glocke, die zu jeder vollen Stunde schlägt und bis zu 18 m weit zu hören ist. Nachdem die Uhr zur Mittagsstunde geschlagen hat, muss sie aufgezogen werden, um weiterzulaufen. Für das Aufziehen der Uhr muss man eine Aktion aufwenden und benötigt einen winzigen Schlüssel (den Elister ebenfalls überreicht). Die Uhr zeigt die Zeit stets perfekt an.

Charaktere, die Elisters Geschäft in Lautwasser besuchen, treffen dort auch auf seinen Uhrwerk-Gefährten in Gnomgröße. Dieses Konstrukt, Tick Tack, verwendet die Werte einer **Belebten Rüstung**, nur dass es klein ist und über 27 (6W6 + 6) TP verfügt. Es gehorcht nur Elister.

Falls die Charaktere ein Luftschiff besitzen, bekommt Elister große Augen und bittet darum, an Bord bleiben zu dürfen. Er bietet an, sich um Reparaturen zu kümmern und im Notfall als Arzt zu fungieren. Sobald er und Tick Tack das erste Mal allein auf dem Luftschiff gelassen werden, versuchen sie es zu stehlen und davonzufliegen.

15. UTHGARDT-LAGER

Die Wände dieser Höhlen sind mit eingemeißelten labyrinthartigen Formen und Wirbeln verziert. Von den Decken hängen zahlreiche Stalaktiten. Diverse Uthgardt-Barbaren vom Stamm des Blauen Bären leben in jeder Höhle. Manche ruhen sich aus, andere essen, schärfen ihre Waffen oder halten Wache. Jedes Stammesmitglied besitzt einen primitiven Schlafsack. Die Barbaren untersuchen laute Geräusche in angrenzenden Bereichen.

15A. BIERFASS

Diese Höhle stinkt nach starkem Bier. Der Geruch stammt von einem 3 m durchmessenden Fass, das in der Nähe der Ostwand steht. Es strahlt eine Aura von Beschwörungsmagie aus und füllt sich jeden Morgen mit neuem Bier wieder auf. Die Steinriesen haben das Fass im Keller einer zerstörten Taverne in Llorkh gefunden und behalten. Ein verzierter Steinkrug in Steinriesengröße steht in einer Nische über dem Fass.

Fünf **Stammeskrieger** des Blauen Bären (CB, männliche und weibliche Uthgardt-Menschen) lagern hier. Wenn sie nicht an einen anderen Ort gerufen werden, schlafen zwei in ihren Schlafsäcken, einer schärft einen Speer und zwei andere stehen an der Steinsäule im westlichen Teil der Höhle Wache. Ein 3 m hoher Vorsprung ragt in eine leere Nebenhöhle.

15B. VERSAMMLUNGSHÖHLE

Thanin Kayalithica hält hier Klantreffen ab. Als Aktion kann sie einem Steinthron befehlen, sich aus dem Boden zu erheben oder wieder in ihn zurückzusinken. Momentan benutzen jedoch zehn **Stammeskrieger** des Blauen Bären (CB, männliche und weibliche Uthgardt-Menschen) diese Höhle als Lager. Wenn sie nicht gestört wurden, schläft die Hälfte der Krieger in ihren Schlafsäcken, während der Rest um ein großes Lagerfeuer in der Mitte der Höhle sitzt, gebratene Ziege verspeist und die Waffen schärft.

15C. SCHAMANENHÖHLE

Die Charaktere hören einen Gesang, während sie sich dieser Höhle nähern, es sei denn, ihre Bewohner wurden fortgelockt.

Der nördliche Bereich der Höhle liegt 3 m tiefer als der Rest des Höhlenbodens. Darin befinden sich vier Schlafsäcke, die drei **Berserkern** (CB, männliche und weibliche Uthgardt-Menschen) und einem **Uthgardt-Schamanen** (siehe Anhang C) vom Stamm des Blauen Bären gehören. Die Berserker haben sich um ein Lagerfeuer im Hauptbereich versammelt und singen ein Gebet an Uthgar, während der Schamane entgegen dem Uhrzeigersinn um sie herum im Kreis tanzt und sein heiliges Bündel an die Brust presst. Auf einem Holzspieß über dem Feuer brät eine Ziege.

15D. ROSTMONSTERHÖHLE

Sechs **Stammeskrieger** des Blauen Bären (CB, männliche und weibliche Uthgardt-Menschen) leben hier. Drei von ihnen schlafen in ihren Schlafsäcken, während die anderen drei an einem Lagerfeuer hocken, das zwischen einer Steinsäule und zwei großen Stalagmiten brennt. Südöstlich des Lagerfeuers befindet sich ein 9 m breites Loch in der Wand, durch das man auf eine natürlich beleuchtete Grotte (Bereich 12) blickt, deren Fußboden 9 m tiefer liegt.

Zwei große Holzkäfige wurden unter einen natürlichen Überhang in der Nordwand gezwängt. Die Käfigtüren verfügen über einfache Bolzenschiebeschlosser, und eine Käfigtür zu öffnen verbraucht eine Aktion. Einer der Käfige ist leer, in dem anderen befinden sich zwei gefangene **Rostmonster**. Die Rostmonster können in ihren Käfigen niemandem gefährlich werden, allerdings sind ihre Fühler lang genug, um Metallobjekte zu berühren, die bis auf 30 cm an die Gitterstäbe gebracht werden.

ENTWICKLUNG

Wenn die Stammeskrieger fortgerufen werden, lassen sie die Rostmonster frei, um die Höhle zu bewachen. Sie lassen die Rostmonster nur in diesem Fall frei.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Sollte Kayalithica im Besitz der *Muschel der Teleportation* sein und die Charaktere diese an sich nehmen, können sie sich damit nach Mahlstrom teleportieren, sobald sich ein Charakter auf den Gegenstand eingestimmt hat. Vielleicht müssen die Charaktere noch ein paar Dinge erledigen, bevor sie die Muschel verwenden, zum Beispiel könnten sie Elister sicher nach Lautwasser zurückbringen. Die Charaktere sollten die 9. Stufe erreicht haben, bevor sie mit Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“, fortfahren.



KAPITEL 7: EISBERG DER FROSTRIESEN

UON IHRER EISIGEN FESTUNG SVARDBORG AUS gehen Jarl Storvald und seine Frostriesen in ihren Schiffen immer wieder auf die Suche nach dem *Ring des Winters*, ein Artefakt, mit dem sie das Zeitalter des Ewigen Eises einläuten könnten. Sie sind zwar noch weit davon entfernt, dieses Ziel zu erreichen, aber dennoch stellen die Frostriesen eine schreckliche Bedrohung für den Norden dar. In diesem Teil ihrer Mission müssen die Charaktere sich dieser Bedrohung direkt stellen.

Wenn die Charaktere Storvalds *Muschel der Teleportation* in ihren Besitz bringen, können sie diese verwenden, um nach Mahlstrom zu reisen, König Hekatons Zitadelle unter dem Meer (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“). Um das zu erreichen, müssen die Charaktere die vielen ruchlosen Bewohner der Festung umgehen oder besiegen.

Die gute Nachricht lautet zwar, dass es noch schlimmer sein könnte; die schlechte Nachricht ist jedoch, dass es bald so sein wird. Wenn die Charaktere das erste Mal in Svardborg eintreffen, ist Jarl Storvald nicht dort. Er befindet sich an Bord der *Krigvind*, seines Flaggschiffs, auf Waljagd im Treibeismeer. Während die Charaktere nach seiner Muschel suchen, befinden sich die *Krigvind* und ihre Riesenbesatzung auf dem Rückweg.

FROSTRIESEN

Sieh dir noch einmal die Informationen über Frostriesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* an. Das wird dir bei der Darstellung der Riesen in diesem Kapitel helfen.

DIE ZURÜCKEROBERUNG VON SVARDBORG

Als Annam der Allvater die Ordnung zerschmetterte, stachen Jarl Storvald und seine Frostriesen mit ihrem gewaltigen Schiff *Krigvind* in See, um Svardborg zurückzuerobern, ein Ring aus gewaltigen Hütten, der auf einem Eisberg im Treibeismeer errichtet wurde. In Svardborgs Tempel des Thrym fanden die Riesen sieben Eier eines weißen Drachen. Kurz nachdem die Riesen die Eier an sich genommen hatten, kehrten Cryovain und Isendraug, ein Pärchen ausgewachsener weißer Drachen, von einer Jagd zurück und verlangten von den Riesen, ihren Nachwuchs zurückzugeben. Storvald drohte, die ungeborenen Nestlinge zu zerstören, wenn sich Cryovain und Isendraug nicht seinem Willen unterwarfen. Die einfältigen weißen Drachen gaben nach und ließen sich unterdrücken. Die Riesen sperrten Isendraug in ihre Behausung im Tempel und Cryovain wurde an Deck der *Krigvind* angekettet.

Nachdem sie die Drachen versklavt hatten, stolperten die Riesen über einen Stamm Nordlandbarbaren, die auf Eisschollen im Treibeismeer lebten, und unterwarfen sie ebenfalls. Die Nordländer wurden nach Svardborg gebracht und mit der Reparatur der Frostriesenhütten beauftragt. Außerdem sollten sie mehrere eingefrorene Großschiffe (Langschiffe im Riesenmaßstab) aus dem Eis befreien. Diese Barbaren respektieren die Macht der Frostriesen und, da sie selbst ebenfalls böse sind, dienen ihnen ohne Widerworte. Die Barbaren sprechen sowohl die Sprache der Yetis als auch Riesisch, und diverse versklavte Yetis arbeiten gemeinsam mit ihnen. Die Frostriesen und die Yetis teilen sich keine gemeinsame Sprache, weshalb die Riesen darauf vertrauen, dass die Barbaren die Yetis befehligen.

DER RING DES WINTERS

Nachdem er Svardborg wieder unter seine Kontrolle gebracht hatte, nutzte Jarl Storvald Runenmagie, um herauszufinden, wie er am besten an den *Ring des Winters* gelangen würde – das Artefakt, das bei den Frostriesen als Nimmerschmelzendes Eis bekannt ist. Die Runen erklärten Storvald, dass ihm Hilfe zuteil würde, wenn er mehrere Küstengemeinden plündern würde. Er entsandte Schiffe, um Stätten an der Schwertküste anzugreifen, und während eines Überfalls auf Llasthafen nahmen die Riesen Nilraun Dhaerlost gefangen, einen Magier der Zhentarim. Nilraun wurde zu Storvald gezerrt und bald erfuhr er, dass die Frostriesen nach dem *Ring des Winters* suchten. Wie die Runen vorhergesagt hatten, suchte Nilraun ebenfalls nach dem Ring und wusste über dessen jüngere Geschichte Bescheid. Er schlug eine Allianz zwischen Jarl Storvald und dem Schwarzen Netzwerk vor und versüßte dem Frostriesenjarl die Abmachung, indem er ihm genau das gab, was er benötigte: Informationen über Artus Cimber, den momentanen Träger des Ringes, sowie ein Tropfen von dessen Blut (welches sich im Besitz des Schwarzen Netzwerkes befand). Nilraun wartet nun darauf, dass die Frostriesen den Ring aufspüren, sodass er ihn stehlen und für sich beanspruchen kann. Storvald will den Ring ebenfalls, und beide Bösewichte planen heimlich, den jeweils anderen zu verraten, sobald der Ring gefunden wurde.

Storvald verwendete Artus Cimbers Blutstropfen in einem Runenmagie-Ritual, um einen riesigen Diamanten in einen *Blod-Stein* (siehe Anhang B) zu verwandeln. Unglücklicherweise für den Jarl kann der Gegenstand Artus Cimber konkret nicht finden; stattdessen zeigt er den Ort der nächsten Kreatur, durch deren Adern Artus' Blut fließt. Artus hat viele lebende Verwandte, und ein paar von ihnen leben im Norden. Der *Blod-Stein* hat Storvald in Richtung des Ortes Bryn Shander im Eiswindtal gewiesen, wo eines von Artus' Kindern lebt (siehe Kapitel 2). Der Jarl hat eine Bande Frostriesen dorthin geschickt, um Artus Cimber zu finden und sich den Ring zu schnappen.

Der *Ring des Winters* ist ein schwer zu fassendes Artefakt und kann ebenso wie sein Träger im Laufe dieses Abenteuers nicht gefunden werden. Charaktere, die sich aufmachen, den Ring für ihre Zwecke zu finden, treffen bald auf eine Sackgasse nach der nächsten. Nicht einmal Erkenntnis magie kann den momentanen Aufenthaltsort des Ringes aufspüren. Seit vielen Jahren haben diverse Harfner erfolglos ihre Mittel darauf verwendet, Artus Cimber und den Ring ausfindig zu machen. Wenn die Harfner Wind von dem Versuch der Charaktere bekommen, Artus und den Ring aufzuspüren, versuchen sie, solche Unternehmungen im Keim zu ersticken. Artus Cimber und der *Ring des Winters* werden in einem anderen Abenteuer noch eine Rolle spielen.

SVARDBORG

Zu der Zeit, als die Riesen über den Norden herrschten, war Svardborg ein abgelegenes Dorf, wo sich Frostriesen zur Wal- und Riesenwalrossjagd trafen. Nach dem Fall des Reiches von Ostoria wurde der Ort verlassen und verschob sich nach und nach weiter Richtung Norden, bis er unter dem Eis eingeschlossen wurde. Heute treibt Svardborg inmitten Hunderter anderer Eisberge im Treibeismeer. Drei der Hütten sind noch immer im Eis eingeschlossen, während die anderen davon befreit und bewohnbar gemacht wurden. Die Bewegungen des Eises im Laufe der Jahrhunderte beschädigte die Hütten, weshalb sie nun repariert werden. Jarl Storvald hat zu diesem Zweck Schiffe auf der Suche nach Bauholz zum Festland ausgesandt.

Die Hütten ruhen auf glatten Eisklippen, die 15 m aus dem Meer aufragen. Die Klippen sind nahe der Trockendock-Hütte (Bereich 3) nur 3 m hoch, da die Riesen hier einen hölzernen Pier errichtet haben, um mit ihren flachen Booten anzulegen.

Ein breiter Spalt im Eisberg bietet Zugang zu Svardbergs hohlem Kern – eine Kammer voller Wasser, die unter freiem

Himmel liegt und in der die Riesen mit ihren Großschiffen anlegen können. Eine Absperrung in Form eines Netzes aus dicken Eisenketten hängt vor diesem Zugang. Die Riesen lassen die Ketten ins Wasser hinab, um ihre Schiffe passieren zu lassen. Ein kleines Schiff, wie ein auf menschliche Proportionen angepasstes Ruderboot, kann selbst bei hochgezogener Absperrung durch das Netz schlüpfen. Schiffe, die größer als ein Ruderboot sind, sind zu groß, um durch die Absperrung zu passen.

SVARDBORG ERREICHEN

Falls sie nicht über die Möglichkeit verfügen, über den Luftweg zu reisen, müssen sich die Charaktere eine Schiffsreise buchen und über das Treibeismeer fahren, um Svardborg zu erreichen (wie auf Karten 7.1 und 7.2 angegeben).

LUFTSCHIFF

Falls die Charaktere über ein Luftschrift verfügen (siehe den Abschnitt „Luftschrift eines Kultes“ in Kapitel 4), können sie es verwenden, um Svardborg ohne eine lange, eisige Seereise zu erreichen.

FLIEGENDE REITTIERE

In dem Küstendörfchen Feuerschere lebt Dasharra Keldabar, eine Greifenreiterin und -abrichterin. Charaktere, die in Waterdeep, Neverwinter oder Luskan nach fliegenden Reittieren suchen, werden an Dasharra weitergeleitet. Sie können hier gegen eine Gebühr Greifenreitstunden nehmen und dann auf den Greifen nach Svardborg fliegen. Sobald die Charaktere bereit sind, weist ihnen Dasharra auf Kreischer, ihrem persönlichen Greifen, den Weg. Dasharras Greifen fliegen mit einer Geschwindigkeit von 12 km/h und können in etwa 100 km am Tag zurücklegen, wenn sie gegen den Wind fliegen. Der Flug nach Svardborg dauert fünf Tage und ist von kräftigem, kaltem Gegenwind gezeichnet. Dank eines steifen Rückenwinds ist die Rückreise kürzer; hier können die Greifen knapp 130 km am Tag hinter sich bringen. Dasharra erwartet, dass Charaktere sich selbst um Überlebensausrüstungen für kaltes Wetter, Vorräte und Rationen kümmern.

Sobald die Gruppe Svardborg erreicht, schlägt Dasharra den Charakteren vor, ihre Greifen auf dem Anleger südlich von Bereich 3 zu landen (siehe den Abschnitt „Reise nach Svardborg“ für andere Landemöglichkeiten). Während die Charaktere die Festung der Frostriesen erforschen, bleibt Dasharra bei den Greifen. Die Charaktere können sich darauf verlassen, dass sie bis zur Abreise auch dort bleibt.

Charaktere können andere fliegende Reittiere in Falkennest bekommen; hier züchtet der Orden des Panzerhandschuhs Pferdegreifen. Der Weg von Falkennest nach Svardborg ist jedoch sehr weit. Mit Gegenwind können die Pferdegreifen in Richtung Westen 70 km am Tag reisen (drei dreistündige Flüge mit einstündigen Ruhepausen dazwischen). Auf der Reise nach Osten herrscht Rückenwind, weshalb die Pferdegreifen in dieser Richtung 95 km am Tag zurücklegen können.

HOCHSEETÜCHTIGE SCHIFFE

Charaktere, welche die Reise mit einem Schiff antreten müssen, können in Luskan, Neverwinter oder Waterdeep fündig werden.

Luskan. Die Charaktere können sich an einen der Hochkapitäne der Stadt wenden. Gegen eine Bestechung von mindestens 1.500 GM (die eine Hälfte sofort, die andere Hälfte bei sicherer Rückkehr) stellt ein Hochkapitän ein Langschiff zur Verfügung, inklusive einer Mannschaft von vierzig Piraten (CN, männliche und weibliche illuskanische menschliche **Banditen**) und einem arroganten, aber unerfahrenen Kapitän namens Vaalrik Rotriff (CN, illuskanischer menschlicher **Banditenhauptmann**). Sobald Svardborg in Sicht ist, geht das Schiff hinter einem Eisberg in der Nähe vor Anker. Die Charaktere können Ruderboote zu Wasser lassen und damit Svardborg in 30 Minuten erreichen. Kapitän Rotriff willigt ein, bis zu 24 Stunden zu warten, bevor er den Anker lichtet und zurück nach Luskan segelt. Wenn

Svardborgs Alarmhorn (Bereich 2C) ertönt, bekommt der unerfahrene Kapitän Panik, befiehlt seiner Mannschaft, nach Hause zurückzukehren und lässt die Gruppe im Stich.

Charaktere, die ein Schiff kaufen wollen, können 10.000 GM für ein undichtes, altes Langschiff ausgeben, das einem der Hochkapitäne gehört. Die Charaktere müssen dazu mindestens vierzig Mannschaftsmitglieder anheuern. Ein gewöhnlicher Matrose (verwende die Werte eines **Gemeinen**) kostet 2 SM pro Tag, während ein erfahrener Matrose (verwende die Werte eines **Banditen**) 2 GM pro Tag verlangt. Die Charaktere können ebenfalls versuchen, einen Kapitän (verwende die Werte eines **Banditenhauptmanns**) anzuheuern, welcher üblicherweise 10 GM pro Tag berechnet. Um diese Ausgaben zu vermeiden kann einer der Charaktere die Rolle des Kapitäns übernehmen, aber damit wäre niemand mit Kommandoerfahrung an Bord, sobald die Charaktere das Schiff verlassen.

Neverwinter. Wenn einer oder mehrere Charaktere Mitglieder im Rat der Grafen sind, können sie ein kurzes Treffen mit Fürst Dagult Neverember arrangieren, um zu versuchen, ihn als Sponsor für eine Reise nach Svardborg zu gewinnen. Neverember weiß, dass das Treibeismeer von weißen Drachen und Barbaren heimgesucht wird, weshalb einem Charakter ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 17 gelingen muss, um ihn von der Wichtigkeit ihrer Mission zu überzeugen. Wenn er sich entscheidet zu helfen, stellt Neverember den Charakteren eine Galeere namens *Seebrecher* zur Verfügung,

Der Kapitän der *Seebrecher* ist ein konservativer Albino-Magier namens Draevyn Dornbolzen (N, illuskanischer menschlicher **Magus**). Der dünne, ernst dreinblickende Mann kleidet sich tadellos und befehligt eine Mannschaft aus zwanzig ausgebildeten Matrosen (männliche und weibliche menschliche **Banditen** diverser Gesinnungen und Ethnien) und sechzig frischen Rekruten (**Gemeine**). Draevyns Erster Offizier ist ein umgänglicher Grobian namens Kodd (NG, halborkischer **Banditenhäuptling**). Kodds Hauptaufgaben bestehen darin, die Mannschaft anzuleiten und alle bei guter Laune zu halten.

Sobald Svardborg in Sicht kommt, geht die *Seebrecher* hinter einem kleineren Eisberg vor Anker. Kapitän Dornbolzen verspricht, bis zu 24 Stunden auf die Rückkehr der Abenteurer zu warten. Den Charakteren werden Ruderboote gegeben, mit denen sie Svardborg in 30 Minuten erreichen können.

Es gibt in Neverwinter keine anderen Mannschaften, die tapfer oder tollkühn genug sind, um sich ins Treibeismeer zu wagen, egal zu welchem Preis, und ebenso wenig gibt es Schiffe, die zu verkaufen wären.

Waterdeep. Falls einer oder mehrere Charaktere Mitglieder der Harfner sind, können sie ein Treffen mit der Offenen Fürstin von Waterdeep, Fürstin Laeral Silverhand, arrangieren. Im Zuge des Treffens erklärt Laeral, dass es in Waterdeep heutzutage nicht einfach ist, an Schiffe zu kommen; die Prachtvolle Stadt ist gerade dabei, eine neue Flotte aufzustellen, nachdem die letzte von Dagult Neverember versenkt wurde. Laeral kann den Charakteren einzig ein beschädigtes Langschiff anbieten, das kürzlich von Freibeutern gekapert wurde. Was die Abenteurer damit anstellen, bleibt ihnen überlassen. Das Schiff hat 150 Trefferpunkte und ist in seinem aktuellen Zustand 5.000 GM wert. (Siehe den Abschnitt „Ein Schiff besitzen“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für Regeln bezüglich Schiffsreparaturen.) Der Bug des Langschiffes ist so bemalt, dass er dem Kopf und Hals eines roten Drachen ähnelt. Die Kosten für eine Besatzung sind in Waterdeep dieselben wie in Luskan.

Sollte kein Treffen zwischen den Charakteren und Laeral Silverhand zustandekommen, können sie auf eine tethyrianische Kapitänin treffen, die für 5.000 GM bereit ist, sie nach Norden ins Treibeismeer zu bringen. Die Kapitänin, Lady Taska Sonadora (CG, tethyrianische menschliche **Adelige**), ist in jeder Hinsicht wahnsinnig. Sie gibt ihr gerbtes Vermögen gern für

kühne (manch einer würde sagen „törichte“) Unternehmungen aus und träumt davon, einen weißen Drachen zu töten und dessen Haut über den hölzernen Thron in ihrer geräumigen Kabine zu spannen. Falls die Charaktere ihre Hilfe beim Töten eines Drachen versprechen, dessen Haut sie als Trophäe behalten darf, kann sie auf 2.500 GM runtergehandelt werden.

Das Schiff von Kapitänin Sonadora segelt unter dem Namen *Schippernder Krug*, und sein Laderaum ist bis unter das Deck mit den erlesensten Speisen und Branntwein aus Waterdeep gefüllt. Ihre Mannschaft besteht aus zwanzig Matrosen (CG, männliche und weibliche tethyrianische menschliche **Banditen**) und ihrem Diener, dem überarbeiteten, unterbezahlten und niederträchtigen Finn (CN, leichtfuß-halblingischer **Gemeiner**).

Der *Schippernde Krug* verfügt über vier Ruderboote. Sonadora wird ihr Schiff zwar nicht für einen Angriff auf Svardborg aufs Spiel setzen, aber sie lässt sich schnell überreden, die Abenteurer bei ihrer Erforschung der Frostriesenfestung zu begleiten, wenn sie glaubt, dass sie so an einen weißen Drachen kommt. In diesem Fall befiehlt sie Finn und sechs bewaffneten Matrosen, sie zu begleiten. Zwei Ruderboote sind nötig, um Kapitänin Sonadora und ihren Landungstrupp zu transportieren, wodurch zwei Ruderboote für die Abenteurer übrigbleiben.

REISE NACH SVARDBORG

Svardborg liegt so abgeschieden, dass die Frostriesen sich nicht darum kümmern, Wachen aufzustellen. Aufgrund dieser Nachlässigkeit ist es einfach, den Eisberg ungesehen zu erreichen.

AUF DEM WASSER

Charaktere, die sich Svardborg auf dem Wasser nähern, können ihre Schiffe an den 3 m hohen hölzernen Anlegern südlich der Trockendock-Hütte (Bereich 3) festmachen. Sie können die Anleger auch vermeiden und eine von Svardborgs 15 m hohen Eisklippen erklimmen. Dafür könnten sie ihre Boote an einen in die Klippe gehämmerten Stift binden. Keine dieser beiden Methoden erregt Aufmerksamkeit.

Wenn die Charaktere das hohle Innere des Eisbergs betreten, riskieren sie, von den Kreaturen auf den Großschiffen (Bereiche 7 und 9) entdeckt zu werden. Die Absperrung ist geschlossen, aber die Charaktere könnten ihre Ruderboote durch die Lücken zwischen den dicken Ketten steuern.

DURCH DIE LUFT

Charaktere, die sich Svardborg auf fliegenden Reittieren nähern, können auf den äußeren Anlegern (in der Nähe von Bereich 3) landen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Zwar ist die zentrale Grotte des Eisbergs offen, sodass man mit Greifen auf den Decks der Großschiffe im Innern landen könnte, jedoch ist dies unmöglich zu bewerkstelligen, ohne von den Kreaturen auf den Großschiffen entdeckt zu werden.

Charaktere, die mit einem Luftschiff anreisen, können das Schiff im Wasser bei den Anlegern landen. Es gibt außerdem drei Landezonen auf dem Eisberg, die jeweils mit einem Stern auf der Karte vermerkt sind. Diese Bereiche sind zwei flache Eis- und Schneeflächen zwischen den Bereichen 1 und 2, sowie eine Eissäule westlich von Bereich 2, die über eine natürliche Eisbrücke mit dem Eisberg verbunden ist. Der Rest des Eisbergs eignet sich sehr schlecht zum Landen, da das Gelände abschüssig ist. Charaktere können ihr Schiff auch auf dem Wasser in der zentralen Grotte landen, allerdings werden sie dann automatisch von den Kreaturen auf den Großschiffen (Bereiche 7 und 9) entdeckt.

EINWOHNER

Wenn die Charaktere das erste Mal in Svardborg eintreffen, befinden sich die meisten Frostriesen auf Walfang an Bord von Storvalds Flaggschiff (siehe den Abschnitt „Die *Kriqvind*“ am Ende dieses Kapitels). Ein paar Riesen blieben zurück, um die

LISTE VON SVARDBORG

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
1A	8 Eis-Mephiten	Die Mephiten bleiben in diesem Bereich.
1E	Nilraun Dhaerlost	Nilraun zieht sich in Bereich 1G zurück.
1G	2 Frostriesen, 2 Winterwölfe	Diese Kreaturen kämpfen bis zum Tod, um die Dracheneier zu beschützen.
1H	1 Rieseneule	Solange sie nicht freigelassen wird, sitzt die Eule in ihrem Käfig. Wird sie freigelassen, fliegt sie los, um die <i>Krigvind</i> zu finden.
2A	3 Frostriesen	Ein Riese steigt die Treppen hinauf und versucht, das Alarmhorn zu blasen (Bereich 2C).
4D	2 Frostriesen	Die Riesen bewachen zu jeder Zeit den Drachen (Bereich 4E).
4E	Isendraug (ausgewachsene weiße Drachendame)	Der Drache lässt sich davon überzeugen, die Charaktere nicht anzugreifen, wenn diese ihm die unversehrte Rückgabe seiner Eier versprechen. Wenn die Charaktere die Eier zurückbringen, greift der Drache sie dennoch an.
5	8 Yetis	Die Yetis verfolgen Eindringlinge, bleiben aber ansonsten in diesem Bereich.
7	1 Frostriesen, 18 Stammeskrieger, 3 Yetis	Wenn das Horn in Bereich 2C ertönt, überqueren die Kreaturen mit den nahegelegenen Kähnen die Lagune. Der Riese und die Hälfte der Krieger gehen zur Jarlshütte (Bereich 1). Die anderen Kreaturen begeben sich zur Trockendock-Hütte (Bereich 3).
9	2 Frostriesen (einer pro Schiff)	Die Riesen begeben sich zum Bereich 2A, wenn das Alarmhorn in Bereich 2C ertönt.

Eier der weißen Drachen zu bewachen und ein Auge auf die Nordlandbarbaren und Yetis zu haben. Ebenfalls anwesend sind Isendraug, eine ausgewachsene weiße Drachendame, die verzweifelt ihre Eier zurückbekommen will, und Nilraun Dhaerlost, der böse Zhentarim-Magier, der gemeinsam mit Jarl Storvald plant, den *Ring des Winters* zu finden. Charaktere, die Nilraun befragen, können herausfinden, wo sich Storvald befindet und was die Pläne des Frostriesenjarls sind.

Im oberen Stockwerk der Hütte der Riesen befindet sich ein Alarmhorn (in Bereich 2C). Wenn es geblasen wird, alarmiert das Geräusch ganz Svardborg. Einige Riesen bleiben auf ihren Posten und können nicht überrascht werden. Andere rufen die Nordländer und Yetis zusammen und durchsuchen Svardborg nach Eindringlingen.

Die Liste von Svardborg zeigt, wo sich die Einwohner aufhalten und beschreibt, wie sich diese Kreaturen verhalten, sobald das Horn ertönt oder Eindringlinge entdeckt werden.

1. JARLSHÜTTE

Diese dreistöckige Hütte liegt teilweise unter Eis begraben, aber sie besitzt zahlreiche Eingänge. Ein paar Stufen führen zum Haupteingang (und zu Bereich 1A) und ein Tunnel im Eis führt zu einer Tür in der Nordseite der Hütte (und zu Bereich 1D). Fliegende oder kletternde Charaktere können einen Balkon im ersten Stock erreichen (welcher zu Bereich 1G führt), oder ein offenes Fenster im zweiten Stock (welches zu Bereich 1H führt).

1A. SPEISESAAL

Die Frostriesen haben mit ihren Stiefeln Schnee in diesen großen Saal getragen. Er wird von *Dauerhaften Flammen* erleuchtet, mit denen die an den Wänden und Holzsäulen angebrachten Fackeln verzaubert wurden. Dieses kalte Feuer taucht den Saal in ein bläuliches Licht.

Sechs enorme Holztische, von denen jeder 1,50 m hoch ist, stehen in dem Raum verteilt. Die Frostriesen lassen sich an ihnen zum Essen nieder. Hölzerne Krüge und gefrorene Fleischreste liegen verstreut auf und unter den Tischen. In der Mitte des Saals hängt der langsam tauende Kadaver eines Mammuts auf einem riesigen Holzspieß. Drei große, leere Bierfässer stehen ebenfalls im Raum verteilt.

Im gefrorenen Gebälk in 9 m Höhe hocken acht **Eis-Mephiten**. Sie beobachten Eindringlinge wachsam, aber sie greifen nicht an, solange keiner von ihnen verletzt wird.

1B. JAGDSTÄNDER

An der Westwand befindet sich allerlei Fischereigeräte in hölzernen Ständern und an Haken: Dutzende Harpunen,

Netze und Seilrollen. Vorhänge aus zusammengenähter Walrosshaut hängen über den Eingängen am Nord- und Südende der östlichen Wand.

1C. VORRATSKAMMERN

In diesen Räumen befinden sich Vorräte, welche die Frostriesen von Schiffen entlang der Schwertküste erbeutet haben, darunter Kisten voller Lebensmittel und Fässer mit Salz, Wein und Bier.

1D. RUDERLAGER

Riesige Ruder hängen in diesem Raum an den Wänden, und Schneespuren von Riesenfüßen bedecken den Boden. Hinter einer Tür im Norden liegt ein Tunnel, der durch das Eis führt, hin zu einem Sims, von dem aus man auf ein Großschiff blickt (Bereich 9). Im Westen führt eine Holzterasse nach oben. Die Stufen knarzen, wenn sie jemand betritt. Das alarmiert den Bösewicht in Bereich 1E.

1E. BÜRO DES VERWALTERS

In diesem Raum stehen ein Holztisch, zwei große, leere Fässer und eine Transportkiste voller Stroh. An der Nordwand steht ein Schrank ohne Türen, in dem drei Mäntel aus Walrosshaut hängen.

Außerdem befindet sich hier Nilraun Dhaerlost, ein in Felle gekleideter Magier der Zhentarim (NB, illuskanischer menschlicher **Magus** mit einem *Zauberstab der Feuerbälle*), der die Frostriesen für seine beste Option hält, um an den *Ring des Winters* zu gelangen. Er hält sich möglichst in Storvalds Nähe auf, aber der Frostriesenjarl erlaubt Nilraun nicht, ihn auf seinen Walfangausflügen zu begleiten. Nilraun nutzt diese Zeit, um darüber zu grübeln, wie er den Ring am besten stehlen und die Riesen gleichzeitig daran erinnern kann, dass die Zhentarim einen mächtigen Verbündeten darstellen. Nilraun kennt das Befehlswort, um Cryovain zu befreien („Uvenfetter“), und er tauscht diese Information gegen sein Leben, wenn er überwältigt oder in die Enge gedrängt wird. Weitere Informationen über den gefangenen weißen Drachen findest du unter „Die *Krigvind*“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Nilraun hat blonde Haare, stechende blaue Augen und einen ewig finsternen Gesichtsausdruck. Er geht im Raum auf und ab, um sich warm zu halten. Wenn er von unten Ärger hört, oder dass jemand die Treppen heraufkommt, zieht er sich in Storvalds Thronsaal (Bereich 1G) zurück. Zwei geschlossene Türen liegen zwischen ihm und dem Raum. Da er kein Riese ist, muss Nilraun für den Versuch, eine Tür zu öffnen, eine Aktion aufwenden. Schafft er es, die Türen zu öffnen, lässt er sie hinter sich offen.

Schätze. Nilraun trägt einen Wolfpelzmantel (Wert: 25 GM), führt einen *Zauberstab der Feuerbälle* und besitzt eine *Zauberschriftrolle der Verständigung* in einem hölzernen

SVARDBORG: ALLGEMEINE MERKMALE

Svardborg ist ein Eisberg, auf dem in einem Kreis mehrere Hütten in Riesengröße angeordnet sind. Drei dieser Hütten sind im Eis eingefroren, die restlichen ragen teilweise heraus. Sämtliche Hütten liegen unter einer dicken Eisschicht, die auf der Karte durch den hellblauen Kreis dargestellt wird. Eine überflutete Höhle, die unter freiem Himmel liegt, bildet den hohlen Kern von Svardborg und dient als Ankerplatz für die gewaltigen Schiffe der Frostriesen.

Beleuchtung. *Dauerhafte Flammen*, die auf Fackeln an den Wänden gezaubert wurden, erhellen mit ihrem bläulichen Licht manche Bereiche.

Decken. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind die Decken in den Hütten 12 m hoch, die Dachsparren beginnen in 9 m Höhe.

Kaltes Wetter. Die Temperaturen in Svardborg bewegen sich weit unter -15 Grad Celsius. Die Regeln für extreme Kälte und Eiswasser kommen zum Tragen (siehe den Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Klettern. Eine Kreatur kann Svardborgs Eisklippen und die vereisten Wände der Hütten mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 erklimmen. Die äußeren Klippen des Eisbergs sind 15 m hoch, außer am Anleger (in der Nähe von Bereich 3), wo sie nur 3 m hoch sind.

Schiffe. Die Frostriesen verwenden zwei Arten von Schiffen: Großschiffe und Kähne. Diese Gefährte bestehen aus vereistem Holz und Segeln aus Drachenflügeln. Wenn sie nicht verwendet werden, sind diese Schiffe mit eingeholten Segeln festgemacht.

- Großschiffe sind auf die Größe von Frostriesen angepasste Langschiffe. Ein typisches Großschiff misst vom Bug zum Heck 72 m und benötigt eine Mannschaft aus mindestens zehn Kreaturen, die mindestens groß sind. Ein Großschiff hat eine Bewegungsrate von 10 km/h, RK 15, eine Schadensschwelle von 20 und 3.000 TP. In ihm finden bis zu zwanzig Riesen und 200 Tonnen Fracht Platz.
- Kähne sind auf die Größe von Frostriesen angepasste Kieboote. Jeder besitzt in etwa die Größe eines Langschiffes für Menschen. Ein einzelner Riese kann einen Kahn steuern, und eine Besatzung aus acht kleinen oder mittelgroßen Humanoiden kann ein solches Gefährt ebenfalls bedienen. In einen Kahn passen typischerweise zwei Riesen und bis zu 10 Tonnen Fracht. Er hat eine Bewegungsrate von 3 km/h, RK 15, eine Schadensschwelle von 15 und 300 TP.

Treppen. Die Treppen in Svardborg sind an Frostriesen angepasst. Jede Stufe ist 1 m hoch und 1 m tief. Mittelgroße und kleinere Kreaturen behandeln die Treppen als schwieriges Gelände.

Türen. Svardborgs Türen sind 7,50 m hoch und bestehen aus dickem Holz. Die Klinke befinden sich 3 m über dem Boden. Eine riesige Kreatur kann sie ohne Probleme öffnen, aber kleine Kreaturen haben es schwerer. Eine solche Kreatur oder eine andere hilfreiche Kreatur muss zunächst die Türklinke erreichen und sie herunterdrücken. Sobald die Klinke heruntergedrückt ist, muss eine Kreatur eine Aktion aufwenden, um die schwere Tür zu ziehen oder zu drücken. Um sie zu öffnen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 erforderlich.

Übergroße Möbel und Objekte. Die meisten Möbelstücke und anderen Gegenstände in Svardborg sind auf die Größe von Frostriesen angepasst. Ausnahmen werden im Text erwähnt. Tische, Bänke und andere feste Einrichtungsgegenstände sind für gewöhnlich doppelt so hoch, lang und breit wie ihre Gegenstände für Menschen und wiegen in etwa das Achtfache. Kleine und mittelgroße Kreaturen können unter Riesenmöbeln hindurchkriechen und über sie klettern, wobei sie die Bereiche, die sie einnehmen, als schwieriges Gelände behandeln.

Schriftrollenbehälter an seinem Gürtel. Er trägt außerdem ein Zauberbuch mit sich, in dem sich die Zauber befinden, die er vorbereitet hat (siehe den **Magus** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

IF. WINTERWOLF-ZWINGER

Angenagte Mammutknochen liegen in diesem Raum auf dem Boden verstreut. In einem mit Raureif überzogenen Fass in der südwestlichen Ecke lagern tote Fische. Den Winterwölfen, die hier normalerweise schlafen, begegnen die Charaktere in Bereich 1G.

IG. THRONSAAL

Eiszapfen hängen vom Gebälk dieser vereisten, durch bläuliche *Dauerhafte Flamme*-Zauber erhellten Halle. Ein Trinkhorn aus Elfenbein ruht auf einem Tisch in der Mitte des Raums. Südlich des Tisches liegt vor einem Thron aus Eis das Fell eines weißen Säbelzahnigers. Auf der Sitzfläche des Throns liegt eine große Muschel (siehe „Schätze“). An den Wänden stehen drei Regale voller Felle, Weinflaschen, verschlossener Krüge und Metzfässer.

Der Wind trägt durch einen Säuleneingang Schnee über einen geländerlosen Balkon in den Raum.

Jarl Storvald zieht sich hierhin zurück, wenn er nicht gerade die nördlichen Gewässer befährt. Beim ersten Besuch der Charaktere in Svardborg ist er nicht anwesend. Dafür bewachen hier zwei **Frostriesen** und zwei **Winterwölfe** sieben mit Raureif bedeckte weiße Dracheneier in der nordöstlichen Ecke. Jedes Ei ist 1,20 m groß, wiegt 300 Pfund und ist von einem eisigen Schimmer bedeckt. Ein Ei hat RK 14 und 20 TP. Wenn ein Ei zerbricht, besteht eine 50-prozentige Chance, dass der **weiße Drachennestling** im Innern schlüpft und direkt angreifen kann; andernfalls ist er tot.

Eine Holzleiter führt 12 m hinauf zu Bereich 1H; die Sprossen der Leiter liegen 1,50 m auseinander.

Die Riesen und die Wölfe kämpfen bis zum Tod. Falls Nilraun hier ist, wirkt er solange Zauber von einem sicheren Ort direkt hinter dem Thron, bis er in Lebensgefahr gerät, dann flieht er (siehe „Entwicklung“).

Schätze. Storvalds *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B) liegt auf dem Eisthron. Das elfenbeinerne Trinkhorn auf dem Tisch besteht aus dem Stoßzahn eines Mammut; es ist 750 GM wert und wiegt 75 Pfund. In einer Kiste im Südosten liegen einhundert Elfenbeinschnitzereien (Wert je 10 GM) in Sägemehl verpackt.

Entwicklung. Nilraun hat sein Schicksal nicht komplett in die Hände der Frostriesen gelegt. Auf einem Eisberg in der Nähe verstecken sich zwei Zhentarim-**Kundschafterinnen** (NB, illuskanische Menschen) und drei **Mantikore**. Sobald Nilraun um sein Leben fürchtet, verwendet er seine *Zauberschriftrolle der Verständigung*, um die Kundschafterinnen zu kontaktieren und erwartet sie auf dem Balkon. Jede Kundschafterin reitet auf einem Mantikor und sorgt für Luftunterstützung, während Nilraun den dritten Mantikor besteigt, um auf ihm zu fliehen. Nilraun und seine Begleiterinnen kehren zum Festland zurück und berichten ihren Vorgesetzten, was sie gesehen haben.

Nichts an Nilrauns Äußerem deutet darauf hin, dass er ein Mitglied des Zhentarim ist. Sollte Nilraun erfahren, dass einer oder mehrere Charaktere für das Schwarze Netzwerk arbeiten, enthüllt er seine Zugehörigkeit zu der Fraktion. Gleichzeitig rät er den Charakteren, Svardborg zu verlassen, bevor die *Krigvind* zurückkehrt. Nilraun kümmert sich nur um seine eigenen Interessen; er will den *Ring des Winters* allein für sich und vertraut der Hilfe anderer Zhents nicht.

Falls du dich nicht anders entscheidest, kehrt die *Krigvind* zurück, nachdem die Charaktere die Muschel in ihren Besitz gebracht haben, aber bevor sie Zeit hatten, sich auf sie einzustimmen. Sobald sich die *Krigvind* nähert, kann man im Thronsaal deutlich das Gebrüll der Mannschaft vernehmen (siehe den Bereich „Die *Krigvind*“ am Ende dieses Kapitels).

Svardborg



KARTE 7.1: SVARDBORG

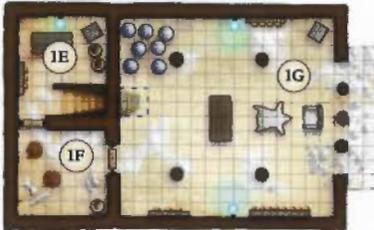
Die Hütten von Svardborg



2. Stockwerk



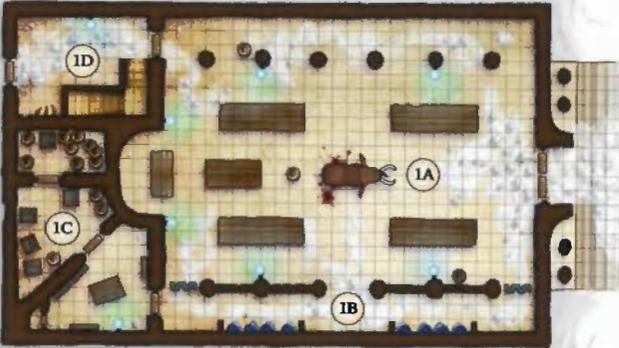
1. Stockwerk



Jarlshütte
(Bereich 1)



Erdgeschoss



Trockendock-Hütte
(Bereich 3)



Tempel des
Thrym
(Bereich 4)



1. Stockwerk



Riesen-
hütte
(Bereich 2)



Erdgeschoss



- | | | |
|------------------|------------|--------|
| Altar | Tür | Horn |
| Fass | Doppeltür | Säule |
| Bärenfellteppich | Felle | Statue |
| Käfig | Hängematte | Zelt |
| Vorhang | | |

1 Feld = 3 m

KARTE 7.2: DIE HÜTTEN VON SVARDBORG

1H. SCHATZKAMMER

Dieser Raum liegt direkt unter dem Satteldach der Hütte. Der Wind treibt Schnee durch eine breite, dreieckige Öffnung in der Südwand in den Raum. Neben dieser Öffnung hängt ein 6 m großer Holzkäfig mit einer **Rieseneule** an einer Kette vom Gebälk. Jarl Storvald übermittelt mit dieser Eule Nachrichten an seine Flotte. Ein hölzerner Riegel hält den Käfig verschlossen. Wenn die Eule freigelassen wird, fliegt sie fort, macht die *Krigvind* ausfindig und berichtet Storvald, was sie gesehen hat.

Schätze. Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden zahlreiche hölzerne Fässer, Kisten und Truhen. Die Kisten sind 3 m lang, die Fässer 2,50 m hoch und beide wiegen je 500 Pfund. Die Truhen sind 3 m lang, 1,80 m breit, 2 m hoch und haben zu gefrorene Deckel. Ein Deckel muss aufgetaut werden, bevor er geöffnet werden kann; ein Charakter kann aber auch einen gefrorenen Deckel öffnen, wenn ihm ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 gelingt. (Verwendet er ein Brecheisen oder ein ähnliches Werkzeug, ist er bei diesem Wurf im Vorteil.) Wird eine offene Flamme 1 Minute lang an den Deckel gehalten, taut diese das Eis auf. Folgende Behälter und Inhalte lassen sich hier finden:

- Ein Fass voller Pech und zwei Fässer voll Öl
- Eine Kiste mit sechzig Flaschen Alchemistenfeuer
- Eine Kiste mit einem auseinandergelassenen Uhrwerkmaultier, inklusive einer Schriftrolle mit einer Bauanleitung, die in der Zwergenschrift Dethek verfasst ist (siehe „Entwicklung“)
- Eine Kiste mit einer hölzernen, mit goldenen Einlegearbeiten verzierten Harfe (Wert: 250 GM, wiegt 100 Pfund), zwei Trommeln (Wert je 6 GM) und sechs Flöten (Wert je 2 GM)
- Eine Truhe mit vier 15 m langen Ketten
- Vier Truhen, in denen sich jeweils 3W6 × 100 KM, 3W6 × 100 SM und 3W6 × 100 GM befinden
- Eine Truhe, in der sich eine tote, gefrorene Schildzwergin befindet. Sie trägt eine *Adamant-Ritterrüstung*, einen Kriegshammer und 1W3 magische Gegenstände bei sich. Die Gegenstände werden jeweils durch einen Wurf auf die Tabelle für magische Gegenstände C in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* ermittelt.

Entwicklung. Charaktere, die den Zauber *Mit Toten sprechen* auf die gefrorene Schildzwergin wirken, können in Erfahrung bringen, dass ihr Name Mordana Ur'grau lautete, und dass sie sich auf einem Großschiff der Frostriesen in einer Truhe versteckt hatte. Leider fror der Deckel zu und sie bekam ihn nicht wieder auf.

Ein Charakter benötigt 8 Stunden, um das Uhrwerkmaultier zusammenzusetzen. Nach dieser Zeit kann der Charakter einen Wurf auf Intelligenz gegen SG 20 ablegen. Er ist bei diesem Wurf im Vorteil, wenn er die Anleitung benutzt hat und Dethek lesen kann (oder ihm jemand diese Schrift übersetzen kann). War der Wurf erfolgreich, wurde das Uhrwerkmaultier korrekt zusammengebaut. Bei einem Misserfolg bleiben ein oder mehrere Teile übrig, die das Maultier benötigt, um zu funktionieren; der Charakter muss weitere 1W4 Stunden an dem Maultier arbeiten und kann dann einen erneuten Intelligenzwurf ablegen, um es in Betrieb zu nehmen.

Das Uhrwerkmaultier verwendet die Werte eines **Maultiers**, aber mit folgenden Änderungen.

- Es ist ein Konstrukt. Es folgt den Anweisungen desjenigen, der es zusammengebaut hat.
- Es ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden; die Zustände bezaubert, gelähmt, verängstigt, vergiftet und versteinert; sowie Erschöpfung.
- Es dauert 1 Stunde, 1 TP vom Schaden des Uhrwerkmaultiers zu reparieren. Außerdem sind Ersatzteile nötig, die in einer großen Stadt für 20 GM gekauft werden können. Wenn das Maultier auf 0 TP fällt, ist es irreparabel zerstört.

2. RIESENHÜTTE

Diese zweistöckige Hütte liegt teilweise unter Eis begraben. Sie verfügt über drei mögliche Eingänge: den Haupteingang im Erdgeschoss (der in den Bereich 2A führt), ein Eistunnel, der zu einer Tür auf der Rückseite der Hütte führt, und ein großes Fenster im ersten Stock, aus dem ein großes Horn ragt (Bereich 2C).

2A. VERSAMMLUNGSHALLE

Drei **Frostriesen** (ein männlicher, zwei weibliche) halten in diesem Bereich gerade ein Wetttrinken ab und sind so betrunken, dass sie als vergiftet gelten (siehe Anhang A des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Trotz ihres gegenwärtigen Zustandes sind sie wild auf einen Kampf und heben ihre Zweihandäxte, sobald Eindringlinge auftauchen. Nach der ersten Kampfunde fällt einer der Riesinnen ein, dass sie vielleicht besser das Alarmhorn blasen sollte. Sie wankt die Holzterrasse hinauf, um genau das zu tun (in Bereich 2C), während die anderen Riesen weitermachen. Wenn die Charaktere schnell genug reagieren, können sie die Riesin daran hindern, das Horn zu erreichen. Wenn sie dies schaffen, werden die anderen Einwohner Svardsborgs nicht alarmiert.

Die Frostriesen haben viel Schnee durch den Haupteingang in die Hütte getragen. Fackeln, die in Haltern an Holzsäulen hängen, wurden mit *Dauerhafte Flamme*-Zaubern versehen und geben ein kühles, blaues Licht ab. An den Wänden der Hütte hängen die abgetrennten Köpfe von Eisbären, Riesenwalrössern, jungen weißen Drachen und Remorhazen. Ein langer Holztisch und vier kleinere runde Tische nehmen viel Platz ein. Alle sind mit Holzkrügen und Essensresten übersät. An einer Seite des Raumes stehen ein paar leere Fässer und Kisten.

Schätze. Jeder Frostriese trägt einen Sack aus Seehundhaut, in dem sich 3W6 × 100 KM plus 1W6 gewöhnliche Gegenstände befinden, die du durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmst. Ein sorgfältiges Durchsuchen des Raumes, unterstützt von einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 enthüllt einen kleinen Beutel, der von einem Zahn eines weißen Drachenkopfes an der Wand über den leeren Kisten baumelt. Der Beutel enthält sechs Edelsteine im Wert von 100 GM.

2B. SCHLAFPLÄTZE

Jeder dieser beiden Räume wird von einem *Dauerhafte Flamme*-Zauber erleuchtet, der auf eine Fackel in einer Wandhalterung gewirkt wurde, und enthält vier Hängematten. Die Hängematten sind jeweils mit einem Haken an einer zentralen Säule und einem weiteren Haken an den umliegenden Wänden befestigt.

2C. ALARMHORN

Eine breite Balustrade ohne Geländer liegt über der Versammlungshalle (Bereich 2A) 12 m weiter unten. Ein paar leere Kisten und Fässer stehen in den Ecken.

Ein Alkoven mit einem Fenster in Richtung Südosten enthält ein hölzernes Gestell, welches das Horn eines uralten roten Drachen trägt. Die Frostriesen haben Runen in das Horn geritzt und es in ein Musikinstrument verwandelt. Das Horn wiegt 450 Pfund. Nur ein Frostriese oder eine Kreatur von ähnlicher Größe kann mit seinen Lippen das schmale Ende des Horns umschließen und verfügt über das Lungenvolumen, um einen Ton zu erzeugen. Das Horn zu betätigen erfordert eine Aktion.

Entwicklung. Wenn das Horn ertönt, verhalten sich die Kreaturen in den Bereichen 7 und 9 wie in der Liste von Svardsborg beschrieben.

2D. SPEISEZIMMER DES JARLS

In diesem Raum befindet sich ein 3 m hoher Tisch. Darauf liegen eine fast 2,50 m durchmessende goldene Servierplatte, eine hölzerne Gabel von der Größe einer Mistforke und ein Bronzekrug, der es mit einem Fass aufnehmen kann. Die Servierplatte ist 750 GM wert und wiegt 75 Pfund. Der Krug, dessen Griff wie Drachenfügel gestaltet ist, ist 250 GM wert und wiegt 50 Pfund.

2E. WAFFENKAMMER

In diesem Raum herrscht ein heilloses Durcheinander. Mehrere Waffenständer liegen zerbrochen auf dem Boden, während andere noch alte Speere und Wurfspeere enthalten und schräg an den Wänden lehnen. Die Riesen von Ostoria haben einst diese Waffen geschaffen. Sie fallen bei Berührung auseinander.

3. TROCKENDOCK-HÜTTE

Diese Hütte ist beim ersten Besuch der Charaktere leer, aber jeder, der eintritt, kann sowohl die Nordlandbarbaren hören, die in Bereich 7 Eis hacken, als auch das Geplänkel der Frostriesenbrüder in Bereich 9. Die beiden kurzen Seiten der Hütte sind offen und das Dach ist trotz des Eises darauf intakt. Das Innere der Hütte ist ein großer, offener Raum mit einer 24 m hohen Decke und einem 12 m hohen Balkon ohne Geländer, der innen um den Raum herumläuft. Eine baufällig aussehende Holzleiter, deren Sprossen 1,50 m auseinanderliegen, ist der einzige Zugang zum Balkon, aber die Leiter zerbricht unter einem Gewicht von mehr als 500 Pfund.

In den Ecken des Erdgeschosses nahe der Grotte stehen dutzende Bierfässer, welche die Frostriesen von Handelsschiffen erbeutet haben.

3A. ALTES SCHIFF IM BAU

Der Rumpf eines Großschiffes nimmt den Hauptteil des Innenraums ein. Riesige Holzgerüste halten das Schiff an Ort und Stelle. Die Riesen von Ostoria haben dieses nicht seetüchtige Schiff gebaut. Jeder Charakter, der das Schiff untersucht und dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 13 gelingt, erkennt, dass das Holz zu brüchig ist, um es mit der rauen See oder Zusammenstößen aufzunehmen.

3B. ZELTE DER BARBAREN

Drei Lager wurden in der Hütte aufgeschlagen. Jedes besteht aus drei Seehundfell-Zelten, die um ein glimmendes Lagerfeuer gruppiert sind. In jedem Zelt liegen zwei einfache Schlafsäcke und ein paar verstreute Gräten. Die Nordlandbarbaren schlafen hier, wenn sie nicht in Bereich 7 arbeiten. Die Lager sind beim ersten Eintreffen der Charaktere unbewohnt.

3C. FASSRINNE

Die Fassrinne besteht aus Walrosshaut, die auf einen Holzrahmen gespannt wurde, und ist so angelegt, dass über sie Fässer in die eisige Lagune gerollt werden können. Die Fässer werden dann je nach Notwendigkeit über die Lagune an andere Orte getrieben. Ein hölzerner Anleger mit auf menschliche Größe angepassten Treppen führt zum Wasser.

3D. KRAN

Ein riesiger Holzkran steht auf dem Balkon. Er wurde einst von den antiken Riesen verwendet, um schwere Baumstämme zu bewegen. Seine hölzerne Winde, der Schwingarm und der Flaschenzug funktionieren noch, allerdings sind die Seile verrottet und können nicht mehr als 500 Pfund tragen.

4. TEMPEL DES THRYM

Von all den Hütten der Nordseite ist dies die einzige, die mehr oder weniger intakt geblieben ist. Einst handelte es sich

hierbei um einen Tempel, der Thrym, dem Gott der Frostriesen, geweiht war, aber kürzlich wurde er von einem weißen Drachenspärchen in Beschlag genommen und als Kinderstube verwendet. Nun haben die Frostriesen diesen Ort zurückerobert und einen der Drachen darin eingesperrt.

4A. STATUE DES THRYM

Der Wind hat sehr viel Schnee in diesen offenen Raum getragen. Gegenüber dem Eingang steht in einem Alkoven eine 7,50 m große Statue des Thrym aus Gletschereis. Er wird als kräftig gebauter Frostriesen mit geballten Fäusten dargestellt. Kaputte Dachbalken und zerschmetterte Türen liegen als große Holzstücke davor auf dem Boden verteilt.

Die Eisstatue ist harmlos. Dennoch wird jeder, der die Statue beschädigt, verflucht. Bis der Fluch mithilfe des Zaubers *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie gebannt wird, besitzt die betroffene Kreatur eine Anfälligkeit gegenüber Kälteschaden. Dieser Fluch negiert sämtliche Resistenzen oder Immunitäten gegenüber Kälteschaden, falls die Kreatur solche besitzt.

4B. HALLE DER JARLS

Eis ist durch die Wände und Decke dieser Halle eingebrochen und ein 3,60 m breiter und 4,50 m hoher Riss führt durch die äußere Wand hinaus. In den Alkoven entlang dieses Korridors befinden sich vier Steinstatuen, die einst Frostriesenjarls darstellten – Storvalds Vorfahren. Als die weißen Drachen den Tempel übernahmen, brachen sie den Statuen die Köpfe ab und warfen sie ins Meer. Glatteis (siehe den Bereich „Gefahren in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) hat sich vor zwei der Statuen gebildet.

4C. HALLE DER HELDEN

Die Drachen haben diesen Bereich zwar untersucht, aber ansonsten unberührt gelassen. Die Tür wurde aus ihren Angeln gerissen und ist nicht aufzufinden, aber verbogene Eisenscharniere zeugen davon, dass sie nicht ohne einen Kampf aufgab.

In Alkoven in der Außenwand stehen sieben Granittafeln. Jede ist 4,80 m hoch, 3 m breit, 0,60 m tief und trägt (in der Zwergenschrift Dethek) den Namen eines Frostriesenjarls inklusive einer blumigen Zusammenfassung der legendären Taten dieses Häuptlings. Storvald befindet sich nicht unter den hier geehrten Riesen.

4D. VORHALLE

Das Dach dieser Halle weist mehrere Löcher auf, durch die das Eis sichtbar ist. Gegen die äußere doppelflügelige Tür drücken Tonnen von Eis, weshalb sie nicht geöffnet werden kann.

Zwei **Frostriesinnen** bewachen hier den Drachen in Bereich 4E. Sie warten nur auf ein Blutvergießen und greifen Eindringlinge sofort an. Ihnen wurde befohlen, dem Drachen nicht zu schaden, solange er ihnen nicht zuerst Schaden zufügt.

Schätze. Jede Frostriesin trägt einen Sack aus Seehundhaut, in dem sich 3W6 × 100 SM, 1W6 × 100 GM und 1W3 gewöhnliche Gegenstände befinden, die durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt werden.

4E. GLOCKENTURM

Hölzerne Säulen reichen bis zum Gebälk in 9 m Höhe hinauf. Aus dem Satteldach erhebt sich von dort aus ein 24 m hoher Glockenturm mit eigenem Gebälk. Von diesem hängt eine gewaltige Glocke herab, die 50 Tonnen wiegt und deren Durchmesser am Rand 6 m beträgt. Dieser Glocke fehlen ein Klöppel und das dazugehörige Seil; sie kann auf keine offensichtliche Weise geläutet werden.

In der Glocke hat sich Isendraug zusammengerollt, ein weiblicher **ausgewachsener weißer Drache**. Der Diebstahl ihrer Eier (welche die Riesen in Bereich 1G deponiert haben) quält sie, und sie zermartert sich ihr Hirn, wie sie die Eier zurückbekommen und die Riesen dafür bezahlen lassen kann. Wenn sie irgendein Gruppenmitglied entdeckt, kriecht sie aus dem kalten Inneren der Glocke hervor und jagt auf die Charaktere zu, um sie zu vernichten, da sie glaubt, sie würden ihren Hort (Bereich 4H) plündern wollen. Sie zieht es vor, im Gebälk außerhalb der Nahkampfreichweite zu lauern und mit ihrer Atemwaffe anzugreifen oder dort darauf zu warten, bis diese sich wieder auflädt. Dennoch zögert sie nicht, sich auf Angreifer mit Fernkampfwaffen hinabzustürzen. Wenn die Charaktere versuchen, mit dem Drachenweibchen zu verhandeln, stimmt es ein, sie im Tausch gegen seine Eier am Leben zu lassen.

Isendraug verfügt über keine Hortaktionen und kann keine regionalen Effekte in der Umgebung ihrer Behausung verursachen.

Entwicklung. Isendraug will ihren Partner Cryovain und ihre sieben Eier zurückbekommen. Sie lässt sich auf nicht weniger ein. Sie weiß nicht, wo die Frostriesen ihre Eier lagern, aber sie weiß, dass sie Cryovain auf ihrem größten Schiff festgekettet haben (sie kennt allerdings weder dessen Namen noch den Aufenthaltsort). Wie den meisten weißen Drachen kann man auch Isendraug nicht trauen. Sie denkt nicht daran, die Charaktere am Leben zu lassen, sobald sie getan haben, worum sie bat. Gewitzte Charaktere können sie in Schach halten, indem sie ein oder mehrere Eier (oder Nestlinge) bedrohen. Isendraug verfällt in einen Bluttausch, wenn in ihrer Gegenwart eines ihrer Eier oder ein Nestling zu Schaden kommt.

Wenn Isendraugs TP unter die Hälfte sinken, versucht sie durch den überfluteten Durchgang (Bereich 4G) zu entkommen, wobei sie durch die dünne Eisschicht bricht, die diesen bedeckt. Sobald sie die Wasseroberfläche der Lagune erreicht, erhebt sie sich in die Luft und sucht nach einem Nistplatz, zum Beispiel einem Großschiff oder der Spitze eines Eisbergs. Selbst wenn ihre Eier zerstört sind, verlässt sie Svardsborg nicht, bevor ihr Partner befreit wurde (siehe den Abschnitt „Die Krigvind“ am Ende dieses Kapitels).

4F. ALTAR

In diesem 2,70 m hohen Eisblock sind Zwergenschädel und -knochen eingeschlossen, und seine Oberfläche ist mit gefrorenem Blut bedeckt.

Ein Charakter, der den Altar untersucht, und dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 13 gelingt, kann die Bedeutung der Knochen und des Blutes nachvollziehen. Vor einer gefährlichen Jagd oder Reise kommen Frostriesen hierher und verschütten ihr Blut auf dem Altar, um Thryms Gunst zu erlangen. Die Knochen sollen den nicht-magischen Altar weihen.

4G. ÜBERFLUTETER DURCHGANG

Die Drachen haben sich durch den Boden der Hütte gegraben, um zum Eis darunter zu gelangen, und schufen so einen 15 m durchmessenden Tunnel. Eine dünne Eisschicht bedeckt das Loch. Für weitere Informationen über dünnes Eis und das Schwimmen in Eiswasser siehe den Abschnitt „Gefahren in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*).

Der Tunnel führt in Richtung Südwesten unter das Wasser und öffnet sich schließlich nach 90 Metern auf dem Grund der Lagune, 24 m unter der Wasseroberfläche.

4H. GEFRORENER HORT

Ein großer Hügel aus Eis bedeckt den Hort von Cryovain und Isendraug. Das Eis ist durchsichtig genug, um zu erkennen,

dass der Hort hauptsächlich aus Kupfer- und Silbermünzen und den gelegentlichen Goldmünzen besteht. Zwischen den Münzen liegt eine geschlossene Holztruhe unter 1 m Eis begraben. Ein Charakter, der eine Spitzhacke oder etwas ähnliches verwendet, kann die Truhe in 1 Stunde ausgraben. Jede Stunde, die ein Charakter damit verbringt, nach Münzen zu graben, fördert 100 Münzen jeder Art (Kupfer, Silber und Gold) zutage. Man benötigt 60 Stunden, um sämtliche Goldmünzen auf diese Weise zu bergen.

Schätze. Der Drachenhort besteht aus 90.000 KM, 41.000 SM, 6.000 GM und der bereits erwähnten Truhe, die nicht verschlossen ist. In ihr befinden sich fünfhundert Holz-münzen (wertlos), dreißig Kostüm-Schmuckstücke (jeweils 5 GM), ein Beutel mit zwanzig versilberten Schleudersteinen, eine silberne Zunderbüchse (25 GM) und ein hölzerner Schriftrollenbehälter mit einer einfachen Schatzkarte auf einem Stück Walrosshaut (siehe „Entwicklung“). Auf diesen Gegenständen liegt eine hölzerne Pfeife, in die ein Pergamentstreifen gestopft wurde, auf dem (in der Gemeinsprache) steht: „Hier ruht der Schatz von Kapitän Silbarr Einserpasch, legendärer Pirat der Schwertküste. Verflucht sei jeder, der diesen Fund plündert.“ Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 gelingt, erinnert sich vage an einen wenig angesehenen Halblingpiraten dieses Namens.

Entwicklung. Ein Charakter, der die Schatzkarte untersucht und dem ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 10 gelingt, erkennt, dass sie einen Streifen der Schwertküste mit den Rotfelsen-Inseln abbildet, genau in der Mitte zwischen Leilon und Waterdeep. Ein „X“ markiert eine Bucht auf einer Insel, und ein Rätsel in der Gemeinsprache, das auf die Rückseite der Karte gekritzelt wurde, lautet:

*Die Flut verbirgt es,
Der Mond erhebt es;
Der Mast zeigt auf die Beute,
Bewacht von Feder-Bräuten.*

Wenn die Charaktere bei Ebbe an dem auf der Karte markierten Punkt eintreffen, sehen sie den mit Seepocken überwucherten, abgebrochenen Mast eines Schiffswracks aus dem Wasser ragen, der auf eine der zahlreichen Höhlen in den Klippen zeigt. (Der Mast liegt bei Flut unter Wasser.) Die Höhle ist knapp 9 m breit und 6 m hoch. In ihr liegt das Wrack eines Ruderbootes, aus dem zwei **Harpyien** ein Nest gebaut haben. Das Nest ist voller humanoider Knochen, beinhaltet aber auch eine verrottete Holztruhe mit einer schwarzen eingebrannten Schlange in Form eines „S“ auf dem Deckel. In ihr befinden sich 1W4 magische Gegenstände. Bestimme sie mithilfe der Tabelle für magische Gegenstände G in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) für den ersten Gegenstand und Tabelle C für alle weiteren Gegenstände.

5. YETI-HÖHLE

Diese Höhle wurde aus dem Eis geschlagen, das über der Ruine einer alten Frostrieseenhütte liegt. Aus den Wänden und dem Boden ragen daher gefrorene Holzsplitter. Acht **Yetis** warten im hinteren Bereich der Höhle auf Eindringlinge, die sie sofort angreifen und später auffressen.

6. LATRINE

Ein leeres Hützelgebäude mit einem offenen Eingang liegt halb unter dem Eis. Ein 1,50 m breites Loch in der Mitte des hölzernen Fußbodens führt in eine 12 m tiefe und 9 m durchmessende Zisterne aus Eis, deren Boden mit gefrorenem Unrat bedeckt ist.

7. BEGRABENES GROSSSCHIFF

Zwei Kähne liegen neben einem mit Raureif bedeckten Großschiff vor Anker. Das Großschiff hat Schlagseite und ist halb in einer Eiswand gefangen.

In einem der Kähne ruht ein fauler **Frostriese**, der achtzehn Nordlandbarbaren (CB, männliche und weibliche illuskanische menschliche **Stammeskrieger**) Befehle zubrüllt. Die Barbaren sind mit Seilen und Eisennägeln mit der Eiswand verbunden und hacken das Eis um das Großschiff herum mit ihren Speeren fort. Gleichzeitig klettern drei **Yetis** über das Deck und kratzen mit ihren Klauen am Eis. Die Barbaren werden ihre Speere nicht wegwerfen, weshalb nur der Riese über einen Fernkampfgriff verfügt. In den beiden Kähnen liegen Eisbrocken, die der Riese auf Feinde schleudern kann.

Auf dem Schiff zu kämpfen ist schwierig. Das zur Seite geneigte, gefrorene Deck ist schwieriges Gelände, und eine Kreatur, die nicht mit einem Seil gesichert ist oder sich anderweitig abstützen kann, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, wenn sie sich in ihrem Zug bewegen will oder Schaden erleidet. Misslingt der Wurf, stürzt die Kreatur in das Eiswasser neben dem Schiff. Eine Kreatur kann aus dem Wasser auf ein Schiff in der Nähe klettern, wenn ihr ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 gelingt.

SCHÄTZE

Der Frostriese trägt einen Seehundfell-Sack bei sich, in dem sich 3W6 × 100 SM, 1W6 × 100 GM und 1W3 gewöhnliche Gegenstände befinden, die durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt werden.

8. ÜBERFLUTETER DURCHGANG

24 m unter der Wasseroberfläche liegt ein Tunnel, der durch den Eisberg zum Bereich 4G führt. Die weißen Drachen verwenden diesen Tunnel, um zu ihrer Behausung zu gelangen. Jeder, dessen passive Wahrnehmung 14 oder mehr beträgt, entdeckt den Unterwasser-Tunnel, wenn er oder sie die Lagune überquert. Von oben erkennt man dort eine Öffnung, wo die Seite des Eisbergs auf den Boden der Lagune trifft.

9. GROSSSCHIFFE

Zwei seetüchtige Großschiffe (siehe den Kasten mit den allgemeinen Merkmalen von Svardborg) liegen in der Lagune. Jedes ist mit einem massiven Eisennagel vertäut, der ins Eis geschlagen wurde. Ein 4,50 m breiter Steg lässt Kreaturen das Schiff sicher betreten und verlassen.

Ein **Frostriese** bewacht jedes Schiff. Wenn das Horn noch nicht geblasen wurde, bewerfen sich die beiden Brüder gegenseitig mit Eis (das Frostriesen-Äquivalent zum Schneeballwerfen), wenn die Charaktere eintreffen. Sobald sie irgendwelche Eindringlinge entdecken, bewerfen sie diese stattdessen mit Eisbrocken.

SCHÄTZE

In jedem Großschiff stapeln sich Schätze unter einem Netz, die darauf warten, sortiert und verteilt zu werden.

Unter dem Netz im östlichen Schiff befinden sich eine Kiste voller Seife (Wert: 1 GM), ein Fass mit gesalzenem Fisch (Wert: 10 GM), eine mit Perlmutter verkleidete Holzschatulle (Wert: 25 GM), in der sich 20 Armbrustbolzen befinden, ein Ledersäckchen mit alchemistischen Zutaten (Wert: 50 GM), eine Kiste mit zehn feinen Kleidern (Wert je 25 GM) und eine mit Samt verkleidete Holzschatulle, in der sich ein Fernglas befindet (Wert: 1.000 GM).

In dem Schiff im Süden lagern fünf Fässer voll Wein (Wert jeweils 1 GM), eine Ankleidepuppe aus Holz, die einen breiten

Fellschal trägt (Wert: 10 GM), ein Dudelsack (Wert: 30 GM), eine mit Wachs verschlossene Holzröhre, in der sich fünf Seekarten befinden (Wert je 25 GM) und ein durchnässtes Zauberbuch mit 1W4 + 6 Zaubersprüchen (deiner Wahl) des 6. Grades oder niedriger.

DIE KRIGVIND

Die *Krigvind* kehrt zurück, nachdem die Charaktere die *Muschel der Teleportation* in Storvalds Thronsaal (Bereich 1G) an sich genommen haben, aber bevor ein Charakter Zeit hatte, sich auf sie einzustimmen, oder zu einem anderen Zeitpunkt deiner Wahl. Das Schiff ist zu groß für Svardborgs Lagune und legt neben dem Eisberg südlich der Jarlshütte (Bereich 1) und in Sichtweite der Anleger südlich der Trockendock-Hütte (Bereich 3) an.

Die *Krigvind* benötigt eine Besatzung von mindestens zwanzig Riesen. Sie kann bis zu vierzig Riesen tragen, zusätzlich zu 1000 Tonnen Fracht. Auf der *Krigvind* befinden sich Jarl Storvald und eine Besatzung aus zwanzig **Frostriesen** (acht männliche und zwölf weibliche). Vier bedienen die Ballisten, einer setzt und refft die Segel, einer bedient das Steueruder und vierzehn sitzen an den Riemen. Cryovain, ein **ausgewachsener weißer Drache**, liegt angekettet auf dem Deck. Hinter dem Drachen liegen zwei leere Laderäume, in denen Gefangene, getötete Wale und gestohlene Waren gelagert werden.

Storvald kehrt wütend zurück, da er nicht einen einzigen Wal gefangen hat, und diese Wut verstärkt sich, wenn er realisiert, dass jemand in Svardborg eingedrungen ist. Wenn die Rieseneule in Bereich 1H fliehen konnte, hat sie Storvald vor Eindringlingen in Svardborg gewarnt und begleitet den Jarl nun. Ansonsten werden sich der Jarl und seine Mannschaft Eindringlingen erst bewusst, nachdem sie entsprechende Hinweise gefunden haben oder das Horn in Bereich 2C hören. Wenn sie offensichtliche Ziele ausmachen können, zum Beispiel ein Luftschiff, das auf dem Eisberg gelandet ist, oder Charaktere, die im Freien herumstehen, greifen die Frostriesen diese mit den Ballisten des Schiffes an (siehe den Abschnitt „Merkmale der *Krigvind*“).

Unabhängig davon, ob die Frostriesen Eindringlinge bemerken oder nicht, teilen sie sich wie folgt auf:

- Fünf Frostriesen begleiten Storvald auf seinem Weg zur Jarlshütte (Bereich 1). Storvald begibt sich direkt zum Thronsaal, während der Rest im Speisesaal wartet.
- Fünf Frostriesen begeben sich zur Riesenhütte (Bereich 2).
- Fünf Frostriesen umrunden den Eisberg, um nach Cryovains Partnerin im Tempel des Thrym (Bereich 4) zu sehen.
- Fünf Frostriesen bleiben an Bord der *Krigvind* – vier, um die Ballisten zu bemannen und einer, um Cryovain zu bewachen (siehe den Abschnitt „Ein Drache in Ketten“).

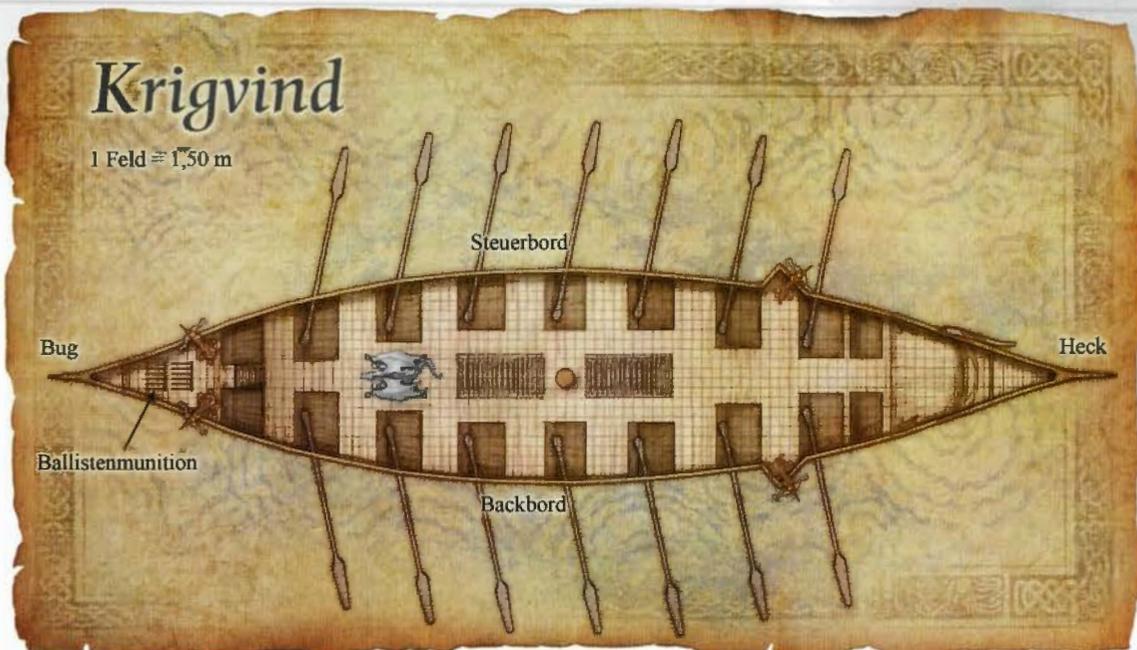
DER FROSTRIESENJARL

Jarl Storvald ist ein **Frostriese** mit den folgenden Änderungen:

- Er verfügt über 189 TP.
- Er besitzt einen *Blod-Stein* (siehe Anhang B), der an einer 50 Pfunde schweren Eisenkette um seinen Hals hängt.
- Er spricht die Gemeinsprache, Riesisch und die Sprache der Rieseneulen.
- Sein Weisheits- und sein Charismawert betragen beide 16 (+3) und er verfügt über das unten beschriebene Merkmal Zauberwirken.

Zauberwirken. Storvald ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit. Er kennt die folgenden Waldläuferzauber:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Springen, Zeichen des Jägers*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gegenstand aufspüren, Tier oder Pflanze aufspüren*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Auf Wasser gehen, Wasser atmen*



KARTE 7.3: DIE KRIGVIND

SCHÄTZE

Storvald trägt den Helm von Svardborg, ein Kupferhelm, der mit Hörnern von roten Drachen geschmückt ist. Der Helm wiegt 250 Pfund, verfügt über keinerlei magische Eigenschaften und hat als Kunstgegenstand einen Wert von 2.500 GM.

Ein Drache in Ketten

Solange Cryovain auf dem Deck festgekettet ist, ist er festgesetzt. Zwei Ketten sind mit einem Eisenhalsband verbunden, zwei weitere Ringe und Ketten sichern seine Hinterbeine. Eine Kreatur kann eine Bonusaktion aufwenden, um die vier Ketten magisch zu lösen, indem sie innerhalb von 18 m um den Drachen ein Befehlswort („Uvenfetter“) spricht. Nur Storvald und Nilraun kennen das Befehlswort. Der Zauber *Klopfen* oder ein ähnlicher Effekt kann einen einzelnen Ring öffnen, und eine Kreatur kann eine Kette zertrennen, wenn sie eine Aktion dafür verwendet und ihr ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 27 gelingt, oder wenn sie die TP der Kette auf 0 reduziert. Jede Kette hat RK 20, 20 TP, eine Schadensschwelle von 20 und Immunität gegenüber Feuer-, Gift-, Kälte-, psychischem und Schallschaden.

Storvald lässt den Drachen frei, wenn die *Krigvind* geentert oder aus der Luft angegriffen wird. Der Jarl befiehlt dem Drachen, für ihn zu kämpfen. Solange Storvald die Partnerin des Drachen und die Eier gefangen hält, gehorcht Cryovain dem Jarl. Wenn Cryovains Partnerin und die Jungtiere befreit wurden, stürzt sich der Drache auf Storvald und seine Riesen.

Cryovain ist ein gehässiges Wesen, das sich nicht auf Abmachungen mit niederen Menschen einlässt oder Kreaturen gegenüber Gnade walten lässt, die ihm gegenüber freundlich gesonnen sind (inklusive jenen, die ihn zu befreien versuchen). Sobald er frei ist, sucht er seine Partnerin auf, und gemeinsam versuchen die beiden, Svardborg zurückzuerobern und einmal mehr zu ihrer Behausung zu machen.

Cryovain erhält keine Hortaktionen und kann keine regionalen Effekte in der Umgebung seiner Behausung verursachen.

Merkmale der Krigvind

Die *Krigvind* ist über 150 m lang und besitzt einen 60 m hohen Mast. Sie verfügt über die Standhaftigkeit einer schwimmenden Festung und ignoriert sämtlichen Schaden, außer jenen der stärksten Belagerungswaffen. Es folgen ein paar weitere erwähnenswerte Aspekte.

Riesenballisten

Nur Kreaturen von der Größe von Riesen können die Ballisten der *Krigvind* bedienen. Diese Waffen sind auf drehbaren Plattformen montiert und können in jede Richtung feuern. Sie folgen den Regeln für Ballisten (siehe den Abschnitt „Belagerungsausrüstung“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*)) mit dem Unterschied, dass sie bei einem Treffer 44 (8W10) Stichschaden verursachen.

Frachträume

Vor und hinter dem Mast des Schiffes liegen zwei leere Frachträume mit Klapptüren aus zusammengebundenen Baumstämmen. Diese Türen haben keine Schlösser, da es allein ihr Gewicht fast unmöglich macht, sie zu öffnen. Nur die stärksten Kreaturen, wie zwei Frostriesen oder Kreaturen von ähnlicher Stärke und Größe, sind in der Lage, sie anzuheben. Eine kleine Kreatur könnte sich jedoch durch die schmalen Spalte zwischen den Stämmen hindurchzwängen.

Die Böden der Frachträume liegen 3,60 m unter dem Deck. Die dicken Holzwände sind mit Pech versiegelt und kleine Löcher auf Höhe des Fußbodens verhindern ein Überfluten der Frachträume.

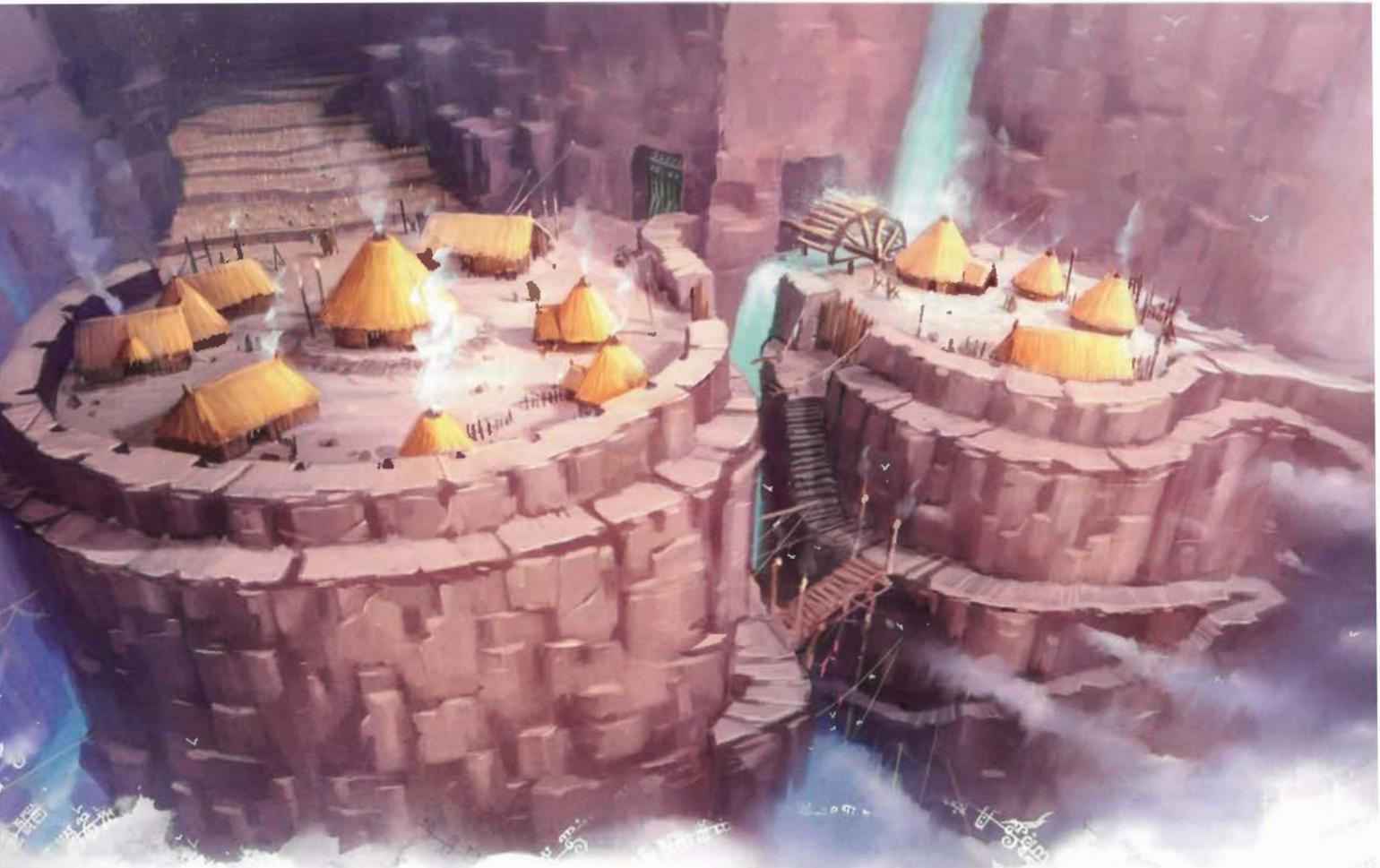
Schätze

Am Mast des Schiffes weht ein *Wimpel der Vind-Rune* (siehe Anhang B) im Wind, der gleichzeitig als Flagge dient.

Jeder Frostriese dieser Besatzung außer Storvald trägt einen Sack bei sich, in dem sich 3W6 × 100 SM, 1W6 × 100 GM und ein gewöhnlicher Gegenstand befinden, der durch Würfeln auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung bestimmt wird.

Charakterentwicklung

Sobald die Charaktere Jarl Storvalds *Muschel der Teleportation* in ihren Besitz gebracht haben, kann sich ein Charakter darauf einstimmen und sie verwenden, um die Gruppe nach Mahlstrom zu teleportieren. Möglicherweise entscheiden sich die Charaktere nicht sofort dafür, die Muschel zu verwenden, weil sie vielleicht vorher die *Krigvind* angreifen, den Schatz der weißen Drachen plündern oder sich um andere Angelegenheiten kümmern wollen. Sorge dafür, dass die Charaktere die 9. Stufe erreicht haben, bevor du mit Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“, fortfährst. Die Charaktere müssen für einen Stufenanstieg weder Storvald noch die weißen Drachen konfrontieren.



KAPITEL 8: SCHMIEDE DER FEUERRIESEN

ZALTOS ANHÄNGER SIND IM NORDEN VERTEILT und suchen nach den Teilen eines Adamantitkolosses, der als Vonindod bezeichnet wird. Der Feuerriesenherzog hat außerdem eine Allianz mit den Dunkelelfen von Haus Xolarrian geschlossen. Er hat ihnen versprochen, sie dabei zu unterstützen, ihre Feinde zu vernichten, wenn sie für ihn Maegera stehlen, eine Feuelementarmacht, die in der unterirdisch gelegenen Zwergenstadt Gauntlgrym gefangen ist. Haus Xolarrian war einst im Besitz von Gauntlgrym, aber König Bruenor Heldenhammer und seinen Zwergen ist es kürzlich gelungen, die Dunkelelfen zu vertreiben. Natürlich kennen sie den Aufbau der Stadt gut. Herzog Zalto hat den Dunkelelfen eine *Eisenflasche* (siehe Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) überreicht, in der sie Maegera fangen sollen. Während sich die Dunkelelfen also nach Gauntlgrym schleichen, um diesen großen Diebstahl zu begehen (siehe den Abschnitt „Gauntlgrym“ in Kapitel 3), bereitet Zalto bereits die Schmiede seiner Ahnen auf die Ankunft von Maegera und die Fragmente Vonindods vor.

In diesem Teil ihrer Mission reisen die Charaktere nach Eisenschlacke, der Festung Zaltos, die in den eisigen Bergen nördlich der Silbermarken liegt. Herzog Zalto und seine Feuerriesen haben die Schmiede vor etlichen Monaten erobert. Seit jenem Zeitpunkt entführen die Riesen auch Sklaven und zwingen sie zur Arbeit in den Schmieden. Die Zwerge von Zitadelle Adbar und Zitadelle Felbarr sind sich der Rückkehr der Riesen nach Eisenschlacke bewusst, müssen sich aber noch vom Krieg der Silbermarken erholen und können daher noch keinen Angriff gegen die Riesenfestung starten.

Charaktere, die sich nach Eisenschlacke wagen, müssen sich nicht nur mit dem Feuerriesenherzog, seiner Familie und seinen loyalen Anhängern herumschlagen, sondern auch mit einem Dorf

voller bössartiger Yakmenschen. Wenn es den Charakteren gelingt, Zaltos *Muschel der Teleportation* zu erlangen, können sie damit nach Mahlstrom, der Zitadelle Hekaton unter den Wellen des Ozeans, teleportieren (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“). Damit erreichen sie den nächsten Abschnitt des Abenteuers.

FEUERRIESEN

Bevor du diesen Teil des Abenteuers leitest, solltest du dich nochmals mit den Informationen über Feuerriesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* vertraut machen. Du kannst sie auf diesem Weg besser spielen.

KRIEGSTREIBER

Feuerriesen lieben Kämpfe in großem Maßstab, und Herzog Zalto ist einer der größten Kriegstreiber dieses Zeitalters. Jahrelang haben mächtigere Riesen seinen Ambitionen einen Riegel vorgeschoben, doch jetzt, wo König Hekaton verschwunden ist, und am Hof der Sturmriesen das Chaos herrscht, hat Zalto seinen Plan in die Wege geleitet. Dieser sieht vor, für den Ruhm Surturs einen Krieg gegen die Drachen zu entfesseln und so die göttliche Gunst von Annam, dem Allvater, zu erringen. Alles nimmt seinem Anfang bei der Rekonstruktion des Vonindod, eines Kolosses, der von seinen Urahnen erbaut wurde und als Drachentöter fungiert.

Herzog Zalto hat eine ständig meckernde Frau namens Brimskarda und zwei missmutige Kinder – eine aufmüpfige Tochter namens Aschilde und einen sadistischen Sohn namens Zaltember. Seine Kinder lenken ihn ständig von seinen Plänen ab, und seine Frau wirft ihm im Gegenzug vor, dass er seine Pläne nicht rasch genug vorantreibt. Brimskarda befürchtet, dass einer der anderen Riesenfürsten zuerst die Gunst der Götter erlangen wird. Zalto steht auch durchaus unter Druck, da sein Erfolg

davon abhängt, dass es ihm gelingt, die Adamantitschmiede von Eisenschlacke wieder in Betrieb zu nehmen, und dass es seinen Schergen außerdem gelingt, alle Fragmente des Vonindod zu bergen. Doch dummerweise sind das die geringsten Probleme, mit denen Zalto demnächst zu tun bekommen wird. Der arrogante Feuerriesenherzog hat gar nicht mit der Einmischung einer Gruppe, von seinem Standpunkt aus gesehen, lächerlicher Abenteuer gerechnet und mit einem gewissen Uralten roten Drachen (siehe den Abschnitt „Klauthental“ in Kapitel 3 und den Abschnitt „Luftschiff eines Kults“ in Kapitel 4).

ALLIANZ MIT HAUS XORLARRIN

Herzog Zaltos Allianz mit Haus Xorlarrin beruht auf seinem unerschütterlichen Versprechen, dass er, sobald er die Spitze der Ordnung erreicht hat, seine Schmiede und seine neu erlangte Macht dazu nutzen wird, um Haus Xorlarrin dabei zu unterstützen, seine Feinde zu zerstören. Er soll dabei mit den Zwergen beginnen, die Gauntlgrym erobert haben. Die Dunkelelfen wiederum sind durchaus daran interessiert, Zalto bei seinem Plan zu unterstützen, einen Krieg gegen die Drachen zu entfesseln. Ein derartiger Krieg würde zweifellos die Vernichtung der menschlichen, zwergischen und elfischen Zivilisationen des Nordens nach sich ziehen und das ist ein Ziel, das die Dunkelelfen von Haus Xorlarrin überaus begehren.

Zu dem Zeitpunkt, an dem die Helden ihre Reise nach Eisenschlacke unternehmen, ist es den Dunkelelfen aufgrund ihrer genauen Kenntnisse über den Aufbau der Festung bereits gelungen, diese zu infiltrieren. Wenn es den Dunkelelfen gelingt, Maegera in der *Eisenflasche* einzukerkern und sie nach Eisenschlacke zu bringen, dann könnten die Charaktere auf die Dunkelelfen und die Elementarmacht in der Festung der Feuerriesen treffen. Gelingt es den Charakteren nicht, Herzog Zalto zu besiegen, oder auf anderem Weg zu verhindern, dass die *Eisenflasche* in seinen Besitz gerät, dann kann er Maegera an die Adamantitschmiede (siehe Bereich 29) ketten. Das Feuer, das von Maegera erzeugt wird, ist so heiß, dass Zalto und seine Feuerriesen beginnen können, den Vonindod neu zu schmieden.

BENACHBARTE YAKMENSCHEN

Zalto ist zu einer Übereinkunft mit den Yakmenschen gelangt, die auf dem Berg über Eisenschlacke leben. Diese böartigen Kreaturen wachen für ihn über den hoch gelegenen Eingang zur Festung der Feuerriesen und kümmern sich auch um die Ernte. Im Gegenzug behelligen sie die Feuerriesen nicht weiter. Die zwei Arten von Yakmenschen, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen (Krieger und Priester) werden in Anhang C beschrieben. Außerdem gibt es im Dorf der Yakmenschen eine Handvoll Sklaven. Dabei handelt es sich um humanoide Gefangene, die für die Yakmenschen schwere körperliche Arbeit leisten müssen.

Die Yakmenschen geben sich gegenüber Reisenden als freundliche Gastgeber aus. Sie bieten ihnen Nahrung und eine Unterkunft für die Nacht, und fallen dann über ihre „Gäste“ her, wenn diese besonders verwundbar sind. Wenn die Besucher schlafen, dann schlagen die Yakmenschen sie bewusstlos, nehmen ihnen ihre Waffen und andere Ausrüstung ab und versklaven sie. Da sie den Sklaven nicht einmal Wärme und Nahrung zur Verfügung stellen, überleben diese selten länger als eine Woche.

Auf den ersten Blick erscheint das Dorf der Yakmenschen wie eine friedfertige, idyllische Zuflucht hoch auf einer Bergspitze, wobei die Granitwände die heulenden Winde im Schach halten. Die Zwerge aus der Zitadelle Adbar wissen, dass man den Yakmenschen nicht vertrauen kann und sie schicken daher hin und wieder Patrouillen in den Norden, um das Dorf auszuspähen. Eine dieser Patrouillen ist in einen Hinterhalt der Yakmenschen geraten, und die Überlebenden wurden von ihnen gefangen genommen. Die Yakmenschen nutzten anschließend ihre Magie, um von den Körpern der Zwerge Besitz zu ergreifen, und in

dieser Verkleidung ist es ihnen tatsächlich gelungen, die Zitadelle Adbar zu infiltrieren. Ihre dortigen Agenten tun nun alles, um die Zwerge davon abzubringen, gegen Eisenschlacke vorzugehen. So versuchen sie den Anführern der Zwerge einzureden, dass die Yakmenschen keine direkte Bedrohung darstellen. Sie sind auch jederzeit dazu bereit, einen Versuch zu unternehmen, den Herrscher von Adbar, König Harnoth, zu ermorden, falls er sich doch zu einem Angriff auf das Dorf entscheiden sollte.

EISENSCHLACKE

Nördlich der Silbermarschen befindet sich eine hoch aufragende Gebirgskette mit eisbedeckten Gipfeln, die als die Eisgipfel bekannt sind. Die große Gewölbeschmiede Eisenschlacke ist bei den Zwergen der Silbermarschen als Berg Hamarhaast („Aschenhammer“) bekannt. In das Fundament einer 150 Meter hohen Klippe in der Bergflanke befindet sich ein Doppelportal aus Adamantit, das eine Höhe von 15 m hat. Es ist luftdicht und von uralter Magie versiegelt. Abenteurer, die Zugang zur Schmiede erlangen wollen, müssen einen Weg durch diese Tore finden, oder eine alternative Route entdecken. Eine derartige Route ist eine Treppe, die in die Bergflanke geschlagen wurde (siehe Bereich 1). Eine weitere Möglichkeit besteht darin, fliegende Reittiere oder ein Luftschiff zu benutzen.

EISENSCHLACKE AUF DEM LANDWEG ERREICHEN

Charaktere, die auf dem Landweg nach Eisenschlacke reisen, beispielsweise zu Fuß oder mit dem Pferd, müssen sich durch ein kaltes, zerklüftetes Hinterland kämpfen. Sie werden dabei vermutlich auf eine oder mehrere Zufallsbegegnungen treffen (benutze die Tabelle für Zufallsbegegnungen in der Wildnis in Kapitel 3).

Der größte Vorteil einer Reise auf dem Landweg besteht darin, dass sie dabei nicht weiter auffallen. Sie können den Berg erreichen und sich den Weg nach oben in das Dorf der Yakmenschen suchen, ohne dass man sie entdeckt.

EISENSCHLACKE AUS DER LUFT ERREICHEN

Falls die Charaktere über ein Luftschiff verfügen (siehe den Abschnitt „Luftschiff eines Kults“ in Kapitel 4) oder über fliegende Reittiere (siehe den Abschnitt „Feuerschere“ und „Falkennest“ in Kapitel 3), dann können sie auf direktem Weg durch die Lüfte nach Eisenschlacke reisen und dabei Zufallsbegegnungen auf dem Boden vermeiden. Charaktere, die auf Pferddegreifen reiten, können 81 Kilometer je Tag zurücklegen (drei Flüge mit 3 Stunden Dauer und jeweils einer Stunde Rast dazwischen). Charaktere, die auf Greifen reiten, können auf vergleichbare Weise 108 Kilometer je Tag zurücklegen.

Fliegende Charaktere, die sich der Südseite des Berges nähern, können die Treppe erkennen, die in seine Flanke geschlagen ist (Bereich 1), außerdem das Dorf der Yakmenschen weit oben am Berg (Bereiche 2–10) und die gigantischen Adamantittore am Fuß des Berges (Bereich 28).

Die Chimäre, die auf dem Berg lebt, stellt eine Bedrohung für Charaktere dar, die auf dem Luftweg eintreffen. Wenn sie zu Hause ist, wenn die Gruppe eintrifft, dann könnte ihr das Luftschiff oder die fliegenden Reittiere der Charaktere auffallen und sie wird angreifen. Die Chimäre liebt besonders Pferddegreifenfleisch. Wenn sie also einen oder mehrere Pferddegreifen ausmacht, dann greift sie den nächsten Pferddegreifen an und bricht ihren Angriff erst ab, wenn sie oder der Pferddegreif tot sind, oder wenn ihre Beute erfolgreich entkommt.

Es gibt genügend sichere Stellen auf dem Berg, an denen fliegende Reittiere sicher landen können. Sobald die Bedrohung durch die Chimäre beseitigt ist, können die Charaktere ihre Reittiere sicher in einer der Höhlen landen. Sie können sich dort

LISTE DES DORFES DER YAKMENSCHEN (TAG)

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
3	2 Yakmenschen-Krieger	Wenn Alarm gegeben wird, töten die Yakmenschen die Sklaven und eilen nach Bereich 8, wobei sie alle Eindringlinge unterwegs bekämpfen.
4A–4C	1 Yakmenschen-Krieger, 2W4 Eber, 2W4 Yaks	Wenn Alarm gegeben wird, tötet der Yakmensch die Sklaven und eilt nach Bereich 8, wobei er alle Eindringlinge unterwegs bekämpft. Wenn es in der Scheune zu einem Kampf kommt, befreien die Yakmenschen 2 Eber, die Eindringlinge angreifen und verfolgen.
5B	1 Yakmenschen-Krieger	Die Yakmenschen bleiben hier.
5C, 5D	2 Yakmenschen-Krieger	Die Yakmenschen bleiben hier.
5D	1 Yakmenschen-Krieger	Die Yakmenschen bleiben hier.
6	1 Yakmenschen-Krieger	Wenn Alarm gegeben wird, tötet der Yakmensch die Sklaven und eilt nach Bereich 8, wobei er alle Eindringlinge unterwegs bekämpft.
7	1 Yakmenschen-Krieger	Wenn der Yakmensch Eindringlinge bemerkt, lässt er die Sklaven zurück und eilt nach Bereich 8, um den Häuptling zu warnen. Hört er den Gong, dann tötet er die Sklaven, bevor er nach Bereich 8 eilt.
8	Häuptling Kartha-Kaya, 2 Yakmenschen-Priester	Wenn Eindringlinge entdeckt werden, schlägt ein Yakmensch den Gong, wodurch überall im Dorf Alarm ausgelöst wird und die anderen stellen sich den Eindringlingen.

LISTE DES DORFES DER YAKMENSCHEN (NACHT)

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
4A–4C	24W Eber, 2W4 Yaks	Die Tiere sind in ihren Stallungen gefangen.
5A	2 Yakmenschen-Krieger	Wenn Alarm gegeben wird, töten die Yakmenschen die Sklaven und eilen nach Bereich 8, wobei sie alle Eindringlinge unterwegs bekämpfen.
5B–5E	2 Yakmenschen-Krieger	Die Yakmenschen bleiben hier.
5F	2 Yakmenschen-Krieger	Wie in Bereich 5A.
6	1 Yakmenschen-Krieger	Wenn Alarm gegeben wird, tötet der Yakmensch die Sklaven und eilt nach Bereich 8, wobei er alle Eindringlinge unterwegs bekämpft.
8	Häuptling Kartha-Kaya, 2 Yakmenschen-Priester	Wenn Eindringlinge entdeckt werden, schlägt ein Yakmensch den Gong, wodurch überall im Dorf Alarm ausgelöst wird und die anderen stellen sich den Eindringlingen.

ausruhen, während die Charaktere in die Festung vordringen. Fliegende Reittiere können auch problemlos auf der Treppe oder im Dorf der Yakmenschen landen. Das Luftschiff kann am Fuß des Berges landen oder in einem beliebigen freien Bereich im Dorf der Yakmenschen, der eine Fläche von mindestens 9 m zu jeder Seite hat. Natürlich löst es sofort Alarm im ganzen Dorf aus, wenn dort Pferdegreifen, Greifen oder ein Luftschiff landen.

ZONEN UND IHRE BEWOHNER

Eisenschlacke verfügt über zwei unterschiedliche Zonen – das Dorf der Yakmenschen auf dem Berg und die Schmiede der Feuerriesen im Berg darunter (beides ist auf den Karten 8.1 und 8.2 dargestellt). Diese Zonen sind nachfolgend detailliert beschrieben. Du findest zusätzliche Informationen im Kasten „Eisenschlacke: Allgemeine Merkmale“. Die feindlichen Bewohner dieser beiden Zonen sind in den Tabellen Liste des Dorfes der Yakmenschen und Liste der Schmiede zusammengefasst. Ein Alarm in der einen Zone hat keinerlei Auswirkungen auf die jeweils andere Zone.

Untertags beaufsichtigen etliche Yakmenschen die Sklaven, die in der Mühle (Bereich 3), den Scheunen (Bereiche 4A–4C) und auf den Feldern (Bereich 7) arbeiten. In der Nacht sind die Sklaven in ihren Käfigen eingesperrt und die Yakmenschen ziehen sich in ihre Hütten zurück (Bereiche 5A–5F). Je nachdem, wann die Helden im Dorf eintreffen, solltest du die Tabelle für Tag oder Nacht benutzen.

DORF DER YAKMENSCHEN

Dichte, graue Wolken und der heulende Wind machen es den Abenteuern leicht, sich dem Dorf ungesehen und ungehört zu nähern. Die Tore, die ins Dorf führen, sind von innen verbarrikadiert. Die Abenteurer müssen sie entweder gewaltsam öffnen, wodurch sie ihre Ankunft laut verkünden, oder einen Weg über die Mauern finden.

Die Yakmenschen haben keine Wachen stationiert und verlassen ihre Hütten nur selten. Die einzigen Yakmenschen, die daher eine Gelegenheit haben, die Abenteurer zu bemerken, während sie über

die Mauern klettern oder fliegen, sind diejenigen, die untertags über die Sklaven in Bereich 7 wachen. Charaktere, die in Sichtweite dieses Yakmenschen das Dorf betreten, müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 12 ablegen. Wenn sie scheitern, werden sie sofort bemerkt. Wenn dieser Yakmensch die Charaktere bemerkt, lässt er die Sklaven zurück und eilt sofort nach Bereich 8, um Häuptling Kartha-Kaya zu warnen.

Der Häuptling hat einen großen Bronzegong in seiner Hütte (Bereich 8). Wenn er oder seine Frauen Eindringlinge bemerken, dann schlagen sie den Gong. Er ist laut genug, um im ganzen Dorf gehört zu werden. Dadurch eilen alle Yakmenschen zur Hütte ihres Häuptlings. Der bösartige Pragmatismus dieser Wesen kennt allerdings scheinbar keine Grenzen. Bevor sie sich daranmachen, sich den Eindringlingen zu stellen, ermorden sie ihre Sklaven, damit diese nicht befreit oder gar gegen sie gehetzt werden können. Um das Dorf zu erobern, müssen die Abenteurer alle erwachsenen Yakmenschen bezwingen, die hier leben.

Wenn sich die Abenteurer dem Dorf auf friedfertige Weise nähern, dann heißt sie Häuptling Kartha-Kaya mit offenen Armen willkommen und spielt die Rolle des guten Gastgebers. Er bietet ihnen frisches Brot, Käse, Krüge mit warmem Bier und Schüsseln mit einer heißen Suppe aus Gemüse und Getreide an. Er gestattet ihnen, mit ihm eine Pfeife zu rauchen und in seiner Hütte zu schlafen. Falls die Charaktere an diesen Annehmlichkeiten teilhaben, dann müssen sie nach 1 Stunde einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn sie scheitern, werden sie bewusstlos. Dies liegt entweder an der Suppe oder dem Rauchen von Pfeifenkraut. Beide wurden mit einem Gift versetzt, gegen das die Yakmenschen immun sind. Elfen und Halb-Elfen sind dagegen immun und Zwerge haben einen Vorteil auf den Rettungswurf. Eine Kreatur, die auf diese Art und Weise bewusstlos ist, erwacht, wenn sie Schaden erleidet. Andernfalls dauert die Bewusstlosigkeit 3W6 Stunden. Falls die ganze Gruppe auf diesem Weg bewusstlos wird, nehmen die Yakmenschen den Abenteurern all ihre Ausrüstung

LISTE VON EISENSCHLACKE

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
10	2 Salamander	Wenn die Salamander sterben, versuchen die Sklaven aus den Minen zu fliehen.
12	1 Feuerriese, 8 Orks	Der Riese und die Orks bleiben hier
15	2 Feuerriesen, 3 Oger	Die Riesen eilen zu Bereich 20, wenn sich die Eimerkette aufhört zu bewegen, und die Oger bleiben hier. Beide Riesen und die Oger gehen lauten Geräuschen aus Bereich 14 nach.
17	1 Salamander	Der Salamander bleibt hier, um die Sklaven zu bewachen.
18	Zaltember (junger Feuerriese), 4 Oger	Zaltember und die Oger sehen nach, wenn die Arbeiten in Bereich 17 aufhören. Wenn Zaltember verletzt wird, flieht er nach Bereich 31.
20	2 Gepanzerte Oger	Die Oger bleiben hier, um die Sklaven zu bewachen.
21	1 Feuerriese	Der Feuerriese eilt nach Bereich 20, wenn sich das Sklavenrad zu drehen aufhört und hebt das Fallgitter nach Bereich 22 an, wenn er Verstärkung benötigt.
22	7 Höllenhunde	Die Höllenhunde bleiben hier, bis sie befreit werden.
23	6 Hobgoblins, 6 gefangene Orks	Die Hobgoblins bleiben hier, um die Gefangenen zu bewachen, darunter auch die Orks. Wenn man die Orks freilässt, greifen sie Eindringlinge an.
25	30 Goblins	Die Goblins ziehen sich nach Bereich 31 zurück, wenn sie Eindringlinge bemerken.
26B	Aschhilde (junge Feuerriesin), 2 Hobgoblins	Aschhilde und die Hobgoblins bleiben hier.
28	Herzog Zalto, 2 Höllenhunde	Herzog Zalto und seine Höllenhunde eilen nach Bereich 20, wenn sich die Eimerkette aufhört zu bewegen.
30	1 Eisengolem	Der Golem bleibt hier, bis er aktiviert wird.
31	Brimskarda (Feuerriesin), 2 Oger, 20 Goblins, 5 Rauch-Mephiten	Brimskarda bleibt hier, um die Goblin- und Ogerarbeiter zu beaufsichtigen.
34	4 Feuerriesen	Die Riesen eilen nach Bereich 20, wenn sich die Eimerkette aufhört zu bewegen.
35A–35C	1 Feuerriese	Der Riese reagiert auf Ärger in Bereich 34, bleibt aber ansonsten hier.

ab (auch ihre Rüstungen), legen ihre Hände und Füße in Ketten und halten sie als Sklaven. Die Besitztümer der Gruppe werden in der Hütte des Håuptlings gelagert, und die Gefangenen müssen Getreide in Bereich 7 ernten, Ziegen in Bereich 6 melken und den Kot von Tieren in Bereich 4 zusammenkehren. Wenn es dem Håuptling nicht gelingt, die ganze Gruppe in Schlaf zu versetzen, dann wartet er erstmal ab, welche Auswirkungen das Gift hat, bevor er den Gong schlägt. Alle anderen erwachsenen Yakmenschen eilen dann zur Hütte des Håuptlings. Kartha-Kaya und seine Frauen greifen Gruppenmitglieder an, die noch bei Bewusstsein sind. Das Ziel der Yakmenschen besteht darin, alle Charaktere bewusstlos zu schlagen, ihnen ihre Ausrüstung abzunehmen und sie zu versklaven.

SCHMIEDE DER FEUERRIESEN

Die Schmiede der Feuerriesen ist ein ausgedehntes, zweistöckiges Gewölbe, das unter dem Dorf der Yakmenschen und den Minen liegt. Unbearbeitetes Eisenerz wird mittels Karren nach Bereich 17 gebracht und in eine Eimerkette verladen. Diese Eimerkette wird von den Sklaven in Bereich 20 angetrieben und bewegt sich im Uhrzeigersinn durch die obere Ebene der Festung. Das Eisenerz wird erst in der Sortieranlage (Bereich 12) von Unreinheiten befreit. Das Eisenerz wird dann erneut in Eimer verladen und in die Gießerei transportiert. Dort stehen Oger auf den eisernen Laufstegen (Bereich 18) und benutzen lange Hakenstangen, um die Kübel zu kippen, sodass das Eisenerz in die Schmelztiegel darunter fällt (Bereich 34). Enorme Blasebälge entfachen ein richtiggehendes Inferno, sodass das Erz schmilzt. Das geschmolzene Erz ergießt sich in einen gigantischen Steintrog (Bereich 35), von wo aus es in Gussformen gelenkt wird, die dazu genutzt werden, um gigantische Schwerter und Rüstungen zu schmieden.

Die Eiseneimer haben einen Abstand von 3 m. Jeder ist 3 m lang, 1,80 m breit und 1,80 m tief. In einem Eimer können auch eine große Kreatur oder vier mittelgroße Kreaturen Platz finden. Statt einer mittelgroßen Kreatur finden auch zwei kleine Kreaturen Platz. Während die Sklaven das Rad bedienen, bewegen sich die Eimer mit einer Geschwindigkeit von 3 m je Runde. Auf diesem Weg benötigt ein Eimer ungefähr 15 Minuten, um einmal die Runde zu machen.

Obwohl die Adamantitschmiede (Bereich 29) noch nicht aktiv ist, ist die Hauptgießerei (Bereich 34) aktiv und ein enormer

Lärm, der von den Waffenschmieden und der sich langsam drehenden Eimerkette stammt, dringt durch die ganze Anlage. Die Geräusche sind so laut, dass auch Aktivitäten in einem Bereich normalerweise nicht die Aufmerksamkeit von Kreaturen in angrenzenden Bereichen erwecken. Dadurch können die Abenteurer die Gegner der Reihe nach erledigen.

Doch wenn sich das Sklavenrad aufhört zu drehen und die Eimerkette anhält, wissen die Feuerriesen, dass hier etwas nicht stimmt. Wenn sich die Eimer nicht bald erneut in Bewegung setzen, eilen alle erwachsenen Feuerriesen, die nicht getötet oder kampfunfähig sind, zum Sklavenrad, um herauszufinden, was das Problem ist. Das gilt nur für jene Kreaturen nicht, bei denen auf der Liste für Eisenschlacke etwas anderes steht.

VERSTÄRKUNGEN

Du solltest einmal unterm Tag und einmal in der Nacht mit einem W100 auf der Tabelle für Verstärkungen würfeln, um festzustellen, ob Verstärkungen eintreffen. Wenn das der Fall ist, dann erteilt der anführende Riese einen Befehl auf Riesisch, wodurch die Adamantittore geöffnet werden, die in die Montagehalle (Bereich 28) führen. Diese Verstärkungen bleiben in der Montagehalle, bis ihnen Herzog Zalto den Befehl erteilt, sich an einen bestimmten Ort zu begeben. Wenn Herzog Zalto nicht anwesend ist und es Hinweise darauf gibt, dass die Schmiede angegriffen wird, dann beginnen die Verstärkungen damit, die Anlage nach Eindringlingen und Überlebenden zu durchsuchen.

EISENSCHLACKE-VERSTÄRKUNGEN

W100	Kreaturen
01–60	Keine
61–85	1 Feuerriese, der einen <i>Stab des Vonindod</i> bei sich hat, sowie ein kleines Fragment des Vonindod, das 150 Pfund wiegt.
86–00	1 Feuerriese, der einen <i>Stab des Vonindod</i> bei sich hat. Er wird von 1 <i>Hobgoblin-Hauptmann</i> und 3W6 <i>Hobgoblins</i> begleitet, die ein riesiges Fragment des Vonindod mit sich schleppen, das 2.500 Pfund wiegt.

EISENSCHLACKE: ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Eisenschlackes Hauptgewölbe (Bereich 28) wird durch gigantische, luftdichte, magisch versiegelte Tore aus Adamantit geschützt. Es ist wesentlich leichter, die Treppe, die in die Seite der Bergflanke geschnitten ist (Bereich 1) und 150 Höhenmeter überwindet, zu erklimmen. Danach können sie das Dorf der Yakmenschen entweder möglichst lautlos infiltrieren oder die Yakmenschen töten (Bereiche 3–8).

Beleuchtung. Im Dorf der Yakmenschen und in anderen Bereichen im Freien gibt es meist nur natürliches Licht. Die Minen sind nicht erleuchtet. Räume und Gänge in Eisenschlacke sind mit Feuerstellen und eisernen Kohlebecken ausgestattet, die für dämmrige Beleuchtung sorgen.

Decken. Die Deckenhöhe in den Minen beträgt 6 m. Die Decken in der oberen Ebene von Eisenschlacke sind 9 m hoch und in der unteren Ebene 15 m.

Dorf der Yakmenschen. Das Dorf der Yakmenschen ist an der Bergflanke errichtet und von einer 6 m hohen Steinmauer umgeben. Um die Wände zu erklimmen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 erforderlich. In den Wänden befinden sich Doppeltore aus widerstandsfähiger, eisenbeschlagener Eiche. Diese sind von innen verbarrikiert und so stark, dass man sie nicht ohne die Hilfe einer Ramme oder anderem Belagerungsgerät aufbrechen kann. Die Gebäude des Dorfs sind primitive, einstöckige Hütten. Ihre Dächer bestehen aus Stroh und die Wände wurden errichtet, indem man Steine aufgeschichtet und sie mit Ton verschmiert hat. Die Innenwände sind aus geglättetem Kalk und mit farbenprächtigen Wandgemälden, die unterschiedliche Landschaften zeigen, bemalt.

Die Yakmenschen sperren ihre Gefangenen in der Nacht in Eisenkäfigen außerhalb der Hütten ein. Jeder Käfig ist mit einem eisernen Vorhängeschloss gesichert, das man mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken kann. Jeder erwachsene Yakmensch hat einen Schlüssel bei sich, der zu allen Käfigen im Dorf passt.

Fallgitter. Die Fallgitter in Eisenschlacke verfügen nicht über Winden oder andere Mechanismen. Sie müssen händisch gehoben werden. Eine Kreatur, die so groß und stark wie ein Feuerriese ist, benötigt dazu nur eine Aktion. Andere Kreaturen müssen dazu einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 22 ablegen. Obwohl diese Fallgitter extrem riesig sind, sind ihre Eisenbarren doch so nahe beieinander, dass sich nicht einmal eine kleine Kreatur durch sie zwängen kann.

Feuerstellen. Die Feuerstellen von Eisenschlacke sind aus dem Felsen geschlagen und verfügen über Einfassungen aus Basalt, die mit aufwendigen Darstellungen von Höllenhunden und Feuer-

elementaren geschmückt sind. Diese Öffnungen sind so breit und hoch, dass sich eine ganze Gruppe von Abenteurern darin aufstellen kann. Das Feuer wird durch natürliche Gase befeuert, das aus 1W4 + 4 Öffnungen im Boden schießt. Um das Feuer in einer Feuerstelle zum Erlöschen zu bringen, muss man all diese Öffnungen verstopfen, wobei jede derartige Öffnung einen Durchmesser von 10 cm hat. Jede Kreatur, die ein Feuer erstmals in ihrem Zug betritt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 10 (3W6) Feuerschaden und fängt Feuer. Sie brennt solange, bis jemand eine Aktion aufwendet, um das Feuer zu dämpfen. Solange eine Kreatur brennt, erleidet sie in jeder Runde zu Beginn ihres Zuges 10 (3W6) Feuerschaden. Eine Kreatur kann das Feuer zum Verlöschen bringen, indem sie die brennende Kreatur mit ungefähr einem Liter Wasser oder mehr übergießt oder eine schwere Decke oder dergleichen verwendet, um die Flammen zu löschen.

Laufstege. In der oberen Ebene von Eisenschlacke gibt es zahlreiche Laufstege, die an die Wände genietet sind, und mit straff gespannten Ketten stabilisiert werden, die an der Decke befestigt sind. Eiserner Kräne, Flaschenzüge und Ausleger sind an manchen derartigen Laufstegen befestigt. Der Boden der Laufstege besteht aus einem Eisen-gitter mit Löchern, die groß genug sind, dass eine menschliche Faust hineinpasst. Ein Laufsteg gewährt dreiviertel Deckung gegen alle Fernkampfangriffe, die von seiner anderen Seite aus erfolgen.

Riesige Möbel und Gegenstände. Die meisten Möbel und anderen Gegenstände in Eisenschlacke sind in der Größe für Feuerriesen dimensioniert. Ausnahmen befinden sich in der Beschreibung. Möbel sind normalerweise doppelt so groß, lang und breit wie Möbel für Menschen und wiegen ungefähr achtmal so viel. Kleine und mittelgroße Kreaturen können über derartige Möbel klettern oder sich unter ihnen hindurchbewegen. Sie behandeln Bereiche, in denen sich Riesenmöbel befinden, als schwieriges Gelände.

Treppen. Alle Treppen in der Schmiede sind für Riesen gedacht. Jede Stufe ist 90 cm breit und hoch. Mittelgroße und kleinere Kreaturen behandeln diese Treppen daher als schwieriges Gelände.

Türen. Wenn in der Beschreibung nichts Gegenteiliges steht, dann sind die Türen in Eisenschlacke 6 m hoch und bestehen aus Eisenplatten, die mit Noppen beschlagen sind. Die Türgriffe befinden sich in einer Höhe von 2,70 m. Eine Riese hat keine Schwierigkeiten sie zu öffnen. Eine kleinere Kreatur kann ebenfalls versuchen, sie zu öffnen, muss dazu jedoch irgendwie die Türgriffe erreichen. Nur wenn man sie herunterdrückt, löst sich die Verriegelung der Tür. Während der Griff heruntergedrückt ist, muss man an der Tür ziehen oder gegen sie drücken. Sie öffnet sich, wenn man einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 13 ablegt.

1. ZWÖLFTAUSEND STUFEN

Eisenschlacke lag Tausende Jahre verlassen da. Die Yakmenschen nutzten die Zeit, um mit ihren humanoiden Sklaven eine gigantische Treppe in die Bergflanke zu schlagen. Am oberen Ende der Treppe errichteten sie ein Dorf. Im Verlauf der folgenden Jahrhunderte versuchten die Zwerge, die begierig darauf waren, die Minen zu plündern, mehrmals das Dorf der Yakmenschen zu erobern. Doch da sie ständig scheiterten, kamen sie zu dem Schluss, dass die Beute, die in Eisenschlacke auf sie wartete, derartige Anstrengungen doch nicht wert war. Die grob behauenen Stufen sind für mittelgroße Humanoide gedacht und überwinden insgesamt 150 Höhenmeter. Die Treppe ist im Durchschnitt 4,50 m breit und verfügt nicht über ein Geländer. Sie führt schnurgerade den Berg hinauf, führt über die schweren Adamantittore der Schmiede (Bereich 28) hinweg und macht keine einzige Kehre. Schlussendlich erreicht sie die Außenmauer des Dorfes der Yakmenschen.

Normale Pferde und Ponys scheuen davor zurück, sie zu erklimmen und müssen mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) gegen SG 15 dazu gebracht werden. Auf magischem Weg beschworene Kreaturen erklettern die Treppe freiwillig, genauso wie Maultiere, die wesentlich trittsicherer sind.

CHIMÄRENLAGERSTÄTTE

Nachdem die Treppe einen Höhenunterschied von 105 m überwunden hat, wird sie durch eine natürliche Höhle, die 15 m breit und 15 m tief ist, unterbrochen. In ihr hat eine **Chimäre** ihre Lagerstätte. Auf dem Sims, das an diesem Bereich vorbeiführt, liegen die Knochen der Opfer der Chimäre (dabei handelt es sich größtenteils um die Knochen von Tieren, aber es sind auch ein paar Ork- und Zwergenknochen darunter). Die Treppe geht auf der anderen Seite weiter und überwindet dann weitere 45 m, bis sie Bereich 2 erreicht. Im hinteren Bereich der Lagerstätte hat die Chimäre ihr Nest aus Knochen, zerlumpte Kleidungsstücke, Erdklumpen und toten Pflanzen aufgeschlagen.

Wenn die Charaktere hier erstmals eintreffen, besteht eine 50-prozentige Chance, dass die Chimäre anwesend ist. In diesem Fall greift sie die Eindringlinge sofort an. Andernfalls ist sie gerade auf der Jagd und kehrt zu einem Zeitpunkt deiner Wahl in ihr Nest zurück.

Schätze. Charaktere, die das Nest untersuchen, finden verschiedene Dinge, die die Chimäre ihren Opfern geraubt hat: 120 KM, 45 SM, sechs Edelsteine im Wert von je 100 GM, eine zerfetzte Lederrüstung in Gnomengröße, wobei sich in einer der vielen Taschen eine winzige Musikbox aus Elektrum befindet (Wert: 50 GM), ein Dolch mit einer Obsidianklinge (Wert: 75 GM), einen goldplattierten Helm, der mit Edelsteinen besetzt ist und auf dem ein kleiner goldener

Amboss prangt (Wert: 750 GM) und 1W3 zufällige magische Gegenstände (würfel auf der Tabelle B für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

2. BRÜCKE

Eine Spalte, die im Berg verläuft, teilt das Dorf der Yakmenschen in zwei Hälften. Eine hölzerne Brücke überspannte einst die Schlucht, ist aber im Lauf der Zeit verrottet. Die Yakmenschen haben dann eine neue, sichere Brücke aus Seilen und Planken errichtet, die an vier stabilen Pfosten vertäut ist.

3. MÜHLE

Hier befindet sich eine Mühle mit einem riesigen hölzernen Wasserrad, das an einer Eisenachse montiert ist und in einen rasch fließenden Bach reicht, der sich die Bergflanke hinunter ergießt. Das Wasserrad treibt nicht nur den Lift in Bereich 9 an, sondern auch einen großen Mühlstein, der sich in der Hütte neben dem Wasserrad befindet. Die Hütte hat einen Eingang im Süden, der durch einen Perlenvorhang abgetrennt ist. Das Getreide, das in Bereich 7 geerntet wird, wird hierhergebracht und gemahlen. Das Knirschen des Mühlsteins und das Rauschen des Wassers sorgen dafür, dass praktisch alle anderen Geräusche in diesem Bereich übertönt werden.

Untertags befinden sich hier zwei **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C), die auf ein Paar Schildzwergeklaven (**Gemeine**) aufpassen. Diese schaufeln das Mehl in Leinensäcke, die dann zu den Brotöfen in Bereich 5 gebracht werden. Die Yakmenschen sitzen auf Hockern und rauchen entweder Pfeife oder nähen Laken, um sich die Zeit zu vertreiben, während die Zwerge schufteten. In der Nacht befindet sich niemand an der Mühle. Die Yakmenschen ziehen sich in ihre Hütte zurück (Bereich 5A) und die Zwerge werden in einen Käfig dahinter eingesperrt. Wenn die Zwerge befreit werden, verhalten sie sich so, wie im Kasten „Sklaven der Yakmenschen“ beschrieben.

WASSERRAD

Die Charaktere können versuchen, Bereich 9 zu erreichen, indem sie durch die Öffnungen im Rahmen des Wasserrads kriechen und sich dann entlang seiner Eisenachse vorarbeiten. Das ist eine gefährliche Idee. Um von der einen Seite zur anderen zu gelangen, ist entweder ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) jeweils gegen SG 15 erforderlich. Ein Charakter, der scheitert, kommt nicht auf die andere Seite und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Wenn er scheitert, wird er den Fluss hinuntergespült und taumelt die Bergflanke hinab. Beim Sturz aus großer Höhe erleidet er schließlich 70 (20W6) Wuchtschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf

SKLAVEN DER YAKMENSCHEN

Die meisten Sklaven hier im Dorf der Yakmenschen sind nicht näher beschrieben. Wenn nötig, kannst du festlegen, welche Namen und welches Geschlecht sie haben. Wenn man sie befreit, brechen sie kurz darauf auf, um in ihre Heimat zurückzukehren. Sie verfügen über folgende Informationen, die sie bereitwillig weitergeben:

- Der Häuptling heißt Kartha-Kaya und hat zwei Frauen.
- Man darf den Yakmenschen niemals trauen.
- Ein riesiges Wasserrad treibt den Mühlstein an (Bereich 3) und ist auch dafür verantwortlich, dass sich der Lift hebt und senkt (Bereich 9). Dieser führt nach unten ins Herz der Feuerriesenschmiede.
- In den Minen arbeiten noch mehr Sklaven. Neben dem Lift befindet sich eine Wendeltreppe (Bereich 10), die in die Minen führt. Man kann die Feuerriesenschmiede auch durch die Minen erreichen, aber der Weg über den Lift ist schneller.
- Ein fliegendes, dreiköpfiges Monster (die Chimäre in Bereich 1) kreist häufig hoch über dem Dorf.

kann sich der Charakter an das Wasserrad oder die Achse klammern. Er ist nun allerdings zwischen den Spanten des Rads gefangen und muss in seinem nächsten Zug den Stärkewurf oder Geschicklichkeitswurf erneut ablegen, um eine der beiden Seiten zu erreichen.

Die Charaktere können diese Route sicherer machen, indem sie das Rad daran hindern, sich zu drehen. Wenn man einen Stamm vom Zaun abmontiert und im Wasserrad verkeilt, hört es auf sich zu drehen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, es zu packen, und einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 abzulegen. Wenn das Rad auf diese Weise gestoppt wird, übt das Wasser einen starken Druck aus. Am Ende jeder Runde besteht eine 25-prozentige Chance, dass es zerbricht und den Wasserfall hinab fällt. In diesem Fall hören der Mühlstein und der Lift (Bereich 9) auf zu funktionieren. Alle Kreaturen, die sich zu diesem Zeitpunkt gerade auf dem Rad oder der Achse befinden, um die andere Seite zu erreichen, werden gemeinsam mit den Trümmern den Berg nach unten gespült und erleiden 70 (20W6) Wuchtschaden durch den Fall. Zalto befiehlt in diesem Fall einem der Feuerriesen in Bereich 34, nach Bereich 9 zu gehen, um herauszufinden, warum der Lift aufgehört hat zu funktionieren und ihm Bericht zu erstatten. Wenn es keinen Ärger auf dem Weg gibt, trifft der Riese nach ungefähr 20 Minuten in Bereich 9 ein. Wenn der Riese irgendwelche Hinweise darauf entdeckt, dass hier etwas nicht stimmt, erstattet er Zalto nach 20 weiteren Minuten Bericht. Zalto alarmiert dann die Bewohner der Schmiede, was zur Folge hat, dass sie nicht überrascht werden können.

4. SCHEUNEN

Das Dorf verfügt über drei Scheunen (Bereiche 4A, 4B und 4C). In jeder davon befinden sich ein großer Hühnerstall und verschmutzte Ställe, in denen sich 2W4 **Eber** und 2W4 Yaks befinden (benutze die Werte von **Elchen** für die Yaks). Die Eber verzehren Essensüberreste und werden für ihr Fleisch geschlachtet und die Yaks geben Wolle und dienen als Lasttiere. In den Scheunen hängen Schaufeln, Heugabeln, Harken, Holzeimer, Joche und Pflüge an den Wänden. In den Regalen befinden sich Säcke mit Samen, die jeweils im nächsten Frühling ausgesät werden.

Untertags befindet sich in jeder Scheune ein **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C), der die zwei menschlichen Sklaven beaufsichtigt (**Gemeine**), die dort arbeiten. Sie sammeln Eier, füttern die Tiere und reinigen die Stallungen. Falls die Abenteurer gegen die Yakmenschen in einer Scheune kämpfen, nutzt der Yakmensch eine Aktion und öffnet eine Stalltür, wodurch zwei Eber freikommen und angreifen. Die Eber machen einen Sturmangriff und greifen die Eindringlinge an. Wenn der Yakmensch dadurch ohne Gegner ist, tötet er die Sklaven und flieht zur Hütte des Häuptlings (Bereich 8), um Kartha-Kaya zu alarmieren. Die Eber verfolgen auch Charaktere, die aus der Scheune fliehen. In der Nacht schlafen die Yakmenschen in einer nahen Hütte, während die Sklaven in Käfigen in der Nähe der Scheunen eingesperrt werden. Wenn die Sklaven befreit werden, verhalten sie sich so, wie im Kasten „Sklaven der Yakmenschen“ beschrieben.

Der Yakmensch aus Bereich 4A schläft in Bereich 5B. Der Yakmensch aus Bereich 4B schläft in 5E und der Yakmensch aus Bereich 4C schläft in 5C in der Nacht.

5. HÜTTEN

Im Dorf gibt es sechs Hütten, in denen die Yakmenschen-Krieger schlafen. Wenn die Sklaven befreit werden, verhalten sie sich so, wie im Kasten „Sklaven der Yakmenschen“ beschrieben.

In jeder Hütte befindet sich eine Pritsche für jeden Yakmenschen, der hier wohnt und ein Steinofen, der dazu dient, Brot zu backen und Suppe zu erwärmen. Außerdem stehen ein paar Körbe herum, in denen Nahrung und andere Vorräte gelagert werden.

5A. HÜTTE DES MÜLLERS

Untertags ist die Hütte leer. In der Nacht schlafen hier die zwei **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C), die für die Mühle (Bereich 3) verantwortlich sind. Ihre zwei Schildzwergeklaven (**Gemeine**) sind in einem Käfig außerhalb der Hütte eingesperrt.

Schätze. Charaktere, die die Hütte durchsuchen, finden in einem Korb 250 GM in gemischten Münzen, vier Stücke hübschen Perlenschmucks (Wert: je 25 GM) und einen zufälligen magischen Gegenstand (würfel auf Tabelle A für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

5B. HÜTTE DES SCHEUNENWÄRTERS

Tagsüber befinden sich hier ein **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C) und ein Yakmenschen-Kind. In der Nacht ist außerdem der **Yakmenschen-Krieger** anwesend, der die nahe Scheune (Bereich 4A) bewacht. Ein Mondelfensklave (**Gemeiner**) putzt unterm tags die Hütte und ist in der Nacht im Käfig draußen eingesperrt.

Schätze. Charaktere, die die Hütte durchsuchen, finden in einem Korb 150 GM in gemischten Münzen und sechs Stücke hübschen Perlenschmucks (Wert: je 25 GM).

5C. FAMILIENHÜTTE

In dieser Hütte halten sich tagsüber und in der Nacht zwei **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C) auf. Ein Mondelfensklave (**Gemeiner**) putzt unterm tags die Hütte und ist in der Nacht im Käfig draußen eingesperrt.

Schätze. An den Wänden befinden sich farbenprächtige Wandmalereien, die Landschaften darstellen und dazwischen hängen vier hölzerne Ritualmasken, die mit Halbedelsteinen geschmückt sind. Die Masken sind jeweils 250 GM wert.

5D. FAMILIENHÜTTE

In dieser Hütte halten sich tagsüber und in der Nacht zwei **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C) auf. Ein Mondelfensklave (**Gemeiner**) putzt unterm tags die Hütte und ist in der Nacht im Käfig draußen eingesperrt.

Schätze. Von der Decke hängt ein goldenes Kohlebecken (Wert: 250 GM). Vier Würfel Räucherwerk (Wert: jeweils 25 GM) befinden sich in einem Korb in der Nähe des Brotofens.

5E. HÜTTE DES SCHEUNENWÄRTERS

Tagsüber befindet sich hier ein **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C). In der Nacht ist außerdem der **Yakmenschen-Krieger** anwesend, der die nahe Scheune (Bereich 4B) bewacht. Zwei Felsengnomsklaven (**Gemeine**) putzen die Hütte und sind in der Nacht im Käfig draußen eingesperrt.

Schätze. Wenn die Charaktere die Hütte durchsuchen, finden sie in einem Korb zehn Stücke hübschen Perlenschmucks (Wert: je 25 GM). Eine Gnomensklavin hat einen Edelstein im Wert von 500 GM bei sich, den sie gut verborgen trägt. Wenn sie von den Charakteren befreit wird, bietet sie ihnen den Edelstein als Belohnung an.

5F. BAUERNHÜTTE

In der Nacht schlafen hier zwei **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C). Untertags ist die Hütte leer. Einer der beiden Yakmenschen beaufsichtigt die Sklaven in der nahen Scheune (Bereich 4C) und der andere wacht über die Sklaven, die das Getreide pflegen (Bereich 7). In der Nacht sind alle Sklaven in einem Eisenkäfig neben der Hütte eingesperrt.

Schätze. Wenn die Charaktere die Hütte durchsuchen, finden sie einen Korb mit verschiedenen nichtmagischen Waffen, die den Sklaven abgenommen wurden. Dabei handelt es sich um drei Dolche, eine Schleuder, einen Beutel mit dreizehn Schleudersteinen, eine Handarmbrust und vier Bolzen für die Handarmbrust. In einem anderen Korb befinden sich 2W6 Edelsteine (im Wert von je 10 GM). Diese Edelsteine stammen von Sklaven, die später in die Minen geschickt wurden.

6. MOLKEREI

Dieser Gebäudekomplex besteht aus einer Wohnhütte mit einer angeschlossenen Scheune und Molkerei. Ein älterer **Yakmenschen-Krieger** (siehe Anhang C) ist dafür verantwortlich und hat zwei Sklaven. Dabei handelt es sich um einen menschlichen Mann, der sich um die zwölf Ziegen in der Scheune kümmert und einen Halbork, der Käse herstellt (beide **Gemeine**). In der Nacht werden die Sklaven in einem Eisenkäfig im Hinterhof eingesperrt. Wenn die Sklaven befreit werden, verhalten sie sich so, wie im Kasten „Sklaven der Yakmenschen“ beschrieben.

SCHÄTZE

Charaktere, die die Hütte durchsuchen, finden in einem der Körbe 800 GM in gemischten Münzen und eine Pfeife aus Lapis Lazuli (Wert: 25 GM), die auf einem Tisch neben einem zufällig ermittelten magischen Gegenstand liegt (würfel auf Tabelle B für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

7. FELDER

Die Yakmenschen haben mehrere Ebenen in die Bergflanke geschnitten und dort Erde angehäuft. Auf diesen stufenförmig angelegten Feldern werden jetzt Hopfen, Getreide, Mais, Blumen und Gemüse angebaut. Während der Erntezeit werden die Feldfrüchte geerntet und dann in Körben gelagert.

Vier Leichtfußhalblinge (**Gemeine**) arbeiten hier als Sklaven und bearbeiten die Felder unterm tags. Sie werden von einem männlichen **Yakmenschen-Krieger** bewacht, der eine Holzpfeife raucht. Der Yakmensch steht hier so hoch, dass er das ganze Dorf im Auge behalten kann. Wenn die Sklaven befreit werden, verhalten sie sich so, wie im Kasten „Sklaven der Yakmenschen“ beschrieben.

In der Nacht sind die Felder unbewacht. Bei Sonnenuntergang führt der Yakmensch die Sklaven zu ihrem Käfig (zwischen den Bereichen 4C und 5F), bevor er sich in seine Hütte (Bereich 5F) zum Schlafen legt. Seine Gefährtin ist für die Bewachung der nördlichen Scheune verantwortlich (Bereich 4C).

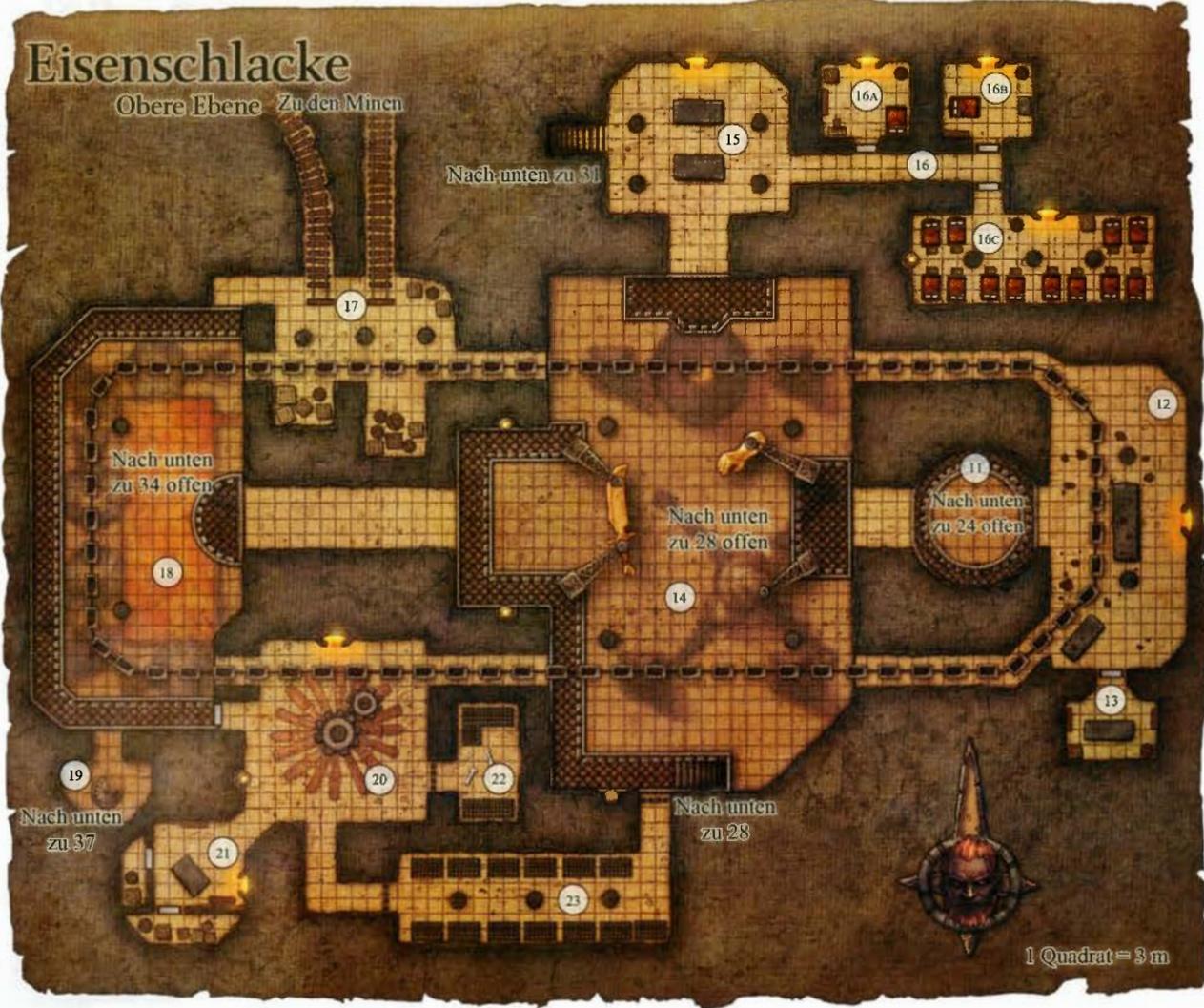
8. HÜTTE DES HÄUPTLINGS

Diese Hütte hat einen Durchmesser von 18 m und wurde in erhöhter Position in der Mitte des Dorfes errichtet. Im Nordosten befindet sich ein, mit einem Perlenvorhang verhangener Eingang, der in Richtung des Lagerfeuers im Freien zeigt. Das Innere der Hütte ist ein großer Raum, der durch eine flache, kreisförmige Grube mit 3 m Durchmesser gekennzeichnet ist. Rund um diese versammeln sich die anderen Yakmenschen, um den Worten ihres Häuptlings zu lauschen. Wenn der Häuptling nicht gerade eine Ansprache hält, befindet sich in der Grube ein Lagerfeuer, das die Hütte wärmt. Im hinteren Bereich befinden sich Haufen von Kissen, Körbe voller Nahrungsmittel und bemalte Tongefäße, in denen sich Wasser, Wein und Suppe befinden. Zwischen der Feuergrube und der Südwand steht ein verzierter Bronzegong und daneben ein Schlegel, der mit Yakfell überzogen ist. Der Gong und der Schlegel hängen an einem Holzrahmen.

In der Hütte hausen Häuptling Kartha-Kaya und seine zwei Frauen Imberu und Nahala (zwei **Yakmenschen-Priester**). Die Drei verbringen ihre Tage in der Hütte, indem sie miteinander streiten, etwas essen und Pfeife rauchen. Ihre vorgetäuschte Freundlichkeit verbirgt ihre Grausamkeit.

Kartha-Kaya ist ein **Yakmenschen-Krieger** mit folgenden Änderungen:

- Er verfügt über 70 TP und einen Herausforderungsgrad von 4.
- Er kämpft mit einem *Zweihandschwert Flammenzuge*. Während das Schwert brennt, richtet es bei einem Treffer zusätzlich 7 (2W6) Feuerschaden an.



KARTE 8.1: EISENSCHLACKE

Drei nackte Mondelfensklaven dienen dem Häuptling. Dabei handelt es sich um zwei männliche **Gemeine** und eine weibliche **Adlige**. Der Häuptling möchte auf diesem Weg sicherstellen, dass die Sklaven garantiert keine verborgenen Waffen bei sich tragen. Die Adlige ist eine Mondelfenprinzessin namens Halani Meliamne. Die Yakmenschen haben ihren Stamm infiltriert, indem sie von mehreren mondelfischen Jägern Besitz ergriffen haben. In der Nacht haben sie ihre Brüder ermordet und sie entführt. Sie sehnt sich danach, nach Mondwald zurückzukehren und versichert den Charakteren, dass sie sich die Dankbarkeit ihres ganzen Stammes verdienen können, wenn sie sie befreien (siehe „Entwicklung“).

SCHÄTZE

Unter einem Haufen leerer Körbe befinden sich vier versperrte Truhen. Der Häuptling trägt alle vier Schlüssel für die Truhen um seinen Hals. Man kann sie aber auch mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug öffnen, wenn man jeweils einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 18 ablegt.

In der ersten Truhe sind 420 EP und 270 GM.

In der zweiten Truhe ist ein bemalter Tonkrug mit dem Abbild eines fliegenden Dschinns (Wert: 25 GM), der in Stroh eingepackt ist.

In der dritten Truhe sind Waffen, die man den Gefangenen abgenommen hat (drei Kurzschwerter, vier Dolche, zwei Streitäxte, drei Kurzbögen und drei Köcher mit jeweils 2W10 Pfeilen).

In der vierten Truhe sind zwei Elektrumarmschienen, die mit Zwergengesichtern geschmückt sind (jedes Paar ist 250GM wert) und 1W4 magische Gegenstände (Würfel für den ersten Gegenstand auf Tabelle C für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und für die zwei anderen Gegenstände auf Tabelle A).

ENTWICKLUNG

Die Mondelfen kennen alle Informationen im Seitenbalken „Sklaven der Yakmenschen“. Außerdem verfügen sie zusätzlich über folgende Informationen:

- Die Namen der Elfen lauten Halani (weiblich), Jevin und Vandar (männlich).
- Kartha-Kayas Frauen heißen Imerbu und Nahala und dienen ihm als Ratgeber.
- Yakmenschen können ein Ritual vollführen, das es ihnen ermöglicht „unter die Haut von Humanoiden zu kriechen“ und so von ihnen Besitz zu ergreifen. (Die Elfen haben zugehört, wie das Ritual in der Hütte vollführt wurde.)
- Die Yakmenschen haben eine Zwergenpatrouille von Zitadelle Adbar gefangen genommen und ihr Ritual genutzt, um von den gefangenen Zwergen Besitz zu ergreifen. Der Häuptling hat diese dann als Assassinen ausgeschickt, um den König von Zitadelle Adbar zu töten. (Die Elfen waren bei dem Ritual Augenzeugen.)

Wenn sich die Charaktere bereiterklären, Halani zurück zu ihrem Stamm im Mondwald zu eskortieren, dann führt sie sie zu einem eisigen Wasserfall im Herzen des Waldes, wo sie ihre Nachtruhe verbringen können. Eine Gruppe von sechs **Kundschaftern** der Mondelfen taucht kurz darauf auf und eskortiert Halani nach Hause. Sie hat momentan nichts, was sie den Charakteren anbieten kann, außer ihrer Dankbarkeit, aber die Hilfsbereitschaft wird von den uralten Geistern des Waldes wohlwollend zur Kenntnis genommen. Nachdem sie eine lange Rast im Wald verbracht haben, erhält jeder Charakter eine *Bezauberung des Schlächters* (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Die Charaktere können versuchen, der Behauptung der Mondelfen, dass die Yakmenschen planen, den König von Zitadelle Adbar zu ermorden, auf den Grund zu gehen. Sie können dies entweder sofort tun, oder nachdem sie mit Eisenschlacke fertig sind.

Wenn sie die Zwergenfestung aufsuchen und um eine Audienz mit König Harnoth bitten, dann spiele die vorgeschlagene Begegnung in „Zitadelle Adbar“ in Kapitel 3. Kehren sie später nach Eisenschlacke zurück, ist das Dorf der Yakmenschen in jenem Zustand, in dem sie es zurückgelassen haben.

9. LIFTSCHACHT

6 m hohe Eisentore in der Bergflanke nördlich von Bereich 8 führen in einen grob behauenen Gang, der von einem eisernen Fallgitter blockiert wird (siehe „Eisenschlacke: Allgemeines“ für detaillierte Regeln, wie man hier Tore öffnet und Fallgitter anhebt). Aus dem Raum dahinter dringen die Geräusche des rasch fließenden Flusses, der den Berg hinunterfließt.

Der Gang führt in einen kalten, dunklen und großen Raum, der einen Durchmesser von 24 m und eine Deckenhöhe von 15 m hat. In der Mitte des Bodens befindet sich ein 150 m tiefer Schacht. Ein eisernes Gerüst ist am Rand der Grube befestigt. Von diesem Gerüst hängt eine kreisförmige Platte, die aus Eichenbalken besteht, die mit Eisennägeln aneinander befestigt wurden. Sie hat einen Durchmesser von 36 m und ist mit schweren Eisenketten am Gerüst befestigt. Die Plattform steigt ständig im Schacht auf und senkt sich anschließend wieder ab, wenn sie oben angekommen ist. Sie wird durch das hölzerne Wasserrad angetrieben, das sich hinter der Öffnung in der Südwand befindet. Charaktere, die auf dem Laufsteg stehen, der am südlichen Rand des Schachts angebracht ist, können sehen, wie die Plattform nach oben steigt.

Die Liftplattform macht eine Reihe von vorgegebenen Stopps in verschiedenen Höhen. Dabei handelt es sich um 15 derartige Stopps und diese dauern jeweils 30 Sekunden. Der letzte Stopp ist hier oben in der Liftkammer. Auf dem Weg nach unten hält die Plattform dann auf zwölf verschiedenen Ebenen der Minen (siehe den Abschnitt „Minen“, der bei Bereich 10 beschrieben ist) und schließlich in der oberen Ebene von Eisenschlacke selbst (Bereich 11) sowie in der unteren Ebene (Bereich 24). Insgesamt braucht der Lift 15 Minuten, um von ganz unten nach ganz oben zu gelangen und umgekehrt. Zwischen den Stopps bewegt er sich mit konstanter Geschwindigkeit.

An der Nordostwand des Raumes ist eine rechteckige Metallplatte angebracht, aus der ein 90 cm langer Hebel hervorsteht. Der Hebel ist 3 m über dem Boden montiert und befindet sich momentan in der Stellung nach oben. Wenn man ihn nach unten zieht, wird der Lift vom Wasserrad entkoppelt, wodurch er sofort zum Stillstand kommt. Bewegt man den Hebel wieder nach oben, setzt sich der Lift erneut in Bewegung. Um den Hebel zu bewegen, muss man ihn erreichen können und dann einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 17 ablegen.

Die Ketten, an denen die Plattform hängt, sind ziemlich verrostet, aber dennoch sehr stark und durchaus sicher. Die Plattform kann bis zu 10.000 Pfund tragen und knirscht dabei noch nicht einmal.

10. MINENTREPPE

In der Mitte dieses ansonsten unscheinbaren Raums befindet sich eine Wendeltreppe, mit 3 m breiten Steintreppen, die nach unten in die Minen führt.

MINEN

Die Minen haben die Form eines vielstöckigen Labyrinths aus grob behauenen Tunneln, die einen Durchmesser von ungefähr 6 m haben. Sie sind gerade breit und hoch genug für die Feuerriesen. Am Boden der Tunnel sind eiserne Schienen befestigt, auf denen man Minenkarren bewegen kann. Um von einem Stockwerk der Mine in ein anderes Stockwerk zu gelangen, muss man durch viele Tunnel und über Rampen gehen, oder man benutzt den Lift, der eine Verbindung zwischen den Bereichen 9, 11 und 24 darstellt.

Es gibt keine Karte der Minen in diesem Abenteuer. Beschreibe den Spielern einfach, dass sie sich in einem Labyrinth von grob behauenen Tunneln ihren Weg suchen, und dass sie hin und wieder auf Gänge stoßen, die nach oben oder unten führen. Die oberen Ebenen

der Mine sind verlassen. Die Charaktere finden hier nur Dinge wie zerbrochene Spitzhacken und Schaufeln und hin und wieder einen leeren Minenkarren. Wenn sie weiter nach unten vordringen, hören sie zuerst ferne Geräusche von Bergbauaktivitäten und das Geräusch von Felsgestein, das in Karren geschaufelt wird.

Zwei **Salamander**, die unter dem Befehl Zaltos stehen, patrouillieren in den unteren Ebenen der Mine und halten die elf Schildzwerge und siebzehn Felsengnome (alle **Gemeine**) in Schach, die hier arbeiten. Die Gefangenen arbeiten in Gruppen von zwei oder drei Personen. Manche benutzen Picken oder Schaufeln, während andere Karren die Rampen nach unten zu Bereich 17 schieben. Alle sind an den Füßen gefesselt, wodurch sich ihre Bewegungsrate von 7,50 m auf 1,50 m reduziert. Es gibt nirgendwo einen Schlüssel für die Fußfesseln, aber man kann sie relativ leicht knacken, indem man Diebeswerkzeug einsetzt und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ablegt.

ENTWICKLUNG

Die Zwerge und Gnome wagen keinen Fluchtversuch, solange die Salamander leben. Falls die Charaktere sie töten und einen Fluchtweg frei machen, eilen die Gefangenen nach oben ins Dorf der Yakmenschen. Wenn diese keine Bedrohung mehr darstellen, machen sich die Gefangenen über die 12.000 Stufen auf den Weg nach unten (vielleicht werden sie dabei von der Chimäre in Bereich 1 angegriffen, wenn diese noch lebt und anwesend ist). Bevor die Gefangenen ihre Flucht antreten, teilen sie ihren Rettern mit, dass es in Eisenschlacke selbst noch viele weitere Sklaven gibt. Die Zwerge und Gnome sind mit den Bereichen 17, 18, 20, 23 und 34 vertraut und können sie beschreiben. Falls die Charaktere die Gefangenen fragen, ob sie einer von ihnen führen kann, meldet sich eine dankbare Felsengnomin freiwillig. Sie heißt Wiri Fleagol und ist eine **Gemeine** mit folgenden Änderungen:

- Sie hat die Unterart Gnome und ist chaotisch gut.
- Sie hat eine Bewegungsrate von 7,50 m und Dunkelsicht mit 18 m Reichweite.
- Sie spricht die Gemeinsprache und Gnomisch.
- Sie hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Magie, wenn sie auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma beruhen.
- Sie hat eine Uhrwerkmaus in einer Geheimtasche bei sich. Wenn sie sie auf dem Boden platziert, bewegt sie sich in ihrem Zug jeweils zufällig 1,50 m in eine Richtung und quietscht dabei.

11. LIFT, OBERE EBENE

Ein kreisförmiger Laufsteg ist an der Wand des Liftschachts angehängt. Er befindet sich 15 m über dem Boden der unteren Ebene (Bereich 24). Wenn der Lift hier seinen Stopp einlegt, befindet er sich auf der gleichen Höhe wie der Laufsteg. Der kreisförmige Freiraum ist gerade groß genug, dass der Lift auf seinem Weg nach unten oder oben hindurchpasst.

Hier sind keine Wachen stationiert. Die Charaktere können aus allen Richtungen das Geräusch rasselnder Ketten hören.

12. SORTIERANLAGE

Acht **Orks** arbeiten hier und werden von einem **Feuerriesen** beaufsichtigt. Die Eimerkette bewegt sich von Norden nach Süden durch diesen Raum, und die eisernen Eimer hängen dabei gut 1 m über dem Boden. Wenn die Kübel mit Eisenerz durch den Raum kommen, werden sie von zwei Orks, die mit Eisenstangen mit Haken ausgerüstet sind, gepackt und gekippt, wodurch sich ihr Inhalt auf den Boden ergießt. Zwei weitere Orks platzieren das abgebaute Mineral auf großen Steinblöcken, und die nächsten zwei Orks klauen die Unreinheiten aus dem angehäuften Material. Die letzten zwei Orks laden das Erz zurück in die sich bewegenden Eimer und schaufeln den Abfall auf einen Haufen. (Einmal pro Woche wird die Produktion gestoppt. Dann werden die unreinen Mineralien in die Kübel geladen, mit der Eimerkette nach Bereich 17 gebracht und dort von den

Sklaven mit Karren weggeführt und in Bereichen der Mine ausgeleert, in denen kein Erz mehr abgebaut wird.) Ein Feuer brennt in dem Ofen, der sich mitten in der Ostwand befindet.

Die Orks sind Sklaven, kämpfen aber bei Gefahr auf der Seite des Feuerriesen. Wenn der Riese stirbt, kann man sie einschüchtern und zur Flucht bewegen (sie fliehen dann mit dem Lift in Bereich 11), wenn man einen erfolgreichen Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 16 ablegt. Der Riese verfügt über einen 60 cm langen Eisenschlüssel, der die Eisentruhe in Bereich 16B aufsperrt.

13. BÜRO DES AUFSEHERS

In diesem Raum im Süden der Sortieranlage befinden sich ein Basalttisch, ein Fass mit verdorbenem Wasser, in dem eiserne Schürhaken stecken, eine Eisentruhe, die mit Handfesseln gefüllt ist und zwei Regale mit Hakenstangen. An der Südwand hängen rostige Fesseln. Gefangene, die sich aufmüpfig verhalten, werden hier angekettet und gefoltert. Momentan ist niemand hier.

14. MONTAGEHALLE, OBERE EBENE

Eiserne Laufstege erstrecken sich ein Stück weit in die gigantische Halle hinein. Zwei erleuchtete Kohlebecken erhellen den westlichen Laufsteg, von dem aus Eisentreppe nach Bereich 28 hinunterführen. Die Stufen bestehen aus eisernen Gittern, die so groß sind, dass menschengroße Wesen mit ihren Füßen hineinrutschen können. Die Treppe bietet dreiviertel Deckung gegen Fernkampfangriffe, von Angreifern, die sich auf der anderen Seite der Treppe befinden. Die Deckenhöhe über den Laufstegen beträgt 12 m und der Boden ist weitere 15 m tiefer gelegen. Das Rasseln der Eimerkette erfüllt den ganzen Raum. Vier Kabeltürme stützen die Eimerkette, während sie sich durch diesen Bereich bewegt.

In dem Raum befindet sich der mit einem Helm geschützte Kopf und der Oberteil des Vonindod. Er schwebt praktisch mitten in der Luft und wird von Ketten gehalten, die am Boden und der Decke befestigt sind. An Kränen, die auf den östlichen und westlichen Laufstegen montiert sind, hängen zwei weitere Fragmente des Kolosses. Bei einem handelt es sich um einen gigantischen Zweihänder, bei dem anderen um eine riesige Hand in einem Panzerhandschuh samt Unterarm. Diese Fragmente hängen in Höhe der Laufstege. Sie sind zu schwer für die Charaktere, um sie vom Kran zu lösen, aber jeder Kran verfügt über eine Winde. Löst man die Arretierung, fallen die Fragmente mit einem lauten Knall auf den Boden der Montagehalle, der durch ganz Eisenschlacke hallt. Wenn sie nicht bereits besiegt wurden, oder sich momentan woanders befinden, eilen die Kreaturen aus den Bereichen 12 und 15 hierher. Sie tauchen auf den nördlichen und östlichen Laufstegen in 2 beziehungsweise 3 Runden auf. Um die Arretierung einer Winde zu lösen, muss man *Klopfen* einsetzen. Es ist auch möglich, dies mit großer Kraftanstrengung zu tun. Dazu ist eine Aktion erforderlich und ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15. Wenn sich zufällig eine Kreatur unter dem Zweihänder oder dem Panzerhandschuh befindet, wenn dieser fällt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um rechtzeitig zur Seite zu hechten. Andernfalls erleidet sie 55 (10W10) Wuchtschaden, wird zu Boden geschleudert und vom Fragment festgesetzt. Um sich aus dieser misslichen Lage wieder zu befreien, muss das Opfer entweder einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) jeweils gegen SG 20 ablegen.

In der Südwand befinden sich oben auf der Treppe ein weiteres erleuchtetes Kohlebecken und ein eisernes Fallgitter. Hinter dem Fallgitter ist ein unbeleuchteter Gang, der nach Bereich 23 führt.

ENTWICKLUNG

Die Charaktere können sich oben auf den Laufstegen bewegen, ohne dass sie von Herzog Zalto und seinen Höllenhunden gehört oder gesehen werden, der sich in Bereich 28 darunter aufhalten.

Wenn sie doch bemerkt werden, kann sie Zalto auf folgenden Wegen erreichen: um den westlichen Laufsteg zu erreichen, benutzen Zalto und die Höllenhunde die Eisentreppe. Um den nördlichen Laufsteg zu erreichen, durchqueren sie Bereich 31, erklimmen die dortige Treppe und kommen dann durch Bereich 15. Um den östlichen Laufsteg zu erreichen, müssen sie den Lift von Bereich 24 nach Bereich 11 nehmen. Laute Geräusche auf dem nördlichen Laufsteg alarmieren die Kreaturen in Bereich 15.

15. AUFMARSCHHALLE

An den Wänden des Raums befinden sich Fresken, die Feuerriesen darstellen, wie sie Waffen und Rüstungen schmieden, in den Krieg ziehen und rote Drachen in Ketten legen. Vier Basaltsäulen stützen die 12 m hohe Decke und eiserne Kronleuchter ohne Kerzen hängen über den beiden Basaltischen. Eine Feuerstelle in der Nordwand stellt die einzige Quelle von Wärme und Licht dar.

Wenn sie nicht bereits durch Ärger in der Schmiede aufgeschuecht wurden, dann befinden sich hier drei **Oger**. Sie stehen rund um den nördlichen Tisch und beobachten zwei **Feuerriesen** beim Armdrücken. Die Oger feuern die Riesen an und sind sichtlich vom Wettbewerb fasziniert. Charaktere, die in den Schatten bleiben und versuchen, den Raum lautlos zu durchqueren, erhalten einen Vorteil auf ihre Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit).

Die Feuerriesen gehen allen lauten Geräuschen in Bereich 14 nach. Wenn sich die Eimerkette aufhört zu bewegen, eilen sie nach Bereich 20, um herauszufinden, was dort los ist. Sie lassen die Oger zurückschicken, die dann untereinander zu streiten beginnen.

Eine Treppe in der Westmauer führt nach unten zu Bereich 31.

16. RIESENQUARTIERE

In den Wänden dieser langen, dunklen Halle befinden sich drei Türen. Die Räume im Norden gehören den Sklavenaufsehern von Herzog Zalto (siehe Bereiche 12 und 21) und der größere Raum im Süden dient als Gemeinschaftsraum für den Großteil der restlichen Feuerriesen. Momentan befinden sich keine Riesen in diesen Räumen.

16A. RAUM IM NORDWESTEN

In dem Raum befinden sich ein Bett mit Eisenrahmen, ein Wandschrank mit Handfesseln und Folterinstrumenten, ein großes Fass Zwergengier, ein Fass mit Süßwasser und eine große, hölzerne, eisenbeschlagene Truhe, die über ein eisernes Vorhängeschloss verfügt. Die Truhe ist 2,70 m groß, 3,60 m lang und 2,40 m breit. Sie wiegt leer 750 Pfund. An der Wand befinden sich Eisenstangen. Man kann sie durch Ringe am Rand der Truhe schieben, damit sie von Sklaven getragen werden kann.

Der Feuerriese in Bereich 21 verfügt über den Schlüssel. Das Schloss ist so groß, dass es nicht mit Diebeswerkzeug geknackt werden kann. Allerdings können kleine oder mittelgroße Kreaturen mit den Händen direkt ins Schloss greifen und es mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Schätze. In der Truhe befinden sich 2W4 Gebrauchsgegenstände, die du ermittelst, indem du auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung würfelst. Außerdem befinden sich hier 11.000 KM, 3.500 SM, 220 GM und der mit Bronze überzogene Schädel eines Erwachsenen roten Drachens (er ist 750 GM wert und wiegt 750 Pfund).

16B. RAUM IM NORDOSTEN

In diesem Raum befinden sich zwei Betten mit Eisenrahmen, zwei Wandschränke (einer mit Handfesseln und einer mit Folterinstrumenten), ein Fass mit Wasser, ein Fass mit Zwergengier, zwei leere, mit Eisen beschlagene Holztruhen und eine Eisentruhe mit einem Schloss. Die Eisentruhe ist 2,10 m groß, 3,90 m lang und 2,40 m breit und wiegt 1.000 Pfund. Der Feuerriese in Bereich 12 verfügt über den Schlüssel. Das Schloss ist so groß, dass es nicht mit Diebeswerkzeug geknackt werden kann. Allerdings können kleine oder mittelgroße

Kreaturen mit den Händen direkt ins Schloss greifen und es mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Schätze. In der Truhe befinden sich 15.000 KM, 6.200 SM und 700 GM, ein Trinkhorn, das aus einem Gorgonenhorn gefertigt ist und mit einem Flammenmuster überzogen ist (es ist 2.500 GM wert und wiegt 50 Pfund) und ein Sack mit 2W4 Gebrauchsgegenstände, die du ermittelst, indem du auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung würfelst.

16C. RAUM IM SÜDEN

Zwölf Betten mit Eisenrahmen stehen entlang der Wände dieses Raums. Am Fuß jedes Betts befindet sich eine nicht versperrte Kiste aus gehämmertem Eisen. Drei Basaltsäulen stützen die Decke.

Schätze. In jeder Kiste befindet sich ein Sack mit 1W10 x 100 GM und 1W4 Gebrauchsgegenstände, die du ermittelst, indem du auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung würfelst.

17. ERZANLIEFERUNG

Charaktere, die durch die Minen kommen (siehe Bereich 10), gelangen schlussendlich durch einen der beiden Tunnel in der Nordwand hierher. Durch die Tunnel führen Schienen für die Minenkarren, die hier an zwei hölzernen Barrieren enden. Drei Säulen aus schwarzem Basalt stützen die Decke. Die Eimerkette kommt durch Öffnungen in der West- und Ostwand. Die Eimer fahren dabei nur wenige Zentimeter über dem Boden dahin. Ein Tunnel nach Westen führt zu einem eisernen Laufsteg in Bereich 18, der über der Schmiede (Bereich 34) liegt.

Ein **Salamander** steht in dem Raum Wache und behält die vier Schildzwergeklaven (**Gemeine**) im Auge. Die Zwerge verfügen über Fußfesseln, die ihre Bewegungsrate von 7,50 m auf 1,50 m reduzieren. Wenn ein Minenkarren mit Eisenerz hier eintrifft, verladen die Zwerge das Erz auf die Eimerkette, die es dann nach Bereich 12 transportiert. Die Eimerkette dreht sich beständig, solange das Sklavenrad in Bereich 20 gedreht wird. Es spielt keine Rolle, ob gerade Eisenerz hier ist, um es zu verladen oder nicht.

Leere Holzfässer und -kisten sind in der Nordostecke des Raums sowie in Nischen im Süden übereinander gestapelt. Diese Behälter enthielten früher Nahrung und Wasser für die Bergarbeiter, aber nun sind sie morsch und fallen auseinander, wenn sie berührt werden.

ENTWICKLUNG

Wenn die Sklaven gerade nicht arbeiten, werden sie in den Sklavenkäfigen in Bereich 23 eingesperrt. Falls die Charaktere den Salamander töten und die Sklaven befreien, bieten diese ihnen an, sie zum Sklavenrad (Bereich 20) und zu den Sklavenkäfigen (Bereich 23) zu führen. Sie bitten sie, die anderen Gefangenen (Menschen, Zwerge und Gnome) zu befreien. Ihr Pfad führt sie dabei durch Bereich 18.

Ein paar Minuten, nachdem die Sklaven hier aufhören zu arbeiten, erhalten die anderen Kreaturen entlang der Eimerkette leere Eimer (Bereiche 12, 18 und 34). Dies sorgt nicht sofort für Alarm, da es immer wieder durch Schichtwechsel oder zu spät eintreffende Minenkarren zu derartigen Unterbrechungen in der Versorgung kommen kann. Wenn allerdings 15 Minuten lang kein Eisenerz angeliefert wird, kommen Zalte mber und die Oger aus Bereich 18 aus dem Westen, um der Sache nachzugehen. Trifft er auf Eindringlinge oder auf Hinweise ihres Aufenthalts, geht er nach Bereich 19 und dann die Treppe hinunter und nach Bereich 31 und 28, um seine Eltern zu alarmieren. Die Oger bleiben zurück und geben ihm Deckung bei Rückzug.

18. SCHMIEDE, OBERE EBENE

Der Bereich ist sehr heiß und Charaktere, die sich hier länger aufhalten, werden von extremer Hitze betroffen (siehe den Abschnitt über „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 im *Dungeon*





Im

DIE ABENTEURER HABEN DEN ZORN VON HERZOG ZALTO UND SEINEN HÖLLENHUNDEN ERREGT.

Master's Guide (Spielleiterhandbuch)). Ein verrosteter, eiserner Laufsteg verläuft an der Nord-, West- und Südwand und befindet sich 15 m über dem Boden der Hauptschmiede. Das Geräusch von schepperndem Metall, rasselnden Ketten, pfeifenden Blasebälgen und blubberndem, geschmolzenem Eisen dringt nach oben. Die Decke erhebt sich in einer Höhe von 12 m über den Laufstegen. Kabeltürme stützen die Eimerkette, die in der Nähe der Laufstege durch den Raum verläuft.

Wenn sie nicht durch irgendeinen Aufruhr nach Bereich 17 geeilt sind, stehen vier **Oger**, die mit 4,50 m langen Hakenstangen ausgerüstet sind, auf dem Laufsteg über der Gießerei. Sie nutzen die Stangen, um Kübel mit Eisenerz zu kippen, damit sie ihren Inhalt in die Gießereibecken entleeren. Sie werden von Herzog Zaltos fettem und faulem Sohn Zaltember beaufsichtigt. Wenn die Charaktere erstmals hier eintreffen, hat er gerade einen Schildzwerghaken (**Gemeiner**) an den Füßen gepackt und hält ihn über eines der Schmelzbecken. Er fordert ihn auf, um sein Leben zu winseln, weil er ihn sonst fallen lassen wird. (Zaltember hat sich einfach einen Sklaven beim Sklavenrad geschnappt und ihn bezichtigt, gefaulenzt zu haben.) Der Zwerg weigert sich, dem sadistischen Feuerriesen seinen Spaß zu lassen, wodurch Zaltember wütend wird. Die Oger sehen sich die Szene einfach nur mit sadistischer Vorfreude an.

Zaltember ist fünfzehn Jahre alt und 2,70 m groß. Er hat die Werte eines **Halbogers** mit folgenden Änderungen:

- Er ist rechtschaffen böse,
- Er trägt ein Kettenhemd (RK 13).
- Er verfügt über Weisheit und Intelligenz 10 (+0) und eine passive Wahrnehmung von 10.
- Er verfügt nicht über Dunkelsicht, aber über Immunität gegen Feuerschaden.

Zaltember ist ein Schläger und Feigling. Wenn er verletzt wird, flieht er nach Bereich 31 (und durchquert dabei Bereiche 19, 37, 34 und 33), um sich von seiner Mutter beschützen zu lassen. Wenn er gefangen oder in die Enge getrieben wird, prahlt er damit, dass er der Sohn von Herzog Zalto ist und dass man ihn besser gehen lassen sollte. Zaltember weiß nicht, wo sein Vater die *Muschel der Teleportation* aufbewahrt, aber er vermutet, dass sie sich in seiner versperrten Eisentruhe befindet (siehe Bereich 26A).

SCHÄTZE

Zaltember trägt einen schwarzen Opalanhänger an einer Kette (er ist 2.500 GM wert und wiegt 25 Pfund).

ENTWICKLUNG

Wenn es hier zu einem Kampf kommt, dann werfen die vier Feuerriesen, die in der Schmiede darunter arbeiten, mit Klumpen aus geschmolzenem Eisen nach Feinden, die sie sehen können (siehe Bereich 34).

Nehmen die Charaktere Zaltember gefangen, können sie ihn als Druckmittel einsetzen, wenn sie es mit Herzog Zalto oder Herzogin Brimskarda zu tun haben. Diese wollen nicht, dass ihrem Sohn etwas geschieht und werden sich Forderungen, die im Rahmen bleiben, im Gegensatz für seine Freilassung beugen. (Die Herzogin kann auch in allen Belangen für ihren Gemahl sprechen, falls die Charaktere mit ihr verhandeln.) Bevor sie allerdings auf Forderungen eingehen, versuchen sie die Abenteurer dazu zu bewegen, Zaltember als Zeichen des guten Willens freizulassen. Dabei handelt es sich aber nur um einen Trick. Sobald Zaltember frei ist und sie nichts mehr zu verlieren haben, werden sie sich nicht an ihre Versprechen halten.

Weigern sich die Charaktere und erklären sie, dass sie nur bereit sind, Zaltember freizulassen, wenn sie Herzog Zaltos *Muschel der Teleportation* erhalten, dann händigt sie ihnen der Herzog oder die Herzogin aus. Zalto und Brimskarda werden den Charakteren gestatten, Eisenschlacke mit der Muschel und allen Schätzen, die sie bis zu diesem Zeitpunkt

erlangt haben, zu verlassen, wenn die Charaktere versprechen, Zaltember unbeschadet freizulassen, nachdem sie in sicherer Entfernung sind.

Falls Zalto bereits über Maegera verfügt (siehe „Spezielle Lieferung“, weiter unten in diesem Kapitel), dann können die Charaktere auch verlangen, dass er ihnen die Feuerrelementarmacht aushändigt. Darauf wird er allerdings nicht eingehen, da dies seine Chance die Spitze der Ordnung zu erreichen, vereiteln würde. Wenn er zwischen seinem Sohn und seinem Schicksal entscheiden muss, wird er sich für sein Schicksal entscheiden. Nicht einmal seine Frau kann ihm vom Gegenteil überzeugen.

19. TREPPE NACH UNTEN

Der Boden hier hat die gleiche Höhe wie die Laufstege in Bereich 18. Eine Wendeltreppe aus Gusseisen führt hier 15 m weit nach unten zu Bereich 37. Die Stufen bestehen aus einem Eisengitter, dessen Löcher so groß sind, dass ein Mensch mit seinem Fuß hineingeraten kann. Die Treppe bietet dreiviertel Deckung gegen alle Fernkampfangriffe, bei denen sich die Treppe in der Schusslinie befindet.

20. SKLAVENRAD

Eine Feuerstelle in der Mitte der Nordwand erhellt und beleuchtet diesen Raum. Ein riesiges Rad, das aus hölzernen Speichen und eisernen Zahnrädern besteht, nimmt den Großteil des Raums ein. Das Rad ist mit einer Eimerkette verbunden, die sich durch die Schmiede zieht. Das Rad wird von zehn Schildzwerghaken und zehn Menschen (allesamt **Gemeine**) mit Ketten an ihren Füßen gedreht. Die Sklaven leiden an vier Stufen Erschöpfung (siehe Anhang A im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Alle zwei Stunden, die sie das Rad drehen müssen, erhöht sich ihre Erschöpfung um eine Stufe.

Die Sklaven werden von zwei **Ogern** bewacht, die von Kopf bis Fuß in eine mit Dornen besetzte Eisenrüstung (RK 18) gekleidet sind. Sobald die Sklaven Erschöpfungsstufe 5 erreichen, brechen diese zusammen. Die Oger rufen dann nach den Hobgoblins in Bereich 23, damit diese Ersatz bringen. Am Ende ihrer Arbeitsschicht, zerren die Hobgoblins die völlig erschöpften Sklaven zurück in ihre Zellen.

Die Sklaven hören auf, das Rad zu drehen, wenn es zu einem Kampf zwischen den Charakteren und den Ogern kommt. Dadurch wird der Feuerriese-Aufseher in Bereich 21 aufmerksam und kommt in der nächsten Runde hinzu, um nachzuschauen, was los ist. Wenn es ihm nicht gelingt, die Situation rasch unter Kontrolle zu bringen, hebt er das Fallgitter zu Bereich 22 an, und befreit dadurch die Höllenhunde, die sich ebenfalls in den Kampf stürzen. Sobald die Abenteurer die Oger, den Feuerriesen und die Höllenhunde besiegt haben, können sie die Sklaven von ihren Fesseln befreien, indem sie die Schlösser knacken oder sie gewaltsam aufbrechen. Falls sie allerdings die Gegner nicht rasch genug besiegen, wird die Befreiung der Sklaven warten müssen, bis sie mit Herzog Zalto und der restlichen herbeieilenden Verstärkung fertig geworden sind.

ENTWICKLUNG

Wenn das Sklavenrad aufhört, gedreht zu werden, hört auch die Eimerkette auf sich zu bewegen. Stille senkt sich über die ganze Schmiede und die erwachsenen Feuerriesen, die überall in der Schmiede verstreut sind, eilen hierher, um herauszufinden, was vor sich geht. Nach dem Aufseher aus Bereich 21 trifft zuerst Herzog Zalto mit seinen Höllenhunden hier ein. Zalto nimmt die Treppe beim westlichen Laufsteg in Bereich 14, geht durch Bereich 23 und kommt 1 Minute, nachdem sich die Eimerkette aufgehört zu bewegen, hier an.

Die Gefangenen wissen, dass es weitere Sklaven in den Käfigen gibt (Bereich 23). Sie unterstützen ihre Retter, sind aber zu erschöpft, um selbst zu kämpfen.

21. BÜRO DES AUFSEHERS

Eine Feuerstelle beheizt diesen Raum und sorgt für Beleuchtung. Auf einem großen Basalttisch steht ein Obsidiankrug in Riesengröße. Unter dem Tisch liegen mehrere leere Bierfässer. An der Nord- und Südwand stehen Marmorregale, die allerdings leer sind. Eisentüren im Süden und Westen führen zu Lagerräumen mit gestohlenen Rationen und Wasserfässern, die für die Ernährung der Sklaven gedacht sind.

In dem Raum befindet sich ein **Feuerriese**. Er hat die Aufgabe, die Gefangenen zu bewachen und zu füttern. Außerdem ist er für die Betreuung der Höllenhunde in Bereich 22 verantwortlich. Der Riese trägt einen großen Eisenschlüssel bei sich, der zu der Truhe in Bereich 16A passt.

SCHÄTZE

Der Obsidiankrug ist 500 GM wert und wiegt 100 Pfund.

22. HÖLLENHUNDEZWINGER

Ein Eisengitter versperrt den Gang, der in diesen Raum führt. Abgenagte, geschwärzte Knochen von Humanoiden liegen auf dem Boden verstreut herum und außerdem ein paar rostige Fesseln.

Sieben **Höllenhunde** befinden sich in zwei geräumigen Eisenkäfigen. Sie heulen und knurren. Vier Hunde sind im nördlichen Käfig eingesperrt und drei Hunde im südlichen Käfig. Die Käfigtüren werden durch einfache Schließen gehalten. Von außen kann eine Kreatur sie einfach mit einer Aktion öffnen. Die Höllenhunde sind abgerichtet und gehorchen nur Feuerriesen.

23. SKLAVENKÄFIGE

Eisengitter versperren die Zugänge zu dieser langen, übel stinkenden Halle. Drei schwarze Basaltsäulen stützen die Decke und entlang den Wänden befinden sich dreizehn Eisenkäfige, die jeweils 3 m hoch sind. Jeder Käfig ist mit einem Vorhängeschloss gesichert. Eine kleine oder mittelgroße Kreatur kann ein solches Schloss von außerhalb des Käfigs mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Sechs **Hobgoblins** bewachen die Halle, wobei jeweils zwei davon in der Nähe einer Säule stehen. Einer der Hobgoblins trägt einen Schlüsselring bei sich, an dem sich Schlüssel zu allen Käfigen befinden.

GEFANGENE

Wenn die Charaktere hier erstmals eintreffen, halten sich nur in vier Käfigen Gefangene auf. Im ersten Käfig sind drei männliche und zwei weibliche Schildzwerge, im zweiten Käfig sind drei männliche und vier weibliche Felsengnome, im dritten Käfig sind ein männlicher und zwei weibliche Menschen und im letzten Käfig sind sechs **Orks**. Bis auf die Orks handelt es sich bei allen Gefangenen um **Gemeine**. Nur die Orks tragen Rüstungen und Waffen, und sie greifen jeden an, der sie befreit, bei dem es sich nicht um einen Feuerriesen handelt. Die Orks ersetzen die Orks in Bereich 12, wenn es einen Schichtwechsel gibt.

Die Gefangenen, bei denen es sich nicht um Orks handelt, tragen Fußfesseln, wodurch ihre Bewegungsrate um 6 m reduziert wird. Die Fesseln muss man mit Gewalt aufbrechen oder die Schlösser knacken, da es keine Schlüssel für sie gibt. Die Gefangenen halten sich an die Anweisungen ihrer Retter, möchten aber nichts mehr, als aus der Feuerriesenfestung zu entkommen. Sie haben besonders große Angst vor Herzog Zaltos Sohn, da er immer wieder zu den Sklavenkäfigen kommt und zufällig ausgewählte Gefangene quält.

24. LIFT, UNTERE EBENE

Der 150 m tiefe Lift, der sich durch die ganze Feuerriesenfestung zieht, endet hier. Eisensäulen stützen einen ringförmigen Laufsteg, der sich 15 m über diesem Raum befindet (siehe Bereich 11). Breite Gänge führen nach Norden und Westen zu den Bereichen 25 und 28. Eine Vielzahl von Goblinstimmen dringt aus dem Norden.

25. SPEISEHALLE

Wenn die Charaktere hier eintreffen, sind gerade 30 **Goblins** damit beschäftigt, die Speisehalle aufzuräumen und zu putzen. Sie fürchten den Zorn von Herzogin Brimskarda und arbeiten hektisch, um die riesigen Teller und Krüge zu säubern, während sie sich gleichzeitig um die Überreste streiten, die die Feuerriesen zurückgelassen haben. Wenn die Goblins angegriffen werden, fliehen sie nach Westen durch den Gang und klopfen an die Tore zu Bereich 31, bis sie eingelassen werden. Wenn dieser Tunnel irgendwie versperrt oder blockiert ist, dann kämpfen sie hier verzweifelt bis zum Tod.

Eiserne Kohlebecken in den Alkoven tauchen die Halle in ein dämmriges Licht. Säulen und Trennwände aus Basalt stützen die 15 m hohe gewölbte Decke. Von dieser hängen schwere eiserne Kerzenleuchter, aber die Kerzen, die darin stecken, sind von Spinnweben überdeckt. Die Ketten, die man dazu nutzen kann, um sie zu senken und zu heben, sind an Eisenhaken an der Wand befestigt. In der Nordwand befindet sich eine Feuerstelle und überall im Raum gibt es Basalttische, auf denen sich Geschirr aus Bronze türmt. Ein Eisenspieß ist über einer Feuergrube montiert, die durch natürlich ausströmendes Gas befeuert wird.

ENTWICKLUNG

Nimmt man einen oder mehrere Goblins gefangen und verhört sie, so führen sie an, dass sie Herzog Zalto und Herzogin Brimskarda dienen. Die Goblins sind mit dem Aufbau der Festung vertraut, und man kann sie leicht einschüchtern, damit sie als Führer fungieren. Die gefangenen Goblins dienen natürlich nur sich selbst und verraten die Charaktere, wenn diese nicht mehr die Oberhand haben und eine Chance sehen, zu fliehen oder sich zu rächen.

26. HERZOGSQUARTIERE

In dieser T-förmigen Halle gibt es Türen im Norden und Süden. Jede Tür führt in einen Schlafraum.

26A. NÖRDLICHER SCHLAFRAUM

Herzog Zalto und Herzogin Brimskarda schlafen hier in einem gigantischen Bett, dessen Rahmen aus überkreuzten Eisenschwertern besteht, die man miteinander verschleißt hat. Über dem Bett hängen große Ketten und Fesseln, deren Verwendungszweck wohl nur der Herzog und die Herzogin kennen. Ein Schild mit einem Durchmesser von 4,50 m, der aus den Schuppen eines erwachsenen schwarzen Drachens gefertigt ist, hängt an der Nordwand hinter dem Bett. Ein eiserner Kerzenleuchter hängt in der Mitte des Raums vor der Decke. Er befindet sich in der Nähe des Fußendes des Betts. Eine Kette, die mit dem Kerzenleuchter verbunden ist, ist an der Ostwand an einem Haken befestigt und zwar über einem 3 m hohen Basalttisch, auf dem sich ein paar Wertsachen befinden. Unter dem Tisch befindet sich eine große Eisentruhe (siehe „Schätze“). Zwei Wandschränke aus feuerversengtem Holz stehen an der Westwand. Ein riesiges Fass in der Südostecke dient als Hocker. Es steht vor einem körpergroßen, polierten Spiegel. Ein eisernes Kohlebecken hängt von einem Haken, der in der Südwand in der Tür montiert ist.



KARTE 8.2: EISENSCHLACKE, UNTERE EBENE

Schätze. Im Wandschrank des Herzogs befindet sich ein Umhang (Wert: 2.500 GM, Gewicht: 250 Pfund), der aus der ledrigen Haut und den Flügeln eines Roten Drachens gefertigt ist. Über die breiten Schultern des Umhangs ist ein Armreif auf gravierten Goldtafeln drapiert. Im Wandschrank der Herzogin befindet sich ein Kleid, das aus kleinen Goldbarren und Ringen gefertigt ist (Wert: 7.500 GM, Gewicht: 750 Pfund). Die Gegenstände auf dem Basalttisch sind eine mit Edelsteinen besetzte Haarbürste aus Obsidian (Wert: 750 GM, Gewicht: 75 Pfund), eine Zunderbox aus Ebenholz, mit Einlegearbeiten aus geschmolzenem Gold, die an Flammen erinnern (Wert: 750 GM, Gewicht: 75 Pfund), ein Handspiegel mit einem vergoldeten Eisengriff und Rahmen (Wert: 250 GM, Gewicht: 125 Pfund) und eine Edelsteinschatulle aus Bronze (Wert: 250 GM, Gewicht: 250 Pfund), in der sich sechs Goldringe mit Edelsteinen in Riesengröße befinden (jeder 2.500 GM wert und 25 Pfund schwer).

Die Eisentruhe ist 2,70 m lang, 1,80 m hoch und 1,80 m breit. Sie wiegt 600 Pfund. Sie verfügt über ein einfaches Zahlenschloss. Das Schloss hat drei Räder, auf denen sich die Ziffern von 0 bis 9 in Dethek (den Runen der Zwergensprache) befinden. Die Kombination lautet 7-2-7. Nur Herzog Zalto und Herzogin Brimskarda kennen die Kombination. Man kann das Schloss auch mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 21 oder mit dem Einsatz von *Klopfen* oder vergleichbarer Magie öffnen.

Wenn man die Truhe allerdings öffnet, ohne die Kombination zu benutzen, setzt sie eine Wolke mit einem brennbaren Gas frei, die eine Sphäre von 6 m Radius rund um die Truhe füllt. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleidet 45 (10W8) Feuerschaden, wenn sie scheitert, bei einem Erfolg halb so viel. Die Falle kann nicht von außerhalb der Truhe entschärft werden und kann nur einmal ausgelöst werden.

In der Truhe ruht eine riesengroße Krone aus Adamantit, die mit sechs schwarzen Opalen geschmückt ist (Wert: 7.500 GM, Gewicht: 150 Pfund) auf einem Bett aus Asche. Unter der Asche sind weitere 6.300 GM verborgen. Herzog Zaltos *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B) und 1W4 zufällige magische Gegenstände sind ebenfalls unter der Asche verborgen. Würfel den ersten Gegenstand auf Tabelle F für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* aus und die anderen Gegenstände auf Tabelle D.

26B. SÜDLICHER SCHLAFRAUM

Die Tochter und der Sohn des Herzogs, die beide im Teenageralter sind, teilen sich diesen Raum. Wenn die Charaktere hier eintreffen, befindet sich nur die Tochter hier. Aschilde fühlt sich in Eisenschlacke wie eine Gefangene. Sie möchte die Welt erforschen, die ihr Vater als grenzenloses Reich voller Wunder beschrieben hat, aber ihre Eltern verwehren ihr diesen Wunsch, wodurch sie extrem wütend auf sie ist. Sie hält wenig von ihrem jüngeren Bruder Zaltember.

Aschilde ist 18 Jahre alt und bereits 3,30 m groß. Sie hat starke Knochen, struppiges orangefarbenes Haar und ist sehr launisch und missmutig. Sie führt einen Zweihandknüppel und hat die Werte eines **Ogers** mit nachfolgenden Änderungen:

- Aschildes Gesinnung ist rechtschaffen böse.
- Aschilde ist ungerüstet (RK 9).
- Sie verfügt über Intelligenz und Weisheit von 12 (+1) und eine passive Wahrnehmung von 11.
- Sie verfügt nicht über Dunkelsicht, aber über Immunität gegen Feuerschaden.
- Aschilde verbirgt eine 60 cm lange Goldnadel (siehe „Schätze“) in ihrem Haar und kann eine Aktion verwenden, um einen Nahkampfangriff damit zu machen. Der Angriff hat +6 zum Treffen, eine Reichweite von 1,50 m, als Ziel eine Kreatur und richtet bei einem Treffer 9 (2W4 + 4) Stichschaden an.

Wenn die Charaktere hier eintreffen, liegt Aschhilde auf dem Bett, schluchzt leise und jammert herum. Sie hat zwei weibliche **Hobgoblins** als Zofen, die aber nichts tun, um sie zu beruhigen. Die Zofen sind mit Langschwertern bewaffnet, haben aber keine Langbogen bei sich.

Falls die Charaktere versuchen, mit Aschhilde zu verhandeln, stellen sie fest, dass sie eine verzogene Göre ist, deren Stimmung sich ständig ändert. Sie verfällt rasch auf den Plan, die Charaktere dazu zu benutzen, ihre Eltern abzulenken, während sie sich aus der Festung schleicht. Sie erzählt ihnen, dass ihr Vater den Großteil der Zeit mit dem „Drachentöter“ verbringt (der Vonindod in Bereich 28) und ihre Mutter vermutlich gerade das Küchenpersonal beaufsichtigt (Bereich 31).

Die Charaktere könnten durchaus auf die Idee kommen, dass sie Aschhilde ja gefangen nehmen könnten, um von ihrem Eltern Lösegeld zu erpressen. Wenn man ihr den Befehl erteilt, sich zu ergeben, macht sie den Charakteren den Gegenvorschlag, dass sie bereitwillig ihre Gefangene spielen würde, bis ihr Vater ihnen ihre Wünsche erfüllt. Sie gestattet es den Abenteurern, ihre Zofen zu töten, besteht aber darauf, dass sie bei den Charakteren als Gefangene bleiben darf, bis sich diese weit genug von Eisenschlacke und ihren Eltern entfernt haben. Sobald sie weit genug von ihren Eltern entfernt ist, verlangt sie freigelassen zu werden. Sie schwört die Charaktere, sie nie wieder zu behelligen (und plant, dieses Versprechen zu halten). Sie gibt ihnen ihren Feueropalanhänger (siehe „Schätze“), der ein Geschenk von ihren Eltern war, um den Handel zu besiegeln. Aschhilde hat keine Ahnung, wo ihr Vater die *Muschel der Teleportation* aufbewahrt, vermutet aber, dass sie sich in seiner versperrten Eisentruhe befindet (siehe Bereich 26A).

Aschhilde und Zaltember schlafen in Betten mit Eisenrahmen. Im Norden von Aschhildes Bett befindet sich ein leeres Fass, das sie als Hocker verwendet, wenn sie vor dem körperhohen Spiegel sitzt, der sich in der Nordecke an der Westwand befindet.

In einem Alkoven im Süden befinden sich zwei große, leere Kisten und in einer dritten Kiste befinden sich halb verbrannte Puppen und zerbrochene Spielzeuge, die Aschhilde und Zaltember früher viel bedeutet haben.

Schätze. Aschhilde trägt einen Feueropalanhänger an einer Goldkette um den Hals (Wert: 2.500 GM, Gewicht: 25 Pfund) und hat eine 60 cm lange goldene Haarnadel (Wert: 250 GM, Gewicht: 5 Pfund) in den Haaren verborgen.

Entwicklung. Herzog Zalto und Herzogin Bimskarda reagieren auf die Gefangennahme von Aschhilde ebenso wie auf die Geiselnahme ihres Sohnes (siehe Bereich 18 für Details).

27. KRIEGSRAUM

In der Mitte dieses hell ausgeleuchteten Raums steht ein Basaltisch, dessen Basis so geformt ist, dass sie wie ein Brunnen aus schwarzem Feuer aussieht. Leere Marmorregale sind an den Wänden in einer Höhe von 3 m und 4,50 m angebracht. An der Wand im Nordwesten steht ein **Eisengolem**, in dessen Stirn sich ein mit Runen überzogener Eisenbarren befindet (siehe „Schätze“). Obwohl Golems normalerweise von Elementargeistern der Erde erfüllt sind, ist an diesen Golem ein Elementargeist des Feuers gebunden. Der Golem ist momentan deaktiviert, obwohl man das nicht auf den ersten Blick erkennen kann.

Um ihn zu aktivieren, muss man das entsprechende Befehlsword sprechen. Dieses ist nicht einmal Herzog Zalto bekannt. Wirkt man allerdings *Identifizieren* auf den Golem, erfährt man das vor langer Zeit in Vergessenheit geratene Befehlsword. Es lautet „Ildstryke“.

Wird der Golem aktiviert, brennt Feuer in seinen Augen und aus den Ventilen, die in seine Schulterplatten integriert sind, steigt Dampf auf. Eine Kreatur, die den Golem aktiviert hat, kann ihn auch befehligen. Dummerweise ist der Elementargeist, der den Golem belebt, an die Befehle von Feuerriesen

gebunden. Das bedeutet, dass jeder Befehl eines Feuerriesen die Befehle der Charakter überschreibt. Der Golem ist magisch programmiert, sodass er sich 1 Stunde nach Aktivierung wieder deaktiviert. Er kann dann für 1 Stunde nicht aktiviert werden.

SCHÄTZE

Der Eisenbarren, der in der Stirn des Golems eingelassen ist, ist ein *Barren der Skold-Rune* (siehe Anhang B). Er kann nur entfernt werden, während der Golem deaktiviert ist, oder wenn er zerstört wurde.

28. MONTAGEHALLE, UNTERE EBENE

Licht scheint sich rund um die erleuchteten Kohleschalen in den Nischen an den Wänden zu sammeln, und massive eiserne Kabeltürme erstrecken sich weit nach oben, um die rasselnde Eimerkette zu stützen. Basaltsäulen erheben sich bis zur 27 m hohen Decke und Eisenstege sind in einer Höhe von 15 m an den Wänden angebracht. Eine eiserne Wendeltreppe an der Südwand führt bis zum Laufsteg im Westen nach oben.

DER VONINDOD

In der Mitte des Raumes hängen der einen Helm tragende Kopf und der Oberkörper des Vonindods, die mehr oder weniger intakt sind, an Eisenketten mitten im Raum. Wenn der Adamantitkoloss eines Tages wieder zusammengesetzt sein wird, wird er eine Höhe von 24 m erreichen. Bis dahin ist er nicht viel mehr als eine leblose Hülle. In einem seiner Augen befindet sich ein riesiger Rubin (Wert: 25.000 GM, Gewicht: 250 Pfund). Dieses befindet sich in einer Höhe von 12 m über dem Boden. Das andere Auge hat eine Vertiefung für einen ähnlichen Edelstein, der aber noch fehlt. Da die Oberfläche des Kolosses ein paar Grate hat, die man als Handgriffe nutzen kann, kann man mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 bis zum Auge hinaufklettern. Man kann dann den Edelstein aus seiner Vertiefung hebeln, indem man eine Brechstange, ein Schwert oder ein ähnliches Werkzeug benutzt und einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 ablegt.

ADAMANTITTORE

In der südöstlichen Mauer befindet sich ein Paar von 15 m hohen Adamantittoren, die von uralter Magie versiegelt werden. Die Tore sind geräusch- und luftdicht. Sie öffnen sich nur, wenn ein Feuerriese in einer Entfernung von 15 m folgenden Satz auf Riesisch ausspricht: „Bei Surturs Flamme befehle ich diesen Toren, sich zu öffnen!“ Die Tore bleiben solange offen, bis ein Feuerriese in einer Entfernung von 15 m folgenden Satz auf Riesisch ausspricht: „Bei Surturs Flamme befehle ich diesen Toren, sich zu schließen!“ Man kann sie allerdings auch gewaltsam mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 aufdrücken. *Klopfen* und ähnliche Magie hat keine Auswirkung auf die Tore, allerdings könnte man mittels *Sagenkunde* oder ähnlicher Magie herausfinden, wie man sie öffnen oder schließen kann. Ein verschlagener Charakter könnte die Magie auf den Toren in die Irre führen, indem er die Illusion eines Feuerriesen erschafft, die die richtigen Worte ausspricht. Die Charaktere könnten auch versuchen, sich hier zu verbergen, bis Verstärkung eintrifft, die die Tore öffnet (siehe den Abschnitt „Verstärkung“, weiter oben in diesem Kapitel).

DER FEUERRIESENHERZOG

Wenn er nicht aufgrund eines Aufruhrs irgendwo anders hingeeilt ist, hält sich Herzog Zalto hier auf und spielt mit seinen beiden liebsten **Höllenhunden**, Narthor und Zerebor. Zalto hat eine hohle Eisenkugel mit einem Durchmesser von 1,20 m, die von Löchern durchzogen ist. In der Kugel befindet sich ein toter, gegrillter Felsenknorpel. Wenn er die Kugel wirft, wird sie

von den Höllenhunden gejagt. Sie streiten sich darum, rösten sie mit ihrem Feuerodem oder spielen auf andere Weise damit. All das amüsiert Zalto enorm.

Herzog Zalto ist ein **Feuerriese** mit folgenden Änderungen:

- Er verfügt über 221 Trefferpunkte.
- Er trägt einen *Ring des Blitzwiderstands*.
- Er verfügt über Intelligenz 14 (+2) und spricht die Gemeinsprache, Elfish und Riesisch.
- Er führt einen gigantischen Eisenhammer, dessen Waffenkopf gleichzeitig die Funktion eines Käfigs erfüllt (siehe „Zaltos Gefangener“). Er hat +11 zum Treffen mit dem Hammer, eine Reichweite von 3 m und richtet bei einem Treffer 28 (6W6 + 7) Wuchtschaden an. Er kann mit einer Aktion zwei Angriffe mit dem Hammer ausführen.

ZALTOS GEFANGENER

Der rechteckige Waffenkopf von Zaltos eisernem Kriegshammer enthält eine ausgehöhlte Zelle, in der eine mittelgroße oder zwei kleine Kreaturen Platz haben. An einer Wand befindet sich eine Tür aus vertikalen Eisenbalken, die jeweils 7,50 cm breit sind und einen Abstand von 10 cm voneinander haben. Die Zellentür hat ein Schloss und Zalto hat den einzigen Schlüssel bei sich. Man kann sie allerdings auch mit Gewalt öffnen, indem man einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 ablegt. Außerdem kann man das Schloss mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 knacken. Natürlich kann man das alles nicht tun, während Zalto den Hammer als Waffe führt. Zalto hat momentan einen Schildzwerg in seiner Waffe eingesperrt. Jedesmal wenn er mit seiner Waffe nach etwas schlägt, wird er durchgeschüttelt und erleidet 5 (2W4) Wuchtschaden.

Zaltos Gefangener ist Jasper Dämmerschluft und gehört zum Zhentarim. Er hat versucht, Verhandlungen mit einem von Zaltos Untergebenen aufzunehmen und wurde nach Eisenschlacke gebracht, um den Herzog zu treffen. Dieser ist zu der Ansicht gelangt, dass er die Hilfe des Schwarzen Netzwerks nicht benötigt, um die Fragmente des Vonindod zu finden und hat Jasper daher samt seiner Ausrüstung in seinem Kriegshammer eingesperrt. Jasper hat die Werte eines **Veterans** mit folgenden Änderungen:

- Jasper ist ein neutral böser Schildzwerg.
- Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch.
- Er genießt einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und besitzt eine Resistenz gegen Schaden durch Gift.
- Er verfügt über Dunkelsicht mit 18 m Reichweite.
- Er führt eine Streitaxt und ein Beil statt einem Lang- und einem Kurzsword. Als Aktion kann er zwei Angriffe mit der Streitaxt und einen Angriff mit dem Beil ausführen, wenn er es gezogen hat. Die Streitaxt richtet bei einem Treffer 7 (1W8 + 3) Hiebschaden an oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn sie beidhändig geführt wird. Das Beil richtet 6 (1W6 + 3) Hiebschaden bei einem Treffer an und kann geworfen werden (Reichweite 6/18 m).

Während er in dem Kriegshammer Zaltos eingesperrt ist, kann Jasper keine Ziele außerhalb seiner Zelle angreifen und genießt dreiviertel Deckung gegen alle Fernkampfangriffe, die durch die Zellentür gegen ihn ausgeführt werden. (Gegen alle Fernkampfangriffe aus anderen Richtungen hat er volle Deckung.) Wenn Jasper gerettet wird, fragt er die Charaktere, ob er sie begleiten darf, bis sie in die Zivilisation zurückkehren. Er versucht Freundschaft mit Charakteren zu schließen, die zum Schwarzen Netzwerk gehören. Er hofft, mit ihnen einen Plan aushecken zu können, wie sie alle Reichtümer von Eisenschlacke für sich selbst beanspruchen können.

29. ADAMANTITSCHMIEDE

Diese kalte Schmiede sieht wie ein riesiges Iglu aus Adamantit aus. An der Oberseite befindet sich ein Kamin und in der Südwand eine Luke. Die Luke ist mit einem Schiebebolzen verriegelt und die Öffnung ist so groß, dass ein Feuerriese hindurchgehen kann. Auf dem Boden der Schmiede befindet sich die Rune Ild (Feuer) (siehe Kasten „Runen der Riesen“ in der Einleitung). Die Schmiede ist ein Artefakt und daher gegen jeden Schaden immun. Wenn es einem allerdings gelingt, eine Eiselementarmacht für eine Stunde darin einzusperren, dann bekommt sie Sprünge und wird dadurch funktionsunfähig.

Neben der Schmiede befinden sich zwei Kabeltürme, die die Eimerkette in einer Höhe von 15 m stützen.

ENTWICKLUNG

Herzog Zalto benötigt die enorme Hitze, die die Adamantitschmiede erzeugen kann, um den Koloss zu reparieren, da normale Feuer nicht heiß genug brennen. Wenn Zalto die *Eisenflasche* mit Maegera, dem Titan der Dämmerung, in die Finger bekommt (siehe „Spezielle Lieferung“, am Ende des Kapitels), geht er in die Schmiede, öffnet die Eisenflasche und setzt die Elementarmacht dadurch in der Schmiede frei, wo sie gefangen ist. Zalto verlässt dann die Schmiede, die sich enorm erhitzt. Die Temperatur im Raum steigt so stark, dass jede Kreatur im Raum am Ende ihres Zuges 5 (1W10) Feuerschaden erleidet, beziehungsweise 11 (2W10) Feuerschaden, wenn sie eine Metallrüstung trägt. Eine Kreatur, die die äußere, erhitze Hülle der Schmiede zum ersten Mal während ihres Zuges berührt, erleidet 33 (6W10) Feuerschaden. Eine Kreatur, die die erhitze Schmiede erstmals während ihres Zuges betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 132 (24W10) Feuerschaden.

Die uralte Runenmagie, die die Schmiede schützt, hindert Maegera auch an der Flucht, selbst dann, wenn die Ventile oder die Luke offen sind. Maegera kann aus der Schmiede entfernt werden, indem man sie mit einer *Eisenflasche* oder vergleichbaren magischen Gefängnis einfängt. Die Elementarmacht scheitert dabei absichtlich bei ihrem Rettungswurf, wenn sie auf diesem Weg aus der Adamantitschmiede entkommen kann.

30. BÜRO DES AUFSEHERS

Dieser kleine Raum westlich des Vonindod ist momentan leer. In ihm befindet sich ein 3 m großer Holztisch, in dem ein Eisendolch steckt. Der Dolch ist so groß wie ein Zweihänder für Menschen und doppelt so schwer. In den Händen einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur zählt er als improvisierte Waffe, die bei einem Treffer 3W4 Stichschaden verursacht. Der Eisendolch ist nichtmagisch, und man kann ihn mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 11 aus dem Tisch ziehen.

31. KÜCHE

Hier stehen zwei 3 m hohe Basalttische, die für die Zubereitung von Essen genutzt werden, zwischen zwei schwarzen Basaltsäulen. Unter den Tischen sind zehn leere Töpfe, die jeweils 100 Pfund wiegen und über den Tischen hängen Dutzende Kochwerkzeuge an Haken und Ketten. Die Herzogin der Feuerriesen, Brimskarda, steht vor der Feuerstelle und hält einen Eisenlöffel in der Hand, mit dem sie die Suppe kostet, die in dem mächtigen Kessel über der Feuerstelle brodelt. Fünf **Rauch-Mephiten** tanzen begeistert um den Kessel. Zwei **Oger** mit verschmierten Lederschürzen stehen bei den Tischen und 20 **Goblins** eilen hastig umher und vollführen die verschiedensten niederen Arbeiten.



Brimskarda greift Eindringlinge augenblicklich an und befiehlt ihren Dienern, ebenfalls anzugreifen. Wenn die Herzogin auf 0 TP reduziert wird, flüchten die Mephiten ins Feuer und die Goblins kauern sich unter den Tischen zusammen. Die Oger sind zu dämlich und kämpfen bis zum Tod. Sie kämpfen mit gigantischen Nudelhölzern, die wie Zweihandknüppel behandelt werden.

Torbögen in der Nordwand führen zu Lagerräumen. In diesen befinden sich zahlreiche hölzerne Regale mit Töpfen und Pfannen. Im östlichen Lagerraum befinden sich außerdem zwei Fässer mit jeweils 500 Pfund Fett.

DIE HERZOGIN

Brimskarda trägt ein Kleid, das aus der Schuppenhaut und den Flügeln eines Jungen schwarzen Drachen gefertigt ist und sie hat ihr dichtes, orangefarbenes Haar um das Horn eines schwarzen Drachens geschlungen. Dadurch sieht ihr Haar wie eine aufsteigende Feuersäule aus. Sie ist eine **Feuerriesin** mit folgenden Änderungen:

- Ihr Kleid gibt ihr RK 16.
- Sie verfügt über eine Intelligenz von 14 (+2) und spricht die Gemeinsprache, Riesisch und Goblinisch.
- Sie trägt eine Kristallflasche wie einen Anhänger um den Hals. Darin befindet sich ein *Trank der Unverwundbarkeit*. Sie nimmt ihn in der ersten Kampfunde zu sich.
- Sie kann statt mit Felsbrocken mit den eisernen Kochtöpfen in der Küche werfen (sie werden bezüglich Treffen, Schaden und Reichweite gleichbehandelt wie Felsbrocken).

SCHATZ

Zusätzlich zu ihrem *Trank der Unverwundbarkeit* hat sie einen großen Fächer aus bemaltem Gold (Wert: 2.500 GM, Gewicht: 50 Pfund).

ENTWICKLUNG

Charaktere, denen es gelingt, Brimskarda gefangen zu nehmen, können sie als Druckmittel gegen Herzog Zalto einsetzen. Der Herzog behandelt sie bei Verhandlungen ebenso, wie er die Gefangennahme seines Sohns handhabt (siehe Bereich 18 für Details).

32. LAGERRAUM

Eine Basaltsäule stützt die Decke des Raums. Hier befinden sich hölzerne Kisten und Fässer, die die Feuerriesen mitgebracht haben, als sie nach Eisenschlacke gezogen sind. Die

Kisten enthalten Nahrung, und in den Fässern befindet sich Wasser, Steinsalz und Bier.

An der Ostwand steht eine große Holztruhe, die 3 m lang, 1,80 m hoch und 2,40 m breit ist. Die Truhe fühlt sich kalt an und wenn man *Magie entdecken* auf sie wirkt, bemerkt man eine Aura der Verwandlungsmagie um die Truhe. Das Innere der Truhe bleibt immer so kalt wie in einem Gefrierschrank, egal welche Außentemperatur herrscht. Momentan befinden sich darin die gefrorenen Kadaver eines Elchs und eines Wolfs.

33. ZISTERNE

Eiswasser, das durch den Berg fließt, wird durch Röhren in den Raum westlich der Küche geleitet. Drei Eisenrohre kommen aus der Decke in 15 m Höhe. Aus ihnen ergießt sich das Wasser in drei große Becken, die im Boden eingelassen sind. Eine 90 cm hohe, hohle, kreisförmige Mauer umgibt die drei Becken und Abflusslöcher an der Oberseite der Mauern sorgen dafür, dass die Becken nicht überlaufen können. Die Ventile, mit denen man die Rohre abdrehen kann, sind an der Nordwand in einer Höhe von 3 m montiert. Jedes Ventil hat die Form eines rostigen Eisenrades mit einem Durchmesser von 1,50 m. Man muss es einmal vollständig drehen, um die Versorgung der entsprechenden Zisterne abzustellen. Dazu sind eine Aktion und ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 erforderlich.

Fässer mit Wasser stehen in den Ecken des Raums.

34. HAUPTSCHMIEDE, UNTERE EBENE

Die Charaktere können das Scheppern von aufeinanderschlagendem Metall aus diesem Bereich hören. Die Luft flimmert vor Hitze. Der Bereich ist sehr heiß, und Charaktere, die sich hier länger aufhalten, werden von extremer Hitze betroffen (siehe Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Ein Steintrog, der 18 m breit, 48 m lang und 1,50 m tief ist, dominiert den Raum. Er ist mit geschmolzenem Eisen gefüllt. Das geschmolzene Eisen läuft aus vier kegelförmigen Ausgüssen, die aus schwarzem Basalt gefertigt sind. Die Schmelzerei wird durch natürliches Gas befeuert. Vier **Feuerriesen** bedienen die Blasebälge, um das Feuer zusätzlich anzufachen. Jede Kreatur, die den Bereich des geschmolzenen Eisens erstmals in ihrem Zug betritt, oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 44 (8W10) Feuerschaden.

Die Feuerriesen hier werfen mit Brocken aus geschmolzenem Eisen statt mit Felsbrocken. Ein Riese, der einen derartigen Fernkampfgriff machen will, muss sich in

der Nähe des Troggs befinden. Der Angriff hat +11 zum Treffen, eine Reichweite von 9/36 m und richtet 17 (3W6 + 7) Wuchtschaden und 22 (4W10) Feuerschaden bei einem Treffer an.

Wenn es hier zu einem Kampf kommt, dann eilen die Feuerriesen aus Bereich 35 zur Hilfe.

35. SCHMIEDEN

Geschmolzenes Eisen fließt aus der Schmelzerei (Bereich 34) in schwertförmige Gussformen, die aus schwarzem Basalt geschlagen sind. Diese befinden sich in drei identischen Schmieden (Bereiche 35A, 35B und 35C). Um jede der Schmieden kümmert sich ein **Feuerriese** als Waffenschmied. Die Hitze in diesem Raum ist beinahe unerträglich und Charaktere, die sich länger hier aufhalten, werden von extremer Hitze betroffen (siehe Abschnitt „Überleben in der Wildnis“ in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Die Feuerriesen sind damit beschäftigt, das Eisen zu bearbeiten, um Hefte und Klagen herzustellen, doch wenn sie Eindringlinge sehen, ziehen sie sofort ihre Zweihänder und greifen an.

Zusätzlich zu den Gussformen befinden sich in jeder Schmiede eine Feuerstelle, ein Paar massiver Ambosse und Regale, in denen sich Schmiedewerkzeug befindet.

36. RÜSTKAMMERN

Jeweils hinter einem Doppeltor im Osten und Süden der Schmiede befinden sich zwei Räume, in denen sich momentan niemand aufhält. In den Räumen befinden sich eiserne Waffenregale, die mit Zweihändern vollgestopft sind, eiserne Dummies mit Ritterrüstungen, Marmorregale mit Eisenhelmen und Haken, an denen zahlreiche Eisenschilde hängen. Hier sind genügend Waffen und Rüstungen gelagert, um eine ganze Armee von Feuerriesen zu bewaffnen. Nichts davon ist magisch.

37. TREPPE NACH OBEN

Eine Wendeltreppe aus Gusseisen führt hier 15 m nach Bereich 19 nach oben. Die Stufen bestehen aus einem Eisengitter, dessen Löcher so groß sind, dass ein Mensch mit seinem Fuß hineingeraten kann. Die Treppe bietet dreiviertel Deckung gegen alle Fernkampfangriffe, bei denen sich die Treppe in der Schusslinie befindet.

SPEZIELLE LIEFERUNG

Draac und Taal Xorlarrin, zwei **Dunkelelfen-Magier** treffen gemeinsam mit sechs **Dunkelelfen-Elitekrieger** in Eisenschlacke ein. Wenn die Charaktere bereits in Gauntlgrym auf diese Gruppe getroffen sind, besteht sie vielleicht aus weniger Mitgliedern, da die Dunkelelfen seitdem keine Gelegenheit hatten, Verluste zu ersetzen. Wenn ihre Mission, die sie nach Gauntlgrym geführt hat, erfolgreich gewesen ist, haben sie eine **Eisenflasche** bei sich, die sie Herzog Zalto überreichen wollen.

Die Dunkelelfen gehen die Bergflanke hinauf in das Dorf der Yakmenschen und nehmen dann den Lift nach unten (Bereich 9). Die Yakmenschen wurden darüber informiert, dass die Dunkelelfen erwartet werden und haben den Befehl, sie unbehelligt zu lassen. Wenn der Lift funktionsunfähig ist und die Dunkelelfen ihn nicht in Bewegung setzen können, suchen sie sich ihren Weg durch die Minen (Bereich 10). Es hängt von deiner Entscheidung ab, wann sie hier eintreffen, aber nachfolgend sind ein paar Vorschläge:

- Wenn die Charaktere Herzog Zalto töten, könnten die Dunkelelfen kurz darauf eintreffen und die Abenteurer angreifen.

- Wenn sich die Charaktere mühelos durch Eisenschlacke kämpfen, könnten die Dunkelelfen bereits bei Zalto sein, wenn ihm die Abenteurer gegenüber treten. Draac überreicht Zalto die **Eisenflasche** erst, sobald die Charaktere besiegt sind oder sich zurückziehen müssen.
- Falls die Charaktere Eisenschlacke verlassen, ohne gegen Zalto zu kämpfen, dann treffen die Dunkelelfen ein, nachdem die Abenteurer aufgebrochen sind und überreichen Zalto die **Eisenflasche**.

In der ersten Kampfrunde versuchen sowohl Draac als auch Taal einen **Schattendämon** zu beschwören. Wenn eine Niederlage unvermeidbar erscheint, befiehlt Draac dem Rest seiner Streitmacht, seinen Rückzug zu decken und ergreift mit der **Eisenflasche** die Flucht.

SCHATZ

Zusätzlich zur **Eisenflasche** trägt Draac einen nichtmagischen Stab bei sich, der am Schaft mit einem Netzmuster überzogen ist und an dessen Oberseite eine Obsidianspinne mit kleinen Diamanten als Augen sitzt (Wert: 1.500 GM). Taal hat einen Beutel mit vier Edelsteinen im Wert von je 100 GM und trägt einen hochwertigen schwarzen Umhang, der mit Netzen aus Platindraht geschmückt ist (Wert: 750 GM). Die Dunkelelfen-Elitekrieger haben keine Schätze bei sich.

ZALTOS EISENFLASCHE

An Draacs Gürtel ist eine **Eisenflasche** befestigt, in der **Maegera, der Titan der Dämmerung** (siehe Anhang C), eingekerkert ist. Dabei handelt es sich um eine mächtige Elementarmacht des Feuers, die er aus Gauntlgrym gestohlen hat. Wenn man den Stöpsel aus der **Eisenflasche** zieht, kommt sie frei und muss dann der Person, die sie befreit hat, für 1 Stunde gehorchen. Danach läuft sie Amok und greift jeden an, der in ihre Reichweite gerät und setzt alles in ihrer Umgebung in Brand.

Herzog Zalto und die Dunkelelfen wissen, dass die Elementarmacht nicht lange kontrolliert werden kann. Sie werden sie daher nur in der Adamantitschmiede (Bereich 29) freilassen. Wenn Draac nicht die Gelegenheit erhält, die Flasche an Zalto zu überreichen und fliehen muss, nimmt er die Flasche mit sich ins Underdark. Er ist wild entschlossen, dass sie nicht mehr in die Hände der Zwerge von Gauntlgrym gerät.

ENTWICKLUNG

Vielleicht bekommen die Charaktere die **Eisenflasche** in die Hände und kommen auf die Idee, sie im magischen Ofen in ihrem Luftschiff freizulassen (siehe Abschnitt „Luftschiff eines Kults“ in Kapitel 4). Der Ofen des Luftschiffs kann Maegera aber nur kurz halten. Nach jeder Stunde Gefangenschaft kann sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen und bei Erfolg kann sie sich befreien. Wenn der Rettungswurf scheitert, bleibt sie eine weitere Stunde gefangen. Nach einem erfolgreichen Rettungswurf kommt sie frei, läuft Amok und zerstört den Ofen bei dem Vorgang.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Nachdem die Charaktere Herzog Zaltos **Muschel der Teleportation** in die Finger bekommen haben, möchten sie sich vielleicht an einem sicheren Ort ausruhen, damit sich einer der Charaktere auf die Muschel einstimmen kann. Anschließend können sie zum Mahlstrom teleportieren. Natürlich können sich die Charaktere auch entscheiden, dies erst später zu tun und zuerst weiter Eisenschlacke erforschen. Vielleicht haben sie auch noch ein paar lose Enden, beispielsweise eine Abmachung mit Jasper Dämmer schlucht, oder sie möchten Aschhilde helfen, ihren Eltern zu entkommen, oder Maegera nach Gauntlgrym zurückbringen. Auf jeden Fall sollten die Charaktere auf Stufe 9 aufsteigen, bevor sie mit Kapitel 10: „Feste der Sturmriesen“ beginnen.



KAPITEL 9: SCHLOSS DER WOLKENRIESEN

SITDEM DIE RIESEN AUF DER WELT WANDELN, standen die Wolkenriesen immer eine Stufe unter den Sturmriesen. Jetzt, da die Ordnung aufgelöst wurde, haben einige Adlige der Wolkenriesen die Gelegenheit ergriffen. Sie versuchen, sich endlich über die Sturmriesen zu erheben und so zur wahren Adelsschicht der Riesen zu werden.

Eine derartige Adlige ist die Gräfin Sansuri, die davon überzeugt ist, dass ihr Schicksal in der Vergangenheit verborgen ist und nur darauf wartet, von ihr entdeckt zu werden. Sansuris Ahnen aus grauer Vorzeit, die damit rechneten, dass ihr großes Imperium fallen würde, verbargen ihr Wissen und ihren Reichtum in verborgenen Gewölben und hinterließen Hinweise für zukünftige Generationen, um es zu finden. Der größte derartige Schatzort bestand aus „Drachennagel“, also aus Zaubern und Artefakten, die die Riesen aus den Schatzhorten von mächtigen Wyrmern gestohlen hatten. Sansuri möchte diesen Schatzhort aufspüren und dann ihre neu gefundene Macht nutzen, um ihre ambitionierten Rivalen zu bezwingen und die restlichen Riesen davon zu überzeugen, vor ihr das Knie zu beugen. Sansuri ist davon überzeugt, dass sie die Götter für diese Taten reichhaltig belohnen werden. Wenn dieser Tag also gekommen ist, werden ihr alle anderen Wolkenriesen dafür danken, dass sie das vorgebracht hat, von dem sie nur träumen konnten.

Nachdem sie das Land unter ihrem Schloss mit Fernrohren nach Hinweisen ausgespäht hat, musste sie erkennen, dass ihre Karten fürchterlich veraltet sind. Sie fand nicht eine einzige Markierung, die ihr den Weg zum Schatzhort weisen würde. Als sie dann vor einigen Wochen von einem neugierigen Bronzedrachen namens Felgolos besucht wurde, der ein Talent dafür hat, sich ständig in Gefahr zu bringen, hat sie sich als die wohlmeinende Gastgeberin ausgegeben. Sie hat den Drachen

dazu gebracht, sie bei ihrer Suche zu unterstützen, und nachdem seine Wachsamkeit nachgelassen hatte, überwältigte sie ihn und nahm ihn gefangen. Wenn die Abenteurer zu ihrem Schloss kommen, ist sie gerade damit beschäftigt, den Bronzedrachen zu foltern, um ihm Informationen zu entlocken. Sie hofft darauf, dass er darüber Bescheid weiß, wo sich zumindest eine der alten osterianischen Markierungen befindet. Die brüllenden Schmerzensschreie des Drachen kann man noch in mehreren Meilen Entfernung hören.

Bei diesem Auftrag reisen die Charaktere nach Lyn Armaal, der Wolkenburg von Sansuri und treffen dort auf die Gräfin und ihre Familie. In der Burg befinden sich auch Cressaro, ihr Kastellan und ihr Gefährte, ihr jüngerer Bruder Graf Thullen und ihre beiden Zwillingskinder Alastrah und Kaaltar. Die Burg kann sich überall dort befinden, wo du es wünschst. Wenn du dir keinen besonderen Standort ausdenken willst, kannst du davon ausgehen, dass es gerade einen halben Kilometer über dem Immermoor schwebt.

Das Hauptziel der Charaktere besteht darin, die *Muschel der Teleportation* zu finden, die König Hekaton Sansuri gegeben hat, damit sie jederzeit zum Mahlstrom, die Feste der Sturmriesen, die in den Tiefen des Meers liegt, teleportieren kann (siehe Kapitel 10, „Feste der Sturmriesen“). Doch es gibt ein Problem. Die Muschel befindet sich in *Leomunds geheimer Truhe*, und nur die Gräfin kann sie beschwören.

WOLKENRIESEN

Bevor du diesen Teil des Abenteuers leitest, solltest du dich nochmals mit den Informationen über Wolkenriesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* vertraut machen. Du kannst sie auf diesem Weg besser spielen. Denk daran, dass es sowohl gute als auch böse Wolkenriesen gibt.

FÜRSTIN DER MASKEN

Gräfin Sansuri ist eine gierige und selbstgefällige Wolkenriesin. Sie lebt in den Wolken und ist völlig von der Realität abgehoben. Sie ist davon überzeugt, dass sie das Opfer einer großen Ungerechtigkeit ist und von missgünstigen Feinden umzingelt ist, die alle danach trachten, sie zu stürzen.

Sie ist eine mächtige Magerin und Adlige und davon überzeugt, dass es ihre Aufgabe ist, über alle anderen zu herrschen und von ihnen Respekt zu fordern. Dennoch musste sie sich König Hekaton und seinen Sturmriesen nun schon ihr ganzes Leben lang fügen. Sie verabscheut Hekaton, weil er ihre Ambitionen beschneidet und sie wartet auf den Tag, an dem die Götter sie endlich über die Sturmriesen erheben werden. Sansuri ist von Neid und Abscheu zerfressen, versucht diese Gefühle aber hinter einer ruhigen, unerschütterlichen Fassade zu verbergen.

Wie viele Wolkenriesenadlige hat sie eine Sammlung von Masken. Sie legt immer jene Maske an, die ihrer Stimmung am besten entspricht und tauscht die Maske auch sofort aus, wenn sich ihre Stimmung ändert. Ihr bisheriges Scheitern, dem Bronzedrachen Informationen zu entreißen, macht sie sehr traurig. Aus diesem Grund trägt sie ihre traurige Maske, wenn die Charaktere eintreffen.

Sansuri hat wenig für das „winzige Volk“ übrig und sieht sie nicht als Bedrohung an. Wie sie auf die Charaktere reagiert, hängt davon ab, wie sie sich ihrer Burg nähern.

- Wenn die Charaktere die Burg ohne Provokation angreifen oder dabei ertappt werden, wie sie sich in ihr Zuhause schleichen wollen, setzt Sansuri die Verteidigungsanlagen der Burg gegen sie ein. Sie versucht, sie zu zerschmettern und jene, die sich ergeben, nimmt sie gefangen.
- Falls sich die Charaktere ihrer Burg offen und auf nicht bedrohliche Weise nähern, erteilt sie dem Kastellan Creassaro den Befehl, sie zu begrüßen und in ihren Audienzsaal (Bereich 1) zu bringen, wo sie sie offiziell willkommen heißen kann.

Wenn es nicht zu einem Kampf kommt, spielt Gräfin Sansuri die Rolle der stolzen Gastgeberin, doch man kann ihre Ungeduld hinter der Fassade erkennen. Sie hat keine Zeit für unerwartete Gäste und würde sie gerne rasch weiterschicken. Wenn die Charaktere sie bitten, ihre *Muschel der Teleportation* benutzen oder ausborgen zu dürfen, fragt sie zuerst neugierig, warum sie sie benötigen, lehnt ihr Gesuch aber schlussendlich ab. Dies gilt auch dann, wenn ihr die Charaktere anbieten, die *Muschel* zu kaufen oder gegen etwas Wertvolles zu tauschen. Sie vertraut dem „winzigen Volk“ einfach nicht und sie wird sich nicht so weit erniedrigen, mit ihnen einen Handel zu schließen, oder ihnen eine Möglichkeit zu geben, den Mahlstrom zu erreichen.

Falls sich die Charaktere nach ihren Geschäften erkundigen, erklärt sie ihnen, dass sie eine sorgfältige Aufklärung durchführt, um ihre Karten über die Länder da unten auf den neuesten Stand zu bringen. Wenn sie die Charaktere nach dem Drachen fragen, wimmelt sie sie kaltschnäuzig ab und meint nur: „Das geht euch gar nichts an!“ Verschlagene Charaktere könnten auf die Idee verfallen, ihr vorzuspielen, dass sie über nützliches Wissen verfügen, beispielsweise über den Standort der alten ostorianischen Wegmarker. Sansuri reagiert auf derartige Behauptungen mit großem Misstrauen, und Attributswürfe, um sie vom Gegenteil zu überzeugen, werden mit einem Nachteil abgelegt.

Sansuri greift Charaktere an, die ihr verräterisch oder abfällig erscheinen. Sie greift auch jene an, die sie zu berauben versuchen. Wenn sie dabei auf weniger als die Hälfte ihrer TP reduziert wird, wirkt sie *Fliegen* auf sich selbst, zieht sich in ihren Turm (Bereiche 31–33) zurück und überlässt es den anderen Bewohnern der Wolkenburg, sich gegen die

Charaktere zu verteidigen. Wenn ihre Niederlage unvermeidbar erscheint, dann fleht sie um ihr Leben und ist endlich bereit, vernünftig zu verhandeln. In diesem Fall ist sie auch bereit, ihre *Muschel der Teleportation* (siehe Bereich 33) aufzugeben, wenn man sie verschont. Sie ist auch bereit, die *Muschel* im Gegenzug für das Leben ihrer Kinder einzutauschen (siehe Bereiche 22–23).

Falls die Charaktere im Kampf besiegt werden, lässt ihnen Sansuri ihre Rüstungen, Waffen und andere Ausrüstung abnehmen. Diese werden in Bereich 2 gelagert, bis Sansuri die Zeit und Energie aufbringen kann, um sie mit *Magie entdecken* sorgfältig zu untersuchen. Tote Charaktere werden unzeremoniell durch das Loch im Boden des Audienzsaals entsorgt. Lebende Gefangene werden in die Käfige im Verlies (Bereich 8) geworfen. Sie werden nicht bewacht. Falls es den Gefangenen nicht irgendwie gelingt zu entkommen, verfüttert sie Sansuri am nächsten Tag an die Greifen in Bereich 7.

AARAKOCRA-SIMULAKREN

Vor zahlreichen Jahren kam ein verwundeter Aarakocra namens Jakka in Sansuris Wolkenschloss. Sansuri war von der Anmut der noblen Kreatur und der Farbenpracht seines Gefieders tief beeindruckt. Statt sich ihn zum Freund zu machen, sperrte sie ihn in einen Käfig. Dann setzte sie im Verlauf mehrerer Monate *Simulakrum* ein, um Abbilder von ihm aus Eis und Schnee zu erschaffen. (Sie verfügt über eine Version des Zaubers, die es ihr gestattet, mehrere Kopien einer Kreatur auf diesem Weg zu erschaffen.) Nachdem sie eine Vielzahl *Simulakren* von ihm erschaffen hatte, ließ sie ihn töten und dann stopfte sie ihn aus und ließ ihn über der Feuerstelle in ihrem Wohnzimmer montieren (so wie das für böse Wolkenriesenadlige typisch ist).

Die Gräfin setzt die *Simulakren* als Wachen und zum Schmuck des Schlosses ein. Ihre Anmut und atemberaubende Gefieder sind der Neid anderer Wolkenriesenadligen, und sie befolgen die Befehle ihrer Herrin ohne zu zögern. Ein derartiges *Simulakrum* hat die Werte eines **Aarakocra** mit folgenden Änderungen:

- Jedes *Simulakrum* verfügt über 6 TP und einen Herausforderungsgrad von 1/8 (25 EP).
- Wenn ein *Simulakrum* auf 0 TP reduziert oder von einem erfolgreichen *Magie bannen* gegen SG 17 betroffen wird, dann verwandelt es sich zurück in Schnee und Eis und wird dann zerstört.

FELGOLOS FOLTER

Sansuri weiß, dass Felgolos den Norden bereits seit Jahrzehnten durchstreift. Sie foltert ihm, um ihm Informationen abzupressen, die sie vielleicht den Schatz finden lassen, nach dem sie sucht. Dummerweise weiß Felgolos nichts, das hilfreich sein kann. Er kennt nur die Namen und den Aufenthaltsort von anderen Drachen, die wesentlich älter und weiser sind als er selbst.

Felgolos immer wieder aufflammende Schmerzensschreie kann man in mehreren Kilometern Entfernung hören. Es ist unmöglich, dass sie nicht auch von den Charakteren gehört werden, wenn sie sich dem Schloss nähern.

LYN ARMAAL

Das Schloss von Gräfin Sansuri besteht aus drei miteinander verbundenen Türmen und einem hervorstehenden Torhaus. Sie alle sind aus verputztem Gestein errichtet. Der Zentralturm stellt die Hauptfestung dar und aus ihm erhebt sich ein schlanker Turm, in dem sich Sansuris persönliche Quartiere befinden. Weitere Informationen über das Schloss findest du im Kasten „Lyn Armaal: Allgemeine Eigenschaften“.

LYN ARMAAL: ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Eine magische Wolke trägt das enorme Gewicht von Sansuris Schloss. Die Höhe und die Bewegungsrichtung werden durch eine *Navigationskugel* (siehe Anhang B) gesteuert. Sie befindet sich in Bereich 30. Nachfolgend findest du eine Beschreibung der allgemeinen Eigenschaften der Wolke und des Schlosses.

Beleuchtung. Alle Bereiche im Inneren sind hell erleuchtet und zwar entweder durch Sonnenlicht, das durch die Fenster und Schießscharten strömt oder durch magische Flammen (die durch *Dauerhafte Flamme* erzeugt werden). Die Zauber sind auf goldene Fackelhalter, die sich an den Wänden befinden, zentriert. Ein solcher Fackelhalter ist 250 GM wert und wiegt 25 Pfund. Alle Bereiche im Freien sind durch natürliches Licht erhellt.

Decken und Böden. Die Decken in der Burg haben eine Höhe von 12 m. Die Fußböden in der ersten Ebene bestehen aus perfekt miteinander verbundenen Steinblöcken und die Fußböden in den Ebenen 2–6 bestehen aus glasierten Holzplanken, die von unten von schweren Balken gestützt werden. Der Rasen auf dem Dach des Turms (Bereiche 26, 27 und 29) wächst auf einer 60 cm starken Erdschicht und darunter befinden sich Fußböden aus Stein.

Fernrohre. An den Wehrgängen sind mehrere Fernrohre montiert, die die Wolkenriesen nutzen, um das Land zu beobachten. Jedes Fernrohr wiegt 750 Pfund und besteht aus einem 6 m langen Bronzekörper, in dem sich mehrere transparente Vergrößerungslinsen aus Kristall befinden. Die Fernrohre sind auf stählernen Gestellen montiert und können in verschiedene Richtungen bewegt und um 60 Grad nach oben oder unten angehoben und gesenkt werden. Wenn ein Fernrohr horizontal ausgerichtet ist, befindet sich das Augenstück in einer Höhe von 6 m. Charaktere, die fliegen oder auf den Schultern von anderen Charakteren stehen, können durch solch ein Fernrohr blicken und dabei wichtige Landmarken und Dinge sehen, die sich in mehreren Hundert Kilometern Entfernung befinden.

Riesige Möbel und Gegenstände. Die meisten Möbel und anderen Gegenstände in Lyn Armaal sind in der Größe für Wolkenriesen dimensioniert. Ausnahmen befinden sich in der Beschreibung. Möbel sind normalerweise dreimal so groß, lang und breit wie Möbel für Menschen und wiegen ungefähr 27-mal so viel. Kleine und mittelgroße Kreaturen können über derartige Möbel klettern oder sich unter ihnen hindurchbewegen. Sie behandeln Bereiche, in denen sich Riesenmöbel befinden, als schwieriges Gelände.

Treppen. Alle Treppen im Schloss sind für Riesen gedacht. Jede Stufe ist 1,20 m breit und hoch. Mittelgroße und kleinere Kreaturen behandeln diese Treppen daher als schwieriges Gelände.

Türen. Die Türen in Lyn Armaal sind 8,10 m hoch und bestehen aus hochwertig verziertem 15 cm starken Holz mit polierten, bronzenen Beschlägen. Die Türgriffe befinden sich in einer Höhe von 3,60 m. Ein Riese hat keine Schwierigkeiten sie zu öffnen. Eine kleinere Kreatur kann ebenfalls versuchen, sie zu öffnen, muss dazu jedoch irgendwie die Türgriffe erreichen. Nur wenn man sie herunterdrückt, löst sich die Verriegelung der Tür. Während der Griff heruntergedrückt ist, muss man an der Tür ziehen oder gegen sie drücken. Sie öffnet sich, wenn man einen erfolgreichen Stürkewurf (Athletik) gegen SG 14 ablegt.

Verteidigung. Das Schloss verfügt über Wehrgänge mit Zinnen. Diese sind 3 m hoch und 1,50 m breit. Schießscharten sind 3 m hoch, 3 m über dem Boden und 1,50 m an der Innenseite und 60 cm an der Außenseite breit. Hölzerne Ballisten (siehe „Belagerungsausrüstung“ in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), stehen hinter mehreren Schießscharten und sind so ausgerichtet, dass sie fliegende Kreaturen außerhalb des Schlosses treffen können. Ein Riese kann mit einer Aktion mit einer Balliste zielen und sie abfeuern.

Wolke. Die Wolke, auf der das Schloss steht, ist undurchsichtig, schwebend und halb solide. Ihre Konsistenz und Temperatur erinnern an einen Matsch. Man kann die Wolke formen, damit sie

Treppen und andere Eigenschaften ausbildet. Wenn man in die Wolke fällt, sinkt man ein Stück weit ein, ohne Schaden zu nehmen. Eine Kreatur, die sich wünscht, sich durch die Wolke zu bewegen, kann dies tun und behandelt sie dabei wie schwieriges Gelände. Innerhalb der Wolke wird die Sicht auf Null reduziert. Die Wolke schirmt keine Geräusche ab.

LYN ARMAAL ERREICHEN

Lyn Armaal (auf den Karten 9.1 und 9.2. dargestellt) schwebt hoch oben am Himmel und nähert sich dem Boden selten näher als einen halben Kilometer an. Um es zu erreichen, benötigen die Charaktere ein Luftschild, fliegende Reittiere oder Zauber und magische Gegenstände, mit deren Hilfe sie fliegen können. Sie könnten auch den einen oder anderen hilfsbereiten Metalldrachen um einen Ritt bitten, aber wann ist denn schon ein Metalldrache verfügbar, wenn man ihn gerade dringend braucht (siehe „Metalldrachen“)?

LUFTSCHIFF

Falls die Charaktere über ein Luftschild verfügen (siehe Abschnitt „Luftschild eines Kults“ in Kapitel 4), können sie mit ihm zum Schloss gelangen. Aufgrund der Größe und des Gewichts des Luftschildes gibt es nur eine Handvoll Bereiche, wo man mit ihm landen kann.

- Der Hof der hinteren Abwehrbatterie (Bereich 6)
- Die Wolke bei der Treppe, die zum Torhaus führt (Bereich 9)
- Die Ankerplattform des Torhauses (Bereich 10)
- Einer der Turmrassen (Bereiche 26, 27 und 29)

FLIEGENDE REITTIERE

Charaktere können sich Greifen in Feuerschere oder Pferdegreifen im Falkennest besorgen. Charaktere, die auf Pferdegreifen reiten, können 81 Kilometer je Tag zurücklegen (drei dreistündige Flüge je einer Stunde Rast dazwischen). Charaktere, die auf Greifen reiten, können auf vergleichbare Weise 108 Kilometer je Tag zurücklegen. Greifen und Pferdegreifen können überall im Freien landen. Sie können auch durch die Öffnungen im Greifenhorst (Bereich 7) fliegen. Wenn die Charaktere von NSC begleitet werden, so bleiben diese bei den Reittieren und passen auf sie auf, bis die Charaktere von ihrer Expedition in das Schloss zurückkehren.

METALLDRACHEN

Charaktere, die im Verlauf des Abenteuers mit einem Metalldrachen Freundschaft geschlossen haben, können ihn vielleicht überzeugen oder mit Schätzen bestechen, sie zu Sansuris Schloss zu fliegen. Die Drachen des Nordens lieben es aber gar nicht, als Reittiere zu dienen. Die Charaktere müssen also entweder extrem überzeugend und schmeichelnd sein, oder dem Drachen Schätze anbieten, bevor er sich bereiterklärt, ihnen zu helfen. Ein junger Drache kann einen mittelgroßen Charakter befördern, während ein erwachsener Drache vier mittelgroße Charaktere transportieren kann. Zwei kleine Charaktere können den Platz eines mittelgroßen Charakters einnehmen. Vielleicht kann man den Drachen dann sogar dazu überreden, sich beim Ansturm auf Lyn Armaal zu beteiligen. In diesem Fall besteht er darauf, das eroberte Schloss und alle Schätze darin als Belohnung zu erhalten (bis auf die *Muschel der Teleportation*, die die Charaktere ja selbst benötigen, um ihren Auftrag fortzuführen).

LISTE LYN ARMAAL

Bereich	Kreatur(en)	Anmerkungen
1	4 Aarakocra-Simulakren	Die Simulakren bleiben hier.
5	5 Wolkenriesen	Die Riesen versammeln sich in Bereich 6. Einer bleibt hier und die anderen vier Riesen eilen nach oben, um die Ballisten zu bedienen (zwei in Bereich 16 und zwei in Bereich 18).
7	5 Greifen	Wenn sie von Sansuri freigesetzt werden, fliegen sie nach draußen, umkreisen das Schloss und greifen alle Eindringlinge an, die sie auf den Dächern oder Wehrgängen sehen.
8	Herzogin Sansuri, Felgolos (Erwachsener Bronzedrache)	Wenn es einen Alarm gibt, lässt Sansuri die Greifen in Bereich 7 frei und trifft sich mit Cressaro in Bereich 6, falls keiner von beiden unterwegs aufgehalten wird. Der Drache bleibt hier eingesperrt.
10	2 Luftelementare	Die Elementare bleiben jederzeit hier.
11	2 Aarakocra-Simulakren	Die Simulakren unterstützen die Elementare in Bereich 10.
13	3 Oger	Die Oger bleiben immer hier.
14	Cressaro (Wolkenriese)	Wenn es einen Alarm gibt, macht sich Cressaro auf die Suche nach Sansuri und trifft sie in Bereich 6, falls keiner von den beiden aufgehalten wird.
16	1 Wolkenriese	Der Riese bleibt zusammen mit Verstärkung aus Bereich 5 hier.
17	2 Wolkenriesen	Die Riesen bleiben hier.
18	1 Wolkenriese	Wie in Bereich 16.
22/23	2 Wolkenriesenkinder	Die Kinder bleiben in der Nacht in Bereich 22 und am Tag in Bereich 23.
24	1 Wolkenriese	Der Riese bleibt hier.
26	6 Aarakocra-Simulakren, 1 Wasserelementar	Wenn die Simulakren aufgrund von Kampfgeräuschen nach Bereich 29 eilen, sind sie nicht hier. Der Wasserelementar verbirgt sich in seinem Becken.
27	2 Helmschrecken , 30 Belebte Rüstungen	Die Konstrukte bleiben hier, außer Sansuri oder Thullen befehlen ihnen etwas anderes.
28	Graf Thullen, 7 Erwachte Büsche	Wenn es einen Alarm gibt, eilt Thullen nach Bereich 23, um die Kinder zu beschützen. Die Büsche bewachen das Glashaus und verlassen es nur, wenn Thullen ihnen den Befehl dazu erteilt.
29	6 Aarakocra-Simulakren	Die Simulakren bleiben hier und bewachen die Bereiche 30–33. Wenn es hier zu einem Kampf kommt, tauchen die Simulakren aus Bereich 26 nach 2 Runden zur Unterstützung auf.
32	2 Unsichtbare Pirscher	Die Pirscher bleiben hier.

BEWOHNER

Trotz seines Grandeurs und den immensen Abmessungen kann man laute Geräusche auch sehr leicht in anderen Bereichen des Schlosses hören. Ein erwachsener Riese, der laut um Hilfe ruft, kann in der ganzen Burg gehört werden.

Die Liste von Lyn Armaal fasst die Aufenthaltsorte aller Bewohner der Burg zusammen, wenn die Charaktere hier eintreffen. Bei jedem Bereich ist auch beschrieben, wie die dort anwesenden Kreaturen reagieren, wenn sie Eindringlinge bemerken.

Jeder Wolkenriese und auch jedes Aarakocra-Simulakrum kann einen Alarm auslösen. Ein Wolkenriese tut dies, indem er, wenn er erstmals in einer Kampfrunde am Zug ist laut „Zu den Waffen!“ ruft. Ein Aarakocra-Simulakrum kreischt am Ende seines ersten Zugs laut um Hilfe. Die anderen Kreaturen im Schloss verfügen entweder nicht über die Möglichkeit, Alarm zu geben, oder sie haben kein Interesse daran.

Wenn es zu einem Alarm kommt, hören die Schreie des Drachen auf, da die Gräfin momentan keine Zeit mehr hat, mit seiner Befragung fortzusetzen. Sansuri bewegt sich an einen Ort, wo sie ein Fernrohr nutzen kann, um einen Blick auf die mögliche Bedrohung zu werfen. „Winzige Kreaturen“ erwecken ihre Neugierde. Sansuri gestattet ihnen, unbehelligt zu laden und weist Cressaro an, ihre „Gäste“ in den Audienzsaal zu bringen (Bereich 1). Dort kann sie sie formell begrüßen und versucht, ihre wahren Absichten zu ergründen. Wenn sich die Charaktere bereits feindselig verhalten, bevor es zu diesem Treffen kommt, erspart sich Sansuri eine offizielle Begrüßung und hilft bei der Verteidigung ihrer Burg, zumindest solange, bis dies nicht mehr in ihrem besten Interesse ist (siehe den Abschnitt „Fürstin der Masken“ weiter oben, für mehr Informationen über ihre Taktiken).

I. AUDIENZSAAL

Der Boden dieser opulenten Halle ist mit Fliesen aus Lapis Lazuli geschmückt, und an den Wänden befinden sich Mosaik, die Wolkenburgen zeigen sowie Wolkenriesen, die Silberdrachen jagen, während sie auf Rochs reiten, oder in goldenen Himmelsstreitwagen fahren, die von Greifen gezogen werden. Neben den Wänden zu beiden Seiten des Eingangs befinden sich Tribünen aus Marmor und ein aufwendig geschmückter Thron aus Alabaster, der mit Edelsteinen verziert ist (siehe „Schätze“) steht auf der anderen Seite des Raums. Zu beiden Seiten des Throns steht je eine lebensgroße Statue eines Wolkenriesen. Eine stellt einen männlichen und eine einen weiblichen Wolkenriesen dar. Sie wirken kampfbereit, tragen hohe Helme mit Federnbuschen und halten Speere mit Mithralspitzen. Trotz ihres kriegerischen Eindrucks handelt es sich um völlig harmlose Skulpturen.

Im Boden vor dem Thron befindet sich ein kreisförmiges Loch mit 3 m Durchmesser, das von schmückenden Fliesen aus goldenem Marmor, weißem Alabaster und blauem Lapis Lazuli umringt ist. Rund um das Loch stehen vier **Aarakocra-Simulakren** (siehe Abschnitt „Aarakocra-Simulakren“ weiter oben in diesem Kapitel). Die Aarakocra sind wachsam, aber halten absolut still. Sie verteidigen sich nur, wenn sie angegriffen werden, aber befolgen Sansuris Befehle. Eine Kreatur, die in das Loch springt oder fällt und nicht fliegen kann, hat eine weite Reise nach unten vor sich.

SCHÄTZE

Sansuris Thron wird von 72 Edelsteinen geschmückt. Es handelt sich um 30 Edelsteine im Wert von 50 GM, 20 Edelsteine im Wert von 100 GM, 15 Edelsteine im Wert von 500 GM, sechs Edelsteine im Wert von 1.000 GM und einen

schwarzen Saphir (Wert: 5.000 GM), der ganz oben im Thron sitzt in der Mitte eines Marmorstücks, das wie eine Sonne aussieht und von Runen umringt wird. Ein Charakter kann eine Aktion nutzen und dadurch einen Edelstein aus dem Thron lösen. Entfernt man den schwarzen Saphir, löst man dadurch eine *Glyphe des Schutzes* (Explosive Runen) aus, die auf dem Thron platziert wurde. Der Effekt richtet 36 (8W8) Kälteschaden bei allen im Wirkungsbereich an.

2. WERKSTÄTTE UND BESPRECHUNGSZIMMER

Sansuri nutzt diesen Raum als magische Werkstatt und privates Besprechungszimmer. Ein Steintisch steht mitten im Raum. An den Wänden befinden sich hohe Holzschränke. Außerdem findet man hier noch Topfpflanzen (eine auf dem Boden und andere hängen von der Decke über dem Tisch) und ein großes hölzernes Fass für Abfall (momentan leer). Neben der Tür befindet sich ein Steinhaken in einer Höhe von 6 m. An dem Haken hängt ein 60 cm langer Eisenschlüssel, der 25 Pfund wiegt. Der Schlüssel sperrt die Käfige in Bereich 8.

In den Schränken befinden sich die unterschiedlichsten Zauberkomponenten und allerlei Tand, den Sansuri über die Jahre gesammelt hat. Die Abenteurer können hier mit ein wenig Suchen Materialkomponenten für jeden Magierzauber des 6. oder eines niedrigeren Grades finden, der keine Kosten hat, die in Goldmünzen angegeben sind. Um den Tand zu bestimmen, der hier ist, würfel zwölfmal auf der Tabelle für Tand in Kapitel 5 im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* oder wähle ihn nach eigenem Geschmack aus.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere gefangen genommen werden, wird ihre Ausrüstung auf dem Tisch in diesem Raum angehäuft. Dort bleibt sie, bis Sansuri die Zeit findet, sie genau mit *Magie entdecken* zu untersuchen. Magische Gegenstände im Besitz der Gruppe werden in einem der Wandschränke gelagert und mit *Arkanem Schloss* gesichert.

3. GÄSTEZIMMER

Die Möbel in diesem Raum sind von der Größe her auf Riesengäste abgestimmt. Es handelt sich um zwei gemütliche Betten, einen hübsch verzierten Holztisch und eine leere Holztruhe. In einem geräumigen Wandschrank an der anderen Seite des Raumes befinden sich mehrere Umhänge und Schlafgewänder in Riesengröße, die an Bronzehaken hängen. Außerdem befindet sich hier ein riesiges Fass Wein.

SCHÄTZE

Auf dem Holztisch befindet sich eine 1,50 m große Karaffe aus Messing (Wert: 250 GM, Gewicht: 75 Pfund) und zwei dazu passende 90 cm hohe Kelche mit Edelsteinen und Einlegearbeiten aus Platin (jeder ist 750 GM wert und 50 Pfund schwer).

4. WAFFENKAMMER

An den Wänden befinden sich hölzerne Regale, in denen Dutzende Speere und Wurfspeere stehen. Sie sind hochwertig gefertigt und gut ausgewogen. Man kann sie als Werkzeuge zum Reparieren von Rüstungen und als Waffen verwenden. Außerdem befinden sich hier riesige Bronzemannequins, auf denen zwei Ritterrüstungen in Wolkenriesengröße hängen. Sie stehen mit dem Rücken zur Außenwand. Zwischen den beiden Türen steht ein Holztisch und auf dem Boden liegt ein Teppich, der ein Bild des Nachthimmels darstellt.

5. TRUPPENUNTERKÜNFTE

Der Raum ist als Unterkunft für die Wolkenriesenwächter von Sansuri gedacht. Entlang der Außenwand stehen fünf Betten, und in einer Ecke befinden sich ein Weinfass und eine Kiste voller Essen. Drei Mäntel hängen an Bronzehaken an der Wand und neben der Tür ist eine große Truhe (siehe „Schätze“).

Hier schlafen fünf **Wolkenriesen**. Ihre Morgensterne liegen neben ihren Betten am Boden. An einem typischen Tag wechseln sich diese Wachen und diejenigen, die gerade Dienst tun, bei gleich langen Schichten gegenseitig ab. Wenn der Kastellan entscheidet, dass eine Schicht zu Ende ist, dann weckt er diese Wachen und schickt sie zu den Bereichen 16, 17, 18 und 24, um die Wachen dort abzulösen. Diese kommen hierher und ruhen sich aus. Bei einem Alarm wachen die schlafenden Riesen auf, schnappen sich ihre Morgensterne und eilen nach Bereich 6. Wenn dort keine Feinde sind, eilen zwei nach Bereich 16 und zwei nach Bereich 18. Der fünfte Wolkenriese bleibt in Bereich 6 und bewacht diesen.

SCHÄTZE

Die große Truhe beim Eingang ist unversperrt. In ihr befinden sich zehn vollgestopfte Säcke. In jedem davon befinden sich die Besitzer eines der zehn Riesen, die hier schlafen. In jedem Sack sind 3W6 x 100 SM, 2W6 x 100 GM und 1W4 normale Gegenstände, die du ermittelst, indem du auf der Tabelle für Gegenstände in der Tasche eines Riesen in der Einleitung würfelst. Wenn sich die Charaktere die ganzen Schätze unter den Nagel reißen, dann solltest du dir nicht die Mühe machen, die Menge extra auszuwürfeln. Geh einfach davon aus, dass es sich um 10.000 SM, 7.000 GM und 20 Gegenstände von der Tabelle handelt.

6. HINTERE ABWEHRBATTERIE

Dieser mit Steinen gepflasterte Hof wird von einer 9 m hohen Schildmauer umgeben, über die ein hervorragendes Bollwerk (Bereich 17) hängt. Im Hof befinden sich hier und dort Pfützen von Regenwasser. Der Wolkenriese, der auf dem Bollwerk steht, kann jeden sehen und hören, der in den Burghof geht und sich dabei nicht Mühe gibt zu schleichen.

Drei Ballisten sind vor Schießscharten in der Außenmauer positioniert und im Boden befinden sich 3 m große quadratische Löcher, die von Eisengittern abgedeckt werden. Die Eisengitter sind in den Felsen eingemauert. Ein kleiner Charakter passt durch die Zwischenräume zwischen den Eisenstangen und ein mittelgroßer Charakter kann sich durch sie zwängen. Jeder, der dies unabsichtlich oder absichtlich tut und nicht fliegen kann, fällt sehr lange, bis er irgendwann am Boden unter dem Schloss aufschlägt.

7. GREIFENHORST

In diesem ungepflegten Raum stehen fünf hohe Holzkäfige. Hier befinden sich fünf **Greifen**, wobei jeder in einem Käfig gesperrt ist. Die Greifen picken und kratzen an ihren Gefängnissen, und rund um die Käfige sind Holzsplitter verstreut. Die Greifen können keine Kreaturen außerhalb der Käfige angreifen, aber sie schlagen eine Menge Lärm, wenn sie Eindringlinge bemerken. Sie sind so laut, dass Gräfin Sansuri sie in Bereich 8 hören kann. Sie kommt auf jeden Fall nachschauen, wenn die Greifen Alarm schlagen.

Die Greifen sind so ausgebildet, dass sie Sansuri gehorchen und sonst niemandem. Wenn Alarm gegeben wird, kommt Sansuri aus Bereich 8 hierher, setzt bei jedem Käfig eine Aktion ein, um ihn zu öffnen und befiehlt den Greifen, nach draußen zu fliegen. Diese umkreisen dann das Schloss und greifen alle Eindringlinge an, die sie sehen können. Sie kehren hierher zurück, sobald sie sie zurückruft. Jedes Käfigschloss

ist mit einer einfachen Schließe in einer Höhe von 3 m gesichert. Die Greifen passen mühelos durch die großen Fenster in der Außenmauer.

Ein paar Fässer und Kisten stehen in einer Ecke. Darin befindet sich getrocknetes Pferde- und Maultierfleisch, das für Greifen eine Delikatesse darstellt.

8. VERLIES

Felgolos, ein **Erwachsener Bronzedrache** ist hier am Boden und an den Wänden angekettet. Dieses Verlies hat keine Fenster. Zwei verriegelte Fußfesseln binden die Hinterbeine des Drachen und lassen ihm gerade einige Zentimeter Bewegungsfreiheit. Er hat einen versperren Ring um den Hals und einen eisernen Beißkorb um seine Schnauze. Der Beißkorb und der Halsring sind alle für einen Drachen dieser Größe speziell gefertigt. Sie können bei einer Kreatur mit einer anderen Größe oder einem anderen Körperbau nicht benutzt werden. Die Fesseln sind durch Magie verstärkt und können daher nicht mit Gewaltanwendung aufgebrochen werden. Die Magie auf dem Halsring verhindert, dass Felgolos seine Gestalt ändern verwendet und während er gefesselt ist kann er außerdem nicht Furchterregende Präsenz einsetzen. Außerdem kann er durch den Beißkorb nur schwer sprechen und die Reichweite seines Odems ist auf 1,50 m reduziert. Der Drache blutet aus mehreren Wunden und hat nur noch 160 TP, wenn die Charaktere hier auf ihn treffen.

Ein *Klopfen* kann die Fußfesseln an einem Fuß lösen, oder den Halsring oder Beißkorb. Die Schlösser können mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geöffnet werden.

Gegenüber von dem Drachen stehen in einer Ecke drei leere Eisenkäfige für menschengroße Gefangene. Die Käfige haben Stangen, die 2,50 m breit sind, und zwischen den Stangen ist jeweils 10 cm Platz. Wenn die Wolkenriesen Charaktere gefangen nehmen, nehmen sie ihnen ihre Ausrüstung ab und sperren sie hier ein. Die überdimensionierten Vorhängeschlösser an den Käfigen sind so groß, dass man sie nicht mit Diebeswerkzeug knacken kann. Ein Charakter außerhalb eines Käfigs kann jedoch einfach in ein derartiges Schloss greifen und den Öffnungsmechanismus mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 betätigen. Sansuri hat den Schlüssel für diese Schlösser in ihrer Werkstatt (Bereich 2).

DIE HERZOGIN

Sansuri hat einen großen Schlüsselring mit den Schlüsseln zu allen Fesseln des Drachen. Sie nutzt einen Speer mit Mithralspitze, um den Drachen zu quälen und stößt damit immer wieder in weiche Stellen zwischen den Schuppen, um dem Drachen möglichst viele Schmerzen zu verursachen. Wenn es in einem anderen Teil der Burg einen Alarm gibt, beendet sie das Verhör vorübergehend, befreit die Greifen in Bereich 7 aus ihren Käfigen und geht nach Bereich 6. Wenn er nicht aus irgendwelchen Gründen verhindert ist, trifft sie sich dort mit Cressaro (siehe Bereich 14). Im Abschnitt „Fürstin der Masken“ am Anfang dieses Kapitels findest du Informationen darüber, wie Sansuri auf unerwartete Eindringlinge reagiert.

Gräfin Sansuri trägt eine Maske (siehe „Schätze“). Sie ist eine **Wolkenriesin** mit folgenden Änderungen.

- Sansuris Gesinnung ist neutral böse.
- Sie spricht Aural, Gemeinsprache und Riesisch.
- Sie führt einen Speer statt eines Morgensterns. Im Nahkampf führt sie die Waffe mit beiden Händen und richtet damit den gleichen Schaden wie mit einem Morgenstern an.
- Sie hat eine Intelligenz von 16 (+3) und verfügt über das Merkmal Zauberwirken (unten).
- Ihr Herausforderungsgrad beträgt 11 (7.200 EP):

Zauberwirken. Sansuri ist eine Zauberwirkerin der 13. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15; +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): *Ausbessern, Botschaft, Kältestrahl, Magierhand, Taschenspielerei*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Identifizieren, Magisches Geschoss, Schild, Unsichtbarer Diener*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Arkane Schloss, Unsichtbarkeit, Windstoß*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz, Hast, Hypnotisches Muster*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Eissturm, Steinhaut*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Bigbys Hand, Energiewand*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Mordenkainens Schwert*

SCHÄTZE

Sansuris Maske zeigt einen traurigen Gesichtsausdruck und ist als Kunstwerk 250 GM wert.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere Felgolos befreien, dann verdienen sie sich einen Freund fürs Leben. Bei seinen Freunden ist er als „Das Fliegende Unheil“ bekannt. Felgolos hat den untrüglichen Instinkt und die Fähigkeit, sich selbst und andere in Gefahr zu bringen. Er ist außerdem ungeschickt und im gesellschaftlichen Umgang unbeholfen. Bei all dem hat er aber stets gute Absichten. Wenn er seine Fähigkeit Gestalt ändern einsetzt, erscheint er als Halbbling mit rötlicher Haut und gelocktem bronzefarbenen Haar oder als junger menschlicher Bursche mit blondem Haar und bronzefarbener Haut.

Felgolos ist allerdings kein Freund des Schwarzen Netzwerks. Jeder Charakter, der mit dem Zhentarim in Verbindung steht, kann sich mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 10 daran erinnern, dass ein Drache, der von der Beschreibung her sehr gut zu Felgolos passt, wiederholt Karawanen des Zhentarim angegriffen hat und dabei Wagen mitsamt Zugtieren entführt hat. Felgolos verfügt tatsächlich über eine große Sammlung von Wagen des Zhentarim und gibt dies auch begeistert zu. Er weigert sich, sich von den Wagen oder ihrer Fracht zu trennen, da er sie als seine Schätze ansieht. Er greift Karawanen des Zhentarim gezielt an, da er vom finsternen Ruf des Schwarzen Netzwerks weiß und sich einen Spaß daraus macht, die Pläne der Zhents zu vereiteln.

Sobald er befreit wurde, bietet er den Charakteren an, sie während des Rests dieses Abenteuers zu begleiten. Er möchte sie allerdings nicht zum Mahlstrom begleiten (siehe Kapitel 10 „Feste der Sturmriesen“). Er meint, er hätte momentan schon genügend Riesen verärgert. Stattdessen kehrt er zu einer seiner vielen Lagerstätten zurück. Dabei handelt es sich um eine Höhle über einem Fluss, der sich seinen Weg durch die westlichen Sternenmetallhügel bahnt. Wenn die Charaktere zu einem späteren Zeitpunkt seine Hilfe benötigen, können sie ihn dort aufsuchen. Doch angesichts seiner persönlichen Eigenschaften ist es durchaus wahrscheinlich, dass er nicht anwesend ist, weil er gerade in einem weiteren katastrophal verlaufenden Abenteuer verstrickt ist.

9. WOLKENTREPPE

Diese Treppe ist aus Wolken geformt. Die Stufen sind 30 cm hoch und 1,20 m tief. Am oberen Ende befindet sich ein Tor, das in das Torhaus führt (Bereich 10). Das Tor ist vergleichbar mit anderen Türen in Lyn Armaal (siehe Kasten „Lyn Armaal: Allgemeine Merkmale“).

10. TORHAUS

Das Torhaus ist auf einer eigenen Wolke errichtet und mit dem eigentlichen Schloss über eine Steinbrücke verbunden. Hier begrüßt der Kastellan normalerweise Besucher, bevor er sie in den Audienzsaal (Bereich 1) führt. Die Ankunftsplattform und die Brücke sind durch Wehrgänge geschützt. Zu beiden Seiten des Tors befindet sich eine kurze Treppe, die zu jeweils einer momentan unbemannten Balliste führt, die sich auf einer ummauerten Plattform befindet.

Zwei **Luftelementare** bewachen das Torhaus ständig. Sie greifen alle Kreaturen an, die die Brücke ohne Eskorte überqueren wollen. Die Elementare haben die Form von wirbelnden Luftmassen mit dunklen Flecken als Augen. Sie versuchen Feinde mit ihrer Aktion Wirbelwind von der Brücke zu fegen. Jede Kreatur, die auf diesem Weg von der Brücke gewirbelt wird, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um sich an den Zinnen festzuhalten. Andernfalls stürzt sie von der Brücke.

ENTWICKLUNG

Die Aarakocra-Simulakren aus Bereich 11 eilen den Elementaren zur Hilfe, wenn es hier zu einem Kampf kommt.

11. HAUPTTOR

Das Tor am Ende der Brücke ist der Haupteingang in die Festung. Es wird von Gästen erwartet, dass sie diesen Weg ins Schloss nehmen. Das Tor ist mit einem Wolkenmotiv geschmückt und wird von zwei prächtig aussehenden **Aarakocra-Simulakren** (siehe Abschnitt „Aarakocra-Simulakren“, weiter oben in diesem Kapitel) bewacht. Sie treten zur Seite, wenn sich Besucher nähern. Sie greifen nur an, wenn ihnen Gräfin Sansuri den Befehl dazu erteilt, oder wenn in Bereich 10 ein Kampf ausbricht.

Öffnet man die Tür, wird dadurch ein permanenter **Alarm** aktiviert, der den Kastellan in Bereich 14 und die Wolkenriesenwache in Bereich 24 alarmiert. Wenn der Kastellan noch nichts von ihrer Ankunft weiß, tritt er ihnen in dem Gang hinter dem Tor gegenüber, verlangt von ihnen zu wissen, welche Geschäfte sie hier haben und eskortiert sie nach Bereich 1, wenn er zu der Ansicht gelangt, dass sie der Aufmerksamkeit der Gräfin Sansuri würdig sind. Wenn die Besucher drohend oder beleidigend sind, greift er sie an und gibt Alarm. Mordlöcher in der Decke ermöglichen es dem Feuerriesen in Bereich 24, Säure auf die Eindringlinge zu schütten, die auf diesem Weg ins Schloss vordringen wollen.

Das Tor kann von innen verbarrikiert werden, doch die Riesen tun dies nur, wenn sie mit einem ernsthaften Angriff rechnen. Ein Holzbalken hängt zu diesem Zweck neben dem Tor an der Wand. Der Balken wiegt 800 Pfund und wird durch Halterungen in einer Höhe von 4,50 m gehalten. Während das Tor verbarrikiert ist, kann man es von außen nur mit einer Ramme oder anderem schweren Gerät öffnen. Eine riesige oder größere Kreatur kann das Tor mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 30 aufbrechen.

12. DIENERQUARTIERE

Im vorderen Raum befindet sich eine Wendeltreppe aus dekorativ geschmücktem Eisen, die nach Bereich 19 führt. In dem einfach eingerichteten Seitenraum stehen drei Betten. Außerdem findet man hier einen Wandschrank, in dem sich eine leere Truhe und ein paar mottenzerfressene Umhänge in Ogergröße befinden.

13. KÜCHE

In der Küche riecht es momentan nach Kürbis. Drei **Oger** namens Drat, Drek und Krob arbeiten hier, und ein permanenter **Unsichtbarer Diener** putzt und räumt auf. Die Oger sind eingeschüchtert und versuchen einen Kampf zu vermeiden. Sie kämpfen nur, wenn sie direkt bedroht werden. Jeder ist darin geschult, bestimmte Mahlzeiten zu kochen. Einer kümmert sich um Appetithappen, einer um Vorspeisen und einer um Desserts. Ab und zu kann man den **Unsichtbaren Diener** bei der Arbeit beobachten. Ein Besen putzt eigenständig den Boden, Teller und Krüge schweben durch die Luft und Kochwerkzeug fliegt auf seine Haken über dem Arbeitstisch zurück.

In Wandschränken und Kommoden befinden sich Geschirr und Utensilien. Auf der Feuerstelle gegenüber der Tür steht ein großer Kessel, in dem ein Eintopf vor sich hinblubbert. In der Speisekammer sind die Zutaten, die die Oger benutzen, um Mahlzeiten für die Riesen zuzubereiten. Auf dem Tisch in der Mitte der Küche befindet sich ein halbes Dutzend frisch zubereiteter Kürbiskuchen, die die Gräfin so nascht wie ein Mensch Cupcakes.

14. QUARTIER DES KASTELLANS

Der Kastellan des Schlosses ist ein Wolkenriese namens Cressaro. Er kümmert sich um die Verteidigung des Schlosses und befehligt die Wächter. Er ruht sich gerade hier aus, wenn die Charaktere erstmals auf Lyn Armaal eintreffen, und tut sein Bestes, um die nervigen Schreie des Bronzedrachens zu ignorieren. Cressaro ist Sansuri loyal ergeben und befolgt ihre Befehle genau. Er reagiert auf einen Alarm, indem er zuerst nach der Gräfin sieht, um sich zu vergewissern, dass ihr keine Gefahr droht. Er eilt nach unten nach Bereich 6 und trifft sich dort mit Sansuri. Dies gilt natürlich nur dann, wenn weder er noch Sansuri unterwegs aufgehalten werden. Cressaro ist ein **Wolkenriese** mit folgenden Änderungen:

- Cressaros Gesinnung ist neutral böse.
- Cressaro trägt *Armschienen der Verteidigung*, wodurch er RK 16 hat.

Cressaro ist ein extrem sportlicher, junger Wolkenriese, und es ist daher nicht verwunderlich, dass er der Gräfin als Geliebter und Leibwächter dient. Seine magischen Armschienen sind ein Geschenk der Gräfin, und sein privates Schlafgemach ist sehr hübsch eingerichtet. Ein hochwertiger Umhang hängt von einem Bronzehaken hoch oben an der Wand. In der Nähe befindet sich ein Regal, auf dem sich ein Dutzend Bücher über Drachen, Kriegsführung und die Geschichte über den langen Konflikt zwischen Riesen und Drachen, der zum Fall des Imperiums Ostoria geführt hat, befinden. Andere Möbel sind ein sehr hübscher Teppich und eine kleine Palme, die aus einer Alabastervase in einer Ecke des Raums wächst. Die Vase ist 2,10 m groß, wiegt 750 Pfund und ist mit Abbildern von Wolkenriesenkriegern geschmückt.

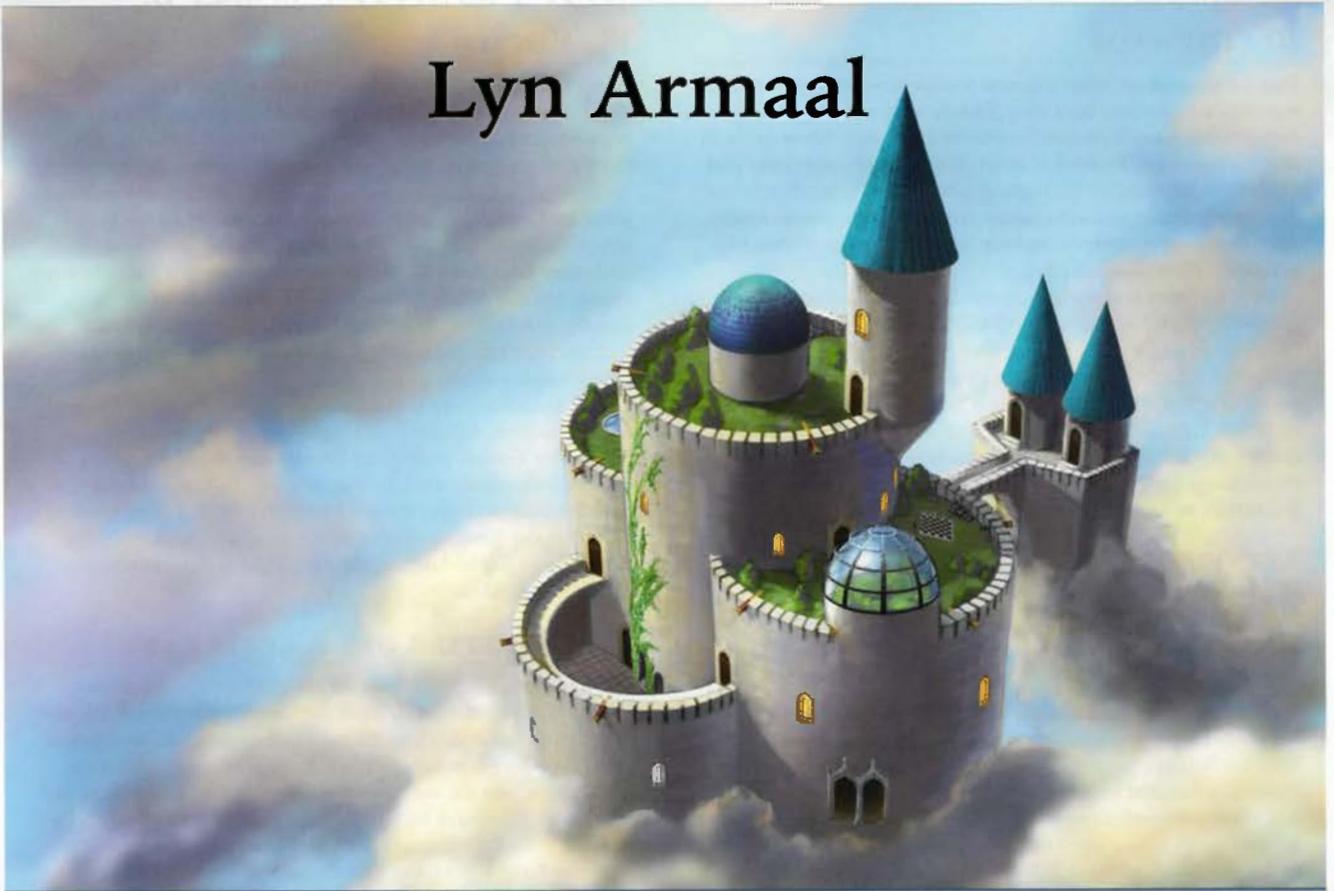
SCHÄTZE

Cressaros *Armschienen der Verteidigung* nehmen automatisch die korrekte Größe für jemanden an, der sich darauf einstimmt.

Jedes Buch in Cressaros Sammlung ist 500 GM für einen interessierten Käufer wert und wiegt 100 Pfund. Viele Gelehrte und Geschichtsforscher in Tiefwasser würden beispielsweise für sie bezahlen.

Wenn man die Vase genau untersucht und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, erkennt man eine Naht, die darauf hinweist, dass man die obere von der unteren Hälfte abnehmen kann. In der oberen Hälfte befinden sich die Palme und ihre Erde. In der unteren Hälfte verwahrt

Lyn Armaal



Ebene 1



1 Quadrat = 3 m

KARTE 9.1: LYN ARMAAL, EBENE 1

Ebene 3

Lyn Armaal

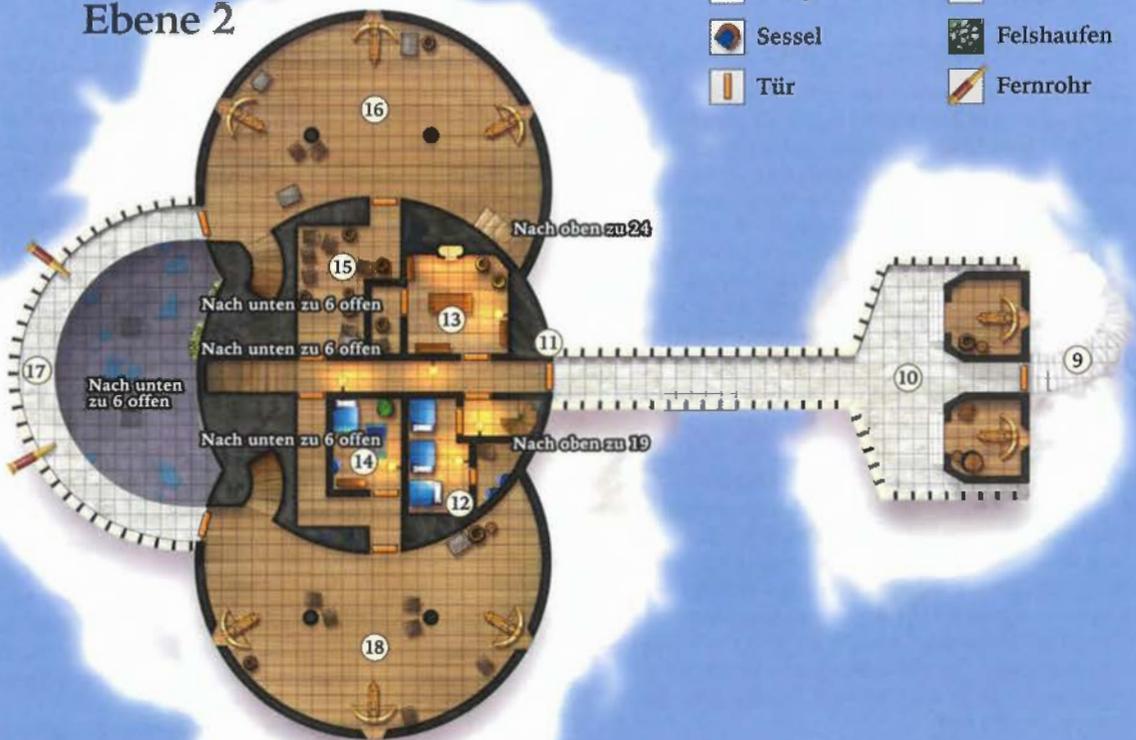


Ebene 4

Ebene 5 Ebene 6



Ebene 2



- | | | | |
|--|-------------------------|--|--------------|
| | Tür mit Arkanem Schloss | | Feuerstelle |
| | Schießscharte | | Gitter |
| | Balliste | | Greifenkäfig |
| | Käfig | | Säule |
| | Sessel | | Felshaufen |
| | Tür | | Fernrohr |

1 Quadrat = 3 m

KARTE 9.2: LYN ARMAAL, EBENEN 2-6

Cressaro seine Schätze. Die obere Hälfte lässt sich mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 18 herunterheben. Man kann aber auch ein Loch in die untere Hälfte schlagen. In der hohlen Vase darunter befinden sich 1.200 EM, 3.500 GM, sieben Edelsteine im Wert von je 500 GM und eine *Figur der wundersamen Kraft* (Serpentin-Eule).

15. LAGERRAUM

In diesem Raum befinden sich riesige Kisten mit Brot, getrocknetem Fleisch, Fisch, Früchten und Gemüse sowie riesengroße Fässer mit Wasser und Wein.

16. BACKBORD-ABWEHRBATTERIE

Drei Ballisten stehen hier hinter Schießscharten in der Außenmauer, und hier und da stehen ein paar hohe Kisten mit Munition. Zwei Steinsäulen stützen die Decke. Eine Wendeltreppe führt zu einer Plattform nach oben zu Bereich 24 und eine andere führt nach unten zu Bereich 6.

Ein **Wolkenriese**, der mit einem Morgenstern bewaffnet ist, hält hier Wache. Fünf Runden nach einem Alarm, treffen zwei weitere Wolkenriesen aus Bereich 5 hier ein, außer sie werden unterwegs aufgehalten. Die drei Riesen laden und bedienen die Ballisten, falls ein Angriff von außen auf die Burg stattfindet. Charaktere, die diesen Bereich betreten und nicht von Wolkenriesen begleitet werden, werden sofort angegriffen.

17. BOLLWERK

Zwei **Wolkenriesen** halten auf diesem Bollwerk Wache. Es ist mit zwei großen Fernrohren ausgerüstet. Jeder Riese hat einen Sack mit einem Dutzend Felsbrocken griffbereit, die die Riesen auf Angreifer werfen. Charaktere, die diesen Bereich betreten und nicht von Wolkenriesen begleitet werden, werden sofort angegriffen.

18. STEUERBORD-ABWEHRBATTERIE

Drei Ballisten stehen hier hinter Schießscharten in der Außenmauer und hier und da stehen ein paar hohe Kisten mit Munition. Zwei Steinsäulen stützen die Decke. Eine Wendeltreppe führt nach unten zu Bereich 6.

Ein **Wolkenriese**, der mit einem Morgenstern bewaffnet ist, hält hier Wache. Fünf Runden nach einem Alarm tauchen zwei weitere Wolkenriesen aus Bereich 5 hier ein, außer sie werden unterwegs aufgehalten. Die drei Riesen laden und bedienen die Ballisten, falls ein Angriff von außen auf die Burg stattfindet. Charaktere, die diesen Bereich betreten und nicht von Wolkenriesen begleitet werden, werden sofort angegriffen.

19. GALERIE

Eine dekorative Treppe aus Gusseisen befindet sich in einer Ecke des Raums und führt nach unten zu den Dienerquartieren (Bereich 12) und nach oben zum Dach des Schlosses (Bereich 29). Farbenprächtige Teppiche schmücken den Boden. An den Wänden befinden sich Nischen, in denen allerlei verschiedene Kunstgegenstände stehen, die die Gräfin im Verlauf der Jahre gesammelt hat. Das Prunkstück ist dabei ein ausgestopfter Junger Silberdrache, der an Ketten von der Decke hängt. Er ist nicht wertvoll, im Gegensatz zu vielen anderen Dingen hier.

SCHÄTZE

Die Kunstsammlung der Gräfin umfasst Gemälde, Statuen, zeremonielle Waffen und Kostüme, Sarkophage in Menschengröße, Vasen und anderes Töpferwerk aus dem alten Ostoria

und gut erhaltene, aber nichtmagische Schriftrollen mit imperialen Dekreten und göttlichen Edikten, die in Dethek geschrieben sind (der zwergischen Runenschrift). Zehn Kunstgegenstände sind nichtmagische Schätze im Wert von je 750 GM: Nutze die Tabelle für Kunstgegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um zu ermitteln, worum es sich dabei handelt. Außerdem sind hier auch zwei magische Gegenstände ausgestellt.

Anstruth-Harfe. Eine hochwertig gefertigte Harfe in Menschengröße liegt auf einem Regal. Dieses *Bardeninstrument* befand sich im Besitz eines menschlichen Barden, der Sansuri einige Monate lang als Ratgeber gedient hat. Er machte dann dummerweise einen Witz über ihre leichte Reizbarkeit und sie ließ ihn dafür über die Zinnen der Burg werfen. Sie behielt die Harfe als Erinnerungsstück.

Banner der Krig-Rune. Dieses magische Kriegsbanner (siehe Anhang B) hängt von einem glasierten Holzzepter, das an der Tür befestigt ist. Das Zepter ist 6 m über dem Boden montiert und das Banner ist 1,80 m lang.

20. THULLENS SCHLAFRAUM

Sansuris jüngerer Bruder schläft meist zu einer zufälligen Zeit am Tag hier und verbringt den Großteil der Zeit, in der er wach ist, im Glashaus (Bereich 28). Wenn er sich gerade nicht um seine Pflanzen kümmert, passt er meist auf Sansuris zwei Kinder auf, die sich dann hier befinden. Ein Teil ihres Spielzeugs liegt daher hier auf dem Boden verstreut. Darunter befinden sich ein Spielzeugstreitwagen, in dem ein Halbbling Platz hat und ausgestopfte Puppen mit Seidenhaut, die so groß wie Menschen sind. Abgesehen davon hält Thullen seinen Schlafraum aber gut aufgeräumt. Das Mobiliar besteht aus einem weichen Bett, einem Teppich, einem Bücherregal und einer großen Truhe mit mehreren Fächern, in der sich gefaltete Kleidungsstücke und persönliche Besitztümer befinden.

21. BIBLIOTHEK

Wie die meisten Magier hat Sansuri zahlreiche Bücher in ihrem Besitz, die die unterschiedlichsten Fachgebiete abdecken. Sechs dieser Folianten haben einen beträchtlichen Wert (siehe „Schätze“). Diese wertvollen Folianten befinden sich auf dem höchsten Regal, das 7,50 m weit über dem Boden liegt. Es sind enorme Bücher mit Metalldeckeln, die 1,50 m hoch, 1,20 m breit und 2,5 cm stark sind. Jedes Buch wiegt 150 Pfund.

Ein großer Holztisch, dessen Beine so geschnitzt sind, dass sie wie Pegasi auf den Hinterläufen aussehen, steht in der Mitte des Raums. Eine aufwendig gefertigte Bronzelaterne hängt über dem Tisch und wird durch *Dauerhafte Flamme* erhellt.

SCHÄTZE

Unter Sansuris Sammlung befinden sich auch vier historische Texte, die den Aufstieg und Fall von Ostoria nachzeichnen (Wert je 500 GM und je 50 Pfund schwer) und ein einzigartiges Buch mit originalen Theaterstücken, das in Dethek (der Runensprache der Zwerge) geschrieben ist. Es hat als Randnotizen eine Übersetzung in die Gemeinsprache. Diese wurde von einem legendären und vor langer Zeit verstorbenen Dichter der Wolkenriesen namens Delevarius angefertigt (Wert: 750 GM, Gewicht: 50 Pfund).

Durchsucht man die Bibliothek sorgfältig findet man auch Sansuris enormes Zauberbuch. Es ist 1,50 m hoch, 1,20 m breit und 50 cm stark. Es hat einen Einband aus Bronze, der mit 60 Edelsteinen im Wert von jeweils 10 GM geschmückt ist und wiegt 250 Pfund. Das Buch enthält folgende Zauber:

1. Grad: *Alarm, Donnerwohle, Identifizieren, Magisches Geschoss, Schild, Unsichtbarer Diener*
2. Grad: *Arkanes Schloss, Dauerhafte Flamme, Klopfen, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit, Windstoß*
3. Grad: *Blitz, Glyphe des Schutzes, Hast, Hypnotisches Muster, Magie bannen, Verständigen*
4. Grad: *Leomunds Geheime Truhe, Mordenkainens Treuer Hund, Steinhaut, Verarbeitung*
5. Grad: *Bigbys Hand, Energiewand, Geas, Todeswolke*
6. Grad: *Kugel der Unverwundbarkeit, Wächter und Hüter, Wahrer Blick*
7. Grad: *Mordenkainens Schwert, Sansuris Simulakrum* (siehe unten), *Schwerkraft umkehren*

Sansuris Version von *Simulakrum* ermöglicht es ihr, mehrere Kopien der gleichen Kreatur zu erschaffen, aber es erfordert als zusätzliche Materialkomponente Diamantenstaub im Wert von 5.000 GM. Der Diamantenstaub wird zusätzlich zum Rubinstaub benötigt. Er wird ebenfalls über das Duplikat gestreut und geht beim Wirken des Zaubers verloren.

22. KINDERSTUBE

In dem Raum befinden sich zwei Krippen und eine Reihe von Regalen, auf denen ausgestopftes Spielzeug steht. In der Nacht schlafen die beiden Kinder von Sansuri (siehe Bereich 23) hier.

23. SPIELZIMMER

Sansuri hat Zwillinge, die hier untertags unbeaufsichtigt spielen. Wenn die Charaktere an der Tür lauschen, können sie die Kinder lachen hören. Der Junge heißt Kaaltar und das Mädchen Alastrah. Sie sind 2 m groß und wiegen 250 Pfund. Jeder von ihnen erinnert an einen sehr kräftig gebauten Menschen. Sie verfügen über die Werte von **Gemeinen** mit folgenden Änderungen:

- Die Kinder sind mittelgroße Riesen von neutraler Gesinnung.
- Jedes Kind verfügt über Stärke 14 (+2).
- Sie sprechen Riesisch, aber mit beschränktem Vokabular.
- Sie führen Holzspielzeuge wie Keulen. Sie haben +4 zum Treffen und richten bei einem Treffer 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden an.

Ihr Onkel Thullen (siehe Bereich 28) sieht ab und zu nach ihnen, aber insgesamt erhalten sie wenig Aufmerksamkeit, da sie noch zu jung sind, um ausgebildet zu werden. Emotional gesehen erinnern sie an vierjährige Menschenkinder.

Auf dem Boden des Raums liegen Spielzeuge, Bälle, Bauklötze, Puppen und ausgestopfte Tiere herum. Ein ausgestopfter Yeti auf einem hölzernen Podest steht in der Ecke bei der Tür. Dabei handelt es sich um einen Schmuckgegenstand und nicht um ein Spielzeug.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere beide Kinder gefangen nehmen, können sie sie als Druckmittel gegen Sansuri einsetzen, um die *Muschel der Teleportation* zu erhalten. Sie wird ihnen ihre Wünsche erfüllen, ist allerdings extrem wütend, dass sie sich solchen Winzlingen beugen muss. Sie muss die Muschel erst aus *Leomunds Geheimer Truhe* in ihrem Schlafgemach (Bereich 33) holen. Wenn die Charaktere gierig werden und nach mehr Schätzen außer der Muschel verlangen, beugt sie sich zähneknirschend ihrem Willen. Sie ist allerdings nicht bereit, ihr Zauberbuch (Bereich 21), ihr Schloss oder die *Navigationskugel* (siehe Bereich 30) aufzugeben. Sie ist sogar dazu bereit, Felgolos freizulassen, wenn dies die Abenteurer verlangen.

Sie hat allerdings keine Ehre und versucht das wiederzuerlangen, das ihr gehört, sobald ihre Kinder in Sicherheit sind.

Falls einem der beiden Kinder etwas geschieht, wird sie erst ruhen, wenn sie tot ist, oder die Verantwortlichen zu Brei zerquetscht hat. Das gilt auch für Thullen (siehe Bereich 28), der die Kinder noch mehr liebt, als seine Schwester.

24. WACHRAUM

Hier hält ständig ein **Wolkenriese** Wache und blickt durch die Schießscharte, die auf das Torhaus (Bereich 21) zeigt. Der Riese verfügt nicht über Felsbrocken, aber er kann Flaschen mit Säure, die jeweils ungefähr 20 Liter enthalten, werfen. Diese haben eine Reichweite von 9/36 m, können als Aktion geworfen werden und richten bei einem Treffer 22 (4W10) Säureschaden an. Jede Flasche wiegt 50 Pfund, und es befinden sich zwölf derartige Flaschen auf den Holzregalen in diesem Raum.

Im Boden des Raums befinden sich sechs Mordlöcher. Diese sind groß genug, dass sich ein kleiner Charakter durch sie zwängen kann. Neben den Mordlöchern befindet sich ein großer Glaskessel, in dem sich weitere 120 Liter Säure befinden. Der Glaskessel wiegt in gefülltem Zustand 400 Pfund. Wenn Feinde durch das Haupttor (Bereich 11) in die Burg vordringen, kann der Riese den Inhalt des Kessels über die Mordlöcher kippen, wodurch die Säure auf die Eindringlinge herabregnet. Jede Kreatur, die im Bereich ist, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn sie scheitert, erleidet sie 44 (8W10) Säureschaden, bei einem Erfolg die Hälfte. Sobald der Kessel benutzt wurde, muss er erst erneut befüllt werden. Dazu sind sechs Flaschen mit Säure erforderlich und es erfordert jeweils eine Aktion, den Inhalt einer Flasche in den Kessel zu gießen.

25. LOUNGE

Wenn sich Sansuri entspannen möchte, zieht sie sich in diesen opulent eingerichteten Raum zurück. In der Mitte des Raums steht ein glasierter Holztisch, der 1,50 m hoch ist. Auf dem Tisch stehen eine Wasserpfeife, eine Karaffe aus blauem Kristall, die mit vorzüglichem Wein gefüllt ist und ein Holzteller, auf dem ein kleiner Berg von Feigen angehäuft ist. Blaue Kristallgläser in Flötenform stehen auf den Regalen zu beiden Seiten der Tür, die in die Bibliothek führt (Bereich 21). Zwei Polstersessel, die mit Yetifell überzogen sind und auf denen blau gefärbte Sitzkissen liegen, stehen rund um den Tisch. Die Sessel flankieren einen Marmorkamin, dessen Mantel in Form von fliegenden Vögeln behauen ist. Über dem Mantel befindet sich ein ausgestopfter Aarakocra mit blauem Gefieder. Das sind die traurigen Überreste von Jaaka (siehe „Aarakocra-Simulakren“, weiter oben in diesem Kapitel).

Mit *Magie entdecken* kann man erkennen, dass der Kamin von einer schwachen Aura der Beschwörungsmagie umgeben ist. Wenn man auf den Kamin zeigt und „Ild“ sagt, entfacht man ein magisches, knisterndes Feuer. Das Feuer hält eine Stunde, bevor es wieder verlischt. Diese Eigenschaft kann nach Belieben aktiviert werden. Wirkt man *Identifizieren* auf den Kamin, erfährt man von dieser Eigenschaft und dem Befehlswort.

26. BACKBORD-RASEN

Ein prächtiger grüner Rasen bedeckt dieses Dach. Es ist von einem 3 m hohen Wehgang umgeben. Die Erdschicht, auf der das Gras wächst, ist 60 cm hoch. Wenn sie nicht irgendwo anders hingeeilt sind, dann halten sich hier 6 **Aarakocra-Simulakren** auf (siehe „Aarakocra-Simulakren“, weiter oben in diesem Kapitel). Sie hocken auf den Zinnen, und die Hälfte von ihnen blickt nach innen und die andere nach außen. Die Aarakocra haben die Anweisung, alle anzugreifen, die das Wasser im Becken stören (siehe unten). Sie eilen auch den Wachen in Bereich 29 zu Hilfe. Andernfalls kämpfen sie nur

zur Selbstverteidigung oder wenn ihnen Sansuri den Befehl dazu erteilt.

Über die Zinnen blicken drei Fernrohre hinweg. Außerdem befinden sich hier zwei Haufen von Felsbrocken, die die Riesen zum Werfen benutzen. Sie sind neben zwei Fernrohren aufgestapelt.

Ein Brunnen mit einem Ausfluss, der wie ein Silberdrache in Ketten geformt ist, versorgt ein Becken mit 12 m Durchmesser und einer Tiefe von 1,50 m in der Nähe der Westwand mit Wasser. Das Wasser wird im Becken gesammelt und fließt schließlich zum Ausfluss zurück. Ein **Wasserelementar** lebt im Becken und greift alle Eindringlinge an, die das Wasser stören. Wenn der Elementar angreift, stürzen sich auch die Aarakocra-Simulakren in den Kampf.

Hier wachsen außerdem eine Handvoll Bäume mit Früchten und in einem großen Bereich gibt es ein Kürbisfeld. Die Kürbisse, die hier wachsen, sind jeweils 300 Pfund schwer. Ein Wolkenriese kann einen Kürbis auf die gleiche Weise werfen wie einen Felsbrocken und richtet damit auch den gleichen Schaden an.

27. STEUERBORD-RASEN

Dieser Garten auf dem Dach des Schlosses ist mit einem prächtigen grünen Rasen bedeckt. Es befinden sich hier mehrere Bäume und Haufen aus Felsbrocken, die die Riesen werfen können. Die Erdschicht, auf der das Gras wächst, ist 60 cm hoch. Eine Hecke unterteilt den Rasen, und in dem kleineren Bereich befindet sich ein Schachbrett aus schwarzen und weißen Marmorkacheln. Die Schachfiguren sind menschengroß und erinnern an Rüstungen. Man kann sie anhand ihrer Helme voneinander unterscheiden. So tragen die Könige und Königinnen beispielsweise Kronen, die Pferde haben Helme, die an Greifenköpfe erinnern und so weiter. Die Bauern, Türme, Bischöfe, Pferde und Könige sind **Belebte Rüstungen** (insgesamt 30 Stück) und die Königinnen sind **Helmschrecken**. Da momentan kein Spiel stattfindet, stehen alle auf ihren Ausgangspositionen.

Die Konstrukte greifen erst an, wenn sie zuerst angegriffen werden, oder wenn es ihnen Sansuri oder Thullen befehlen. Andernfalls bleiben die Schachfiguren bewegungslos, außer Sansuri oder Thullen spielen hier eine Partie und erteilen den betreffenden Figuren den Befehl, sich auf ein anderes Feld zu bewegen.

28. GLASHAUS

Der Eingang zu dem kuppelförmigen Gewächshaus besteht aus einer Tür mit einem fragilen Mithralrahmen, in den farbiges Glas gefasst ist. Er ist ziemlich leicht zu beschädigen. In dem Gewächshaus befinden sich zahlreiche blühende Pflanzen und Kräuter. Sie werden von Sansuris jüngerem Bruder, Graf Thullen, betreut. Wenn er gerade nicht hier ist, hält er sich entweder in seinem Zimmer (Bereich 20) auf oder sieht nach seinem Neffen und seiner Nichte in Bereich 23. Zwischen den normalen Gewächsen verbergen sich sieben **Erwachte Büsche**. Sie beschützen das Gewächshaus und die anderen Pflanzen. Wenn es einen Alarm gibt, eilt Thullen nach Bereich 23, um sicherzugehen, dass es den Kindern gut geht und die Büsche bleiben hier zurück.

Thullen ist in vielerlei Hinsicht das genaue Gegenteil seiner Schwester. Er ist sanftmütig, ruhig und lässt sich nicht leicht zu Gewalt hinreißen. Nur wenn seinen Pflanzen oder den Kindern seiner Schwester ein Leid geschieht, kennt sein Zorn keine Grenzen. Im Gegensatz zu anderen Wolkenriesen-adligen trägt er keine Maske, um seine Stimmung auszu-drücken. Er ist ein **Wolkenriese** mit folgenden Änderungen:

- Thullens Gesinnung ist neutral gut.
- Wenn Thullen *Rindenhaut* auf sich wirkt, hat er RK 16.
- Er verfügt über Intelligenz 18 (+4) und das Merkmal Zauberwirker (siehe unten).
- Er spricht die Gemeinsprache, Drakonisch, Druidisch und Riesisch.
- Er hat einen Herausforderungsgrad von 10 (5.900 EP).

Zauberwirken. Thullen ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15; +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): *Ausbessern, Druidenkunst, Flamme erzeugen*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge, Verstricken, Wunden heilen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Rindenhaut, Tierbote, Windstoß*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitze herbeirufen, Mit Pflanzen sprechen, Tiere beschwören*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit, Schlingranke*
5. Grad (1 Zauberplatz): *Elementar beschwören*

ENTWICKLUNG

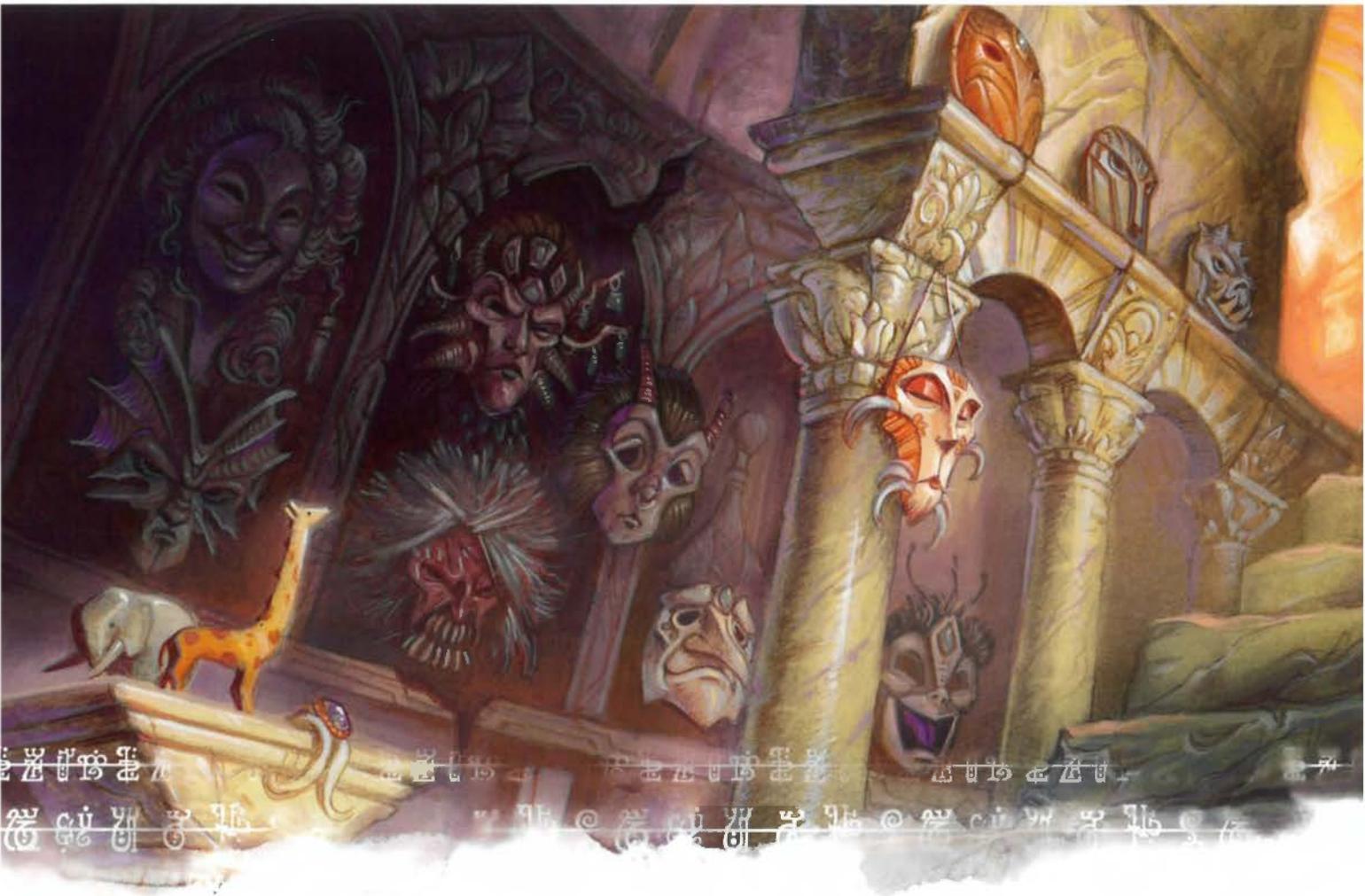
Thullen ist im Gegensatz zu seiner Schwester nicht von dem Drang besessen, Reichtum und Macht zu erringen und damit zu protzen. Aus diesem Grund steht er niedriger in der Ordnung und muss ihren Befehlen gehorchen. Er hat seinen Eltern allerdings einen Schwur geleistet, seine Schwester zu beschützen und zu beraten. Er macht sich nicht gerne Feinde, und versucht, vernünftig mit den Abenteurern zu verhandeln. Wenn sie nichts anderes wollen als die *Muschel der Teleportation*, verrät er ihnen, dass Sansuri sie in ihrem Schlafgemach aufbewahrt (Bereich 33). Er weißt allerdings nicht genau wo.

Wenn die Charaktere allerdings so wirken, als ob sie gleich angreifen werden, versucht er, sie für das Wohl seiner Familie schnell zu bezwingen und ruft die Konstrukte in Bereich 27 zu Hilfe. Wenn sich einer oder mehrere Charaktere ergeben, nachdem sie ihm oder seiner Familie Schaden zugefügt haben, verschont Thullen sie, erteilt ihnen aber den Befehl, Lyn Armaal ein- für allemal zu verlassen. Wenn sie sich weigern oder zu einem späteren Zeitpunkt nochmals zurückkehren, wird er feindselig und greift sie unerbittlich an.

29. HOCHRASEN

Auf dem Dach der Hauptfestung wächst ein grüner Rasen, der ein flaches Steingebäude (Bereich 30) umgibt. Die Erdschicht, auf der das Gras wächst, ist 60 cm hoch. Ein dreistöckiger Turm mit einem kegelförmigen Dach (Bereiche 31–33) erhebt sich im Südosten an der Mauer entlang und erreicht eine Höhe von 36 m. Bäume und Büsche wachsen auf dem Rasen und drei Fernrohre sind auf den Wehrgängen montiert. Eine Wendeltreppe aus Gusseisen führt durch ein Loch im Boden nach Bereich 19. In der Nähe der Treppe ist ein Haufen Felsbrocken aufgeschichtet, die die Riesen nutzen können, um Fernkampfgriffe zu machen.

Hier halten sich 6 **Aarakocra-Simulakren** auf (siehe „Aarakocra-Simulakren“, weiter oben in diesem Kapitel). Sie hocken auf den Zinnen und die Hälfte von ihnen blickt nach innen und die andere nach außen. Sie greifen jeden außer Sansuri und Thullen an, der den Navigationsraum betreten will. Sie kämpfen auch, um sich selbst zu beschützen. Zwei Runden, nachdem es hier zu einem Kampf kommt, treffen die Aarakocra-Simulakren aus Bereich 26 ein und stürzen sich ebenfalls in den Kampf.



30. NAVIGATIONSRAUM

Sansuri hat die Tür des Steingebäudes mit *Arkanem Schloss* gesichert. Der Raum hat sonst keine anderen Eingänge und auch keine Fenster. Über dem Boden des kreisförmigen Raums schwebt in der Mitte in 3 m Höhe eine *Navigationskugel* (sich Anhang B). Sansuri benötigt diese, um die Bewegung von Lyn Armaal zu kontrollieren. Die inneren Wände sind mit aufwendigen Wandmalereien überzogen, die eine Wolkenriesenstadt darstellen, die aus Dutzenden miteinander verbundener Wolkenburgen besteht. Die kuppelförmige Decke besteht aus überlappenden Schalen aus einem dünnen, schwarzen Metall, in dem leuchtende Kristallsplitter wie Sterne funkeln. Die Kristalle repräsentieren die Sterne am Nachthimmel und die überlappenden Schalen ändern ihre Position, wenn sich die Wolkenburg bewegt, sodass sie immer dem tatsächlichen Nachthimmel entsprechen.

31. HALLE DER MASKEN

Masken sind beliebte Sammelobjekte bei Wolkenriesenadligen. Sie tragen sie, um ihre Stimmungen auszudrücken. Ein Wolkenriesenadliger besitzt normalerweise mehrere derartige Masken, von denen jede ein wertvoller Kunstgegenstand ist. Jede Maske stellt eine andere Emotion dar, wie Freude, Melancholie, Sorge, Zorn oder auch subtile Gefühle. Sansuris Sammlung ist hier ausgestellt.

Der Raum stellt die untere Ebene von Sansuris Turm dar, und man gelangt durch eine Tür vom Hochrasen hierher. Wenn sich Sansuri dazu gezwungen sieht, hierher zu fliehen, wirkt sie *Arkanes Schloss* von innen auf die Tür. Eine Zentralsäule stützt das Dach und eine aufwendig verzierte, hölzerne Wendeltreppe führt nach oben zu Bereich 32.

SCHÄTZE

An den Wänden des Raums befinden sich insgesamt 50 Masken, von denen jede 250 GM wert ist. Diese nichtmagischen Masken sind genau in der richtigen Größe für einen Wolkenriesen und so geformt, dass sie ideal auf Sansuris Gesicht passen. Jede davon stellt ein anderes Gefühl dar. Jede wurde von einem anderen Künstler geschaffen und wirkt daher völlig einzigartig. Die Masken ruhen auf schmalen Regalen, die in Höhen von 3 m, 4,50 m und 6 m angebracht sind. Ein paar Regale sind noch leer, was darauf schließen lässt, dass die Gräfin ihre Sammlung noch erweitern möchte.

32. STUDIERZIMMER

Sansuri erforscht hier neue Zauber und schult ihre magischen Fähigkeiten. Die Möbel bestehen aus einem Tisch und einem 7,50 m hohen Wandschrank, der mit *Arkanem Schloss* geschützt ist. Die Wendeltreppe führt nach unten zu Bereich 31 und nach oben zu Bereich 33.

Zwei **Unsichtbare Pirscher** lauern hier und greifen jede Kreatur außer Wolkenriesen an, die den Raum durchqueren möchte.

SCHÄTZE

Der magisch verschlossene Wandschrank ist in Regale und kleine Fächer unterteilt, in denen Sansuri ihre Tränke, Schriftrollen und magischen Gegenstände von Abenteuern aufbewahrt, die in der Vergangenheit ihren Weg gekreuzt haben und dafür einen hohen Preis bezahlt haben. Durchsucht man den Schrank, findet man folgende Dinge:

- Sechs Tränke in Riesengröße (*Blitzwiderstand*, *Feuerwiderstand*, *Hellsehen*, *Höchste Heilung*, *Sturmriesenstärke*, *Verkleinerung*). Jeder Trank befindet sich in einer 30 cm hohen

Kristallflasche, die befüllt 15 Pfund wiegt und leer 5 Pfund. Auch ein Trank in Riesengröße muss vollständig getrunken werden, damit er seine Wirkung entfaltet und ein mittelgroßer oder kleiner Charakter benötigt dafür 1 Minute, wenn er ihn rasch hinunterschlingt.

- Fünf Zauberschriftrollen (*Gegenstände beleben*, *Kugelblitz*, *Monster beherrschen*, *Sägenkunde*, *Tödliches Phantom*). Jede Schriftrolle hat die Form einer 3,60 m langen und 1,50 m breiten gerollten Rolle aus Pergament. Trotz der ungewöhnlichen Größe können sie auch von normalgroßen Charakteren verwendet werden.
- Drei normal große magische Gegenstände. (Würfel die ersten beiden Gegenstände auf Tabelle F für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) aus und den dritten Gegenstand auf Tabelle G).

33. SCHLAFRAUM DER GRÄFIN

Sansuri hat ihr Schlafgemach so geschmückt, dass es ihrem adligen Status gerecht wird. Ihre Matratze ist mit den feinsten Daunenedern gefüllt, der hölzerne Rahmen ihres Betts hat goldene Ziselierungen und ist mit Edelsteinen geschmückt. (Diese und andere wertvolle Gegenstände sind im Abschnitt „Schätze“ beschrieben). Das kegelförmige Dach erreicht an der höchsten Stelle eine Höhe von 18 m. Von den Dachbalken hängt ein bizarres „Mobile“, das aus sieben ausgestopften Pegasi besteht, die an einem ringförmigen Stahlband hängen. Der Ring bewegt sich auf magischem Weg, und die Pegasi kreisen beständig gegen den Uhrzeigersinn in dem Raum.

Im Kopfteil des Betts befindet sich ein Geheimfach, das man entdecken kann, indem man einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Darin befindet sich eine kleine, mit Edelsteinen besetzte Truhe aus Gold mit Einlegearbeiten aus Platin. Die Truhe ist eine Miniaturreplik einer wesentlich größeren Truhe, die Sansuri für *Leomunds Geheime Truhe* benutzt. Wenn Sansuri die Replik berührt kann sie die größere Truhe herbeirufen (siehe „Schätze“), die dann in einer Entfernung von 1,50 m auftaucht. Keine andere Kreatur kann die große Truhe auf diesem Weg herbeirufen. Das bedeutet, dass die Abenteurer Sansuri irgendwie dazu bringen müssen, dies für sie zu tun (siehe „Entwicklung“):

SCHÄTZE

Selbst wenn man die goldenen Ziselierungen vollständig aus dem Bett löst, sind sie insgesamt nur 100 GM wert, aber die 50 Edelsteine im Rahmen sind jeweils 100 GM wert. Es erfordert eine Aktion, um einen Edelstein aus dem Bett zu lösen. An den Wänden befinden sich sechs Wandteppiche aus Goldfäden (jeweils 2.500 GM wert und 750 Pfund schwer). Sansuri hat hier außerdem einen freistehenden Spiegel mit einem Elektrumrahmen (Wert: 1.500 GM, Gewicht: 500 Pfund) und einen dreiteiligen Raumteiler, der so geschnitzt wurde, dass er wie Bäume aussieht, von denen gerade Blätter aus dünn gewalztem Gold und Platin geblasen werden (Wert: 2.500 GM, Gewicht: 500 Pfund).

Die normalgroße Truhe, die zu *Leomunds Geheime Truhe* gehört, ist 5.000 GM wert. Die kleine Replik ist 50 GM wert. In der normalen Truhe sind Sansuris *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B), 500 PM und sechs Schmuckstücke. Dabei handelt es sich um vier Platinreifen (je 750 GM wert), eine goldene Halskette mit Anhänger in Form eines faustgroßen Amethysts (Wert: 7.500 GM) und ein mit Diamanten überzogenes Diadem (Wert: 7.500 GM).

ENTWICKLUNG

Die Charaktere müssen auf irgendeine Weise Druck auf Sansuri ausüben, damit sie die Replik verwendet, um die normalgroße Truhe zu beschwören, die durch *Leomunds Geheime Truhe* verborgen ist. Sie könnten dazu *Einflüsterung* oder vergleichbare Magie einsetzen. Sie könnten auch eines oder beide Kinder als Geisel nehmen und so auf sie Druck ausüben. Wenn sie Sansuri im Kampf bezwingen, sie aber verschonen, dann erklärt sie sich auch bereit, den Inhalt der Truhe gegen ihr Leben zu tauschen.

Falls die Charaktere Sansuri töten, bevor ihnen bewusst wird, dass sie nur mit ihrer Hilfe an die *Muschel der Teleportation* gelangen, müssen sie sie irgendwie wiederbeben. Sie können auch in der Festung eines anderen Riesenfürsten eine *Muschel der Teleportation* beschaffen, oder einen anderen Weg finden, wie man den Mahlstrom erreicht.

DIE BURG EROBERN

Falls Gräfin Sansuri stirbt, fällt der rechtmäßige Besitz von Lyn Armaal an ihre Kinder, aber sie sind nicht alt genug, um an ihrer Stelle zu regieren. Deswegen übernimmt ihr Onkel Graf Thullen den Befehl über die Burg, wenn er noch am Leben ist. Wenn sich die Charaktere gegen ihn stellen, versucht Thullen sie zu überzeugen, in Frieden zu ziehen und bietet ihnen an, die Schätze zu behalten, die sie bis dahin angehäuft haben. Weigern sie sich noch immer, ihm die Kontrolle über das Schloss zu überlassen, greift er sie an, außer sie haben Sansuris Kinder in ihrem Gewahrsam. In diesem Fall übergibt er ihnen die Kontrolle über die Burg, wenn sie ihm die Kinder sicher aushändigen. Thullen kann die Konstrukte in Bereich 27 befehligen, um ihm dabei zu helfen, die Burg von den „winzigen Kreaturen“ zu befreien.

Falls die Charaktere alle Wolkenriesen und die Aarakocra-Simulakren besiegen, gibt es eigentlich nichts, was sie daran hindern kann, die Herrschaft über das Schloss an sich zu reißen. Natürlich werden sie noch die anderen feindseligen Kreaturen bezwingen müssen, wie die Greifen in Bereich 7 und die Elementare in den Bereichen 10, 26 und 31. Die dämlichen Oger in Bereich 13 dienen den Charakteren ebenso bereitwillig, wie sie zuvor den Wolkenriesen gedient haben, und die Konstrukte in Bereich 27 stellen keine Bedrohung dar, solange sie niemand befehligen kann. Sie bleiben deaktiviert.

Wie lange die Charaktere die Herrschaft über die Wolkenburg behalten, liegt an dir und an ihren Aktionen. Vielleicht verlieren sie das Interesse, wenn sie erst feststellen, wie unbequem es ist, in einem Schloss mit riesigen Möbeln, Treppen und Türen zu leben. Es gibt zweifellos auch andere Kreaturen im Norden, die es ihnen gerne abjagen würden, wie beispielsweise rivalisierende Wolkenriesen und uralte Drachen. Klauth wäre an dem Schloss als „Bezahlung“ interessiert. Immerhin hat er ihnen ja früher in diesem Abenteuer bereits geholfen siehe den Abschnitt „Klauthental“ in Kapitel 3 für mehr Informationen über den verschlagenen, alten Wyrm.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Nachdem die Charaktere Gräfin Sansuris *Muschel der Teleportation* in die Finger bekommen haben, können sie sich ausruhen, darauf einstimmen und anschließend zum Mahlstrom reisen. Die Charaktere könnten sich auch dazu entscheiden, die *Muschel* erst später zu benutzen. Vielleicht müssen sie zu erst noch Felgolos befreien oder die restlichen Feinde in dem Schloss besiegen und es für sich selbst beanspruchen. Auf jeden Fall sollten die Charaktere auf Stufe 9 aufsteigen, bevor sie mit Kapitel 10: „Feste der Sturmriesen“ beginnen.



KAPITEL 10: FESTE DER STURMRIESEN

UOR DER AUFLÖSUNG DER ORDNUNG WAR DIE Befehlsgewalt der Sturmriesen absolut, sodass den geringeren Riesen keine andere Wahl blieb, als ihren Vorgaben zu folgen. Die von Natur aus zurückgezogen lebenden Sturmriesen taten ihr Bestes, um geringere Riesen von der Zerstörung der Zivilisationen der kleineren Wesen abzuhalten. Der Tod von Königin Neri und das Verschwinden von König Hekaton haben Mahlstrom ins Chaos gestürzt. Nun hält die bösen Riesen nichts mehr zurück.

König Hekaton hat Zeichen gesehen, dass seine älteren Töchter ungeeignet sind, den *Wyrmschädel-Thron* zu besteigen. Daher erklärte er seine stets besonnene und jüngste Tochter Serissa zu seiner Erbin. Sie hat nun seinen Platz auf dem *Wyrmschädel-Thron* eingenommen. Ohne die Ordnung jedoch fehlt ihr die Macht, um die bössartigen Riesenfürsten im Zaum zu halten. Ihre beiden engsten Berater sind zwei Sturmriesen: ihr Onkel Uthor (Hekatons jüngerer Bruder) und die weise und mütterliche Iymrith. Unglücklicherweise liegt keinem von beiden das Wohl kleinerer Wesen am Herzen. In dieser Hinsicht ist Serissa auf sich allein gestellt. Wie ihre geliebte, verstorbene Mutter glaubt Serissa daran, dass die kleineren Wesen schlauer und mächtiger sind, als die meisten Riesen ihnen zutrauen. Als Kind besuchte sie häufig die kleineren Wesen an der Küste zusammen mit ihrer Mutter. Daraus entwickelte sich eine starke Zuneigung zu ihnen.

In diesem Teil ihrer Mission besuchen die Abenteurer Mahlstrom, indem sie sich mit ihrer *Muschel der Teleportation* (die sie in einem der vorherigen Kapitel errungen haben) direkt dorthin teleportieren. Sobald sie dort angekommen sind, müssen sie zu Prinzessin Serissa gelangen und ihr Vertrauen gewinnen. Sie möchte daran glauben, dass ihr Vater noch am Leben ist. Sie will außerdem den Charakteren zutrauen, dass sie findig und

mächtig genug sind, um König Hekaton zu finden und zu retten, obwohl Uthor und Iymrith dagegenhalten. Falls die Charaktere Serissa davon überzeugen können, dass sie eine große Hilfe sein können, zeigt sie ihnen einen Hinweis, der in der Nähe der Leiche ihrer Mutter gefunden wurde: eine hölzerne Münze, die die Charaktere in einem Konflikt mit der Krakengesellschaft führt (wie in Kapitel 11, „Im Griff der Tentakel“ beschrieben).

Serissas Geschwister, Mirran und Nym, stehen den Abenteurern im Weg. Sie setzen alles daran, Serissa gegen die Abenteurer aufzubringen. Sie versuchen, ihre jüngere Schwester davon zu überzeugen, dass den kleineren Wesen nicht zu trauen ist und sie ausradiert werden müssen. Die Charaktere treffen dort auch erneut auf Iymrith. Um ihren wahren Wert zu beweisen, müssen die Charaktere den Drachen, der sich inmitten der Sturmriesen verbirgt, enttarnen. Der Drache flieht, wenn seine wahre Natur aufgedeckt wurde. Die Charaktere treffen Iymrith erst wieder, wenn sie sie in ihrem Wüstenhort konfrontieren (siehe Kapitel 12).

Charaktere, die kein Interesse an den Machtspielen bei Hof haben, könnten versuchen, die Festung zu plündern oder sogar ein Mitglied der königlichen Familie zu töten. Jegliche Taten dieser Art bringen Serissa gegen die Charaktere auf und spielen Iymrith direkt in die Hände.

STURMRIESEN

Bevor du diesen Teil des Abenteurers durchspielst, solltest du die Informationen über Sturmriesen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* durchsehen.

Wirf zusätzlich einen Blick auf die Abschnitte „König Hekaton und Seine Töchter“ sowie „Iymrith“ in der Einleitung. Damit wird es dir leichter fallen, die Rollen von Uthor und Iymrith akkurat darzustellen.

MAHLSTROM: ALLGEMEINE MERKMALE

Obwohl die Festung der Sturmriesen, Mahlstrom, in den Tiefen der Unbefahrenen See liegt, ist sie nicht vollständig mit Wasser gefüllt. Die Allgemeinen Merkmale der Unterwasserfestung sind hier zusammengefasst.

Beleuchtung. Alle Innenbereiche sind schwach beleuchtet. Luftgefüllte Kammern werden von Wandleuchtern erhellt, auf denen der Zauber *Dauerhafte Flamme* liegt. In Räumen mit transparenten Kristallfenstern scheint die Biolumineszenz des umliegenden Korallenriffs hinein. In wassergefüllten Räumen beleuchten biolumineszierende Fische den Raum mit ihrem schummrigen Licht.

Decke. In der gesamten Festung ist die Decke, sofern nicht anders angegeben, in luftgefüllten Bereichen 15 m hoch, in den wassergefüllten 9 m. Das Senkloch in der Mitte der Festung ist offen zum Meer darüber.

Fallgitter. In der kompletten Festung gibt es mehrere seepockenbedeckte Fallgitter. Alle Fallgitter können mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 26 angehoben werden. Eine kleine Kreatur kann problemlos durch die Streben schlüpfen. Eine mittelgroße Kreatur kann sich mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 hindurchzwängen.

Luftgefüllte und geflutete Bereiche. Viele Kammern und Gänge sind mit Luft gefüllt, die sich auf magische Weise kontinuierlich erneuert. Auf der Karte sind luftgefüllte Bereiche lila eingefärbt. In einigen luftgefüllten Bereichen befinden sich Becken mit Wasser. Diese Becken sind Vertiefungen im Boden und auf der Karte blau markiert. Unterwasserbereiche sind vollständig blau gefärbt. Charaktere, die im Wasser nicht atmen können, müssen in den Unterwasserbereichen die Luft anhalten. Während sie untergetaucht sind, werden sie vom Wasserdruck beeinträchtigt (siehe Abschnitt „Wasserdruck“). Die Regeln für den Unterwasserkampf findest du im Abschnitt „Unterwasserkampf“ in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Klettern. Die grob behauenen Wände der Festung sind glatt und ohne richtige Haltegriffe. Daher ist beim Klettern ohne Kletterausrüstung ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 nötig.

Kristallfenster. Einige Räume besitzen ovale Fenster aus dickem, durchsichtigem Kristall. Diese Fenster sind auf den enormen Druck am Grunde des Meeres ausgelegt und lassen sich nicht ohne weiteres zerstören. Jedes Fenster hat RK 15, 60TP und eine Schadensschwelle von 20. Es ist außerdem immun gegenüber psychischen und Giftschaden. Würde eines der Fenster zerbrochen, würde das Meerwasser augenblicklich in die Festung einströmen. Die luftgefüllten Kammern und unteren Stockwerke werden dadurch rasch geflutet. Dies hat keinerlei Auswirkung auf die Sturmriesen, die Wasser ebenso problemlos atmen können wie Luft. Wesen, die unter Wasser nicht atmen können, werden jedoch ohne den Zauber *Wasser atmen* oder einen ähnlichen magischen Effekt nicht lange überleben.

Riesenvenusmuschel. In mehreren Kammern der Riesenfestung befinden sich Riesenvenusmuscheln. Als eine Aktion können Charaktere eine Riesenvenusmuschel aufstemmen, indem sie einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 16 ablegen. Der Wurf erfolgt mit Vorteil, wenn eine Brechstange, ein Schwert oder ein ähnliches Werkzeug verwendet wird. Wenn eine Riesenvenusmuschel geöffnet wurde, kannst du den Inhalt mit der Tabelle für Riesenvenusmuscheln bestimmen.

Riesenvenusmuschel

W100	Schatz
01–25	Nichts
26–75	Eine rosa grapefruitgroße Perle im Wert von 500 GM
76–90	Eine schwarze grapefruitgroße Perle im Wert von 5.000 GM
91–98	Eine violette grapefruitgroße Perle der Macht
99–100	Eine klare grapefruitgroße Kristallkugel

Seeanemonenkiste. Sturmriesen züchten 3 m hohe und breite Seeanemonen, die auch außerhalb des Wassers überleben können. In ihrem Inneren besitzen sie einen leeren Hohlraum. Die Riesen verwenden die Anemonen als Schatztruhen und als Müllvernichter. Essbares, organisches Material, das in die Anemone gelegt wird, wird über mehrere Tage hinweg langsam verdaut. Anorganisches oder unverdauliches bleibt bestehen.

Wenn ein Sturmriese eine der Anemonen berührt, öffnet sie sich an der Oberseite. Jede andere Kreatur, die in Kontakt mit einer Anemone kommt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 11 (2W10) Giftschaden durch die giftigen Nesseln der Seeanemone. Ein Charakter kann eine Anemone austricksen, indem er sie berührt und einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15 ablegt. Bei einem Misserfolg bleibt die Anemone geschlossen und der Charakter muss den Rettungswurf ablegen. Die lebendige Truhe bleibt für 1 Minute geöffnet und schließt sich dann wieder. Die Anemonenruhe hat RK 5 und 20 TP.

Türen und Geheimtüren. Die Türen in Mahlstrom sind für Riesen ausgelegt und daher 9 m hoch. Sie bestehen aus mit Seepocken überwuchertem Stein und hängen an rostigen Eisenscharnieren. Die Türgriffe befinden sich knapp 4 m über dem Boden. Geheimtüren sind ähnlich, aber besitzen weder sichtbare Scharniere noch einen Griff. Ein Riese kann die Türen problemlos öffnen. Eine kleinere Kreatur kann versuchen, eine Tür zu öffnen, falls sie selbst oder eine andere hilfsbereite Kreatur an die Klinke herankommt, um sie zu betätigen. Um die schwere Tür zu öffnen, muss die Kreatur, während die Klinke entsperrt ist, drücken oder ziehen. Dazu muss sie einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg bleibt die Tür geschlossen. Die Türen sind nicht wasserdicht und können Wasser nicht zurückhalten.

Charakter mit einem passiven Weisheitswurf (Wahrnehmung) von 15 oder höher entdecken Geheimtüren, sobald sie sich nähern. Ein Charakter kann ebenfalls aktiv danach suchen, indem er einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt.

Übergroße Möbel und Gegenstände. Die meisten Möbelstücke und Gegenstände in Mahlstrom sind für Sturmriesen ausgelegt. Ausnahmen sind im Text beschrieben. Tische, Stühle und andere Einrichtungsgegenstände sind in der Regel dreimal so hoch, lang und breit wie ihre menschengroßen Äquivalente. Sie haben außerdem das ungefähr siebenundzwanzigfache Gewicht. Kleine und mittelgroße Kreaturen können unter riesengroßen Möbeln durchhuschen oder darüber klettern. Diese Bereiche gelten als schwieriges Gelände.

Treppen. Treppen in der Festung sind für Sturmriesen ausgelegt. Daher ist jede Stufe einen guten Meter hoch und tief. Für Große und kleinere Kreaturen sind die Treppen schwieriges Gelände.

MAHLSTROM

Mahlstrom liegt am Grund der Unbefahrenen See, gute 900 m unter der Wasseroberfläche. Jahrhundertlang schon ist diese Festung der Sitz der mächtigsten Sturmriesenkönige der Welt. Die Unterwasserfestung König Hekatons ist aus dem Felsen eines Korallenriffs gemeißelt worden. Vier steinerne Türme, bedeckt mit Seepocken

und Korallen, ragen vom Grund auf. Dazwischen liegt ein Senkloch, das zum Herzen der Festung führt. Ein natürliches Phänomen verwandelt die Meeresströmungen gelegentlich in einen Strudel, der stark genug ist, Schiffe in die Tiefe zu reißen. Die Schiffe werden während ihres Abstiegs zertrümmert. Die Strömung trägt die Trümmer zum Boden des Senkloches. Dort werden sie von riesigen Krabben für ihre Sturmriesenherren durchsucht.

LISTE MAHLSTROMS

Bereich	Kreatur(en)	Bemerkungen
5	2 Enorme Krabben	Die Krabben krabbeln heran, um Störungen in Bereich 1 zu untersuchen, außer das Fallgitter zu ihrer Höhle ist geschlossen.
6	1 Killerwal	Der Wal wartet hier auf Nym.
7	1 Seiler	Der Seiler verlässt diesen Bereich unter keinen Umständen.
8	1 Killerwal	Der Wal wartet hier auf Mirran.
10	1 Sturmriese	Der Riese untersucht jegliche laute Störung in Bereich 8 und gehorcht ansonsten Mirrans oder Uthors Befehlen.
11	1 Killerwal	Der Wal wartet hier auf Serissa.
12	2 Sturmriesen	Die Riesen untersuchen jegliche laute Störung in Bereich 11 und gehorchen ansonsten Serissas oder Uthors Befehlen.
14	Mirran, Nym, 1 Enorme Krabbe (Orgel), 2 Sturmriesen , 1 Wolkenriese , 1 Feuerriese , 1 Frostriese , 1 Steinriese	Der Sturmriese beschützt Nym und Mirran, die sich jeweils in die Bereiche 6 und 30 begeben, wenn sie ernsthaft bedroht werden. Die Krabbe und anderen Riesen bleiben hier.
15	Serissa, Uthor, Iymrith, 2 Hügelriesen	Uthor beschützt Serissa, die sich in den Bereich 11 zurückzieht, wenn sie ernsthaft bedroht wird. Iymrith flieht durch das Becken, wenn ihre wahre Natur aufgedeckt wird. Die Hügelriesen stehen allzeit als Wachen vor der Tür.
19	10 Jagdhäie	Die Häie bleiben hier, bis sie freigelassen werden. Sie bewegen sich dann zum Senkloch (Bereich 1), um zu jagen.
21, 29	2 Sturmriesen	Die Sturmriesen bleiben hier, außer Uthor befiehlt ihnen, sich an einen anderen Ort zu begeben.
31	5 Dampf-Mephiten	Die Mephiten bleiben in der Nähe des Bades.
33	1 Sturmriese	Der Riese bleibt hier, außer Uthor befiehlt ihm, sich an einen anderen Ort zu begeben.
34	2 Sturmriesen , 9 Riesenkrabben	Riesen und Krabben bleiben hier, bis sie gestört werden.

MAHLSTROM ERREICHEN

Der einfachste und sicherste Weg nach Mahlstrom (in den Karten 10.1 und 10.2 dargestellt) ist mit Teleportationsmagie. Die Charaktere sollten eine *Muschel der Teleportation* besitzen, wenn die Zeit für einen Besuch der Sturmriesenfestung reif ist. Charaktere, die sich mit der Muschel nach Mahlstrom teleportieren, erscheinen auf der magischen Glyphen in Bereich 2.

Charaktere können Mahlstrom auch per Schiff erreichen. Mahlstrom befindet sich am Meeresgrund zwischen Ruathym, den Walknochen und dem Korinn-Archipel. Jedes Schiff, das über Mahlstrom hinweg segelt, begegnet einem riesigen Strudel, der das Gefährt unaufhaltsam in die Tiefe zieht. Die Schiffshülle wird zerfetzt, und die Trümmer zum Grund des Senklochs im Herzen der Festung gezogen (Bereich 1). Kreaturen an Bord müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 55 (10W10) Wuchtschaden oder die Hälfte im Erfolgsfall. Im Senkloch gibt es keine Luft, weswegen Charaktere, die den Schiffbruch überleben, die Luft anhalten und eine Lufttasche finden oder Magie wirken müssen, um zu atmen. Charaktere, die in die Tiefe gezogen wurden, müssen außerdem dem Wasserdruck widerstehen.

WASSERDRUCK

Kreaturen und Gefährte auf Mahlstroms Tiefe erleiden 7 (2W6) Wuchtschaden pro Minute durch den Wasserdruck, außer sie sind daran angepasst oder speziell dazu gebaut, dem Druck in dieser Umgebung zu widerstehen. Sturmriesen, Wale, Hai-fische, Krustentiere, Fische und aquatische Wirbellose sind gegen den Druck in diesen Tiefen immun. Das Gleiche gilt auch für Fahrzeuge, die eine Schadensschwelle von 10 oder höher besitzen. Andere Kreaturen können nach deinem Ermessen ebenfalls immun gegen den Wasserdruck sein.

Ein Zauber, der das Atmen unter Wasser erlaubt, bietet keinen Schutz gegen den zerquetschenden Effekt des Wasserdrucks, außer die Beschreibung des Zaubers erwähnt es. Selbst ein *Apparat von Kwalish* ist nicht dafür gebaut, dem Druck dieser Tiefe zu widerstehen. Kreaturen im Inneren eines *Apparats von Kwalish* sind vor dem zerquetschenden

Effekt des Wasserdrucks geschützt, solange der Apparat mindestens 1 TP besitzt.

EINWOHNER

Die Liste der Bewohner Mahlstroms fasst die Position der Einwohner zusammen, wenn die Charaktere sich nähern, ebenso wie ihre Reaktion auf Eindringlinge. Laute Geräusche in einem Bereich der Festung kann in Nachbarbereichen gehört werden, selbst wenn dazwischen Wasser oder eine Tür liegen.

Prinzessin Serissa ist in Abwesenheit ihres Vaters die höchste Gewalt in Mahlstrom. Sie hat ihrem Onkel Uthor die Verantwortung über die Garnison übertragen. Sollte die Festung angegriffen werden, ist Uthors oberste Pflicht, die Prinzessinnen zu schützen, allen voran Serissa. Alle Sturmriesen, einschließlich der Prinzessinnen, beugen sich Uthors Befehl in militärischen Belangen.

Sobald Iymrith erkennt, dass kleinere Wesen in die Festung eindringen sind, versucht sie alles, um einen Krieg zu entfachen. Sie versucht Serissa davon zu überzeugen, dass es sich bei den Abenteurern um Attentäter handelt. Sie seien geschickt worden, um Serissa zu ermorden („sicherlich vom niemand anderem als dem niederträchtigen Rat der Grafen entsandt,“ mutmaßt Iymrith). Jedes Wort, das über ihre Lippen komme, sei eine Lüge. Als letztes Mittel wird Iymrith Mirran und Nym anstacheln, um die Abenteurer anzugreifen. Sie weiß, dass Uthor und seine Wachen sich augenblicklich gegen jeden wenden werden, der seinen Nichten auch nur ein Haar krümmt. Iymrith wird die Abenteurer nicht selbst angreifen. Falls sie enttarnt wird, versucht sie, Serissa das *Korolnor-Zepter* (siehe Anhang B) aus den Händen zu reißen, bevor sie aus der Festung flieht und in ihren Hort in Anauroch zurückkehrt (siehe Kapitel 12, „Unheil aus der Wüste“).

1. STRUDEL UND SENKLOCH

Ein mächtiger Strudel wirbelt über einem 30 m tiefen und beinahe 60 m breiten Senkloch über dem Meeresgrund. (An der Oberfläche zeigt sich der Wirbel als ein 800 m breiter Strudel, der stark genug ist, um Schiffe ins Verderben zu reißen.) Das

Senkloch hat an seinem Grund einen Abfluss. Diesen Abfluss zu verschließen, würde den Vortex verschwinden lassen. Der Abfluss hat jedoch 15 m im Durchmesser. Überdeckt wird er von einem eisernen Gitter. Die Löcher im Gitter sind 3 m breit. Das Senkloch hat drei Ebenen.

1. EBENE

Der Boden des Senklochs ist mit Trümmern übersät. Es sind die Überreste gesunkener Schiffe, die von den enormen Krabben in Bereich 5 durchstöbert wurden. Die Wände sind mit Korallen und anderen Meereslebewesen bedeckt. Fünf geflutete Passagen führen in die Bereiche 2, 5, 6, 8 und 11.

2. EBENE

Diese Ebene liegt 15 m über dem Grund. Auf der Innenseite entlang der Wand des Senklochs verläuft ein steiniger, unebener Absatz. Darauf leben Korallen und Pflanzen zwischen den Überresten gesunkener Schiffe. Fünf geflutete Passagen führen in die Bereiche 15, 19, 20, 21 und 29.

3. EBENE

Dies ist das obere Ende des Senklochs. Von hier aus kann ein Beobachter auf dem Meeresgrund gerade noch den kreisförmigen Absatz 15 m tiefer ausmachen. Der Boden des Senklochs ist 30 m unter dieser Ebene im Schatten verborgen. Weitere gesunkene Schiffe liegen rund um den Eingang des Lochs. Darüber ragen vier korallenbedeckte Untertürme auf, die der königlichen Familie als Heim dienen. Die Schiffwracks sind geplündert worden. Jeder, der hier verweilt, bekommt Haifische, Wale, Krabben und andere Kreaturen zu Gesicht, die sich im Wasser tummeln. Diese Wasserlebewesen kümmern sich um ihre eigenen Belange und interessieren sich nur wenig für Oberflächenbewohner.

Die Korallen an der Außenseite der königlichen Türme können abgeerntet und verkauft werden. Jemand, der dem Druck in dieser Tiefe widerstehen kann (siehe Abschnitt „Wasserdruck“ weiter vorne in diesem Kapitel), kann 2W4 Pfund Korallen pro Stunde ernten. Jedes Pfund ist 50 GM wert. Die Sturmriesen in Bereich 34 versuchen jeden zu vertreiben, der die Korallen plündert.

2. PORTALKAMMER

Jeder, der sich nach Mahlstrom teleportiert, erscheint auf einer leuchtenden Glyphe, die in den Boden eingeritzt ist. Dies gilt auch dann, wenn der gewünschte Zielort an einem anderen Punkt der Festung liegt. Die Glyphe befindet sich in einer Nische in der Nordostecke einer Kammer mit grob behauenen Wänden.

Die feuchten Wände sind mit biolumineszierenden Flechten, Schnecken, Seesternen und Seepocken bedeckt. Kleine, harmlose Krabben krabbeln über den Boden. Sie meiden die Glyphe.

Wenn die Charaktere die Kammer zum ersten Mal erreichen, hören sie Musik: eine kräftige Frauenstimme, die von den tiefen, gruseligen Tönen einer meisterhaft gespielten Pfeifenorgel begleitet wird. Die Musik erklingt aus der Richtung einer Wendeltreppe, die nach oben zu Bereich 14 führt. Zwei Sturmriesen, die normalerweise am Fuß dieser Treppe Wache stehen, halten sich zurzeit in Bereich 14 auf und überwachen ein paar andere Besucher.

BECKEN UND VERSUNKENE PASSAGE

Neben der Wendeltreppe befindet sich ein rundes Becken mit 12 m Durchmesser, an dessen Boden sich ein 9 m hoher Tunnel anschließt. Diese geflutete Passage führt in Bereich 1. Verschlossen wird der Gang durch ein seepockenbesetztes Fallgitter.

NORD- UND OSTGÄNGE

Ein Gang im Osten endet an der lebensgroßen Statue einer Sturmriesin. Sie hält eine Harfe und trägt ein Gewand aus purpurnen Korallen. Zwei Türen an der Südwand des Ganges führen zu Bereich 3. Beide Türen bestehen aus in Eisen eingefasster Eiche, sind 4,50 m hoch und gute 2 m breit. Sie haben RK 15, 50 TP und sind immun gegen psychischen und Giftschaten. Keine der Türen hat ein Schloss.

Ein ähnlicher Gang führt nach Norden. Die Statue am Ende dieses Flurs stellt einen Sturmriesen dar, der in eine rosa und blaue Schneckenmuschel hineinbläst. Türen in Riesengröße zu beiden Seiten der Statue führen zu weiteren Gästezimmern (Bereich 4).

DAMPFGEYSIR

Ein schmaler Gang nach Süden führt in eine runde Kammer mit einem kleineren Dampfbecken in dessen Mitte. Zu jeder vollen Stunde schießt ein Geysir aus kochend heißem Dampf aus einem Schacht am Boden des flachen Beckens. Die Eruption wird von lautem Zischen begleitet. Jede Kreatur, die sich während des Ausbruchs in dem kleinen, runden Raum befindet, wird von siedend heißem Dampf und kochendem Wasser eingehüllt. Sie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 22 (2W10) Feuerschaden. Im Erfolgsfall erleidet sie nur die Hälfte.

3. ZIMMER FÜR KLEINERE GÄSTE

Abenteurer, die das Vertrauen der Riesen gewonnen haben, werden während ihres Aufenthalts hier einquartiert. Jeder dieser Räume ist mit Möbeln für mittelgroße und kleine Kreaturen ausgestattet. Es gibt fünf bequeme Betten, einen kreisförmigen Teppich, ein Fass mit Trinkwasser, eine leere Kommode und einen leeren Kleiderschrank.

4. ZIMMER FÜR RIESIGE GÄSTE

Dies sind Zimmer für Gäste in Riesengröße. Der Raum im Osten enthält ein Bett, der im Westen drei. Eine Tür in der Westwand führt zu einem Lagerraum, ausgestattet mit Kisten und Fässern voller Nahrungsmittel und Wein. Zurzeit benutzt niemand diese Räume.

5. KRABBENGEHEGE

Ein hochgezogenes, seepockenbedecktes Fallgitter hängt über dem Eingang einer gefluteten Höhle. Die Höhle ist das Heim zweier **Enormer Krabben** (siehe Anhang C). Sie haben ihre Schalen mit Schiffstrümmern bedeckt. Sie greifen alles an, was ihre Höhle betritt und nicht wie ein Sturmriese aussieht. Aus einer Entfernung von 9 m oder mehr können sie leicht mit Trümmerhaufen verwechselt werden. Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15 ablegt, erkennt die wahre Gestalt der Kreaturen.

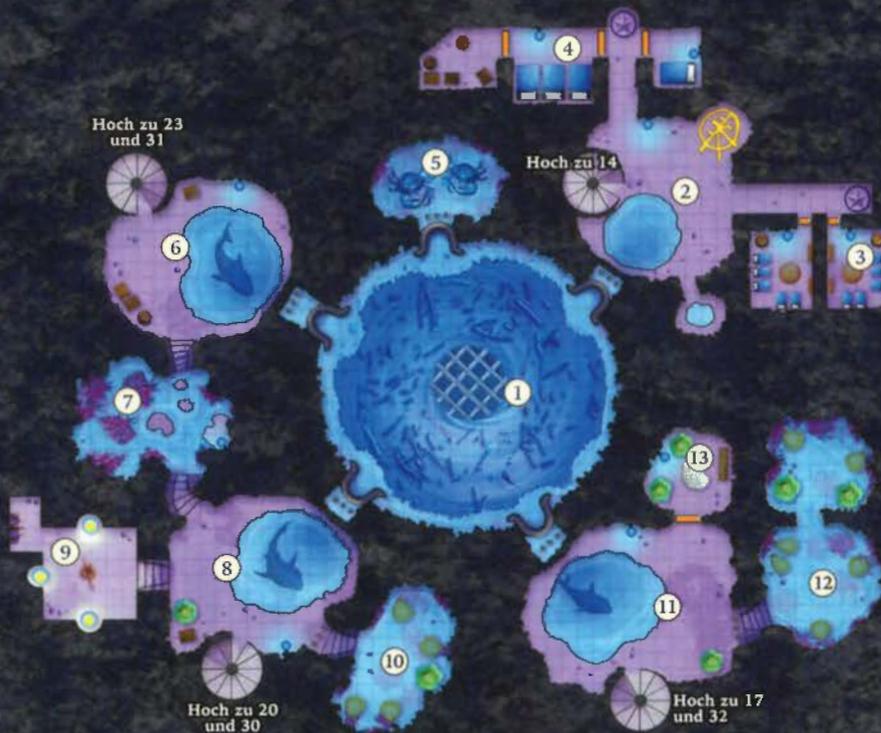
SCHÄTZE

Ein paar Schätze liegen verstreut auf dem Höhlenboden inmitten rostiger, seepockenbedeckter Schwerter und anderem Schrott. Eine gründliche Suche ergibt 67 GM, einen glänzenden Elektrumkelch (Wert: 75 GM) und 1W4 magische Gegenstände. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für den ersten Gegenstand und auf Tabelle F für die übrigen.

Mahlstrom Obergeschoss



Mahlstrom Untergeschoss



- Anemonentruhe
- Bett
- Feuerbecken
- Kristallfenster
- Tür
- Doppeltür
- Riesenvenenmuschel
- Wandleuchter
- Geheimtür
- Muscheltisch
- Statue
- Thron

1 Quadrat = 3 Meter

KARTE 10.1: MAHLSTROM, OBER- UND UNTERGESCHOSS

6. NYMS WAL

Ein 15 m tiefes Becken nimmt beinahe die Hälfte dieser luftgefüllten Kammer ein. Ein enormer **Killerwal** (144 TP) zieht darin seine Kreise. Außer Nym greift er jede Kreatur an, die das Becken betritt. Der Wal ist Nym's Reittier.

Eine Unterwasserpassage, von einem herabgelassenen Fallgitter blockiert, verbindet das Walbecken mit dem Senkloch (Bereich 1). An der Wand der Kammer stehen Kisten voller toter Fische. Eine Wendeltreppe führt 36 m nach oben zu Bereich 23.

Grob behauene Treppen an der Südwand führen abwärts zu Bereich 7.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls Nym sich in diese Kammer zurückzieht, öffnet sie das Fallgitter. Sie und ihr Wal verlassen dann die Festung.

7. KORALLENGARTEN

Der Boden dieser luftgefüllten Kammer steht 1,50 m unter Wasser. Treppenhäuser in der Nord- und Südwand führen nach oben in die Bereiche 6 und 8. Nym hat diese Höhle in ihren persönlichen Korallengarten verwandelt. Korallenausschüsse sprießen von Wänden und Felsformationen. Sie sind farbenfroh und zahlreich. Eine der korallenbedeckten Felsformationen ist in Wahrheit ein **Seiler**, den Nym als Wächter benutzt. Der Seiler greift jede Kreatur außer Nym an, die den Raum durchquert.

Ein Charakter kann 2W4 Pfund Korallen in einer Stunde ernten. Die Korallen in diesem Raum sind 100 GM pro Pfund wert. Der Garten enthält Korallen im Wert von 50.000 GM.

8. MIRRANS WAL

Ein enormer **Killerwal** (156 TP) zieht in einem 15 m tiefen Becken seine Kreise. Der Wal greift jede Kreatur außer Mirran an, die das Becken betritt.

Eine geflutete Passage, die von einem herabgelassenen Fallgitter blockiert wird, verbindet das Walbecken mit dem Senkloch (Bereich 1). Treppen, die an der Nord- und Südwand in den Felsen getrieben wurden, führen hinab zu den Bereichen 7 und 10. Ein offenes Fallgitter hängt über dem südöstlichen Treppenflur. Eine dritte Treppe führt zu Bereich 9 und eine breite Wendeltreppe verläuft für 36 m nach oben zu Bereich 30. Eine Kiste mit toten Fischen steht nahe der Wendeltreppe. Auf halber Höhe der Treppe führt eine Geheimtür zu Bereich 20.

SCHÄTZE

Eine Anemonentrübe nahe der Wendeltreppe enthält einen Beutel aus einer Haifischblase mit 400 PM.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Die Sturmriesin, die in Bereich 10 schläft, erwacht durch laute Geräusche in diesem Raum und reagiert entsprechend.

9. ÜBUNGSRAUM

Mirran nutzt diesen Raum, um ihre Nahkampftechniken zu üben. Eine Übungspuppe in Riesengröße, zusammengebaut aus Mast, Segeln und Takelage eines Schiffswracks, steht in der Mitte des Raums. In einer Nische in der Nordwestecke steht ein steinernes Gestell mit drei hölzernen Kampfstäben.

10. SCHLAFENDE WACHE

Eine Treppe führt herab in eine geflutete Kammer. Darin schwimmt eine schlafende **Sturmriesin** in der Mitte des Raumes. Ihre Glieder sind in Seetang gewickelt, um zu verhindern, dass sie im Schlaf abdriftet.

SCHÄTZE

In diesem Raum befinden sich vier Riesenvenusmuscheln und eine Anemonentrübe. Der Inhalt der Muscheln wird mit der Tabelle für Riesenvenusmuscheln bestimmt (siehe Kasten „Mahlstrom: allgemeine Merkmale“). Die Anemonentrübe enthält vier Säcke aus Haifischblasen. In jedem von ihnen liegen 1W4 x 100 PM.

11. SERISSAS WAL

Serissas Haustier, ein **Killerwal** (128 TP), schwimmt und spielt in einem riesigen Becken mit 15 m Tiefe. Wenn der Wal eine andere Kreatur sieht, vollführt er einen kunstvollen Sprung und singt in der Hoffnung auf Abendessen. Falls ein Charakter ihm einen toten Fisch oder etwas anderes Essbares zuwirft, erinnert sich der Wal an das Geschenk und wird dieses Individuum nicht angreifen, solange es nicht zuerst angreift. Das Becken ist durch eine Passage mit herabgelassenem Fallgitter mit dem Senkloch (Bereich 1) verbunden.

Eine Anemonentrübe steht in der südöstlichen Ecke. Darin befindet sich ein schwarzer Sack aus der Blase eines Seeogers. Der Sack ist voller toter Fische. Daneben hängt ein geöffnetes Fallgitter über dem Durchgang zu einer Treppe, die zu Bereich 12 führt.

Eine Wendeltreppe führt 36 m nach oben zu Bereich 32. Auf halber Strecke liegt eine Geheimtür im Treppenhaus, die zu Bereich 17 führt.

Eine Tür in der Nordwand führt zu Bereich 13.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Die Sturmriesen, die in Bereich 12 schlafen, erwachen durch jegliche laute Störung in diesem Raum und reagieren. Falls sich Serissa hierher zurückzieht, öffnet sie das Fallgitter verlässt mit ihrem Wal die Festung.

12. SCHLAFENDE WACHEN

Ein hochgezogenes Fallgitter gibt den Weg zu einer herabführenden Treppe frei. Am unteren Ende befinden sich zwei geflutete Kammern voller Seetang. Zwei **Sturmriesen** schlafen hier, einer in der südlichsten, einer in der nördlichsten Kammer. Um sich gegen Abdriften zu sichern, haben sie ihre Glieder mit Seetang umwickelt. Die Riesen reagieren sensibel auf Strömungen im Wasser. Daher muss jede Kreatur, die durch die Höhle eines Riesen schwimmen möchte, einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 19 ablegen, um die Riesen nicht aufzuwecken.

SCHÄTZE

Dieser Bereich enthält sechs Riesenvenusmuscheln und zwei Anemonentrüben. Der Inhalt der Muscheln wird durch die Tabelle für Riesenvenusmuscheln bestimmt (siehe Kasten „Mahlstrom: Allgemeine Merkmale“). In jeder Anemonentrübe befinden sich 1W4 -1 magische Gegenstände und 1W4 Haifischblasensäcke. Jeder Sack enthält 1W4 x 100 PM. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (Spieleleiterhandbuch) für alle magischen Gegenstände.

13. ARBEITSZIMMER

Früher kam Serissa sehr nauhtig nierner, um in Kune zu recherchieren. Ihre aktuellen Verpflichtungen jedoch erlauben ihr nicht, ihr Studium voranzutreiben. Ein hässliches Bücherregal aus Schiffstrümmern lehnt gegen eine Wand. Es ist gefüllt mit dicken Büchern, die Serissa selbst aus gesunkenen Schiffen geborgen hat. Die Bücher wurden von „kleineren Wesen“ geschrieben und haben die entsprechende Größe. Die Einbände und Seiten der Bücher sind zerknittert und fleckig

vom Seewasser. Die Schrift ist oft verschmiert und unlesbar. Trotzdem hat Serissa eine Menge Informationen über Menschen, Halblinge und andere kleineren Wesen durch das sorgfältige Durchlesen der Bücher erhalten. Da die Bücher für Serissa sehr klein sind, verwendet sie eine Lupe, um sie zu lesen. Die Lupe liegt auf dem 6 m hohen Bücherregal.

Unter den Möbeln sind unter anderem zwei Anemonenruhen und ein Tisch mit einer konkaven Oberfläche, der aus einer riesigen Miesmuschelschale hergestellt wurde.

SCHÄTZE

Eine der Anemonenruhen enthält Dutzende, wertlose Gegenstände, die aus den Schiffwracks geborgen wurden. Die andere enthält eine Flagge mit dem Wappen von Tiefwasser (Wert: 25 GM) und einen zusammengerollten Wandteppich. Darauf abgebildet ist ein gutaussehender, menschlicher Ritter, der auf einem gepanzerten, weißen Pferd reitet (Wert: 750 GM).

14. GROSSE HALLE

Musik erfüllt diese Halle, als die Charaktere zum ersten Mal eintreffen. Der Raum ist in zwei Ebenen unterteilt. Ein 4,50 m hoher Absatz verläuft entlang der Nord- und Ostwand. Sanft geschwungene Rampen führen hinauf. Die Akustik in diesem Raum ist ausgezeichnet. Seepockenbedeckte Säulen aus behauenen Stein reichen hoch zur gewölbten Decke. Ein großes Kristallfenster lässt Licht herein, das wunderschöne Muster über die Wände tanzen lässt.

Unter dem Kristallfenster sitzt eine **Enorme Krabbe** (siehe Anhang C). Auf ihrer Schale wachsen bunte Knoten und hohle Flöten aus farbenprächtigen Korallen. Diese Kreatur ist ein lebendes Instrument. Wenn einer der Knoten auf seiner Schale angetippt wird, kitzelt das die Krabbe auf eine Weise, dass sie durch die Korallenröhren Luft auspustet. Dadurch entsteht ein tiefer Ton, der dem einer Pfeifenorgel ähnelt. Jede Kreatur, die in der Fähigkeit Auftreten geübt ist, kann mit Stunden des Übens lernen, auf der Krabbenorgel zu spielen.

Gerade führen König Hekatoms ältere Töchter, Mirran und Nym, zusammen neben dem Absatz ein Stück auf. Mirran singt, während Nym sie instrumentell begleitet, indem sie mit Klöppeln aus Walknochen auf dem Krabbenpanzer spielt. Mirran und Nym haben die Werte eines **Sturmriesen** mit folgenden Anpassungen:

- Mirran und Nym sind neutral böse.
- Sie sind unbewaffnet und ungerüstet (RK 12).
- Sie haben zusätzlich folgende Fähigkeiten: Täuschen +9, Auftreten +9.

Die Schwestern unterhalten mehrere hochrangige Gäste: einen **Wolkenriesengrafen** namens Vaal (neutral böse), eine **Feuerriesenherzogin** namens Tartha (rechtschaffen böse), eine weibliche **Frostriesenjarl** namens Hellenhild (neutral böse) und ein **Steinriesenthane** namens Braxow (neutral). Diese Riesenadligen sind unter Verwendung ihrer eigenen *Muscheln der Teleportation* nach Mahlstrom gekommen. Sie wollen erfahren, was Prinzessin Serissa wegen der Auflösung der Ordnung zu tun gedenkt. Außerdem ist es ihr Ziel, Serissas Macht und Einfluss aus erster Hand zu bewerten. Jeder von ihnen wartet auf eine Audienz bei der Regentin. Die Riesengäste haben sich um Tische aus Miesmuschelschalen und einen eindrucksvollen Springbrunnen aus Korallen im unteren Teil der Halle versammelt. Der Korallenbrunnen wird von Trinkwasser gespeist (siehe „Schätze“), was die Riesen mit Schneckenmuschelschalen zu sich nehmen können. Die Riesenbesucher wissen es besser, als dass sie hier einen Kampf beginnen würden. Sie haben kein Interesse daran, was „kleinere Wesen“ zu sagen haben.

Die Besucher werden von zwei behelmteten **Sturmriesen** beobachtet. Falls Mirran und Nym angegriffen werden, eilen diese

königlichen Wachen zu ihrer Verteidigung herbei und decken ihren Rückzug in den Thronsaal (Bereich 15). Die Riesenbesucher schlagen sich im Kampf auf die Seite der Sturmriesen, um den Zorn der königlichen Familie zu vermeiden.

Ein 12 m breiter Korridor nach Süden endet an einer bewachten Doppeltür, hinter der der Thronsaal liegt.

MIT MIRRAN UND NYM UMGEHEN

Die Schwestern beenden ihren Auftritt, sobald die Charaktere erscheinen. Die Wachen beziehen rasch Position zwischen den Prinzessinnen und den Neuankömmlingen. Mirran jedoch befiehlt den Wachen, beiseite zu treten, damit sie und Nym erfahren können „was diese erbärmlichen Kreaturen an den Hof bringt“.

Falls die Charaktere Forderungen stellen, erzürnt das Mirran, während Nym ihnen ein kaltes, geringschätzendes Lächeln schenkt. Keiner der Schwestern käme es in den Sinn, ein Treffen zwischen dieser bunten Truppe „kleinerer Wesen“ und Serissa zu arrangieren. Falls die Charaktere sich diplomatisch verhalten, teilen Mirran und Nym ihnen mit, dass ihre junge, unerfahrene Schwester „viel zu überfordert mit wichtigen Angelegenheiten“ sei, um ihnen eine Audienz zu gewähren. Mirran instruiert die beiden Sturmriesenwachen, die Abenteurer in die Gästequartiere zu geleiten (Bereich 3). Dort sollen sie warten, bis sie gerufen werden. Falls die Charaktere gestatten, in den Bereich 3 gebracht zu werden, stehen die beiden Sturmriesen in Bereich 2 wache, um sie am Herumwandern zu hindern.

Währenddessen, nach einer privaten Diskussion, beschließen Mirran und Nym, dass die Abenteurer getötet werden müssen. Nym informiert Serissa, dass Attentäter Mahlstroms Verteidigung unterwandert hätten. Zur selben Zeit konfrontiert Mirran die Abenteurer in Bereich 3. Sie teilt ihnen mit, dass ihre Bitte um eine Audienz mit Serissa gewährt wurde und führt sie in Bereich 2, wo Vaal, Tartha, Hellenhild und Braxow darauf warten, sie anzugreifen (siehe „Mit den Riesenfürsten umgehen“). Die Sturmriesenwachen decken Mirrans Flucht zu Bereich 15.

Mirran und Nym versuchen ihr Möglichstes, um nicht in einen Nahkampf verwickelt zu werden. Sie schrecken nicht einmal davor zurück, sich gegenseitig zu opfern, um ihre eigene Haut zu retten. Keiner von beiden weiß, dass Iymrith ein getarnter blauer Drache ist. Falls Iymriths wahre Natur aufgedeckt wird, beschuldigen sich die Schwestern gegenseitig der Kollaboration mit einem Drachen. Beide beteuern ihre eigene Unschuld. Die Verschwörung mit Iymrith zur Ermordung ihrer Mutter und dem Verschwinden ihres Vaters sei allein von der jeweils anderen zu verantworten.

Falls die Situation für sie unglücklich verläuft, und die Schwestern keinen anderen Ausweg sehen, zieht sich Mirran in ihr Quartier (Bereich 30) zurück. Sie weigert sich, die Festung aufzugeben, die in ihren Augen rechtmäßig ihr gehört. Nym derweil zieht sich zum Bereich 6 zurück und versucht klugerweise auf dem Rücken ihres Killerwals aus Mahlstrom zu fliehen.

MIT DEN RIESENFÜRSTEN UMGEHEN

Unabhängig vom Zustand der Ordnung wissen es Graf Vaal, Herzogin Tartha, Jarl Hellenhild und Thane Braxow besser, als dass sie sich den Sturmriesen in deren eigener Festung widersetzen würden. Trotzdem können die Charaktere versuchen, die Einstellung der Riesenfürsten der Gruppe gegenüber von feindlich zu gleichgültig zu verändern. Dazu muss ein erfolgreicher Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 20 abgelegt werden. Ein Charakter kann eine Aktion aufwenden, um einen Riesenfürsten zu überzeugen. Ein fehlgeschlagener Wurf kann beim selben Riesenfürsten nach 24 Stunden wiederholt werden. Der Charakter ist bei dem Wurf im Vorteil, wenn folgende Gegebenheiten vorliegen.



Vaal. Der Wolkenriesengraf ist leicht zu bestechen. Falls der Charakter, der den Wurf ablegt, ihm einen seltenen, magischen Gegenstand, ein Zauberbuch oder nicht-magische Schätze im Gesamtwert von 10.000 GM oder mehr anbieten, erfolgt der Wurf mit Vorteil. (Vaal erwartet seine Bezahlung nahezu augenblicklich, oder er wird wieder feindlich gesonnen.)

Tartha. Die Feuerriesenherzogin hasst Drachen mehr als alles andere. Falls der Charakter, der den Wurf ablegt, behauptet, dass ein Drache den Hof der Sturmriesen infiltriert und kompromittiert hätte, erfolgt der Wurf mit Vorteil.

Hellenhild. Die Frostriesenjahr respektiert Kampfkraft. Falls der Charakter, der den Wurf ablegt, Hellenhild im Nahkampf verletzen konnte, erfolgt der Wurf mit Vorteil.

Braxow. Der Steinriesenthane fürchtet die Riesengötter. Falls der Charakter, der den Wurf ablegt, behauptet, mit dem göttlichen Orakel im Auge des Allvaters gesprochen zu haben, erfolgt der Wurf mit Vorteil.

SCHÄTZE

Eingebettet im Korallenbrunnen ist eine *Karaffe des endlosen Wassers*. Jeder, der den Brunnen untersucht, kann mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 sehen, dass die Karaffe hinter Korallenästen verankert ist. Sie müssen zerschlagen werden, um die Karaffe zu befreien. Die Skulptur ist 6 m hoch, hat RK 11, 50 TP und ist immun gegen psychischen und Giftschaden. Die Koralle selbst ist wertlos.

Mehrere Riesen tragen ebenfalls Schätze bei sich:

Mirran, die ältere Sturmriesin, trägt einen Kopfschmuck aus einer Schneckenmuschelschale, in den Streifen aus Gold eingelassen wurden (Wert: 750 GM).

Nym, die jüngere Sturmriesin, trägt ein Diadem aus vergoldeter Koralle mit ankerähnlichen Auswüchsen (Wert: 750 GM).

Vaal, der Wolkenriese, trägt einen diamantenbesetzten Platinohrring (Wert: 7.500 GM) und eine Weste mit Platinstickereien (Wert: 2.500 GM). An seinen Gürtel gebunden hängt eine *Muschel der Teleportation* (siehe Anhang B) und ein *Trank der Wasseratmung*.

Tartha, die Feuerriesin, trägt eine Kette aus vergoldeten Drachenzähnen (Wert: 750 GM). An ihren Gürtel ist eine Eisendose gekettet, die eine *Muschel der Teleportation* enthält.

Hellenhild, die Frostriesin, trägt einen Mantel aus weißen Drachenschuppen (Wert: 2.500 GM und 250 Pfund schwer). An ihrem Gürtel hängt eine *Muschel der Teleportation*.

Braxow, der Steinriese, hat fünfzehn Edelsteine (je 100 GM) in sein Fleisch eingebettet. Er trägt eine *Muschel der Teleportation* in einem Beutel.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls die Charaktere eine oder beide ihrer Schwestern töten, überzeugt das Serissa davon, dass sie Attentäter sind, die zur Ermordung der königlichen Familie entsandt wurden. Sie befiehlt Uthor, die volle Streitkraft Mahlstroms zu entfesseln, um die Abenteurer zu vernichten. Serissa wird außerdem klar, dass ihr Glaube in kleinere Wesen fehlgeleitet war. In der Tat schenkt die Tötung von Mirran oder Nym Iymrith einen großen Sieg, da es einen Keil zwischen Riesen und kleinere Wesen treibt.

Serissas Vertrauen könnten die Charaktere dadurch gewinnen, dass sie sie davon überzeugen, dass Mirran und Nym am Mord ihrer Mutter und der Entführung ihres Vaters beteiligt waren. Ohne Beweise oder Geständnis einer oder beider Schwestern muss ein Charakter einen erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 ablegen. Nur dann wäre Serissa davon überzeugt, eine oder beide Schwestern unter Hausarrest zu stellen, bis ausführliche Nachforschungen abgeschlossen werden konnten. Gewähre Vorteil für den Wurf, wenn die Charaktere enthüllen, dass die Informationen über Mirran und Nym Verrat vom Auge des Annam stammen. Sowohl Serissa als auch Uthor vertrauen dieser Quelle. Gelingt der Wurf, betrachtet Serissa die Festnahme ihrer Schwestern als sinnvolle Vorsichtsmaßnahme. Auf Serissas Befehl hin sperrt Uthor Mirran und Nym in ihre Türme ein (jeweils in Bereich 30 und 31). Eine Sturmriesenwache an der Oberkante beider Treppen sorgt dafür, dass keine der Schwestern gehen kann. Beide bösen Schwestern beteuern

ihre Unschuld und klagen die andere des Verrats an. Falls der Charismawurf (Überzeugen) misslingt, ergreift Serissa keine Maßnahmen gegen ihre Schwestern. Der Wurf kann wiederholt werden, aber nur, wenn Serissa neue und relevante Informationen präsentiert werden.

15. THRONSAAL

Falls die Charaktere sich von Norden her nähern, hegegnen sie den Wachen vor der Tür, die in den Thronsaal führt.

ZUG UND ZAHN

Vor der Tür des Thronsaals wachen zwei **Hügelriesen**, die mit Schuppenpanzern (RK 15) und schlechtsitzenden Helmen ausgestattet wurden. Ihre Namen lauten Zug und Zahn. Sie sind außerordentlich dumm. Falls sich die Charaktere aus nördlicher Richtung ohne Sturmriesenskorte nähern, schwenken Zug und Zahn bedrohlich ihre Zweihandknüppel. Zug sagt: „Wir bewachen Thronsaal!“, und Zahn ergänzt: „Wo eure Eskorte?“

Charaktere können die beiden Hügelriesen überlisten, indem sie eine glaubhafte Lüge fabrizieren, beispielsweise: „Wir sind Spione für Prinzessin Serissa! Wir haben wichtige Informationen über ihren Vater!“, oder „Prinzessin Serissa hat euch gesagt, dass wir kommen. Habt ihr das etwa vergessen?“ Der Lügner muss einen Charismawurf (Täuschung) gegen die Weisheitswürfe (Motiv erkennen) der Riesen ablegen (würfel jeweils für beide Riesen). Falls die Charaktere den Wettstreit gewinnen, tauschen Zug und Zahn glasige Blicke aus, zucken mit den Schultern, öffnen die Tür und lassen die Charaktere den Thronsaal betreten. Gewinnen die Riesen den Wettstreit, greifen sie an. Sie greifen außerdem alle Charaktere an, die ohne Eskorte versuchen, vorbei zu schlüpfen.

Zug und Zahn ist es nicht gestattet, den Thronsaal zu betreten. Sie werden ihren Wachposten auch dann nicht verlassen, wenn in anderen Bereichen Kämpfe ausbrechen, da sie den Zorn von Imperator Uthor fürchten.

SAAL DES WYRMSCHÄDEL-THRONS

Mahlstroms Thronsaal ähnelt einem Amphitheater. Eine steinerne Tribüne blickt auf eine längliche Kammer herab, in deren Mitte ein 15 m tiefes Meerwasserbecken liegt. In der Mitte der Tribüne befindet sich ein Torbogen, der eine Doppeltür umfasst. Eine geflutete Passage führt vom Grund des Beckens zum Senkloch (Bereich 1) und dient als Fluchtweg. Am Ende des Tunnels befindet sich ein herabgelassenes Fallgitter, das den Weg zum Senkloch blockiert.

Im Raum stehen drei enorme Throne mit Blickrichtung auf Becken und Doppeltür. Der mittlere wurde aus einem massiven Stück Obsidian herausgemeißelt. An seiner Basis wurden vier Schädel blauer Drachen angebracht, und er schwebt eine Armlänge über dem Boden. Charaktere, die einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder (Geschichte) gegen SG 18 ablegen, erkennen dieses Objekt als den *Wyrm Schädel-Thron* (siehe Anhang B). Die beiden kleineren Throne zu beiden Seiten bestehen aus Korallen und enormen Muscheln.

Serissa sitzt auf dem *Wyrm Schädel-Thron* und wird von ihren beiden Beratern flankiert, Imperator Uthor und **Iymrith** (siehe Anhang C). Serissa trägt das *Korolnor-Zepter* (siehe „Schätze“) als Anhänger an einer Halskette aus Sectang.

Serissa ist ein **Sturmriese** mit den folgenden Anpassungen:

- Sie hat 200 TP und trägt eine Fellrüstung (RK 14).
- Sie führt einen hölzernen Kriegshammer, der aus dem Mast eines Schlachtschiffs gefertigt wurde statt eines Zweihandschwererts. Sie hat einen Bonus von +14 zum Treffen mit dieser Waffe, die eine Reichweite von 3 m besitzt. Bei einem Treffer verursacht der Kriegshammer 30 (6W6 + 9) Wuchtschaden.
- Solange sich das *Korolnor-Zepter* in ihrem Besitz befindet, kann sie die Mächte des *Wyrm Schädel-Throns* einsetzen.

Uthor ist ein Sturmriese mit den folgenden Anpassungen:

- Er hat 272 TP.
- Er führt einen *Dreizack der Fischherrschaft* in Riesengröße statt eines Zweihandschwererts. Uthor hat einen Bonus von +14 zum Treffen mit dieser Waffe, eine Reichweite von 3 m und verursacht beim Treffen 19 (3W6 + 9) Stichschaden. Führt er den Dreizack zweihändig, verursacht er 22(3W8 + 9) Stichschaden beim Treffen.

MIT SERISSA UMGEHEN

Die ihr keine gegenseitigen Beweise vorliegen, glaubt Serissa daran, dass ihr Vater noch lebt. Als sie noch ein Kind war, nahm ihre Mutter sie mit auf ihre Ausflüge an die Schwertküste oder zu den Mondschein-Inseln, wo sie auf kleinere Wesen trafen, die großzügig und nett zu ihr waren. Serissa glaubt, dass Riesen und kleinere Wesen lernen können, friedlich miteinander zu existieren. Iymrith und Uthor vertreten jedoch eine andere Auffassung.

Serissa betrauert noch immer den Tod ihrer Mutter. Königin Neris Leichnam wurde von einer Ansammlung kleiner Inseln geborgen, die den Menschen als Rotfelsen geläufig ist. Einer der Sturmriesen, die die Königin gefunden hatten, fand außerdem eine hölzerne Münze, auf die das Symbol einer goldenen Gans gemalt war. Er gab sie Serissa in der Annahme, sie gehöre ihrer Mutter. Serissa hat niemandem von der Münze erzählt. Sie kennt ihre Bedeutung nicht und hofft, dass jemand anderes es tut.

Falls den Charakteren eine Audienz mit Serissa gewährt wird, ist sie geduldig und hört sich ihr Anliegen genauestens an. Falls die Charaktere den Wunsch äußern, die Unruhe in der Gesellschaft der Riesen zu beenden, überlässt sie ihnen die Holzmünze und bittet sie darum, etwas über deren Ursprung herauszufinden. Sie glaubt, dass die Mörder ihrer Mutter auch ihren Vater entführt haben. Die Münze ist daher der einzige Anhaltspunkt zu seinem Aufenthaltsort. Falls die Charaktere Serissas Aufgabe annehmen, führt sie sie in die Meditationshöhle (Bereich 18). Sie nutzt die Macht der Teleportation der Höhle, um die Charaktere zum Festland (oder einem anderen Wunschziel) zu schicken. Die Charaktere dürfen die hölzerne Münze behalten. Die Bedeutung der Münze wird in Kapitel 11, „Gefangen in den Tentakel“, aufgeklärt. Falls die Charaktere der Suche nach Hekaton zustimmen, schlägt Serissa ihnen vor, dass die Charaktere ihre *Muschel der Teleportation* wieder mitnehmen. Falls die Charaktere aus irgendeinem Grund keine *Muschel* mehr haben, stattet Serissa sie mit einer anderen aus (von einem ihrer Gäste).

Falls die Charaktere Serissa angreifen sollten, wendet sie die Mächte des *Wyrm Schädel-Throns* gegen sie an. Beschuldigen sie ihre Schwestern, reagiert Serissa, wie es im Abschnitt „Entwicklung der Handlung“ in Bereich 14 steht.

MIT UTHOR UMGEHEN

Serissa bedeutet für Uthor sehr viel, weswegen er sein Bestes gibt, um sie weder zu verärgern, zu verängstigen oder zu übergeben. Er rät ihr, kleineren Wesen nicht zu trauen. Darüber hinaus mischt er sich in ihre Verhandlungen mit den Charakteren nicht ein. Falls sie Serissa oder ein anderes Mitglied der königlichen Familie verletzen sollten, überkommt Uthor die Wut und er greift an, bis Serissa ihm befiehlt aufzuhören.

MIT IYMRITH UMGEHEN

In kürzester Zeit hat Iymrith sich selbst als eine Art Ersatzmutter für alle drei Töchter Hekatons etablieren können. Iymrith versucht jedes Bündnis zwischen Sturmriesen und kleineren Wesen im Keim zu ersticken, indem sie Serissa versichert, dass den Abenteurern nicht zu trauen ist. Rasch ergänzt sie: „Nach allem was wir wissen, sind sie diejenigen, die eure Mutter ermordet und euren Vater entführt haben!“

Iymrith wird sich beinahe sofort ihrer schlechten Wortwahl klar. Wie hätte sie wissen können, dass Hekaton entführt wurde? Falls den Spielern diese selbstbelastenden Worte entgehen, lass Serissa und alle anwesenden Charaktere einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 15 ablegen. Diejenigen, die höher würfeln, wird klar, dass Iymrith mehr weiß, als sie zugibt.

Falls die Charaktere Iymrith vorwerfen, ein getarnter Drache zu sein, verleiht sie ihrer Entrüstung über die Anschuldigung Ausdruck. Sie versucht Serissa davon zu überzeugen, dass diese Behauptung nur ein Trick sei, um Uneinigkeit am Hof der Sturmriesen zu sähen. Trotz Iymriths Worten tendiert Serissa dazu, den Charakteren einen Vertrauensvorschluss zu geben. Wird es Iymrith klar, dass Serissas Zuneigung zu kleineren Wesen nicht durch einfache Worte ausgehebelt werden kann, beginnt sie, ihren Rückzug zu planen.

Der Zauber *Magie bannen* wird Iymriths wahre Gestalt nicht enthüllen. Der Kontakt mit einem *Antimagischen Feld* würde sie in ihre Drachenform zurückverwandeln. Es ist unwahrscheinlich, dass die Charaktere Zugang zu derart mächtiger Magie haben. Falls nichts anderes funktioniert, können sie sie einfach angreifen. Iymrith kehrt während dieser Begegnung nicht in ihre Drachenform zurück. In ihrem ersten Zug im Kampf verflucht sie die Charaktere auf Drakonisch, verkündet, dass alle Riesen und kleineren Wesen dem Untergang geweiht seien und reißt das *Korolnor-Zepter* von Serissas Hals. In ihrem nächsten Zug teleportiert sie sich davon. Falls sie aus irgendeinem Grund den Zauber *Teleportieren* nicht wirken kann, flieht sie durch das kreisförmige Becken und schwimmt aus der Festung an die Oberfläche. (Solange sie ihre Sturmriesenform beibehält, kann Iymrith unter Wasser atmen.) Sitzt Serissa auf dem *Wyrmschädel-Thron*, wenn ihr das Zepter gestohlen wird, ist sie gelähmt (siehe Beschreibung des Throns in Anhang B für mehr Details).

Falls die Charaktere nichts tun, was Iymrith zum Handeln zwingt, erlaubt sie es, dass die Gruppe zur Erfüllung von Serissas Aufgabe aufbricht. Sie wähnt sich in Sicherheit, dass sie König Hekaton niemals finden werden. Zeitgleich säht das Vertrauen, das Serissa in die Fähigkeiten der Abenteurer legt, Zweifel in Iymriths Verstand (siehe „Entwicklung der Handlung“).

SCHÄTZE

Serissa trägt das *Korolnor-Zepter*, welches ihr erlaubt, auf dem *Wyrmschädel-Thron* zu sitzen und dessen magische Kräfte zu nutzen. Der einzige andere Schatz an diesem Ort ist Uthors *Dreizack der Fischherrschaft*. Dieser vergrößert oder verkleinert sich, um seine Größe jedem anzupassen, der sich darauf einstimmt.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls die Charaktere ein Bündnis mit Serissa schließen oder Iymrith als bössartige Täuscherin entlarven, kehrt der blaue Drache zu seinem Hort in der Wüste von Anauroch zurück. Sie tritt nicht vor Kapitel 12, „Unheil aus der Wüste“, wieder auf den Plan.

Möglicherweise finden die Charaktere eine *Zauberschriftrolle* des Zaubers *Auferstehung* während ihres Abenteuers. In diesem Fall können sie anbieten, den Zauber auf Königin Neri zu wirken, und sie so von den Toten zurückzuholen. Falls sie dieses Angebot machen, geleitet Serissa sie in das versunkene Grabmal ihrer Mutter (Bereich 24) oder lässt den Leichnam der Königin zu ihnen bringen. Kehrt Neri zu den Lebenden zurück, ersetzt sie Iymrith als Serissas Beraterin. Serissa belohnt die Charaktere mit den magischen Gegenständen, die sie im Seekasten in der königlichen Schatzkammer (Bereich 16) aufbewahrt. Königin Neri hat wie Serissa eine starke Zuneigung zu kleineren Wesen. Sie steht ihrer Tochter im Verlangen nach Informationen über das Verschwinden ihres Mannes Hekaton in nichts nach.

16. KÖNIGLICHE SCHATZKAMMER

Vierunddreißig rostige Anker hängen an Eisenketten von der 15 m hohen Decke dieses Raums, jeweils einer über jedem vollen 3 m Quadrat auf der Karte. Die Sturmriesen haben die Anker von gesunkenen Schiffen geborgen und sie hierher transportiert. Jeder Anker wiegt ungefähr 3.000 Pfund und hängt 12 m über dem Boden. Zwei dieser baumelnden Anker sind Teil einer Falle (siehe „Falle“).

Der Runde Raum enthält drei Kisten, zwei Fässer, einen massiven Seekasten und zwei Anemonentruhen.

FALLE

Direkt am Anfang des Raums, in den Boden eingebaut, befinden sich zwei Druckplatten, die die Sturmriesen beim Eintreten durch Übertreten vermeiden. Die Druckplatten füllen zwei 3 m große Quadrate (jedes mit T auf der Karte markiert). Jeder, der den Boden nach Fallen absucht, bevor er den Raum betritt, entdeckt die Druckplatten mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 17. 250 Pfund Druck oder mehr auf einer der Platten lässt den Anker darüber mitsamt der Kette herabfallen. Jede Kreatur auf dem betroffenen Quadrat muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie wird vom stürzenden Anker getroffen und erleidet 44 (8W10) Wuchtschaden. Eine Minute nach Auslösen der Falle zieht ein Mechanismus, der in der Wand und in der Decke verborgen ist, den Anker wieder nach oben, wodurch die Falle zurückgesetzt wird. Als Aktion kann ein Charakter die Druckplatte mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 entschärfen (indem er einen Keil oder eine Eisenspitze an der Randfuge einsetzt und so die Platte am Absenken hindert).

SCHÄTZE

Die erste Kiste enthält sechs zusammengelegte Teppiche in Riesengröße, hergestellt aus Streifen weichen Seetangs. Jeder Teppich ist 6 m² groß, wiegt 250 Pfund und hat einen Wert von 250 GM. In der zweiten Kiste liegt ein *Apparat von Kwalish*, der aus dem wasserdichten Laderaum eines gesunkenen, gnomischen U-Boots geborgen wurde. In der dritten Kiste liegen Hunderte Kleinodien, die vom Meeresboden geborgen wurden. Es handelt sich um Tribute unterschiedlicher Stämme von Seee elfen, die den Sturmriesen die Treue geschworen haben. Unter den Kleinodien findet sich alles, von wertlosen Spielereien bis hin zu feinen Statuetten und Geschmeide, die aus gesunkenen Schiffen geplündert wurden. Das Gesamtgewicht des Tributs beträgt 100 Pfund und hat einen Gesamtwert von 10.000 GM.

Die beiden Fässer sind mit ausgezeichnetem Wein gefüllt (Wert: jeweils 2.500 GM) und wiegen je 2.500 Pfund.

Der Seekasten ist knapp 4 m lang sowie fast 3 m hoch und tief. Der Deckel hat die Form eines halben Fasses. Das große Hängeschloss, das an der Schließe hängt, ist zu groß für Diebeswerkzeug. Eine kleine Kreatur kann sich in das Schloss hineinzwängen und es mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 16 knacken. Den schweren Deckel anzuheben, erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20. Die Truhe enthält ein Dutzend kleinere (von Menschen gemachte) Truhen. Sie sind unverschlossen und enthalten Beute, die aus dem Meer geborgen wurde. In jeder kleinen Truhe liegen 3W6 x 100 GM in gemischten Münzen. Zwischen den Truhen liegen 1W4 + 1 magische Gegenstände. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände H in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für die ersten beiden Gegenstände, auf Tabelle F für alle weiteren.

Die erste Anemonentruhe enthält sechs grapefruitgroße, rosa Perlen (Wert: je 500 GM). Die zweite enthält sechs *Tränke der Riesengröße* (siehe Anhang B) in purpurnen und

grünen Korallenphiolen. Sie sind für kleine und mittelgroße Kreaturen proportioniert. Jede Korallenphiole selbst ist 25 GM wert.

17. RATSKAMMER

König Hekaton hielt hier seine privaten Versammlungen ab. Ein Miesmuschelschalentisch steht in der Mitte des Zimmers. Entlang der Wände stehen zwei Bücherregale in Riesengröße. Sie sind voll mit nautischen Karten, die aus gesunkenen Schiffen geborgen wurden. Außerdem gibt es zwei Anemonen-truhen, die jeweils 3W6 x 100 PM enthalten. Eine konkave Wand im Süden verbirgt in ihrer Mitte eine Geheimtür in Riesengröße. Sie führt zu einer Wendeltreppe, die nach oben zu Bereich 32 und nach unten zu Bereich 11 führt.

18. MEDITATIONSHÖHLE

Die feuchten Wände dieser natürlichen Grotte sind überzogen mit biolumineszierenden Flechten, Korallen, Seeschnecken und Seesternen. Unter der Wirkung des Zaubers *Magie entdecken* strahlt dieser Bereich in überlappenden Auren aus Beschwörungs-, Weissagungs- und Hervorrufungsmagie. Über die Jahre haben die Sturmriesen gelernt, sich auf die Magie dieser Höhle einzustimmen und können nun deren innerwohnende, magische Eigenschaften anwenden.

Sich auf die Höhle einzustimmen erfordert von einer Kreatur, eine kurze Rast meditierend im Inneren der Grotte zu verbringen. Während sie meditiert, darf die Kreatur keinerlei anstrengende Aktivitäten durchführen. Wird die kurze Rast unterbrochen, scheitert die Einstimmung. Andernfalls wird sich die Kreatur am Ende ihrer kurzen Rast der magischen Eigenschaften der Höhle bewusst und kann sie auf die hier beschriebene Weise nutzen.

Nur eine Kreatur kann zeitgleich auf die Höhle eingestimmt sein. Die Einstimmung der Kreatur auf die Höhle endet in dem Moment, in dem sie sie verlässt. Eine eingestimmte Kreatur kann eine Aktion aufwenden, um die folgenden Zauber ohne Materialkomponenten zu wirken: *Hellsehen*, *Identifizieren*, *Teleportieren* oder *Verständigung*.

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

König Hekaton hat die *Verständigungs*-Eigenschaft der Höhle häufig genutzt, um Treffen mit niedrigeren Riesen zu vereinbaren. Gelegentlich schickte er mit der Eigenschaft *Teleportieren* auch Gäste an weit entfernte Orte. Ist Serissa der Gruppe freundlich gesonnen, kann sie die Charaktere mit Hilfe der Höhle durch *Teleportieren* an jedes beliebige Wunschziel schicken, sobald deren Geschäfte in Mahlstrom erledigt sind.

19. HAIFISCHGEHEGE

Diese Höhlen liegen unter Wasser. Ein heruntergelassenes Fallgitter blockiert den Pfad von der Haupthöhle zum Senkloch (Bereich 1). Hinter weiteren Fallgittern sind zehn **Jagdhaie** in vier Nebenhöhlen eingesperrt. Die Haifische nutzen jede Gelegenheit zur Flucht aus ihrem Gehege. Sie greifen alle Kreaturen außer Sturmriesen an, die ihren Weg kreuzen. Die Sturmriesen halten die Haifische zur Verteidigung. Im Fall eines Großangriffs auf die Festung werden die Haie in das Senkloch entlassen. Die Sturmriese verwenden außerdem Haifischhaut, um modische Kleidung herzustellen. Mit den Zähnen schmücken sie ihre Waffen (siehe Bereich 20).

SCHÄTZE

Die Haupthöhle enthält zwei Riesenvenusmuscheln. Der Inhalt der Muscheln wird über die Tabelle für Riesenvenusmuscheln (siehe Kasten „Mahlstrom: Allgemeine Merkmal“) bestimmt.

20. WAFFENKAMMER

Eine Tür verbindet diesen luftgefüllten Raum mit einem luftgefüllten Tunnel im Osten. Drei absteigende Treppen führen in geflutete Bereiche südöstlich, nördlich und nordöstlich dieses Raumes. Die Treppe im Südosten führt 9 m abwärts zu Bereich 19, die im Norden 9 m abwärts zu Bereich 21 und die im Nordosten 9 m abwärts zu einem Tunnel, den ein herabgelassenes Fallgitter verschließt. Hinter dem Fallgitter liegt das Senkloch (Bereich 1).

Der Raum ist eine Waffenkammer mit Waffen und Rüstungen in Sturmriesengröße. Eine Durchsichtung des Raums fördert vier Kampfstäbe, die aus Schiffsmasten gesunkener Schiffe geschnitzt wurden, ein großes Fass mit sechs Dreizacken und eine offene Kiste mit zehn korallenbewachsenen Felsen zu Tage. Ein Mannequin in Sturmriesengröße trägt eine komplette goldene Schuppenpanzergarnitur (siehe „Schätze“). An den Wänden hängen drei enorme Schilde aus dem Panzer einer Drachenschildkröte und sechs massive Zweihandschwerter. Die Schwertgriffe sind mit Koralle ausgekleidet. Die Klingen aus geschärften Walknochen sind mit Haifischzähnen gesäumt. Weder Schilde noch Waffen sind besonders wertvoll, gerade wegen ihres Gewichts.

Eine konkave Wand im Süden verbirgt eine Geheimtür. Hinter ihr liegt eine Wendeltreppe, die nach oben zu Bereich 30 und nach unten zu Bereich 8 führt.

SCHÄTZE

Die goldene Schuppenrüstung in Riesengröße ist 10.000 GM wert und wiegt 1.000 Pfund.

21. TEMPEL DES STRONMAUS

Die Wände dieser gefluteten Kammer beginnen nach 9 m zu einer pyramidenartigen Decke zusammenzulaufen, deren Spitze sich 15 m über dem Boden befindet. Harmlose, biolumineszierende Quallen beleuchten eine 12 m hohe Statue von Stronmaus mit ihrem schwachen Glühen. Die Statue des Gottes der Sturmriesen steht in der Mitte des Raums.

Stronmaus ist als ein gebieterischer Sturmriese mit nackter Brust und schaumigem Bart dargestellt. Er hält einen scharfen Dreizack, und sein Unterleib hat die Form einer Welle. Die Statue ist aus Stein gemeißelt. In die Wände der Kammer sind Bilder von Sturmriesen eingraviert, die auf Walen reiten, Drachenschildkröten bekämpfen und auf Schneckenmuscheln blasen, um damit Riesenkrabben, Riesenoktopusse, Mantas und ganze Schwärme von Fischen zu beschwören. Harmlose Seesterne und -igel klammern sich an die Oberflächen, besonders an der Basis der Statue.

Charaktere, die die Statue untersuchen und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, erkennen auf dem rauen Boden Anzeichen dafür, dass die Statue erst kürzlich zur Seite bewegt wurde. Um die Statue einfach so zu verrücken, wird eine Kreatur von der Größe und Stärke eines Sturmriesens benötigt. Die Charaktere können sie jedoch mit einem Seil umstürzen, wenn sie einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 22 ablegen. Dies zu tun, zerstört die Statue und enthüllt einen überfluteten, 4,50 m breiten Schacht, der in das versunkene Grabmal von Königin Neri führt (Bereich 22).

SCHÄTZE

In der südwestlichen Ecke des Raumes steht eine Riesenvenusmuschel. Der Inhalt der Muschel wird über die Tabelle für Riesenvenusmuscheln bestimmt (siehe Kasten „Mahlstrom: Allgemeine Eigenschaften“).

ENTWICKLUNG DER HANDLUNG

Falls die Charaktere die Statue von Stronmaus entweihen, indem sie sie zerbrechen, scheint Blut aus der Statue hervorzusquellen. Es verschmutzt das umliegende Wasser und lockt zwei **Riesenhaie** an, die nach 1 Minute eintreffen. Die Haie betreten den Tempel durch den offenen Tunnel, der ihn mit dem Senkloch (Bereich 1) verbindet.

22. KÖNIGLICHE GRUFT

Biolumineszierende Fische, die durch diese geflutete Kammer schwimmen, beleuchten einen durch blaue Korallen reich verzierten Sarkophag mit ihrem fahlen Licht. Der Deckel ist ein Abbild von König Hekatoms verstorbener Frau Neri, meisterhaft aus Stein gemeißelt. Im Sarkophag liegt der Leichnam der Königin der Sturmriesen, von Kopf bis Fuß in schwarzen Seetang eingewickelt. Um den Deckel des Sarkophags beiseite zu schieben, muss ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 22 abgelegt werden.

Aufgestellt entlang der Kammerwände stehen zehn Stein-sarkophage. Ihre seepockenbedeckten Deckel stellen königlich wirkende Sturmriesen dar. In diesen luftdichten Sarkophagen liegen die flechtenüberzogenen Überreste und rostigen Zweihandschwerter ehemaliger Sturmriesenkönige. Ein Charakter kann eine Aktion aufwenden, um einen Sarkophag mit einem Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 aufzuhebeln. Mit einem Breicheisen oder ähnlichem Werkzeug ist der Wurf im Vorteil.

SCHÄTZE

Königin Neri wurde mit einem Haarreif aus purpurnen Korallen, der mit kleinen, schwarzen Perlen besetzt ist, ausgestattet (Wert: 7.500 GM). Um ihren Hals hängt eine Kette aus Korallen und Perlen (Wert: 2.500 GM).

23. WEISSAGUNGSBECKEN

Das zentrale Merkmal dieser luftgefüllten Kammer ist ein halbkreisförmiges Becken. Es ist 6 m im Durchmesser und in der Mitte 3 m tief. Das Wasser im Becken ist Trinkwasser. Der Beckenrand ist 1,50 m hoch und dick. Wird der Zauber *Magie entdecken* gewirkt, enthüllt er eine Aura aus Weissagungsmagie.

Das Becken hat drei Ladungen. Solange das Wasser im Becken nicht verschmutzt wird, kann eine Kreatur das Becken berühren, 1 Ladung verbrauchen und den Zauber *Ausspähen* wirken. Das Ziel des Zaubers erscheint auf der Wasseroberfläche. Alle verbrauchten Ladungen werden täglich bei Sonnenaufgang wiederhergestellt.

In der Nordwestwand ist eine Geheimtür in Riesengröße verborgen. Hinter ihr liegt eine Wendeltreppe, die nach oben zu Bereich 31 und nach unten zu Bereich 6 führt.

24. ARBEITSZIMMER

Dieser Raum enthält einen Tisch aus einer Riesenschale und ein großes Fass, das den Riesen als Schemel dient. Hohe Regale aus den Rümpfen gesunkener Schiffe stehen an einer Wand. Auf den Regalbrettern liegen Wertgegenstände, die die Sturmriesen aus den Schiffen geborgen haben, die in das Senkloch (Bereich 1) gezogen wurden.

SCHÄTZE

Ein goldenes Astrolabium gnomischer Machart (Wert: 2.500 GM) steht auf einem 4,50 m hohen Regalbrett. Daneben liegen Fragmente und Maschinenteile einer Art Apparat oder metallischen Fahrzeugs (Teile eines gnomischen U-Boots, was die Charaktere aber nicht wissen können). Auf einem 6 m hohen Regalboden liegt ein magischer Gegenstand (würfel

auf der Tabelle für Magische Gegenstände G in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

25. BIBLIOTHEK

In diesem Raum stehen stabile Regale aus versteinertem Holz, die vom Boden bis zur Decke reichen. Darauf gestapelt liegen unzählige, 600 Pfund schwere Steine mit knapp 1,50 m Durchmesser. Runen in Dethek, der zwergischen Schrift, sind darauf eingraviert. Auf diesen Steinen wurden verschiedene Entdeckungen verewigt, darunter die Positionen von Schiffwracks, Sahuaginbefestigungen, Gebiete der Seeelfen und die Höhlen von Drachenschildkröten. Auch Fabeln, die von einer zur nächsten Generation weitergegeben werden sollen, stehen auf den Steinen geschrieben. Unter den Sagen finden sich auch belehrende Erzählungen zum Fall des uralten Ostoria und Berichte über den uralten Krieg zwischen Riesen und Drachen. Andere Steine wurden mit Gebeten und uralten Ritualen beschriftet. Die meisten von ihnen beziehen sich auf Stronmaus, den Schutzgott der Sturmriesen. Auf manchen Steinen sind Zaubersprüche eingraviert.

SCHÄTZE

Auf fünf Steinen stehen die folgenden Sprüche aus der Zauberliste der Magier geschrieben: *Antimagisches Feld*, *Elementar beschwören*, *Sagenkunde*, *Stein formen* und *Verarbeitung*. Die Steine fungieren als Seite eines Zauberbuchs, aber wiegen jeweils 600 Pfund. Ein Charakter mit einem Zauberbuch kann diese Zauber abschreiben.

26. UTHORS QUARTIER

Diese geflutete Höhle gehört Imperator Uthor. Hier und da wachsen Seetangbetten und drei Riesenvenusmuscheln stehen auf dem unebenen Boden. Der Inhalt der Muscheln wird durch die Tabelle für Riesenvenusmuscheln bestimmt (siehe Kasten „Mahlstrom: Allgemeine Merkmale“).

27. LAGER

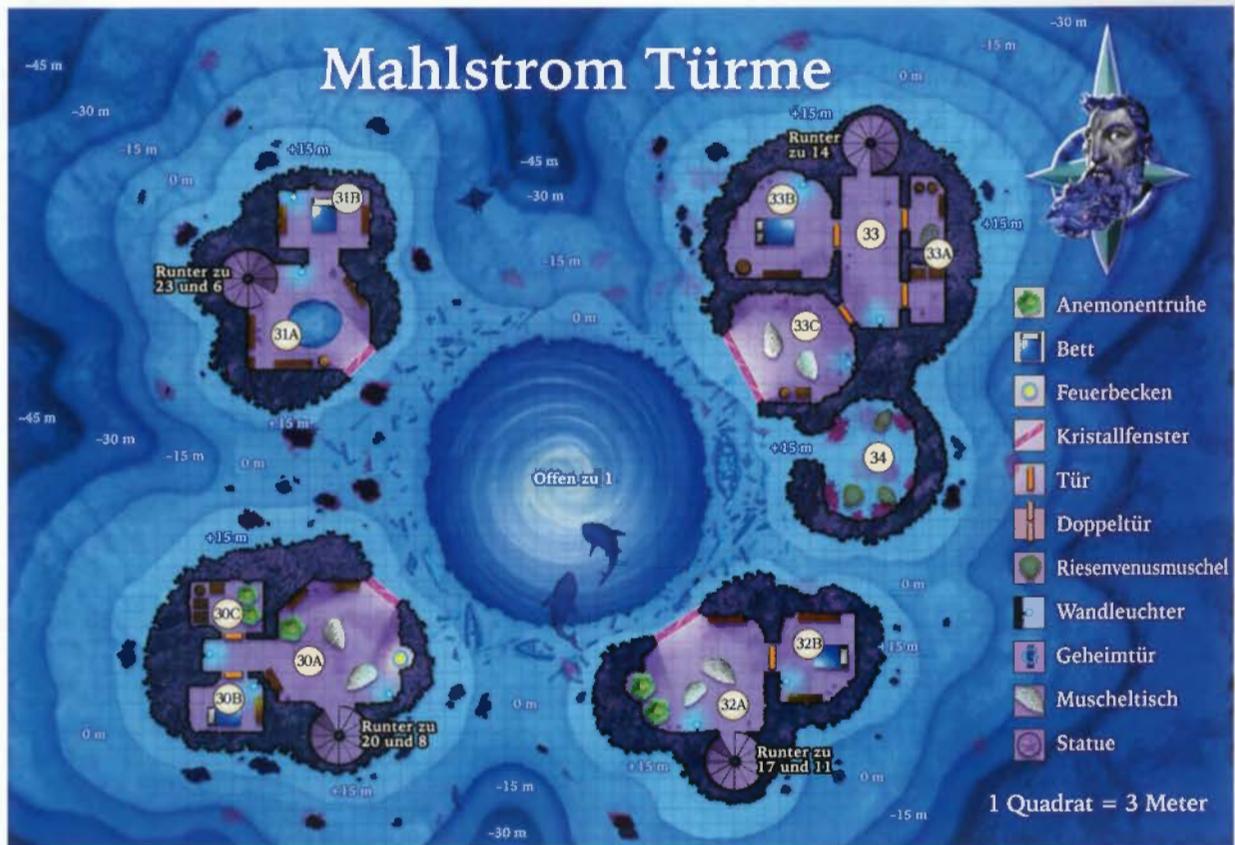
Falls in Bereich 14 musiziert wird, kann die Musik in diesem Raum gehört werden. Hier bewahren die Sturmriesen ihre Nahrungsmittel in Kisten, Fässern und Anemonentruhen auf. Teilweise wurde die Nahrung aus Schiffwracks geborgen, teilweise wurde sie gejagt. In Kisten und Fässern befinden sich hauptsächlich Hummer, Krabben und Fische, die die Riesen entweder kochen oder roh verspeisen. Essensreste werden in den Anemonentruhen durch langsame Verdauung entsorgt. Laute Geräusche in diesem Bereich weckt die Riesen in Bereich 29 und alarmiert diejenigen in Bereich 14.

28. KÜCHE

Falls in Bereich 14 musiziert wird, ist die Musik hier klar zu hören. Die Sturmriesen bereiten hier ihre eigene Nahrung vor. In dieser Höhle stehen zwei Muscheltische und vier Anemonentruhen zur Abfallbeseitigung durch Verdauung. Aus dem Becken mit blubbernd heißem Wasser steigt Dampf auf. In ihm werden Hummer und Krabben lebendig gekocht. Laute Geräusche in diesem Bereich weckt die Riesen in Bereich 29 und alarmiert diejenigen in Bereich 14.

29. SCHLAFENDE WACHEN

Solange sie nicht aufgewacht sind und an einen anderen Ort gelockt wurden, schlafen hier zwei **Sturmriesen**. Sie schweben in der Mitte des gefluteten Raumes. Um nicht abzudriften, haben sie ihre Gliedmaßen in Seetang gewickelt. Sie erwachen, wenn sie angegriffen oder anderweitig gestört werden. Sie sind empfindlich gegenüber Bewegungen



KARTE 10.2: MAHLSTROMS TÜRME

im Wasser, weswegen jede Kreatur, die ohne die Riesen zu wecken durch die Höhle schwimmen will, einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 19 ablegen muss.

SCHÄTZE

In diesem Raum befinden sich drei Riesenvenusmuscheln und eine Anemonentrue. Der Inhalt der Muscheln wird durch die Tabelle für Riesenvenusmuscheln bestimmt (siehe Kasten „Mahlstrom: Allgemeine Merkmale“). Die Anemonentrue enthält 1W4 + 1 Haifischblasensäcke. Jeder Sack enthält 1W4 x 100 PM.

30. MIRRANS TURM

30A. WOHNZIMMER

Die Wände des Wohnzimmers zieren eingravierte Bilder riesiger Quallen und ebenso riesiger Aale. Biolumineszierende Flechten, die auf den Quallen wachsen, lassen sie leuchten. Ein Kristallfenster zum Inneren der Festung bietet einen freien Ausblick auf den wirbelnden Strudel, das Senkloch und die anderen Türme Mahlstroms. Die Muscheltische stehen voll mit Platten mit gekochtem Hummer, essbaren Seeigeln und Fischen. Auf Regalen und in Vitrinen liegt allerlei Schnickschnack. An der Nordwand hängt ein Zweihandschwert mit einem Griff aus Walknochen, die Klinge gesäumt von Haifischzähnen.

Falls ihr Leben bedroht wird, und sie sich zum Rückzug in ihren Turm gezwungen sieht, bewaffnet sich Mirran mit dem Zweihandschwert und überdenkt ihre nächsten Schritte, während sie aus dem Fenster blickt. Sie ist zu stolz, um aus Mahlstrom zu fliehen und das aufzugeben, was sie als ihr Geburtsrecht ansieht.

30B. SCHLAFGEMACH

Mirrans Bett besteht aus einem zugeschnittenen Korallenbettkasten und einer Matratze aus weichen Flechten. Ihre Bettdecke wurde aus gefärbtem Seetang gefertigt. Ihr Kleiderschrank enthält ihre Gewänder, manche aus Stoff, manche aus Seetang. An der Innenseite der Tür hängt ein Spiegel mit Korallenrand.

30C. SCHATZKAMMER

Mirran bewahrt hier ihre Schätze auf. Das meiste ist aus Schiffwracks geplündert. In der Kammer stehen zwei Anemonentrue, vier große Kisten und ein 500 Pfund schweres Fass mit 190 Litern Bier.

Eine Anemonentrue enthält sieben Schmuckstücke in Riesengröße: ein Diadem aus Walknochen mit Perlmutterverzierung und wertvollen Edelsteinen (Wert: 2.500 GM), drei Perlenketten (Wert: je 2.500 GM), ein Paar perlenbesetzte Korallenohrringe (Wert: 1.500 GM für beide zusammen) und eine Platinkette, die mit Haifischzähnen verziert ist (Wert: 1.500 GM).

In der anderen Anemonentrue befinden sich 600 PM und 1W4 magische Gegenstände. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände G in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spilleiterhandbuch*) für den ersten Gegenstand und für alle weiteren auf Tabelle D.

Die erste Kiste enthält 20 Ballen feiner Seide (Wert: jeweils 250 GM). In der zweiten liegt ein hölzerner Triumphwagen mit goldenen Radkappen (Wert: 500 GM für den ganzen Wagen). In der dritten Kiste befinden sich dreißig 10-Pfund-Säcke mit Safran (Wert: jeweils 150 GM). In der vierten Kiste liegt eine sauber verstaute Garnitur Esszimmermöbel mit einem Tisch und acht Stühlen aus Schwarzholz, mit Gold verziert. Die Garnitur wäre 2.500 GM wert, lässt sich aber nicht gut transportieren.

31. NYMS TURM

31A. HEISSES BAD

Die Wände in diesem Zimmer sind so bemalt, dass sie wie ein bunter Korallenwald aussehen. Fünf **Dampf-Mephiten** schwimmen in einem Becken mit Salzwasser im Boden. Ihre Körper erzeugen genug Hitze, um das Becken zu wärmen. Der Raum ist mit Dampf gefüllt und lässt die Kristallscheibe des Fensters zum Senkloch im Südosten beschlagen. Die Mephiten verspotten Fremde, sind zum Kämpfen aber zu faul, solange sie sich nicht verteidigen müssen.

Auf Regalen entlang der Wand liegt wertloser Schnickschnack, darunter auch ein paar seepockenbedeckte Menschenschädel.

31B. SCHLAFGEMACH

Der Rahmen von Nyms Bett besteht aus Holz, das von gesunkenen Schiffen geborgen und mit der dicken, genoppten Haut eines Oktopusses überzogen wurde. Die „Matratze“ besteht aus Haifischhaut, die mit Flechten ausgestopft wurde. Die Bettdecke besteht aus gefärbtem Seetang. Das Bett wird von zwei Kleiderschränken flankiert. Im westlichen Schrank liegen wogende Kleider aus Stoff und Seetang. Der östliche hat einen Spiegel mit Korallenrand an der Außenseite und enthält neben einer Vielzahl Ledersandalen auf Regalböden auch noch eine große, unver Schlossene Truhe mit Nyms persönlichen Schätzen.

Schätze. Charaktere, die die Truhe durchsuchen, finden 500 PM, vier Korallenarmreife (Wert: jeweils 250 GM), einen schwarzer Halsreifen, besetzt mit zwei roten Perlen (Wert: jeweils 2.500 GM) und 1W4 magische Gegenstände. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände G in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für den ersten Gegenstand und auf Tabelle B für die übrigen.

32. SERISSAS TURM

32A. WOHNZIMMER

Das breite Kristallfenster bietet einen atemberaubenden Ausblick auf den Strudel, das Senkloch und die anderen Türme der Festung. Vorhänge aus Seetang sind mit Schlingen zur Seite gebunden. An den Wänden hängen Wandteppiche aus Seetang und Muscheln, gewebt von Seeelfen. Ein 3 m hohes Regal unterhalb eines Wandteppichs an der Nordwand enthält verschiedensten Schnickschnack, der aus Schiffswracks geborgen wurde. Andere Möbel im Raum sind zwei Muschelschalentische und ein Paar Anemonentruhen. Eine der Anemonentruhen enthält Essensreste, die gerade langsam verdaut werden. Die andere ist mit einer Haifischblase ausgekleidet und enthält ein Dutzend essbare Seeigel.

Schätze. Charaktere, die den Schnickschnack im Regal untersuchen, finden 1W3 magische Gegenstände. Würfel auf der Tabelle für Magische Gegenstände F in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für den ersten Gegenstand und auf Tabelle B für die übrigen.

32B. SCHLAFGEMACH

Serissas Bett besteht aus seepockenbedecktem Holz, das von Schiffswracks geborgen wurde. Die Betttücher bestehen aus Segeltuch. Die Matratze aus Tuch ist mit Roch-Federn gefüttert. Im hölzernen Kleiderschrank befindet sich Kleidung, die einer Prinzessin in Riesengröße würdig ist, manche aus Stoff, andere aus Seetang. In einem Regal stehen fünfzehn Schatzkisten, die aus Schiffswracks geborgen wurden und an der Tür hängt ein Spiegel mit Korallenrahmen.

Schätze. Serissa verwahrt ihr Geschmeide in Riesengröße in den Truhen auf. In einer Truhe sind zwei Perlenketten (Wert: jeweils 2.500 GM), die sie von ihrer Mutter erhalten hat.

In einer zweiten liegt ein Diadem aus purpurnen Korallen, besetzt mit perlweißen Muscheln (Wert: 750 GM), drei passende Korallenarmreife (Wert: jeweils 750 GM), ein Korallenring, der magisch seine Farbe auf Wunsch seines Trägers verändert (Wert: 250 GM) und eine Seetangkette mit hängenden Muscheln (Wert: 25 GM).

33. KÖNIGSTURM

Dieser Turm gehört dem König und der Königin der Sturmriesen. Am oberen Ende der Wendeltreppe befindet sich eine prachtvolle Halle mit einer gewölbten Decke. Sie wird von einem **Sturmriesen** bewacht, der steif in der Mitte der Halle steht. Der Riese schleudert Eindringlingen Blitze entgegen, bevor er mit seinem Schwert auf sie zustürmt. Er bleibt hier, außer Uthor schickt ihn an einen anderen Ort.

Zwei Türen an der Ostwand führen in Lagerräume (Bereich 33A). Die Tür in der Westwand führt zum königlichen Schlafgemach (Bereich 33B). In der Südwestecke führt eine Tür in das Privatzimmer des Königs (Bereich 33C).

33A. LAGERRÄUME

Hier werden Fässer guten Weins, große Kisten voll Nahrung und ein Schrank mit Tellern und Besteck aus Korallen aufbewahrt.

33B. SCHLAFGEMACH

Der Rahmen von König Hekatoms Bett ist aus Drachenknochen gefertigt. Das massive Kopfstück aus Koralle ist mit einer Szene verziert, in der ein Sturmriese einem uralten blauen Drachen einen Dreizack in den Schädel rammt. Die Matratze besteht aus Oktopushaut, die mit Roch-Federn ausgestopft ist. Die Bettlaken bestehen aus den Segeln gesunkener Schiffe. Ein großes Fass Wein steht neben einem enormen Wandschrank aus Holz, in dem sich königliche Gewänder für König und Königin befinden.

Schätze. Das Kopfteil des Bettes ist ein herausragendes Kunstwerk und intakt 50.000 GM wert. Es ist ca. 7 m lang, 7 m hoch, 3 m dick und wiegt 7.500 Pfund.

33C. PRIVATZIMMER DES KÖNIGS

Ein breites Kristallfenster gewährt einen majestätischen Ausblick auf Strudel, Senkloch und die anderen Türme Mahlstroms. Wale, Haifische und Schwärme von Fischen schwimmen teilnahmslos vorbei. An der Nordwand des Zimmers hängen die ausgestopften Köpfe eines ausgewachsenen roten Drachens, eines ausgewachsenen weißen Drachens und einer ausgewachsenen Drachenschildkröte. Weiterhin ist die Wand als eine stolze Präsentation der Kraft vollgehängt mit Speeren, Dreizacken und Netzen in Sturmriesengröße. Die übrigen Möbel sind unter anderem ein Muscheltisch, ein 500 Pfund schweres Fass Salz und eine Kiste, die vor ausgeschlürften Riesenausterschalen überquillt.

34. WACHPOSTEN

Neun **Riesenkrabben** bewohnen diese Unterwasserhöhle, die auch zwei **Sturmriesen** als Wachposten dient. Die Krabben stellen keine Bedrohung dar, sofern sie nicht angegriffen werden. Die Riesen verlassen die Höhle regelmäßig, um die Gewässer um Mahlstrom zu patrouillieren.

Die Höhle enthält drei Riesenvenusmuscheln, deren Inhalt du mit der Tabelle für Riesenvenusmuscheln (siehe Kasten „Mahlstrom: Allgemeine Eigenschaften“) bestimmen kannst.

CHARAKTERFortschritt

Die Charaktere steigen am Ende dieses Kapitels keine Stufe auf und sind noch immer auf Stufe 9, wenn sie mit Kapitel 11, „Im Griff der Tentakel“, beginnen.



KAPITEL 11: GEFANGEN IN DEN TENTAKELN

AGENTEN DER KRAKENGESELLSCHAFT HABEN König Hekaton gefangen. Wenn es den Charakteren gelingt, eine Allianz mit Prinzessin Serissa zu schmieden und sich dazu bereit erklären, ihren Vater zu finden, gibt sie ihnen eine Holzmünze mit dem Abbild einer goldenen Gans. Sie wurde in der Nähe der Leiche ihrer Mutter Königin Neri gefunden. Serissa geht richtigerweise davon aus, dass die Münze aus Versehen von einem der Mörder ihrer Mutter fallen gelassen wurde.

Die Charaktere beginnen diesen Teil ihrer Mission, indem sie den Ursprung der Spielmünze zurückverfolgen. Sie gehört Fürst Khaspere Drylund von Yartar. Der Adlige versucht sich in eine Position zu bringen, in der er zum neuen Wasserbaron der Stadt aufsteigen kann. Er leitet eine Spielhöhle auf einem Flussboot, das den Namen die *Grande Dame* trägt. Fürst Drylunds reiche Gäste gehören zu den einflussreichsten Persönlichkeiten Yartars. Er möchte sie mit dem opulenten Schiff beeindrucken und dazu bringen, dort in seine Schuld zu geraten. Diese Leute strömen ständig auf sein Flussboot und tauschen Münzen gegen die hölzernen Spielchips, die als „Goldene Gänse“ bekannt sind. Sie ergötzen sich am besten Essen, tanzen zu wundervoller Musik und verspielen ihre Chips an Fürst Drylunds Tischen. All dies geschieht unter dem wachsamen Auge seiner Sicherheitschefin, der Magierin Pow Ming.

Die Spur der Holzmünze zu ihrer Quelle zu verfolgen, erfordert ein wenig detektivischen Spürsinn und vielleicht die Hilfe der einen oder anderen Organisation. Sobald die Abenteuerer wissen, dass die Münze zu dem prächtigen Flussboot in Yartar gehört, beginnt das große Spiel! Die Charaktere müssen das Flussboot angreifen oder infiltrieren, um Fürst

Drylund zu erreichen. Nur er weiß, wo König Hekaton gefangen gehalten wird. Wenn man ihn entsprechend unter Druck setzt, enthüllt er, dass der Sturmriesenkönig auf einem Schiff gefangen gehalten wird, das gegen jede Art von Erkenntniszauber geschützt ist. Es handelt sich um die *Morkoth*, die die Inseln der Unbefahrenen See umschifft, und sich dabei weitab von allen neugierigen Augen hält. Drylunds Verrat hat sofort schreckliche Konsequenzen. Slarkrethel greift aus den Tiefen der Unbefahrenen See nach ihm und tötet den korrupten Adligen mit einem telepathischen Gedanken.

Das Kapitel endet, wenn die Charaktere die Jagd auf die *Morkoth* erfolgreich beenden und dabei König Hekton befreien. Vielleicht erleben sie selbst ein schreckliches Zusammentreffen mit dem Kraken.

DIE GOLDENE GANS

Die Holzmünze, die die Charaktere von Prinzessin Serissa erhalten haben, ist nicht besonders spektakulär und von relativ einfacher Fertigung. Sie ist so groß wie eine halbe herkömmliche Goldmünze und sie ist in keiner Weise magisch. Auch die Verwendung von *Sagenkunde* liefert keine Erkenntnisse über sie, da sie keine legendäre Geschichte hat.

Ein Charakter, der über einen Hintergrund, eine Bindung oder einen Makel verfügt, der etwas mit Spielen oder Festhallen zu tun hat, weiß, dass diese Münze vermutlich ein Glücksspielchip ist. Um zu ermitteln, woher die Münze kommt, müssen die Charaktere eine Pause bei ihren Abenteuern einlegen und herumfragen. Sie müssen die Münze herzeigen und Nachforschungen in Kasinos, Spielhöhlen und Festhallen anstellen und örtliche Gilden bestechen. Ein Charakter muss bei diesen Nachforschungen an jedem Tag eine bestimmte Menge Gold dafür aufwenden. Nach 1W4 + 1 Tagen kann der Charakter,



EINE „GOLDENE GANS“

dann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) ablegen. Bei einem Erfolg findet er heraus, wo die Münze herkommt. Bei einem gescheiterten Wurf haben die momentanen Nachforschungen des Charakters eine Sackgasse erreicht. Er kann es aber erneut mit einem neuen Ansatzpunkt versuchen, indem er nochmals die nötige Zeit und das nötige Gold aufwendet. Der SG und das nötige Gold hängen davon ab, wo man seine Nachforschungen betreibt. In großen Städten gibt es mehr Leute, mit denen man sprechen kann und mehr Spuren, denen man folgen kann, als in kleineren Städten und Dörfern, aber die Ausgaben sind entsprechend höher. Diese Informationen sind in der Tabelle „Die Goldene Gans aufspüren“ zusammengefasst.

Du kannst entscheiden, dass eine derartige Nachforschung automatisch scheitert, wenn die Spieler auf die seltsame Idee kommen, sie an einem völlig entlegenen Ort auszuführen, wie beispielsweise auf den Inseln von Ruathym oder Tuern. Dort werden sie vermutlich schlicht niemanden treffen, der mit den Festhallen und Spielhöhlen von Yartar vertraut ist. Im Gegensatz dazu, haben die Harfner, das Grafenbündnis und das Zhentarim eine starke Präsenz in Yartar. Ein Charakter, der zu einer dieser drei Fraktionen gehört, kann mit seiner Fraktion Kontakt aufnehmen und erhält bei seinen Nachforschungen einen Vorteil beim Intelligenzwurf (Nachforschungen).

DIE GOLDENE GANS AUFSPÜREN

Schauplatz	Tägliche Kosten	SG
Yartar	10 GM	10
Andere Großstadt	10 GM	15
Stadt	5 GM	20
Dorf	2 GM	25

DIE GRANDE DAME

Die *Grande Dame* ist auf Karte 11.1 dargestellt. Es handelt sich um ein reich verziertes Flussboot im Besitz von Fürst Khaspere Drylund von Yartar (NB, männlich, tethyrischer Mensch). Fürst Drylund hat die Werte eines **Adligen** mit folgenden Änderungen:

- Fürst Drylund ist ungerüstet (RK 11) und spricht die Gemeinsprache, Elfish und Zwergisch.
- Er führt ein Rapier, dessen Griff wie ein edelsteinbesetzter Oktopus geformt ist (Wert: 2.500 GM).

- Solange Fürst Drylund und Slarkrethel auf der gleichen Existenzebene sind, befindet sich der Fürst in Reichweite der Telepathie des Kraken. Während diese telepathische Verbindung existiert, kann Slarkrethel eine Aktion in seinem Zug einsetzen, um 20 psychischen Schaden bei Fürst Drylund anzurichten. Dieser Schaden ist ausreichend, um ihn augenblicklich zu töten.

Das Holzschiff verfügt über einen flachen Kiel und ist von Morgengrauen bis zur Abenddämmerung im städtischen Hafen angedockt. Hafenarbeiter kommen und gehen und bringen Nahrungsmittel und andere Vorräte an Bord. Dabei werden sie von der Mannschaft genau beobachtet.

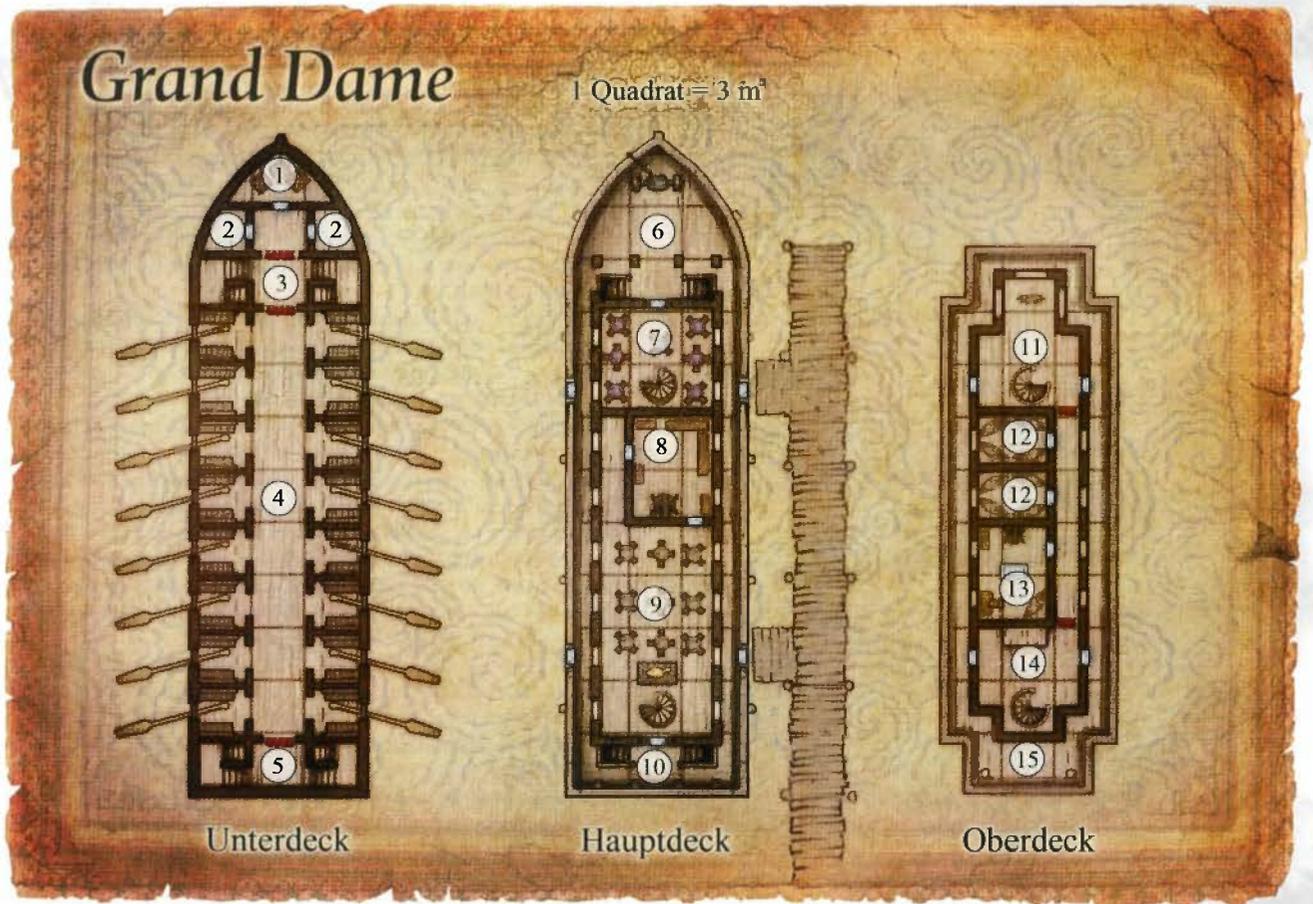
Die Mannschaft des Schiffs besteht aus dem Kapitän Nelvin Storn (RB, männlich, tethyrischer Mensch, **Banditenhäuptling**) und acht Seeleuten (NB, männlich und weiblich, tethyrische Menschen, **Banditen**). Eine Stunde vor der Dämmerung taucht ein ganzes Rudel von **Gemeinen** am Dock auf (32 Ruderer, sechs Köche, sechs Kellner, ein Dutzend Croupiers, ein Dutzend Hostessen und drei Musikanten). Sie werden vom Kapitän inspiziert, der neben der Laderampe steht. Storn zahlt jedem seiner Angestellten, den er anheuert, 5 GM, wenn er den Anforderungen entsprechend gearbeitet hat. Der Sold wird am nächsten Morgen ausgezahlt. Sobald die Arbeiter an Bord sind, melden sie sich an den entsprechenden Orten – im Unterdeck (Bereich 4), Köche und Kellner in der Küche (Bereich 8), Croupiers und Hostessen im Kasino (Bereich 9) und Musikanten in der Tanzhalle (Bereich 14). Reiche, gut gekleidete Gäste beginnen ungefähr zum gleichen Zeitpunkt beim Schiff einzutreffen wie die Arbeiter. Die Gäste haben freien Zugang auf das ganze Schiff, werden allerdings darum gebeten, die Mannschaftsquartiere und die Brücke zu meiden (Bereiche 11–13). Die *Grande Dame* verfügt nicht über Kajüten für die Gäste oder Arbeiter, da diese ohnehin nur über Nacht an Bord bleiben.

Charaktere, die sich dem Schiff in Rüstung oder mit Waffen nähern, die sie nicht gut versteckt tragen, werden abgewiesen. Jene, die das Schiff bedrohen oder mit Gewalt Zutritt erlangen wollen, werden angegriffen. Ein Kampf am Pier verscheucht die Gäste und Arbeiter, die noch nicht an Bord sind. Außerdem wird dadurch ein halbes Dutzend Stadtwächter (**Wachen**) alarmiert, die gerade am Hafen patrouillieren. Diese treffen nach 1W4 + 2 Runden ein und kämpfen auf Seiten der Besatzung.

Die Abenteurer können versuchen, sich als Arbeiter an Bord zu schleichen, oder sie können sich als reiche Gäste ausgeben. Ein Charakter, der auf diese Weise an Bord gelangt, legt einen vergleichenden Charismawurf (Täuschen) gegen Kapitän Storns Weisheitswurf (Motiv erkennen) ab. Bei einem Erfolg kann er das Schiff betreten, ohne Misstrauen zu erregen. Wenn Storn den vergleichenden Wurf gewinnt, kommt ihm der Charakter seltsam vor und er verlangt nach einer Erklärung für seinen Wunsch, das Schiff zu betreten. Storn ist nicht wirklich an der Begründung interessiert. Er möchte vielmehr sehen, wie der Charakter reagiert. Ein Charakter, der nicht drohend oder auffallend wird, darf den Wurf wiederholen. Wenn der Charakter den vergleichenden Wurf diesmal gewinnt, hat er Storns Misstrauen besänftigt und er darf das Schiff betreten. Wenn Storn erneut gewinnt, wird der Charakter zurückgewiesen. Ein Charakter, der sich in diesem Fall weigert, zu gehen, wird angegriffen.

In einer typischen Nacht kommen 2W6 x 5 gut gekleidete Adlige und Gilddenmitglieder an Bord (behandele diese Gäste wie unbewaffnete und ungerüstete **Adlige**). Die Gäste verbringen ihre Zeit damit, zu trinken, zu essen, zu spielen und sich zu amüsieren. Dabei werden sie stets von den wachsamen Augen von Fürst Drylunds Zahlmeisterin und Sicherheitschefin Pow Ming (N, weiblich, Shou, Mensch) beobachtet. Pow Ming hat die Werte eines **Magus** mit folgenden Änderungen:

- Pow Ming spricht die Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish und Zwergisch.
- Sie hat *Gedanken wahrnehmen* statt *Nebelschritt* vorbereitet.



KARTE 11.1: DIE GRAND DAME

- Sie trägt einen *Nimmervollen Beutel* und *Schlangenrobe* (siehe Anhang B) mit sechs Schlangen bei sich.

Pow Ming hat Hunderte Goldene Ganschips in ihrem *Nimmervollen Beutel*. Dort bewahrt sie auch das Geld auf, das sie im Gegenzug für die Chips einnimmt. Sie hat dabei stets 1W10 x 100 GM im Beutel. Wenn das Schiff wieder anlegt, zahlt sie die Gewinner aus, sammelt alle Chips ein und überreicht den Gewinn an Fürst Drylund, der ihn in einer versperrten Ruhe (in Bereich 13) verwahrt. Wenn Pow Ming vermutet, dass ein Gast schummelt, wirkt sie *Gedanken wahrnehmen* auf ihn, um ihre Befürchtungen zu bestätigen oder zu widerlegen. Ist sie davon überzeugt, dass die Person tatsächlich betrügt, wirkt sie *Einflüsterung* und legt der Person nahe, kopfüber über Bord zu gehen.

Wenn nichts das Ablegen verhindert, beginnt das Schiff nach Einbruch der Dämmerung eine langsame, szenische Reise flussaufwärts. Zwei Seeleute beaufsichtigen die Ruderer in Bereich 4. Kapitän Storn und die sechs verbleibenden Seeleute wechseln sich auf der Brücke ab (Bereich 11). Pow Ming verbringt den Großteil des Abends im Kasino und behält die Gäste im Auge (Bereich 9). In den frühen Morgenstunden wenden die Ruderer das Schiff und fahren zurück zum Hafen, wo die Arbeiter und Gäste bei Sonnenaufgang aussteigen können. Fürst Drylund bezahlt die Arbeiter, wenn sie aussteigen.

Fürst Drylund bleibt tagsüber in seiner Kabine (Bereich 13) und taucht erst auf, wenn das Schiff abgelegt hat. Er grüßt jeden Gast mit einem Lächeln und einem Handschlag und schenkt seinen Lieblingsgästen ein paar kostenlose Spielchips. Wenn er einen oder mehrere Gäste nicht erkennt, stellt er ihnen ein paar Fragen, um festzustellen, ob sie es wert sind, an Bord zu sein. Drylund sind alle Gäste wichtig, die über

politischen Einfluss in Yartar verfügen, aber er ist stets begierig, neue Gesichter mit einer Menge Geld kennenzulernen. Er erwartet von seinen Gästen, dass sie entsprechend des Anlasses festlich gekleidet sind und keine Waffen mitführen. Jene, bei denen man verborgene Waffen findet, werden aufgefordert, sie über Bord zu werfen. Jene, die sich weigern, fliegen mitsamt ihren Waffen von Bord.

1. FRACHTRAUM

Nahrung und Getränke werden in diesem kleinen Frachtraum gelagert.

2. TOILETTEN

Diese kleinen Kabinen stinken fürchterlich. Hier erleichtern sich Gäste und Mannschaftsmitglieder.

3. VORDERE TREPPE

Vorhänge hängen vor den offenen Durchgängen zum Bug und zum Heck. Hölzerne Treppen führen auf das Hauptdeck.

4. UNTERDECK

Bei Sonnenuntergang senken die Ruderer die Ruder ins Wasser, schieben das Schiff vom Ufer weg und rudern flussaufwärts. Zwei Seeleute marschieren zwischen ihnen auf und ab und brüllen ihre Befehle. Wenn das Schiff angelegt hat, werden die Ruder vollständig eingezogen.

5. BACKBORTTREPPE

Ein Vorhang hängt über dem offenen Durchgang Richtung Bug. Hölzerne Treppen führen auf das Hauptdeck.



POW MING

6. VORDERES HAUPTDECK

Dekorative Laternen hängen von Pfosten, die den Balkon des Oberdecks stützen. Eine rostige Winde ist am Deck vernietet und dient dazu, den Anker zu heben und zu senken. Die Winde wird normalerweise von zwei Mannschaftsmitgliedern bedient, aber eine einzelne Person kann sie mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12 bedienen. Es erfordert eine Aktion, den Anker zu senken und zehn Aktionen, um ihn zu heben.

7. SPEISESAAL

In dem Raum befinden sich zahlreiche Tische und Stühle mit engen, freien Bereichen dazwischen. Weiße, hauchdünne Vorhänge, prächtige, purpurne Tischdecken, wertvoll aussehendes Silberbesteck und verspielte Kristalllüster beweisen, dass Fürst Drylund ein Talent für dick aufgetragenen Luxus hat. Eine hölzerne Wendeltreppe führt zur Brücke (Bereich 11).

Das Abendessen wird während des ganzen Abends serviert und daher ist der Raum von Sonnenuntergang bis Mitternacht gut besucht. Nach Mitternacht gibt es noch eine Handvoll besetzter Tische, und es halten sich auch einige erschöpfte Kellner hier auf.

8. KÜCHE

Eine Menge Geschepper und Schreie dringen aus der Küche. Dort streiten sich die angeheuerteten Köche, während sie verschiedene Mahlzeiten und Snacks für Fürst Drylunds Gäste zubereiten. Ein eiserner Herd steht an einer Wand, und seine Kaminröhre führt durch die Decke. Nach Mitternacht beruhigt sich die Lage in der Küche, und die Köche verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, das Chaos aufzuräumen, das sie zuvor angerichtet haben. Außerdem verkosten sie die Überreste ihrer Kochkünste nun endlich selbst.

9. KASINO DER GOLDENEN GANS

Diese große Kabine wurde zu einer Spielhalle umgerüstet. Das beeindruckendste Stück ist eine hölzerne Gans, die mit Gold überzogen wurde und auf einem Tisch am hinteren Ende ruht. Rund um die Gans sind gefüllte Weingläser arrangiert, an denen man sich kostenlos bedienen darf. Ein nicht gerade schmeichelhaftes Porträt eines fetten, geckenhaften, grinsenden Mannes (Fürst Drylund) hängt an der Wand gegenüber der hölzernen Wendeltreppe, die nach oben zur Tanzhalle (Bereich 14) führt.

Der Großteil des Raums wird von Spieltischen eingenommen, an denen verschiedene Kartenspiele stattfinden. Von Sonnenuntergang bis zum Morgengrauen teilen attraktive Croupiers, die hinter den Tischen sitzen, Karten an die Spieler aus, während kleinere Personengruppen bei den Spielen zusehen. Alle Wetten werden mit münzgroßen Holzchips gemacht, die als Goldene Gänse bekannt sind. Fürst Drylund mischt sich hier unter die Gäste. Er trägt manchmal seinen zahmen Oktopus auf einer Schulter. Irgendwann zieht er sich in seine Kabine (Bereich 13) zurück, um sein Geld zu zählen, oder einen neuen Gast zu umgarnen. Dabei handelt es sich normalerweise um einen „frischen Fang“, den er bezirzen oder bestechen will, damit er seine politischen Ambitionen unterstützt.

Pow Ming durchstreift praktisch die ganze Nacht die Spielhalle, lächelt die Gäste an und hält dabei insgeheim nach Betrügern Ausschau. Sie behält dabei besonders jene Spieler im Auge, die erst ein- oder zweimal an Bord waren. Wenn die Charaktere das Schiff oder die Passagiere bedrohen, beschwört sie eine oder mehrere Riesenschlangen mit ihrer *Schlangenrobe* und setzt dann ihre Zauberei ein, um sie zu besiegen. Sie achtet dabei sorgfältig darauf, die Gäste oder die Mannschaft nicht zu gefährden.

ENTWICKLUNG

Pow Ming weiß nichts von der Krakengesellschaft, oder dass ihr Auftraggeber zu der bösen Organisation gehört. Sie ist allerdings nicht überrascht, wenn sie die Wahrheit erfährt. Obwohl sie selbst nicht böse ist, ist sie wahrlich keine Heilige. Ihr großes Ziel besteht darin, von der Arkanen Bruderschaft aufgenommen zu werden. In der Zwischenzeit nutzt sie ihre Verbindung zu Fürst Drylund, um wichtige, einflussreiche Leute kennenzulernen, die eventuell Kontakte zur Bruderschaft haben. Wenn die Charaktere Fürst Drylund ausschalten, aber Pow Ming am Leben lassen und das Flussboot dabei nicht schwer beschädigen, übernimmt sie die ganze Operation.

10. HINTERES HAUPTDECK

Verspielte Laternen hängen vom Balkon am Oberdeck herab. Eine quietschende Wendeltreppe führt nach unten zu Bereich 5. Gäste treffen sich hier häufig, um sich entweder gegenseitig zu umgarnen oder um illegale Geschäfte zu machen.

11. BRÜCKE

Kapitän Storn und sechs seiner Seeleute sind hier von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang stationiert und wechseln sich am Steuerrad ab. Wenn es irgendwo auf dem Schiff Ärger gibt, nimmt Kapitän Storn das Steuerrad und schickt einen oder mehrere Seeleute, damit diese sich um das Problem kümmern.

12. MANNSCHAFTSKABINEN

In jeder dieser Kabinen gibt es vier Hängematten. Tagsüber, während das Schiff angedockt ist, schlafen in jeder Kabine 1W4 Mannschaftsmitglieder. (Alle Mannschaftsmitglieder, die untertags nicht hier sind, sind entweder auf der Brücke, irgendwo auf dem Schiff oder im Hafen.)

13. FÜRST DRYLUNDS KABINE

Wenn er gerade nicht Hände schüttelt oder einem Gast etwas zuflüstert, hält sich Khaspere Drylund hier auf und träumt von dem Tag, an dem er als Wasserbaron über Yartar herrschen wird. Manchmal empfängt er auch telepathische Störgeräusche vom Kraken Slarkrethel, was ihm dann stundenlange stechende Kopfschmerzen bereitet.

Fürst Drylunds Kabine ist ein Zeugnis seines schlechten Geschmacks. Sie enthält violette Samtvorhänge und parfümierte Kerzen in geschmacklosen Kerzenleuchtern. In der Mitte des Raums befindet sich ein Tisch, auf dem ein großes Aquarium steht. Das Aquarium enthält ein Korallenriff und dient als Zuhause für seinen zahmen **Oktopus**. Der Oktopus ist mit ihm verbunden und kann außerhalb des Wassers 30 Minuten lang überleben. Unter dem Tisch befindet sich ein Regal mit einer versperrten Holztruhe, die mit einer Giftnadel gesichert ist (siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Fürst Drylund hat den Schlüssel in einer kleinen „Kiste des Toten Mannes“ im Aquarium verborgen und der Oktopus greift jeden außer dem Fürsten an, der nach der Kiste greift.

Andere Möbelstücke sind eine seidene Hängematte, ein Schreibtisch (mit Tintenfedern und verstreuten, leeren Pergamentblättern), ein kleiner Tisch mit einem silbernen Weinkrug und dazu passendem Kelch sowie ein Eisenofen.

SCHÄTZE

Fürst Drylund führt ein Rapier, dessen Griff wie ein edelsteinbesetzter Oktopus geformt ist (Wert: 2.500 GM). Der silberne Weinkrug und der Kelch sind jeweils 25 GM wert. In der Holztruhe befinden sich 450 GM und ein Beutel mit neun Edelsteinen im Wert von je 50 GM.

ENTWICKLUNG

Fürst Drylund ist einer Gruppe von Abenteurern in keiner Weise gewachsen und er weiß es. Wenn ihn die Charaktere in die Enge treiben und ihn bedrohen, ergibt er sich ohne Kampf. Verhört man ihn, gesteht er ein, dass er zur Kraken-gesellschaft gehört und enthüllt bereitwillig, wo König Hekaton gefangen ist. Nachdem er verraten hat, dass Hekaton ein Gefangener auf der *Morkoth* ist, die um die nördlichen Inseln der Unbefahrenen See segelt, weiten sich seine Augen vor Entsetzen. Er erhält eine telepathische Botschaft vom Kraken. Diese hat die Form eines allumfassenden Schreckens, die bei ihm 20 psychischen Schaden anrichtet. Einen Augenblick kippt er nach vorn. Blut läuft ihm aus der Nase und er ist tot.

14. TANZHALLE

Diese rauchige, dümmrig erleuchtete Kabine hat eine hölzerne Bühne, auf der Musikanten aufspielen und andere Unterhalter Tricks für die Gäste von Fürst Drylund vorführen. An den Wänden befinden sich ein paar Tische und Sessel, doch der Großteil des Raumes ist frei und bietet Platz zum Tanzen. Eine hölzerne Wendeltreppe führt hinab in das Kasino (Bereich 9) und Türen führen auf den Balkon auf dem Oberdeck. Hinter einem Vorhang neben der Bühne ist ein Gang, der zur Brücke (Bereich 11) und den Mannschaftskabinen (Bereich 12) führt. Über der Tür hängt ein Bronzeschild: „NUR FÜR DIE MANNSCHAFT!“



KHASPERE DRYLUND

15. HINTERER BALKON

Am Abend kommen oftmals Passagiere hierher, um den dunklen Fluss zu betrachten, oder um sich gegenseitig zu verführen – entweder aus politischem Zweck, oder um ihre Gelüste zu befriedigen.

DIE JAGD NACH HEKATON

Vielleicht töten die Charaktere Fürst Drylund, bevor sie ihn verhören können. Wenn dies der Fall ist, können sie noch immer herausfinden, wo der Sturmriese gefangen ist, indem sie *Mit Toten sprechen* auf ihn wirken. Wenn sie diese Möglichkeit nicht haben, können sie ihn von den Toten erwecken. Mangel es ihnen auch an dieser Möglichkeit, können sie ihn in einen Tempel in einer größeren Stadt bringen und dafür bezahlen, dass ein Priester *Tote erwecken* auf ihn wirkt. In diesem Fall muss die Gruppe die Materialkomponente (ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM) zur Verfügung stellen und dem Tempel 500 GM spenden. Wenn einer oder mehrere Charaktere zum Rat der Grafen gehören, können sie es um Hilfe bitten und erhalten kostenlos eine *Schriftrolle: Tote erwecken*. Dies funktioniert natürlich nur, wenn sie sich in Yartar oder einer anderen Siedlung aufhalten, die zum Rat der Grafen gehört (siehe den Abschnitt „Der Rat der Grafen“ in Kapitel 1).

Slarkrethel hat einen mächtigen Zauber auf die *Morkoth* und ihre Mannschaft gewirkt, der dafür sorgt, dass das Schiff, seine Mannschaft und der Gefangene vor jeglicher Erkenntnismagie verborgen sind. Weder das Schiff noch jemand auf dem Schiff kann zum Ziel von Erkenntnismagie oder von magischen Ausspähungssensoren werden.

DIE MORKOTH AUFSPÜREN

Die *Morkoth* segelt um eine Gruppe Felsen in der Unbefahrenen See, die als Purpurfelsen bekannt ist. Der genaue Standort des Schiffs ändert sich ständig, und schlussendlich ist es nicht bedeutend, wo sie genau ist. Auch spielt es im Abenteuer keine Rolle, wie lange die Charaktere genau brauchen, um es aufzuspüren.

In Kapitel 3 werden Zufallsbegegnungen beschrieben, die du benutzen kannst, um eine Reise auf See spannend zu gestalten. Um zu ermitteln, wie lange die Charaktere brauchen, ermittelst du zuerst die Entfernung zwischen dem Ausgangspunkt der Charaktere und den Purpurfelsen. Dann rechnest du aus, wie lange die Charaktere mit ihrem verfügbaren Transportmittel benötigen, um diese Strecke zu überwinden. Sobald sie sich den Purpurfelsen auf 150 km nähern, haben sie jeden Tag eine Grundchance von 10 Prozent, das Schiff aufzuspüren. Diese Prozentchance beruht auf der Annahme, dass die Charaktere mit einem Transportmittel oder zumindest in einer relativ engen Gruppe zusammen unterwegs sind. Wenn sie sich aufteilen und über mehrere Transportmittel verfügen und dabei einen Abstand voneinander von zumindest 45 km halten, würfelst du für jede Gruppe getrennt.

Du kannst auch auf die Würfelei verzichten und entscheiden, dass die Charaktere die *Morkoth* in 1W4 + 2 Tagen aufspüren, sobald sie eine Entfernung von 150 km zu den Purpurfelsen erreicht haben.

REISEMETHODEN

Wenn die Charaktere nicht über die Möglichkeit verfügen, *Teleportation* oder vergleichbar mächtige Magie einzusetzen, müssen sie sich auf konventionelle Transportmöglichkeiten verlassen. Im Verlauf dieses Abenteuers hatten sie unterschiedliche Möglichkeiten, sich derartige Transportmöglichkeiten zu beschaffen, die in der Tabelle unten zusammengefasst sind.

REISEMETHODEN

Transportmittel	Km/h	Km/Tag
Drachenreittier	12	288
Luftschiff	12	288
Segelschiff	3	72
Wolkenburg	1,50	36

Wenn du die Reise besonders realistisch gestalten willst, kannst du die Wertetabelle in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* benutzen und für jeden Tag das vorherrschende Wetter ermitteln. Wenn die beiden Bedingungen Schwerer Wind und Starker Regen zusammenreffen, entsteht ein mächtiger Sturm, der eine Dauer von 1W6 Stunden hat. Nachdem er abgeflaut ist, muss der Navigator der Gruppe einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg kann er sich neu orientieren, andernfalls ist die Gruppe 1 Tag lang in zufälliger Richtung unterwegs. Dann kann der Wurf wiederholt werden.

LUFTSCHIFF

Falls die Charaktere über ein Luftschiff verfügen (siehe Abschnitt „Luftschiff eines Kults“ in Kapitel 4), können sie damit in die Unbefahrene See aufbrechen. Auf diesem Weg vermeiden sie Begegnungen mit Meereskreaturen und anderen Fahrzeugen. Sobald sie die *Morkoth* sichten, können sie aus der Entfernung angreifen oder sich nähern. Das Luftschiff kann nicht auf der *Morkoth* landen, aber es kann in der Nähe schweben und die Charaktere können übersetzen. Am Besten suchen sie sich eine Position, in der sie nicht im Schussbereich der Ballisten der *Morkoth* sind.

WOLKENBURG

Falls die Charaktere in Kapitel 9 die Herrschaft über die Wolkenburg übernommen haben, können sie damit über der Unbefahrenen See schweben und mit den riesigen Fernrohren des Schlosses nach der *Morkoth* suchen. Schlechtes Wetter mag lästig sein, doch die Wolkenburg kommt nicht einmal durch einen Sturm vom Kurs ab.

FLIEGENDE REITTIERE

Da die Unbefahrene See so riesig ist und es wenig Inseln gibt, können die Charaktere keine Greifen, Pferdegreifen oder ähnliche Kreaturen bei ihrer Erforschung nutzen, da diese keine Chance haben, zwischenzulanden und sich zu erholen. Drachen hingegen ermüden beim Fliegen nicht so rasch und können die Charaktere leicht über die Unbefahrene See transportieren, wenn sie Lust dazu haben. Drachen können auch leicht Stürmen ausweichen, da sie ihnen einfach davonfliegen können. Ein freundlicher Metalldrache, den die Gruppe kennt, könnte dazu überredet werden, wenn sie eine beträchtliche Spende für den Ausbau seines Schatzhorts für ihn in Aussicht stellt. Ein seltener magischer Gegenstand oder 10.000 GM klingen in den Ohren des Drachen angemessen.

SEGELSCHIFF

Schlussendlich können die Charaktere die Unbefahrene See auch mit einem gewöhnlichen Segelschiff erforschen. Da es bekannt ist, dass auf den Inseln der Unbefahrenen See zahlreiche räuberische Barbaren hausen, sind die meisten Kapitäne nicht bereit, ihr Fahrzeug bei einem derartig närrischen Unterfangen aufs Spiel zu setzen. Dabei spielt es auch keine Rolle, wie viel die Charaktere bereit sind zu zahlen. Allerdings könnten die Charaktere eine Organisation um Hilfe bitten, wenn sie entsprechende Verbindungen haben, wie die Harfner, den Orden des Panzerhandschuhs, die Smaragd-enklave, den Rat der Grafen oder das Zhentarim. Charaktere, die ein gutes Ansehen bei ihrer Organisation haben, können sie relativ leicht davon überzeugen, dass es im Interesse der humanoiden Zivilisationen ist, eine Expedition auf der Suche nach der *Morkoth* zu starten. Würfel in diesem Fall mit 2W10, um die Anzahl der Tage zu ermitteln, die die Organisation benötigt, um ein Segelschiff zu beschaffen, dessen Kapitän bereit ist, das Risiko einzugehen. Wenn du eine Karte für das Schiff benötigst, verwende eines der Beispielschiffe in Anhang C im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Wo die Charaktere an Bord gehen müssen, hängt davon ab, an welche Organisation sie sich gewendet haben.

Die Harfner heuern einen misstrauischen Kapitän aus Waterdeep namens Zaldar Flosin an (NG, männlich, Halbelf, **Magus**). Sein Schiff ist die *Nixenkuss*. Der erste Maat ist ein **Feengeist** namens Pfeil. Sie hat 15 Seeleute an Bord (N, männlich und weiblich, tethyrianische Menschen, **Banditen**). Eine Harfneragentin namens Ilkara Levari (CG, weiblich, Halbelfin, **Spionin**) dient als Bootsmann. Das Schiff ankert in Waterdeep.

Der Orden des Panzerhandschuhs heuert ein Handelsschiff an, das sich im Besitz einer Adligen aus Waterdeep namens Arilosa Adarbrent befindet. Sie unterstützt den Orden finanziell. Ihr Schiff ist die *Münzwurf* und wird von Kapitän Tazlan Rilzeer (NG, männlich, tethyrianischer Mensch, **Banditenhauptide**) geführt. Er ist ein furchtloser Schurke mit rasiermesserscharfem Verstand. Seine Mannschaft besteht auf 15 Seeleuten (N, männlich und weiblich, menschlich, **Banditen** unterschiedlicher Herkunft) und einem gut gelaunten, übergewichtigen Arzt namens Tharkil Morn (RG, tethyrianischer Mensch, **Priester**). Das Schiff ankert in Neverwinter.

Die Smaragdenklave heuert die *Koalinth* an. Das Schiff wird vom **Hobgoblin-Hauptmann** Klarz befehligt und ist mit 20 **Hobgoblins** und fünf **Grottenschraten** bemannt. Klarz schuldet der Enklave sein Leben. Er war mit einem Waldläufer

der Enklave auf einer Insel im Korinn-Archipel gestrandet, auf der es vor Monstern nur so wimmelte. Diese Dienstleistung gleicht seine Schulden gegenüber der Smaragdenklave. Klarz wartet mit seinem Schiff in einer Bucht mehrere Kilometer nördlich von Waterdeep.

Der Rat der Grafen hat vor Kurzem das Piratenschiff *Habgier* zusammen mit seiner berühmten Kapitänin Sharlasta Sturmschwert (RB, weibliche Illuskerin, Mensch, **Banditenhäuptling**) gekapert. Nachdem sie zuerst die Gelegenheit hatte, ihr Gemüt ein wenig im Gefängnis zu kühlen, wurde sie von Fürst Dagult Neverember aufgesucht, der sie zu einem Handel überreden konnte. Sie wird freigelassen, kehrt zu ihrem Schiff zurück und sammelt eine Mannschaft von 20 mehr oder minder gut ausgebildeten Taugenichtsen um sich (allesamt **Gemeine** verschiedener Völker und Gesinnungen). Die Reise, die sie mit den Abenteuern unternimmt, wird ihr die Begnadigung durch das Grafenbündnis einbringen. Die *Habgier* ankert in Neverwinter.

Das Zhentarim beauftragt Kapitän Drashk (N, männlich, Tiefling, **Banditenhäuptling**), der die *Verlorene Sache* befehligt. Es stellt ihm eine Mannschaft aus sechs Söldnern des Zhentarim (N, männliche und weibliche Menschen, alle **Schläger** verschiedener Völker) und zwölf Seeleute (alleamt **Gemeine** verschiedener Völker und Gesinnungen). Der Kapitän trägt eine Augenklappe und hat ein **Teufelchen** auf der Schulter, das ihm regelmäßig irgendeinen bedenklichen Blödsinn einredet. Drashk hat außerdem die Erlaubnis, im Namen des Schwarzen Netzwerks ein Handelseinkommen mit dem Sturmriesenkönig auszuhandeln, falls sich die Gelegenheit ergeben sollte. Die *Verlorene Sache* ankert in Waterdeep.

Andere Schiffe, die für die Charaktere verfügbar sein könnten, findest du im Abschnitt „Svardborg erreichen“ in Kapitel 7.

DIE MORKOTH

Die *Morkoth* (siehe Karte 11.2.) ist ein bizarr aussehendes, aber durchaus seetüchtiges Fahrzeug, dessen Rumpf an einen riesigen Tintenfisch erinnert. Während es durch die Unbefahrene See pflügt, ragen die Spitzen der stabilisierenden Vorderflossen aus dem Wasser und die Tentakel am Heck befinden sich unter Wasser. Die *Morkoth* hat die Werte eines Segelschiffs (siehe die Tabelle Luft- und Wasserfahrzeuge in Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*)). Der Kapitän ist Tholtz Dolchdunkel (CB, männlich, illusischer Mensch, **Erzmagus**). Er ist einer von Slarkrethels verrückten, getreuen Schergen. Er behauptet, ständig in telepathischem Kontakt zum Kraken zu stehen, allerdings ist das nicht wahr. Er kann nicht von sich aus mit ihm kommunizieren, sondern empfängt nur Botschaften von ihm. Das geschieht nur ab und zu, und er bekommt davon stechendes Kopfweh und Nasenbluten.

Tholtzs erster Maat ist Rool (NB, männlich, Halbork, **Assassine**). Er ist ein brutaler Halsabschneider, der den Kapitän aus ganzer Seele hasst und sich auf den Tag freut, an dem er ihn wie einen Fisch ausweiden kann. Rools Hass auf den Magier kommt nicht von ungefähr, sondern beruht wohl auf der Tatsache, dass der Kapitän ihn meist als „seelenlose Halbbrut“, „menschlichen Fehler“ und „räudigen Mischling“ bezeichnet. Rool befehligt 20 **Kultisten** der Krakengesellschaft (CB, männliche und weibliche Menschen verschiedener Völker), während Tholtz meist vorgibt, gerade mit Slarkrethel zu kommunizieren oder wirres Zeug darüber faselt, welche Zauber und Macht der Kraken ihm noch offenbaren wird. Die Moral auf dem Schiff ist verständlicherweise niedrig.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt hat normalerweise die Hälfte der Kultisten gerade Dienst, und der Rest schläft in seinen Hängematten (Bereich 4). Wenn die Charaktere bei der *Morkoth* eintreffen, ruht sich Kapitän Dolchdunkel in seiner

Kabine aus (Bereich 5). Rool steht hinter dem Steuerrad auf dem Achterdeck (Bereich 2) und die zehn Kultisten, die wach sind, bemannen die Ballisten und behalten den Gefangenen im Auge. Die Regeln für Ballisten und ihre Werte findest du im Abschnitt „Belagerungsausrüstung“ in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*).

Alle lauten Störungen auf dem Deck sorgen dafür, dass die restlichen Kultisten und der Kapitän aufwachen und der Sache nachgehen. Wenn sich die Charaktere der *Morkoth* nicht unsichtbar nähern, ist es wahrscheinlich, dass zum Zeitpunkt ihres Eintreffens, die ganze Mannschaft wach und kampfbereit ist.

Die *Morkoth* wird von vier **Seeogern** eskortiert, die Slarkrethel loyal ergeben sind. Die Kreaturen schwimmen paarweise zu beiden Seiten des Schiffs und nutzen ihre Harpunen, um Feinde aufzuspießen und sie ins Wasser zu ziehen. Die Harpunen von Seeogern haben Seile aus eng geflochtenem Seetang, wodurch sie eingeholt werden können. Wenn ein Seeoger mit seinem Harpunenangriff verfehlt, nutzt er seine nächste Aktion, um die Harpune wieder einzuholen. Wenn eine andere Kreatur die Harpune festhält, muss der Seeoger einen erfolgreichen vergleichenden Stärkewurf gegen sie ablegen, um seine Harpune zurückzuholen. Wenn die Charaktere so eine Position einnehmen, dass sie Deckung gegen die Harpunenangriffe haben, oder die Seeoger aus irgendeinem anderen Grund nicht dazu in der Lage sind, ihre Harpunen zu nutzen, kommen sie an Bord und greifen mit Klauen und Zähnen an. Sie verfolgen ihre Beute auch zur Not auf die unteren Decks.

1. VORDECK

Dieses erhöhte Deck ist mit zwei geladenen Ballisten auf drehbaren Türmen ausgerüstet. Vier **Kultisten** der Krakengesellschaft sind hier stationiert und dazu bereit, die Ballisten auf Befehl einzusetzen. Die Munition wird in Vertiefungen unter den Deckplanken gelagert.

2. ACHTERDECK

Rool, der **Assassine** der Krakengesellschaft, steht hinter dem Steuerrad, das sich mitten auf dem Achterdeck befindet. Auf diesem erhöhten Deck befinden sich zwei geladene Ballisten auf drehbaren Türmen. Die Munition wird in Vertiefungen unter den Deckplanken gelagert. Vier **Kultisten** der Krakengesellschaft sind hier stationiert und dazu bereit, die Ballisten auf Befehl einzusetzen.

ENTWICKLUNG

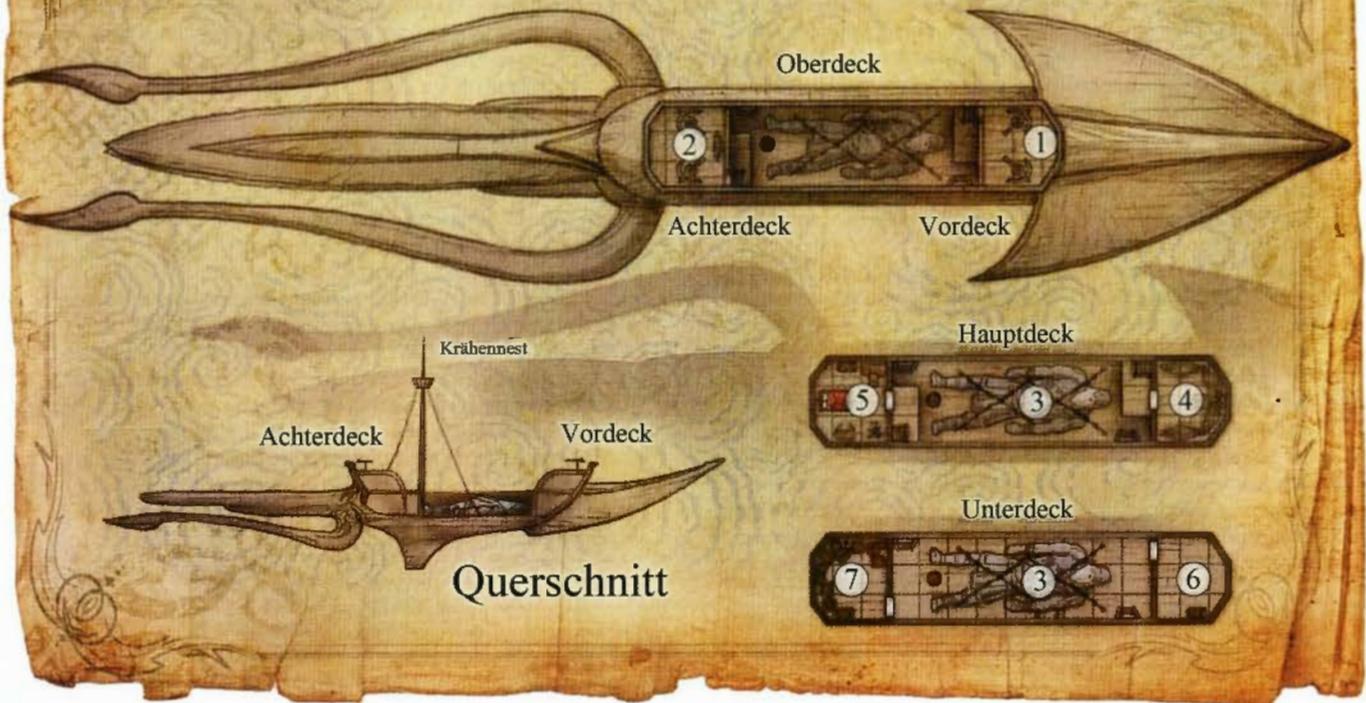
Wenn sich Rool in einer Situation wiederfindet, in der er zu der Ansicht gelangt, dass er Kapitän Dolchdunkel mit geringem Risiko töten kann, wird er die Gelegenheit ergreifen, selbst wenn dies den sicheren Tod durch die Hände der Charaktere bedeuten könnte. Bloß weil er seinen Kapitän verraten hat, ist er aber nicht freundlich gegenüber den Charakteren gesinnt. Nachdem er Dolchdunkel ausgeschaltet hat, kämpft er weiterhin bis zum bitteren Ende gegen die Charaktere. Er stirbt in diesem Fall mit einem breiten Grinsen auf dem Gesicht, weil er seinem verhassten Rivalen noch den Todesstoß versetzen konnte.

3. HEKATON IN KETTEN

Zwei **Kultisten** der Krakengesellschaft stehen am Bug und Heck Wache über Hekaton. Dieser liegt gefesselt am Boden des Schiffs und seine magischen Ketten sorgen dafür, dass er in Stasis bleibt. Der 8,40 m große Riese scheint in der Zeit gefroren. Seine Augen sind offen und starren leer in den Himmel. Solange er auf diesem Weg gefesselt ist, zählt er effektiv als bewusstlos und festgesetzt. Er wird von vier Ketten gehalten.

Morkoth

1 Quadrat = 1,50 m



KARTE 11.2: DIE MORKOTH

diese sind am Rumpf befestigt und müssen allesamt zerstört werden, um ihn zu befreien. Wenn jemand auf eine Kette einschlägt, alarmiert dies alle Mannschaftsmitglieder, die nicht ohnehin bereits im Kampf gegen die Charaktere verstrickt sind.

Jede Kette verfügt über RK 20, 10 TP und Immunität gegen jeden Schaden außer Wucht-, Hieb- und Stichschaden durch Adamantitwaffen oder magische Waffen. Wenn alle vier Ketten zerstört werden, ist Hekaton nicht mehr in Stasis gefangen und zählt auch nicht mehr als bewusstlos und festgesetzt. Wenn er mitten in einem Kampf auf diese Weise aufgeweckt wird, würfeln Initiative für ihn und er beteiligt sich ab diesem Zeitpunkt am Kampf. Hekaton ist ein **Sturmriese** mit folgenden Änderungen:

- Hekaton verfügt über 330 TP.
- Er hat keinen Zweihänder, kann aber ein Stück Kette als Nahkampfwaffe führen. Er führt damit zwei Angriffe mit einer Aktion aus, wenn er am Zug ist. Jeder Kettenangriff hat +14 zum Treffen, eine Reichweite von 4,50 m und richtet 19 (3W6 + 9) Wuchtschaden bei einem Treffer an.
- Er hat keine Felsbrocken zum Werfen, kann sich aber eine der Ballisten schnappen und sie wie eine schwere Armbrust einsetzen. Die Balliste erhält die Eigenschaften Laden und Schwer (siehe den Abschnitt „Waffeneigenschaften“ in Kapitel 5 im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)), behält aber ihre Reichweite, ihren Angriffsmodifikator und ihren Schaden (siehe Abschnitt „Belagerungsausrüstung“ in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*)).
- Als Bonusaktion während seines Zugs kann Hekaton sein Gewicht verlagern und ein Schiff, auf dem er steht, auf eine

Seite kippen. Alle anderen Kreaturen an Bord müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 bestehen, oder sie fallen zu Boden und erhalten den Zustand liegend.

ENTWICKLUNG

Nachdem er aus seiner Stasis erwacht ist, ist der Sturmriesenkönig desorientiert, verwirrt und allen Nicht-Riesen gegenüber feindselig. Er erinnert sich nur daran, dass er während eines Treffens mit dem kleinen Volk überfallen wurde, von denen er dachte, sie würden zum Rat der Grafen gehören. (In Wahrheit handelte es sich um verkleidete Agenten der Kraken-gesellschaft.) Die einzige Person an Bord der *Morkoth*, die er erkennt, ist Rool, der zu der Gruppe gehört hat, die ihn überfallen hat.

Hekaton erhebt sich zu seiner vollen Größe und beginnt wahllos Angehörige des kleinen Volks anzugreifen. Dabei brüllt er: „Ha, erbärmlicher Rat der Grafen! Ich werde eurer Bündnis auf den Wellen zerschmettern als Dank für diesen Verrat!“ Ein Charakter kann eine Aktion aufwenden und versuchen, den König zu überzeugen, den Kampf einzustellen oder bestimmte Ziele zu verschonen. Der Charakter muss einen erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 18 ablegen, um den König zu überzeugen. Wenn er scheitert, fallen seine Worte auf taube Ohren. Falls der Charakter bei seiner Aufforderung Serissas Namen erwähnt, genießt er einen Vorteil beim Wurf.

Hekaton hat keine Ahnung, dass sich sein Hof in Aufruhr befindet und dass böse Kräfte konspirieren, um seinen Thron zu erobern. Erst wenn der Kampf auf der *Morkoth* zu Ende ist, haben die Charaktere ausreichend Zeit, um ihn über die

neuesten Entwicklungen zu informieren. Unabhängig davon, was man ihm erzählt, bleibt der König misstrauisch, bis er Gelegenheit hatte, mit seiner Tochter Serissa und seinem Bruder Üthor zu sprechen. Er drängt die Charaktere, mit ihm nach Mahlstrom zurückzukehren. Die Charaktere können entweder Hekaton's Muschel nutzen, um sich selbst und den Sturmriesenkönig nach Mahlstrom zu teleportieren, oder sie können Hekaton folgen, wenn dieser in die Wellen taucht und nach Hause schwimmt.

Wenn die Charaktere ihren Aufbruch hinauszögern wollen, erklärt sich Hekaton bereit, auf sie zu warten. Vielleicht möchten die Charaktere noch Geschäfte mit dem Kapitän des Schiffs erledigen, der sie hierhergebracht hat, sie möchten die *Morkoth* noch durchsuchen, oder sie wollen Vorräte vom Luftschiff holen. Falls Hekaton und die Charaktere allerdings länger als 1 Stunde auf der *Morkoth* oder in ihrer Nähe bleiben, sind sie anwesend, wenn Slarkrethel hier eintrifft (siehe „Der Kraken kommt“, weiter unten).

4. MANNSCHAFTSKABINE

In dieser Mannschaftskabine befinden sich zehn Hängematten, die eng nebeneinander und übereinander angebracht sind. Normalerweise schlafen hier zehn **Kultisten** der Kraken-gesellschaft. Sie wachen auf, wenn es Alarm oder einen Kampf an Bord gibt und kommen in der folgenden Runde mit gezückten Krummsäbeln aus der Kabine.

5. KAPITÄNSKABINE

Tholtz Dolchdunkels Kabine ist ein Saustall. Nautische Bücher und Navigationskarten liegen auf dem Boden verstreut, ebenso wie Schreibfedern, leere Bögen Pergament, leere Weinflaschen und vergossene Tintenfasschen. Der Großteil der Möbel ist am Boden verankert, darunter ein nicht gemachtes Bett mit einem Kopfteil in Form eines Oktopusses, ein Schreibtisch, der durch Tintenflecke bekleckert ist, eine offene Truhe, ein schlanker Wandschrank, in den alte Roben gestopft sind und ein hölzernes Kleiderregal.

Wenn er noch nicht gestört wurde, schläft Tholtz der **Erzmagus** gerade gekrümmt in einer Ecke des Raumes mit dem Gesicht zur Kabinentür. Im Schlaf hat er die Worte „DRACHE“, „IYMRITH“, „SCHWESTERN“ und „VERRAT“ in den Boden geritzt. Er wird durch laute Geräusche an Deck geweckt. Er zückt seinen Dolch und geht nachsehen. Er weiß nicht, wer oder was Iymrith ist und er hat keine Ahnung, was ihn dazu getrieben hat, diese Worte in den Boden zu ritzen.

Tholtz wirkt *Magierrüstung* auf sich selbst, bevor er in einen Kampf geht. Wenn ihn die Feinde mit Fernkampfgriffen bedrohen, wirkt er *Fliegen* und versucht sich in eine Position zu manövrieren, aus der heraus er den meisten Schaden anrichten kann. Tholtz ist es völlig egal, ob seine Verbündeten oder König Hekaton im Bereich eines seiner Zauber sind.

SCHÄTZE

Tholtz's Zauberbuch befindet sich in einer versperrten Schublade im Schreibtisch. Tholtz hat den Schlüssel in seinem Besitz, aber das Schloss ist so miserabel, dass man es ohne Wurf gewaltsam aufbrechen kann, oder mit Diebeswerkzeug knacken kann. Das Zauberbuch enthält folgende Zauber:

1. Grad: *Donnerwoge, Identifizieren, Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Selbstverkleidung*
2. Grad: *Dunkelsicht, Einflüsterung, Gedanken wahrnehmen, Nebelschritt, Spiegelbilder*
3. Grad: *Blitz, Fliegen, Gegenzauber, Verständigung, Wasser atmen*
4. Grad: *Arkane Auge, Eissturm, Feuerschild, Steinhaut, Verbannung*
5. Grad: *Äußerlichkeiten, Ausspähung, Energiewand, Kältekegel, Kreis der Teleportation*
6. Grad: *Fleisch zu Stein, Kugel der Unverwundbarkeit, Kugelblitz*

7. Grad: *Regenbogenspiel, Teleportieren*

8. Grad: *Gedankenleere, Monster beherrschen*

9. Grad: *Zeitstopp*

6. KABINE DES ERSTEN MAATS

In Rools spärlich möblierter Kabine befinden sich eine Hängematte, eine hölzerne Schatztruhe mit eingebautem Schloss und ein Teppich aus Yetifell.

Rool hat den Schlüssel zur Truhe bei sich, doch man kann sie auch mit dem Einsatz von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 öffnen. Die Truhe ist mit einer Gorgonengasfalle geschützt, die bei jedem Versuch, das Schloss zu knacken, ausgelöst wird. Man kann sie mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 20 rechtzeitig erkennen und sie entschärfen, indem man einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 ablegt. Wenn der Versuch, die Falle zu entschärfen, um 5 oder mehr Punkte scheitert, wird sie ebenfalls ausgelöst. Das grüne Gas ergießt sich aus Ritzen im Deckel und füllt eine Kugel mit 3 m Durchmesser rund um die Truhe. Jede Kreatur im Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen und wer scheitert, wird für 1 Stunde versteinert.

SCHÄTZE

Rools Truhe ist in drei Fächer unterteilt. Im ersten Fach befindet sich ein Sack mit 180 GM. Im zweiten Fach sind 12 nicht-magische Dolche, die Rool im Lauf der Jahre gesammelt hat. Im dritten Fach befinden sich gezinkte Spielkarten (Wert 15 GM) in einer Holzschachtel, außerdem befinden sich dort ein Fernglas (Wert: 1.000 GM), eine Feder, ein Tiegel mit Drachenblut (das Rool als Tinte benutzt) und ein Tagebuch mit einem schwarzen Ledereinband.

In seinem Tagebuch erzählt Rool ausführlich, warum er Kapitän Dolchdunkel gerne töten würde. Das Tagebuch beschreibt auch, dass der Kapitän von sich behauptet, eine direkte Kommunikationsmöglichkeit mit Slarkrethel zu haben. Rool scheint dieser Angabe für wahr zu halten und beschreibt in dem Zusammenhang die Anfälle von Kopfweh und Nasenbluten, unter denen der Kapitän leidet. Das Tagebuch erwähnt auch, dass der Kapitän ein Zauberbuch in seinem Schreibtisch aufbewahrt, das „vom schlechtesten Schloss geschützt ist, das ich je gesehen habe“.

ENTWICKLUNG

Wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt, lässt Rool versteinerte Charaktere über Bord werfen.

7. LAGERRAUM

Der hintere Teil des Unterdecks ist mit Kisten voller Vorräte und mit Fässern, die Wasser und Wein enthalten, vollgestopft. Die Behälter werden von vier Netzen festgehalten. Ein paar harmlose **Ratten** kriechen hier herum.

DER KRAKEN KOMMT

Khaspere Drylunds Verrat hat Slarkrethel davon überzeugt, dass seine Feinde kurz davor stehen, König Hekaton zu befreien. Der Kraken verlässt seine Lagerstätte in den dunkelsten Tiefen der Unbefahrenen See und schwimmt in Richtung der *Morkoth*. Die gleiche Magic, die Slarkrethel auf die *Morkoth* platziert hat und die sie vor Erkenntnismagic schützt, ermöglicht es ihm, sie genau anzusteuern.

Wenn die Charaktere Hekaton befreien, und die *Morkoth* mit ihm verlassen, bevor eine Stunde verstrichen ist, trifft Slarkrethel zu spät ein, um sie aufzuhalten. Wenn die Charaktere nach einer Stunde noch immer an Bord sind, erhalten sie einen unangemeldeten Besuch vom Kraken. Dieser

eröffnet die Feindseligkeiten, indem er seine gigantischen Tentakel um den Rumpf des Schiffs schlingt. Alle Kreaturen an Bord sind überrascht, außer sie befinden sich unter Wasser und können sehen, wie sich die gigantische Kreatur aus den Tiefen nähert. Sobald der Kraken das getan hat, müssen alle Kreaturen an Bord Initiative würfeln. Slarkrethel möchte die Abenteuer einschüchtern und verschrecken. Er möchte sie nicht auslöschen. Deswegen setzt er seine Tentakel hauptsächlich dazu ein, um die *Morkoth* zu zerquetschen und in die Tiefe zu reißen. Der Kraken gestattet es nicht, dass das Schiff in Feindeshand kommt. Als Aktion kann der Kraken die *Morkoth* mit all seinen zehn Tentakeln angreifen und richtet dabei in jeder Runde 250 Wuchtschaden an. Dies berücksichtigt bereits die Schadensgrenze des Schiffs und die Tatsache, dass der Kraken über das Merkmal Belagerungsmonster verfügt. Wenn die *Morkoth* zu diesem Zeitpunkt noch unbeschädigt ist, wird sie am Ende des zweiten Zugs des Kraken zerstört. Während der Kraken das Schiff zerquetscht, kann er keine andere Aktion ausführen, allerdings kann er seine legendären Aktionen einsetzen. Hekaton hat keine Furcht davor, sich dem Kraken zu stellen und dieser zögert nicht, den Sturmriesenkönig zu töten (siehe „Entwicklung“).

Slarkrethel ist ein **Kraken** mit den folgenden Änderungen:

- Slarkrethel verfügt über einen Herausforderungsgrad von 25 (75.000 EP).
- Er erhält die Merkmale **Legendäre Resistenz** und **Zauberwirken** (siehe unten). Er wirkt *Voraussicht* auf sich selbst, bevor er in den Kampf geht.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Slarkrethel einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Zauberwirken. Slarkrethel ist ein Zauberwirker der 20. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 22; +14 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauber vorbereitet:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Identifizieren, Magie entdecken, Schlaf, Sprachen verstehen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit, Einflüsterung, Gedanken wahrnehmen*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Fliegen, Unauffindbarkeit, Verständigung*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Arkane Auge, Eissturm, Kreatur aufspüren*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Ausspähung, Telekinese, Todeswolke*
6. Grad (2 Zauberplätze): *Fleisch zu Stein, Kettenblitz, Massen-Einflüsterung*
7. Grad (2 Zauberplätze): *Spätzündender Feuerball, Teleportieren, Verbergen*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Schwachsinn, Wetterkontrolle*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Macht der Worte: Tod, Voraussicht*

ENTWICKLUNG

Sobald er die *Morkoth* versenkt hat, zieht sich der Kraken wieder in die dunkelsten Tiefen zurück. Falls Hekaton anwesend ist, versucht der den Sturmriesenkönig mit sich in die Tiefe zu zerren, und lässt die kleinen, armseligen Oberflächenbewohner zurück. Hekaton überlebt nicht lange, wenn er sich im Griff des Krakens befindet. Doch es ist nicht alles verloren, wenn der König stirbt. Die Charaktere können nach Mahlstrom zurückkehren und Serissa die traurige Nachricht überbringen. Obwohl ihr der Tod von Hekaton sehr stark zusetzt, ist sie entschlossen, die Ordnung in seinem Namen wiederherzustellen und ihres Vaters Platz im nächsten Kapitel des Abenteuers einzunehmen.

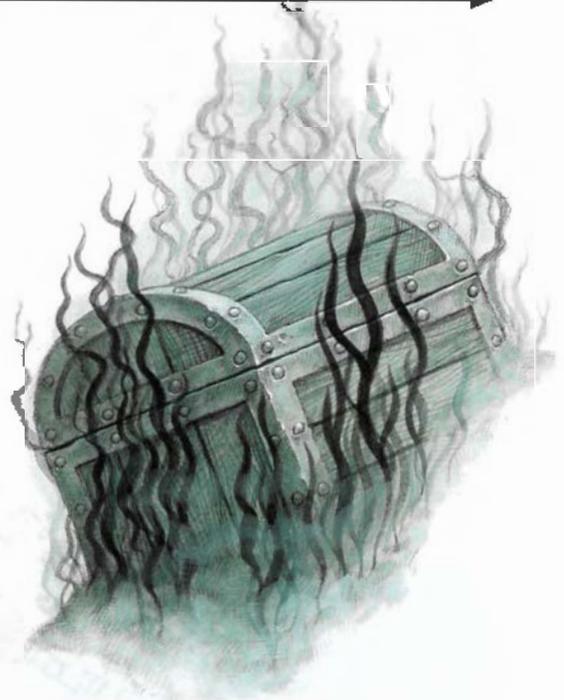
ZURÜCK ZUM MAHLSTROM?

Das nächste Kapitel beginnt, wenn die Charaktere nach Mahlstrom zurückkehren und ihre Allianz mit den Riesen zementieren. Sie können dann gemeinsam mit den Riesen planen, wie sie Iymrith ausschalten können. Selbst wenn die Charaktere dabei scheitern, Hekaton zu retten, können sie weitermachen, solange sie über einen oder zwei Verbündete am Hof des Sturmriesenkönigs verfügen. Siehe den Beginn von Kapitel 12 für Details.

Fehlschläge oder Fehlkalkulationen der Charaktere könnten sie in eine Situation bringen, in der es nicht viel Sinn für sie ergibt, nach Mahlstrom zurückzukehren. Wenn sie beispielsweise darin gescheitert sind, König Hekaton aus den Klauen der Krakengesellschaft zu retten und die *Muschel der Teleportation* verloren haben, könnte es sein, dass sie es vermeiden wollen, es nochmals direkt mit den Sturmriesen zu tun zu bekommen und ihre Aufmerksamkeit auf andere Dinge richten. Das könnte auch gelten, wenn sich die Charaktere Serissa und Uthor zu Feinden gemacht haben, weil sie die Riesen bestohlen haben oder Angehörige der Königsfamilie verletzt haben. Die Sturmriesen könnten auch ohne die Unterstützung der Charaktere beschließen, dass sie eine Rechnung mit Iymrith zu begleichen haben (beispielsweise sich für Harshnag zu rächen) und gegen den Drachen vorgehen, sobald sie den Standort ihrer Lagerstätte herausgefunden haben. Auf diesem Weg könnten die Sturmriesen zur gleichen Zeit wie die Charaktere dort eintreffen. Die beiden Gruppen könnten dann ihre Streitigkeiten beilegen und gemeinsam vorgehen. Es kann sogar sein, dass die Charaktere einer weiteren Konfrontation mit Iymrith aus dem Weg gehen wollen und damit effektiv Kapitel 12 überspringen, um gegen weitere böse Riesenfürsten vorzugehen. Versuch nicht, die Spieler auf die eine oder andere Weise zu einer Entscheidung zu drängen. Sie sollten die schwierigen Entscheidungen selbst treffen!

CHARAKTERENTWICKLUNG

Der Versuch der Charaktere, König Hekaton zu retten, ist wichtiger als der Ausgang des Unterfangens. Solange sie es ernsthaft versucht haben, steigen sie am Ende dieses Kapitels eine Stufe auf. Sie sollten damit Stufe 10 erreicht haben, wenn sie sich Iymrith in Kapitel 12 „Unheil aus der Wüste“ stellen. Angesichts der großen Gefahr, die Iymrith darstellt, möchten die Charaktere vielleicht weitere Stufen aufsteigen, bevor sie sich dem Uralten blauen Drachen in seiner Lagerstätte stellen. Die Charaktere könnten die verbleibenden bösen Riesenfürsten ausschalten. Für je zwei derartige Siege erhalten sie eine weitere Stufe, was sie auf die 11. oder 12. Stufe bringt, bevor sie sich Iymrith stellen.





KAPITEL 12: UNHEIL AUS DER WÜSTE

NACH SEINER RÜCKKEHR NACH MAHLSTROM handelt König Hekaton sehr rasch, um gegen das Böse vorzugehen, das alle Riesen bedroht. Mit seinem Weissagungsbecken findet er heraus, wo sich Iymrith versteckt hat. Er ruft die Abenteurer zu sich, während er auf seinem *Wyrmshädel-Thron* sitzt und dankt ihnen für die bereits geleistete Hilfe. Dann fordert er sie auf, ihn zu begleiten, wenn er die Lagerstätte des bösen Drachen in der Anaurochwüste stürmt.

Wenn es den Charakteren nicht gelungen ist, den Sturmriesekönig zu retten, oder wenn dieser die Rettungsaktion nicht überlebt hat, schwört Prinzessin Serissa, seinen Tod zu rächen. Iymrith' Täuschung wird nicht ungesühnt bleiben. Sie bittet die Abenteurer erneut um Hilfe und fordert sie auf, sie zu begleiten, wenn sie sich dem Drachen stellt.

Ein Uralter blauer Drache ist mehr als nur eine angemessene Herausforderung für eine Gruppe der 10. Stufe, aber die Abenteurer werden ja schließlich von Riesen unterstützt. Hekaton oder Serissa händigen außerdem jedem Charakter einen *Trank der Riesengröße* (siehe Anhang B) aus der königlichen Schatzkammer aus. Wenn die Zeit gekommen ist, können die Charaktere dem Drachen daher als wahre Riesen entgentreten. Die Sturmriesen beschreiben den Effekt und die Dauer des Trankes. Es obliegt den Charakteren zu entscheiden, wann sie sie benutzen wollen. Die Abenteurer könnten die Tränke beispielsweise trinken, sobald sie Iymrith' Lagerstätte betreten, oder sie warten damit, bis sie sie direkt konfrontieren. Oder der eine oder andere Charaktere spart sich seinen Trank vielleicht auf und setzt ihn nur im absoluten Notfall ein.

Hekaton oder Serissa geben der Gruppe außerdem eine *Kralle der Wyrm-Rune* (siehe Anhang B), die von einem Schiffswrack in der Nähe des Mahlstroms geborgen wurde. Wie auch der Trank handelt es sich um ein Geschenk, und die Charaktere können damit tun, was auch immer sie wünschen.

IYMRITH AUFSPÜREN

Die Sturmriesen kümmern sich darum, die Lagerstätte von Iymrith aufzuspüren. Die Charaktere können sich also darauf konzentrieren, sich auf den endgültigen Showdown vorzubereiten. Hekaton und Serissa wissen, dass blaue Drachen Wüsten bevorzugen, und es fällt ihnen daher nicht besonders schwer, ihre Lagerstätte zu lokalisieren, da sie im Norden berüchtigt ist. Die Sturmriesen finden außerdem folgende Dinge über ihren Erzfeind heraus, die sie gerne weitergeben:

- Iymrith ist ein Uralter blauer Drache, der als „Unheil aus der Wüste“ bekannt ist. Sie wird auch als der „Statuendrache“ bezeichnet, da sie es liebt, lebende Statuen (Gargylen) zu erschaffen, die ihre Lagerstätte verteidigen.
- Ihre Lagerstätte liegt in einem zerstörten Amphitheater, das halb im Wüstenstand vergraben ist und nordöstlich von Ascore, einer uralten, verlassenen Zwergenstadt, liegt.
- Sie ist, wie alle blauen Drachen, eine starke Zauberwerkerin und immun gegen Blitzschaden.

Hekaton (oder Serissa) brechen von Mahlstrom aus auf, sobald sie über diese Informationen verfügen. Sie lassen Imperator Uthor als Statthalter zurück und werden von vier Sturmriesen als Leibwächter begleitet, die die Namen Nimir, Orlekto, Shaldoor und Vaasha tragen (siehe Anhang D für die Werte). Die Charaktere werden dazu aufgefordert, sie zu begleiten. König Hekaton verfügt über 330 TP, wenn er bei voller

HARSHNAG KEHRT ZURÜCK!

Falls sich die Charaktere entscheiden, ohne die Unterstützung durch die Sturmriesen gegen Iymrith zu kämpfen, könntest du Harshnag auftauchen lassen, der ihnen seine Unterstützung anbietet. Harshnag ist ein wortkarger Riese und erzählt nicht viel darüber, wie er die Zerstörung des Temples von Annam überlebt hat. In Wahrheit ist er dem sicheren Tod entgangen, indem er sich in die Orakelkammer geflüchtet hat. Dort war er gefangen, bis ein freundlich gesinnter Magier aufgetaucht ist, und ihn mit Hilfe von *Teleportieren* befreit hat. Harshnag ist nicht bereit, die Identität des freundlichen Magiers zu enthüllen. Es könnte sich um Elminster von Schattental, Laeral Silverhand von Waterdeep, den Erzmagier der Harfner, der als Kronen Valgrauen bekannt ist (siehe den Abschnitt über „Immerlund“ in Kapitel 3), um einen uralten, zauberwirkenden Drachen in Menschengestalt oder um irgendeinen anderen mächtigen Magier aus deiner Kampagne gehandelt haben.

Gesundheit ist, hat aber abgesehen davon die Werte eines normalen Sturmriesen. Wenn Serissa die Angreifer anführt, findest du die Änderungen ihrer Werte bei der Beschreibung von Bereich 15 in Kapitel 10.

Die Sturmriesen reiten mit Walen bis zur Inselgruppe der Walknochen und steigen dort auf Rochs um, um die verbleibende Strecke zur Wüste Anauroch zurückzulegen. Sobald sie 750 m von der Lagerstätte entfernt sind, steigen die Sturmriesen ab und nähern sich weiter zu Fuß. Die Rochs bleiben auf ein paar Felsnadeln hockend zurück und warten dort auf ihre Rückkehr. Die Charaktere können mit den Riesen reiten, oder ein eigenes Transportmittel ihrer Wahl benutzen.

Sturmriesen sind keine subtilen Kreaturen. Sie würden es daher bevorzugen, einfach einen direkten Ansturm auf die Lagerstätte zu veranstalten. Doch sie sind bereit, ihre Taktiken an die Wünsche der Charaktere anzupassen. Wenn die Charaktere beispielsweise heimlich in die Lagerstätte vordringen wollen, bieten ihnen die Riesen an, währenddessen für eine Ablenkung zu sorgen. Ein derartiger Plan funktioniert natürlich besser, wenn die Charaktere ihre *Tränke der Riesengröße* erst dann einsetzen, wenn sie ohnehin bereits entdeckt wurden.

Es ist am besten, wenn Hekaton (oder Serissa) als NSC von dir geführt werden. Du kannst es den Spielern aber gestatten, die anderen Sturmriesen selbst zu spielen, wenn sie Spaß daran haben. In diesem Fall kannst du die Werte für die Sturmriesen im Anhang kopieren und sie an die Spieler austeilen. Wenn deine Gruppe aus mehr als vier Spielern besteht, kann nicht jeder einen Sturmriesen spielen, aber das stellt auch kein Problem dar. Bei den Werten sind außerdem Rollenspielhinweise angeführt, die die Spieler nutzen können, um die Sturmriesen besser darzustellen. Der Riese Orlektio etwa hat niedere Motive, die bei den Ereignissen in diesem Kapitel eine Rolle spielen könnten. Wenn du einen Spieler hast, der besonders gut darin ist, hinterlistige Charaktere zu spielen, solltest du ihm Orlektio geben.

In einem Kampf könntest du alle Riesen beim gleichen Initiativwert abhandeln, oder die Spieler für jeden Riesen die Initiative würfeln lassen. Die erste Methode ist schneller und die zweite Methode realistischer.

LAGERSTÄTTE DER IYMRITH

Das Unheil aus der Wüste hat ein gigantisches, verlassenes Amphitheater in der Wüste als Lagerstätte beansprucht (siehe Karte 12.1). Unter dem Amphitheater liegen die Kammern, in denen der blaue Drache seine Schätze verbirgt und schläft. Wenn sich die Charaktere dem Amphitheater erstmals nähern, lies folgenden Text vor:

Eure lange Reise endet hier in der Wüste. Ein wirbelnder Mahlstrom aus schwarzen Wolken füllt den Himmel, Blitze zucken und Donner rollt. In den kalten Dünen liegt ein verfallenes Amphitheater halb begraben. Es ist durch Statuen geschmückt, von denen viele zerbrochen sind. Die restlichen Statuen sind von Wind und Sand glatt geschliffen worden. Zwei große Trebuchets stehen auf den Ruinen. Dort, wo einst die begeisterten Schreie der Zuschauer durch die Luft drangen, wartet jetzt eine halb verfallene Festung für den endgültigen Showdown auf euch.

Der Sturm ist das Werk des Drachen. Es handelt sich um einen regionalen Effekt (siehe den Eintrag für blaue Drachen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Er erstreckt sich 9 km weit in alle Richtungen. Der Sturm hat keine konkreten Auswirkungen auf die bevorstehenden Kämpfe, er spiegelt nur Iymrith' Stimmung wider.

Sturmriesen, die einfach so mit gezogenen Waffen auf das Amphitheater zu stapfen, ziehen das Feuer der Trebuchets (siehe Bereich 1) auf sich. Die Charaktere können zulassen, dass die Sturmriesen den Großteil dieser Angriffe auf sich ziehen und von einer anderen Richtung aus vorrücken, oder sie können sich den Riesen beim direkten Angriff anschließen. Wenn sich Sturmriesen oder Charaktere in Riesengröße dem Amphitheater auf 300 m nähern, werden sie von den Gargylen bemerkt, und diese eröffnen das Feuer mit den Trebuchets. Die Sturmriesen können Blitze auf die Gargylen und die Trebuchets schießen, sobald sie sich auf 150 m genähert haben.

Falls ein Sturmriese oder Charakter in Riesengröße im Amphitheater steht und Iymrith lautstark herausfordert, wird sie von ihrem Ego überwältigt. Sie kommt aus ihrer Lagerstätte, um ihren Herausforderer anzugreifen. Andernfalls verbirgt sie sich in Bereich 3 und überlässt es den Gargylen, die Angreifer erst mal weiczuklopfen.

Iymrith kann im Amphitheater und im Gewölbe darunter ihre Hortaktionen einsetzen. Sie verschwendet ihren Blitzodem nicht an die Sturmriesen und die Sturmriesen wissen auch, dass ihre Blitze keinen Effekt auf Iymrith haben. Die Riesen haben keine Felsbrocken mitgebracht, aber sie können sich große Sandsteintrümmer vom Amphitheater nehmen und werfen.

Wenn Iymrith an die Oberfläche gelockt und auf 240 TP oder weniger reduziert wird, zieht sie sich in das Gewölbe zurück, um dort bis zum Tod zu kämpfen. Sie kann Tunnel zum Einsturz bringen (siehe „Iymrith' Lagerstätte: Allgemeines“) oder auch neue graben, wenn dies nötig ist.

1. AMPHITHEATER UND UMGEBUNG

Das Amphitheater befand sich einst im Zentrum einer prächtigen Stadt. Der Rest der Stadt liegt heute unter Sand begraben. In den Wänden befinden sich zahlreiche Sprünge und andere Handgriffe, sodass man leicht auf ihnen klettern kann. Iymrith hat sich durch die Nordostseite geschlagen und eine Schneise aus Schutt zurückgelassen, die zu seinem offenen Senkloch führt. Ein anderes Senkloch entlang dieser Route ist verborgen (siehe „Senklöcher“).

GARGYLEN UND TREBUCHETS

30 **Gargylen** bewachen das Amphitheater. 22 sitzen auf Steinsäulen und warten darauf, sich auf Eindringlinge zu stürzen. Die acht verbleibenden Gargylen bedienen zwei hölzerne Trebuchets (vier je Waffe). Zwei Gargylen nutzen ihre Aktion, um das Trebuchet zu laden, während die anderen beiden Gargylen zum gleichen Zeitpunkt die Waffe mit ihren Aktionen ausrichten und zielen. Sobald ein Trebuchet geladen und gezielt ist, kann es mit einer weiteren Aktion abgefeuert werden.

LYMRITH' LAGERSTÄTTE: ALLGEMEINES

Die Lagerstätte des Drachen besteht aus einem Amphitheater aus Sandstein, das von Sand und ein paar zerstörten, vorgelagerten Gebäuden umgeben ist. Unter dem Amphitheater befindet sich ein Gewölbe. Die allgemeinen Eigenschaften dieser Anlage werden nachfolgend beschrieben.

Beleuchtung. Iymrith orientiert sich im Gewölbe mit Dunkel-sicht. Abgesehen von den Lichtquellen, die die Abenteurer selbst mitbringen, gibt es hier kein Licht.

Einstürzbare Gänge. Diese Bereiche sind durch gestrichelte Linien auf der Karte gekennzeichnet. Iymrith hat dort die Decken so geschwächt, dass sie sie jederzeit zum Einsturz bringen kann. Dies soll dazu dienen, Fluchtrouten abzuschneiden oder Eindringlinge einzusperren. Eine Kreatur kann einen Einsturz in einem derartigen Bereich auslösen, indem sie mit einem einzigen Angriff oder Zauber mindestens 10 Schaden bei der Decke anrichtet. Der Einsturz sorgt dafür, dass der Gang nicht mehr benutzt werden kann, bis man Sand und Stein zur Seite räumt. Das erfordert eine Arbeitszeit von 250 Stunden. (Mehrere Kreaturen, die zusammenarbeiten, können die Zeit entsprechend reduzieren.) Eine Kreatur, die sich im markierten Bereich befindet, wenn er einstürzt, muss einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf erleidet sie 22 (4W10) Wuchtschaden durch die herabstürzenden Steine und ist von Sand und Gestein verschüttet. Während eine Kreatur begraben ist, ist sie liegend und blind. Sie kann nicht atmen und hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte.

Eine grabende Kreatur (wie ein blauer Drache) kann sich durch einen eingestürzten Bereich mit seiner Grabenbewegungsrate bewegen. Er lässt dadurch aber keinen Tunnel zurück, da sich der Bereich hinter ihm sofort wieder mit Sand füllt. Eine begrabene Kreatur, die nicht über eine Grabenbewegungsrate verfügt, kann zu Beginn ihres Zuges einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg kann sie sich für je 1,50 m Bewegungsrate, über die sie verfügt, 30 cm weit in eine beliebige Richtung schleppen. Wenn dies nicht ausreicht, um den eingestürzten Bereich zu verlassen, kann sie den Wurf in jeder Runde zu Beginn ihres Zuges wiederholen. Eine Kreatur, die sich an einem Ende des eingestürzten Bereichs befindet, kann eine vergrabene Kreatur mit einer Aktion (kein Wurf erforderlich) ins Freie ziehen, sobald diese in ihrer Reichweite ist.

Gewölbe. Das Gewölbe besteht aus erbauten Gebieten und grob behauenen Gebieten.

- Künstlich geschaffene Gebiete haben Decken und Wände aus flachem Sandstein. Die Deckenhöhe beträgt 12 m. Die Tunnel dazwischen haben eine Deckenhöhe von 6 m. Sie bestehen aus Ziegelmauern, die mit Sand und Lehm verputzt sind und die Böden sind mit Sandsteinfliesen gefliest.
- Die grob behauenen Gebiete wurden von dem Drachen aus Sand und Lehm gegraben. Die Deckenhöhe beträgt zwischen 6 und 9 m.

In ihrer Drachengestalt kann Iymrith sich durch Gänge, die mindestens 9 m breit sind, ohne Behinderung bewegen. Sie kann sich durch Gänge zwängen, die nur 6 m breit sind. Öffnungen, die schmaler als 6 m sind, sind zu eng für den Drachen. Iymrith kann allerdings jederzeit neue Gänge graben oder bestehende Gänge auf diesem Weg erweitern. Sie bewegt sich dann einfach mit ihrer Grabenbewegungsrate durch Stein oder Lehm.

Sanddünen. Auf der Karte sind mehrere Sanddünen markiert, deren Höhe zwischen 3 m und 12 m beträgt. Sie sind für große Kreaturen und kleinere Kreaturen schwieriges Gelände.

Diese Routine wiederholt sich immer wieder und jedes Trebuchet feuert in jeder zweiten Runde. Regeln und Werte dazu findest du im Abschnitt „Belagerungsausrüstung“ in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

MYSTIKERLAGER

Hier stehen drei Zelte rund um ein rauchendes Lagerfeuer im Südosten des Amphitheaters. Durchsucht man das Lager, findet man in jedem Zelt eine leere Schlafrolle. Das Zelt gehört den Yuan-Ti, die sich momentan in Bereich 3 aufhalten. Die Charaktere können ihren Spuren im Sand folgen (eine gewellte Linie, die von einer Schlangenkreatur zurückgelassen wurde und acht Paare von Fußspuren). Dies führt sie zu den Treppen, die zu Bereich 5 führen (siehe „Treppe nach unten“).

SENKLÖCHER

Mehrere Senklöcher führen in das Gewölbe.

- Ein großes Senkloch in der Mitte des Amphitheaters führt nach unten zu Bereich 2. Iymrith verwendet es, um ihre Lagerstätte zu betreten und zu verlassen.
- Drei verborgene Senklöcher sind mit 1A, 1B und 1C auf der Karte markiert.

Die erste Kreatur, die den Bereich eines verborgenen Senklochs betritt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie rutscht zum Boden des Senklochs. Es ist ab diesem Zeitpunkt sichtbar. Eine Kreatur, die in ein Senkloch rutscht, erleidet keinen Schaden, kommt aber liegend an. Senkloch 1A führt zu einem grob behauenen Gang, der mit den Bereichen 4 und 5 verbunden ist. Senkloch 1B führt direkt über die Grube mit den Purpurwürmchen. Der erste Charakter, der hier hineinfällt, wird überrascht und von 1W4 Purpurwürmchen angegriffen. Senkloch 1C führt zu einer grob behauenen Höhle westlich der Bereiche 2 und 3.

TREPPE NACH UNTEN

Am Ende des Amphitheaters befindet sich ein Tunnel mit einer Treppe nach unten. Sie führt 15 m weit nach unten zu einem sandigen Gang, der zu Bereich 2 führt.

Das zerstörte Gebäude im Süden des Amphitheaters war das Fundament einer Bühne. Darin befindet sich eine sandige, 3 m breite Treppe, die 15 m weit zu Bereich 5 führt.

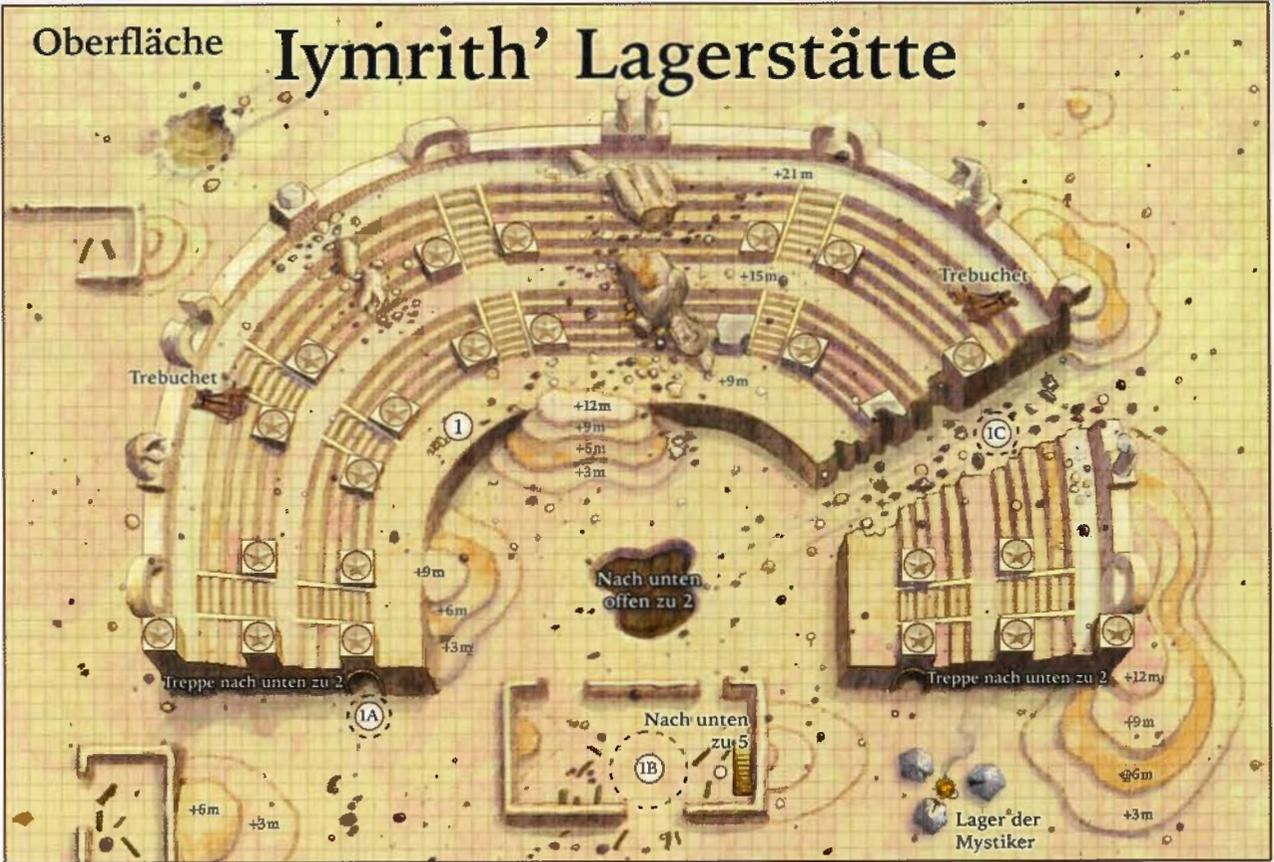
2. EINGANGSKAMMER

Trennwände aus eng gepacktem Sandstein stützen die Decke dieses Raums. Hier befindet sich ein 6 m hoher Hügel aus Sand. 6 m über diesem Hügel befindet sich ein klaffendes Loch in der Decke, das nach draußen führt. Tagsüber kommt hier helles Tageslicht in den Raum und in der Nacht dämmriges Mondlicht. Das Licht reicht nicht weiter als bis in diesen Raum. Iymrith nutzt das Loch, um ihre Lagerstätte zu betreten und zu verlassen, und man kann ihre enormen Fußspuren erkennen, die nach Norden (Bereich 3) führen. Von dort aus kann man Fackelschein sehen und mehrere Stimmen, die einen seltsamen Gesang intonieren.

3. DIE SANDSCHLANGEN

Zwei Reihen von Sandsteinsäulen stützen die Decke dieses gigantischen Raums. Bevor Iymrith die Anlage für sich beansprucht hat, handelte es sich bei diesem Raum um einen geheimen Tempel, der einer Sekte von Mystikern der Yuan-Ti gehört hat, die sich als die Sandschlangen bezeichnet hat. Diese Mystiker beten Dendar, die Nachtschlange an (siehe den Eintrag über Yuan-Ti im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Iymrith hat die Mystiker hierher eingeladen, damit sie ihren Dämonengott kontaktieren können. Sie hofft, Hinweise zu erhalten, wie sie ihre Feinde vernichten kann. Da sich Iymrith inzwischen in einer verzweifelten Lage befindet, ist sie bereit, auf die Interpretationen der Mystiker zu hören, was die Nachtschlange diesen zuflüstert.

Oberfläche Iymrith' Lagerstätte



Gewölbe



KARTE 12.1: IYMRITH' LAGERSTÄTTE

Große Sandhaufen, die vom Boden bis zur Decke reichen, wurden in vier Ecken angehäuft. Einer der Haufen an der Westwand verbirgt ein Loch (siehe „Drachenlöcher“). Wenn Iymrith nicht an die Oberfläche gelockt und dort bereits besiegt wurde, lauert sie unter dem Sandhaufen im Südosten. Nur ihre Augen und ihr Horn sind sichtbar. Sie kann nur von einem Charakter mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 17 bemerkt werden. Ein Charakter, der diese Ecke durchsucht, findet sie allerdings automatisch.

Iymrith (siehe Anhang C) setzt hier ihre Hortaktionen ein.

DÄMONENSTATUE

Am Nordende des Raums befindet sich eine Alabasterstatue, die wie der Kopf und Nacken einer dämonischen Schlange aussieht, die aus einem Steinblock hervorbricht. Der Steinblock ist 3 m hoch und der Schlangenkopf reicht noch 3 weitere m nach oben. Er hat zwei Augen aus poliertem Obsidian (siehe „Schätze“). Der fangzahnbewehrte Mund steht offen, und die Schlange scheint auf ein 6 m durchmessendes Loch im Sandsteinboden zu blicken. Das Loch führt in einen 240 m tiefen Schacht, in dem sich ganz unten Sand und Knochen befinden. Dabei handelte es sich um Opfer, die vor langer Zeit der Nachtschlange dargebracht wurden. Rund um das Loch stehen drei **Yuan-Ti Reinblütige**, die Wüstenroben tragen und sechs **Yuan-Ti Halbblütige**. Zwei davon sind Typ 1 (menschlicher Körper mit Schlangenkopf), zwei sind Typ 2 (menschlicher Kopf und Körper mit Schlangen als Arme) und einer ist Typ 3 (menschlicher Kopf und Oberkörper mit einem schlangenartigen Unterleib anstelle von Beinen). Die Yuan-Ti intonieren ein böse klingendes Gebet, an dessen Ende einer der Reinblütigen in den Schacht springt und sich zu Tode stürzt. Sein Opfer sorgt dafür, dass ein fernes prophetisches Flüstern in Abyssisch durch den Raum hallt. Ein Charakter, der es hören kann und Abyssisch versteht, kann es übersetzen:

Tod und Ruin, Blitz und Donner

Sie kommen zu des Drachen Kummer.

Der Tod ist nah! Verdammnis hier!

Klingen und Zauber enden seine Gier!

Die Nachtschlange sieht korrekt vorher, dass Iymrith' Untergang gekommen ist. Dendar kann ihr weder Rat noch Rettung anbieten. Sobald der Dämonengott gesprochen hat, fordert Iymrith die Yuan-Ti auf, ihr die Weissagung zu übersetzen. Doch die Yuan-Ti belügen sie und sagen, dass sie sich ihren Feinden im Kampf stellen muss, wenn sie siegreich sein will. Daraus schließt Iymrith, dass sie den Sturmriesenführer töten muss, wenn sie jede Chance auf Frieden zwischen den Riesen und dem kleinen Volk zerschmettern will. Sobald der Drache gegangen ist, verlassen die Yuan-Ti die Lagerstätte auf der sichersten Route und greifen nur an, wenn sich ihnen jemand in den Weg stellt.

Gelingt es den Charakteren, einen Yuan-Ti gefangen zu nehmen, so versucht er, sich seine Freiheit zu erkaufen, indem er ihnen wertvolle Informationen über die Lagerstätte im Gegenzug anbietet. Alle Yuan-Ti haben gesehen, wie Iymrith Sarkophage in ihrer Schatzkammer (Bereich 4) eingegraben und ausgegraben hat. Die Kultisten vermuten, dass sie ihre wertvollsten Schätze darin aufbewahrt. Jeder Yuan-Ti ist bereit, diese Informationen zu teilen, wenn man ihm die Freiheit verspricht.

DRACHENLÖCHER

Iymrith ist durch zwei Wände gebrochen und hat die Tunnel und Kammern dahinter ausgegraben, um ihre Lagerstätte zu erweitern.

- Ein Loch mit 9 m Durchmesser in der Westwand ist unter einem 9 m hohen Sandhaufen begraben. Iymrith kann sich durch den Sand graben, um Bereich 4 zu erreichen.
- Ein Loch mit 9 m Durchmesser in der Ostwand liegt frei da. Dahinter befindet sich ein grob behauener Gang, der zu Bereich 2 führt.

SCHÄTZE

Wenn man die Augen der Statue erreichen kann, kann man sie mit einem Dolch, einer Brechstange oder einem ähnlichen Werkzeug aus der Statue brechen. Jedes Auge ist eine Kugel aus poliertem Obsidian mit einem Durchmesser von 10 cm. Es ist 250 GM wert und wiegt 25 Pfund.

4. IYMRITH' SCHATZHORT

Iymrith hat diese Höhle aus dem Sand, Lehm und Felsgestein gegraben und nutzt ihn, um ihre Schätze zu verwahren. In der Mitte der Höhle befinden sich zwei 6 m hohe Sandsteinmauern. Dort, wo sich die beiden Mauern treffen, liegt ein großer Haufen Goldmünzen.

Wenn sich eine Kreatur außer Iymrith auf 3 m nähert, werden die Goldmünzen emporgeschleudert und bilden vier Wirbelwinde. Dabei handelt es sich um vier **Luft-elementare**, die aufgrund der Münzen, die sie herumwirbeln können, zusätzlichen Schaden anrichten. Jeder Hiebgriff der Elementare richtet 18 (3W8 + 5) Wuchtschaden an und jeder Wirbelwindangriff 20 (4W8 + 2) Wuchtschaden (halber Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf). Wenn ein Elementar zerstört wird, fallen die Goldmünzen wieder harmlos zu Boden (siehe „Schätze“).

Die wertvollsten Stücke in Iymrith' Schatzhort befinden sich in sechs Steinsarkophagen, die sie 3 m tief unter dem Sandboden kreuz und quer im Raum vergraben hat. Jeder Sarkophag ist mit *Verbergen* geschützt, wodurch er unsichtbar ist und nicht auf magischem Weg entdeckt werden kann. Der Zauber auf einem Sarkophag endet jeweils, wenn er von einer Kreatur direkt berührt wird. Wenn man einfach wahllos in der Höhle gräbt, so hat jede grabende Kreatur je Stunde eine Chance von 10 Prozent, einen Sarkophag zu entdecken. Wurde ein Sarkophag entdeckt, muss die Gruppe mindestens 10 Minuten gemeinsam daran arbeiten, ihn auszugraben, bevor man ihn öffnen kann. Dann kann man ihn mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 13 öffnen. Setzt man eine Brechstange oder ein ähnliches Werkzeug ein, erhält man einen Vorteil auf den Wurf.

SCHÄTZE

In jedem Luftelementar wirbeln 2.500 GM.

In den sechs Sarkophagen befanden sich einst die Mumien von uralten, toten, netherischen Priestern. Iymrith hat sie gefressen, um Platz für ihre wertvollen Schätze zu machen. (Sie hat aber eine der Mumien als Überraschung für Grabräuber zurückgelassen.) Die Inhalte sind nachfolgend beschrieben. Gehe einfach davon aus, dass die Sarkophage in dieser Reihenfolge gefunden werden. Magische Gegenstände ermittelst du, indem du auf den Tabellen für magische Gegenstände in Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* würfelst.

Im ersten Sarkophag sind vier magische Gegenstände (alle auf Tabelle F). Wenn Iymrith das *Korolnorzepter* (siehe Anhang B) von Serissa gestohlen hat, hat sie es hier platziert.

Im zweiten Sarkophag befinden sich drei magische Gegenstände (alle auf Tabelle G).

Im dritten Sarkophag befinden sich zwei magische Gegenstände (alle auf Tabelle H).

Im vierten Sarkophag befindet sich ein magischer Gegenstand (auf Tabelle I): Er ruht auf einem Bett aus 900 PM.

Im fünften Sarkophag befindet sich eine Schale, die aus dem Schädel eines Golddrachennestlings gefertigt ist (Wert: 25 GM), in der sich 20 Edelsteine im Wert von je 500 GM befinden. Rund um die Schale sind mehrere Gegenstände angehäuft. Dabei handelt es sich um einen Mithralhelm, der wie der Schädel eines blauen Drachen geformt ist (Wert: 250 GM), ein Golddrachenkamm mit roten Granaten als Augen (Wert: 750 GM), eine Augenklappe mit einem blauen Saphir und einem Mondstein als Auge (Wert: 2.500 GM) und ein Drachenschachbrett aus Jade, dessen Spielsteine so geformt sind, dass sie Metalldrachen und chromatische Drachen darstellen (das ganze Set ist 7.500 GM wert).

Im sechsten und letzten Sarkophag befindet sich der **Mumienfürst** Shaxan Kazraat, der erwacht und seine Befreier angreift. Der Mumienfürst wurde von Iymrith aus seinem Grab gestohlen und hierhergebracht. Er kann daher keine Hortaktionen einsetzen und auch keine regionalen Effekte verursachen, da er ja nicht in seiner Lagerstätte ist. Shaxan Kazraat trägt einen Stirnreif aus schwarzem Gold, der wie eine Kobra geformt ist. Diese hat winzige schwarze Opale als Augen und Rubine als Fangzähne (Wert: 7.500 GM). Ein Geheimfach im Sarkophag enthält das intakte, aber verdorrte Herz des Mumienfürsten in einem schwarzen Stoffbeutel. Ein Charakter, der den Sarkophag durchsucht, findet es mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15.

5. NEST DER PURPURWÜRMCHEN

Jeder braucht ein Hobby. Iymrith's jüngster Zeitvertreib besteht darin, junge Purpurwürmer aufzuziehen, bis sie groß genug sind, um in der Wildnis zu überleben. Sie gräbt die Nester von Purpurwürmern in der Wüste aus, stiehlt die Eier und bringt sie in ihre Lagerstätte. Sobald die Würmer schlüpfen, sperrt sie sie in dieser Grube ein und füttert sie regelmäßig mit Fleisch, damit sie eines Tages groß und stark werden.

Iymrith hat die 3 m tiefe, T-förmige Grube in der Mitte des Raumes in die Kriechstube der Purpurwürmchen verwandelt. In dieser Grube befinden sich momentan 30 **Purpurwürmchen** (siehe Anhang C). Sie sind noch zu klein, um aus der Grube zu klettern oder sich einen Weg zu graben. Sie greifen jedoch begeistert jede Kreatur an, die in die Grube stürzt (beispielsweise, weil sie durch das verborgene Senkloch darüber fällt – siehe den Abschnitt „Senklöcher“ in Bereich 1).

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Iymrith ist zu stolz, um ihre Lagerstätte aufzugeben und kämpft bis zum Tod. Angesichts der Rolle, die die Charaktere dabei gespielt haben, gesteht Hekaton ein, dass er das kleine Volk falsch eingeschätzt hat. Seine geliebte Frau hat ihm einmal gesagt, dass die Welt ein besserer Ort sein könnte, wenn die Riesen und das kleine Volk lernen zu kooperieren. Hekaton gibt zu, dass er sich an Neris Worte hätte halten sollen. „Sturmriesen und das kleine Volk können zusammenarbeiten, um eine bessere Welt zu erschaffen, die frei ist von der Tyrannei der Drachen!“, erklärt er. Er schwört, die Charaktere und die Erinnerung an seine Frau zu ehren, indem er sich mit dem kleinen Volk verbündet, um künftige drakonische Bedrohungen zu beenden. Er glaubt jetzt daran, dass dies die wahre Prüfung ist, die ihm Annam der Allvater auferlegt hat und er hofft darauf, dass diese Allianz die Ordnung wie einst wiederherstellen wird.

Ob Hekaton damit Recht hat, musst du entscheiden. Wenn der Allvater sieht, wie die Sturmriesen und das kleine Volk zusammenarbeiten, um gegen eine gemeinsame Bedrohung vorzugehen, könnte er sich entscheiden, die Sturmriesen wieder an die Spitze der Ordnung zu stellen, oder die Rangfolge in den Reihen der Riesen könnte weiterhin in Aufruhr sein. So oder so hat der Tod von Iymrith keine Auswirkungen auf die anderen bösen Riesenfürsten des Nordens, die weiterhin versuchen werden, die Gunst ihrer Götter zu erringen und an die Spitze der Ordnung vorzudringen. Die Charaktere könnten daher durchaus beschließen, dass sie gegen diese verbleibenden Riesenfürsten vorgehen müssen. Hekaton stimmt ihnen zu, dass es sich dabei um eine gute Idee handelt und legt ihnen keine Steine in den Weg.

Falls Serissa statt ihres Vaters am Kampf gegen Iymrith teilgenommen hat, bedankt sie sich bei den Charakteren für ihren Heldenmut. Wie auch ihr Vater freut sie sich auf eine Zukunft, in der Riesen und kleines Volk zusammenarbeiten können. Serissa hat auch nichts dagegen, wenn die Charaktere gegen die bösen Riesenfürsten vorgehen wollen, die den Norden bedrohen. Sie selbst drängt aber darauf, rasch nach Mahlstrom zurückzukehren und die Geschichte vom Sieg über Iymrith zu erzählen. Sie weiß, dass dies zahlreiche Riesen zurück zu ihrem Hof führen wird.

Mächtige böse Drachen wie Klauth oder Claugyliamatar sind auch nicht traurig über den Tod von Iymrith. Sie sind allerdings gar nicht begeistert von der Idee, dass die Riesen und das kleine Volk in Zukunft zusammenarbeiten. Doch momentan warten sie ab, wie dies uralte Drachen gerne tun, wie lange die Allianz Bestand haben wird.

Obwohl Iymrith in diesem Abenteuer ihr Ende gefunden hat, lebt ihr Erbe in Form ihrer Nachfahren weiter (siehe den Abschnitt „Ascore“ in Kapitel 3). Sie fallen übereinander her und der Sieger beansprucht ihre Lagerstätte und den Titel „Unheil aus der Wüste“ für sich.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Mit dem Sieg über Iymrith erlangen die Charaktere eine Stufe. Wenn die Spieler begierig darauf sind, die verbleibenden bösen Riesenfürsten des Nordens zu bezwingen, kannst du dieses Abenteuer noch weiterspielen und den Charakteren eine Stufe für je zwei Riesenfürsten, deren Pläne sie vereiteln, geben.

ANHANG A: VERBUNDENE ABENTEUER

Wizards of the Coast hat zahlreiche andere D&D-Abenteuer veröffentlicht, die du als Ausgangspunkt für *Sturmkönigs Donner* verwenden kannst, und zwar nicht nur, um die Charaktere auf die 5. Stufe zu bringen, sondern auch, um sie zu einem der drei Hauptschauplätze in Kapitel 2 zu führen. Wenn die Charaktere mit einer bestimmten Fraktion verbündet sind, wie beispielsweise den Harfnern, kann sie diese Fraktion nach Bryn Shander, Güldenfelde oder Dreieber schicken. Angesichts der beständig wachsenden Bedrohung durch die Riesen im Norden kann dieser Auftrag sehr einfach gehalten sein. Sie könnten einfach damit beauftragt werden, den Schauplatz vor den Riesen zu beschützen.

AUS DEM ABYSS

Aus dem Abyss spielt praktisch vollständig im Unerdark, einem gigantischen unterirdischen Netzwerk aus Höhlen, Tunneln, Schluchten und Seen. Die Charaktere beginnen das Abenteuer als Gefangene der Dunkelelfen und suchen sich nach ihrer Flucht einen Weg zur Oberfläche. Wenn sie erfolgreich sind, werden sie von König Bruenor Heldenhammer von Gauntlgrym kontaktiert, der sie bittet, eine weitere Expedition in das Unerdark zu wagen, um einer schrecklichen dämonischen Bedrohung den Riegel vorzuschieben.

Wenn du das Abenteuer so wie geschrieben leitest, sind die Charaktere ungefähr Stufe 8, wenn sie Gauntlgrym erreichen. Du kannst dafür sorgen, dass sie die Oberfläche erreichen, wenn sie Stufe 5 sind und dann von *Aus dem Abyss* zu *Sturmkönigs Donner* übergehen. Da das Abenteuer in Ländern stattfindet, die direkt über dem Unerdark in *Aus dem Abyss* liegen, können die Charaktere an einem beliebigen der drei Hauptschauplätze in Kapitel 2 auftauchen.

Sobald die Charaktere ernsthaft in die Geschehnisse rund um die Riesen verstrickt werden, kannst du die dämonische Bedrohung aus dem Unerdark herunterspielen. Oder du kannst zwischen den beiden Abenteuern hin- und herwechseln und den Spielern die Gelegenheit geben, Bruenors Queste zu akzeptieren und nochmals ins Unerdark vorzustößeln, bevor sie sich der Probleme mit den Riesen annehmen. In diesem Fall ist es wahrscheinlich, dass die Charaktere eine höhere Stufe haben, als für dieses Abenteuer vorgesehen ist, aber dann kannst du einfach die Begegnungen in diesem Abenteuer als Ausgleich herausfordernder machen (siehe „Schwierigkeitsgrade von Begegnungen modifizieren“ in Kapitel 3 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

FÜRSTEN DER APOKALYPSE

Fürsten der Apokalypse ist ein eigenständiges Abenteuer, das in den Sumberhügel im Dessarintal spielt, eine schwach besiedelte Region, in der es hauptsächlich Karawanendörfer, abgelegene Gehöfte und viel Wildnis gibt. Vier böse Elementarkulte haben sich hierher zurückgezogen und bauen geheime Tempel in den Ruinen eines Gewölbes unter den Hügeln. Zu dem Zeitpunkt, wo die Charaktere die 5. Stufe erreicht haben, haben sie mehrere Niederlassungen im Tal besucht, die Ruinen der Sumberhügel erforscht und eine Vielzahl von Kultisten der niederen bis mittleren Stufe besiegt.

Du kannst die Charaktere von *Fürsten der Apokalypse* zu diesem Abenteuer bringen, indem du dafür sorgst, dass sie Dreieber gegen einen Angriff der Riesen verteidigen. In diesem Szenario wird Dreieber zum Ausgangspunkt des Abenteuers (siehe Kapitel 2) und die Charaktere werden von der Bedrohung durch die Elementarkulte zu der Bedrohung der Riesen geführt. Hier sind ein paar AbenteuerEinstiege, mit denen du die Charaktere nach Dreieber locken kannst.

HARFNER-SYMPATHISANT

Endrith Vallivoe, ein Karawanenhändler im Ruhestand, lebt im Dorf Rotlärche und ist den Harfnern gegenüber freundlich gesonnen. Wenn er annimmt oder weiß, dass einer oder mehrere Charaktere Verbindungen zu den Harfnern haben, bittet er sie, mit Darathra Shendrel, der Fürstprotektorin von Dreieber, zu sprechen. Er verrät ihnen nicht, dass sie eine Harfnerin ist, aber er meint, dass sie in diesen schwierigen Zeiten sicher die Hilfe von Abenteuern gebrauchen kann.

VERMISSTER PRIESTER

Silvarren Webschaft, ein Priester Helms, soll Imdarr Relvauder, einen der Priester im Schrein des Allglaubens in Rotlärche ablösen. Silvarren ist sieben Tage überfällig und Imdarr hat das Gerücht gehört, dass er sich jede Nacht im Sprechenden Troll von Dreieber besüßelt. Imdarr bittet die Charaktere, diesem Gerücht nachzugehen. Wenn es wahr ist, sollen sie ihn dazu auffordern, sich gefälligst zusammenzureißen und seine Verpflichtungen zu erfüllen.

GEHÖFTE IN GEFAHR

Herivin Dardrachen, der Halbblingschankwirt des Gasthauses Zur Reichen Ernte in der Stadt Westbrücke, hat Berichte gehört, dass Oger und Hügelriesen Gehöfte entlang der Langen Straße zwischen Westbrücke und Dreieber überfallen. Charaktere, die nach Norden unterwegs sind, sollen nachsehen, ob die Gerüchte wahr sind. Bei einem schwer beschädigten Gehöft treffen sie auf Halblinge, die eine Schonung Olivenbäume und den Großteil ihrer Weidentiere durch die Hügelriesen verloren haben. Der Klan Rutschsumpf hat seine verbleibenden Tiere zusammengetrieben (eine kränklliche Kuh und drei hungerrige Ziegen) und seine Besitztümer auf drei Maultiere geladen, um nach Dreieber umzuziehen. Die Matriarchin Misty Rutschsumpf bietet den Charakteren einen Edelstein im Wert von 100GM an, wenn sie ihre Familie nach Dreieber eskortieren.

HORT DER DRACHENKÖNIGIN

Hort der Drachenkönigin ist das erste Abenteuer einer zweiseitigen Abenteuerreihe namens Herrschaft der Drachen. Diese erzählt den Aufstieg der bösen Drachen, und ihren Versuch, Tiamat aus den Neun Höllen zu befreien. Wenn du *Hort der Drachenkönigin* als einen Einstieg für dieses Abenteuer benutzt, musst du den Zeitablauf so verändern, dass die Ereignisse, die vor *Sturmkönigs Donner* spielen, gleichzeitig geschehen. An dem Tag, an dem der Allvater bricht dann die Ordnung, um die Riesen aufzuseuchen, bevor Tiamat in diese Welt gebracht wird.

Zu einem frühen Zeitpunkt während *Hort der Drachenkönig* schließen sich die Charaktere einer Karawane an, die von Baldurs Gate nach Waterdeep reist. Wenn sie Waterdeep erreichen, sollten sie die 5. Stufe erreicht haben. Du kannst dann die Ankunft der Gruppe in Waterdeep nutzen, um ihre Aufmerksamkeit von der Geschichte in Herrschaft der Drachen wegzulenken, indem du ihnen Berichte über die Sichtung von Riesen in der Nähe von Goldfelder zuspielst. Die Smaragd-enklave sucht nach Abenteuern, die die Grenzen von Güldenfelde patrouillieren können. Wenn die Charaktere darauf einsteigen, wird Güldenfelde zum Einstieg für dieses Abenteuer (siehe Kapitel 2). Obwohl du damit die zweite Hälfte von *Hort der Drachenkönigin* erstmal links liegen lässt, um dieses neue Abenteuer zu spielen, gibt es nichts, dass dich daran hindert, später zur zweiten Hälfte und auch zum Finale in *Aufstieg der Tiamat* zurückzukehren.

Der Höhepunkt von *Hort der Drachenkönigin* spielt in Himmelsburg, einer fliegenden Festung, die dem Wolkenriesen

Blagothkus gehört. Du kannst ihn zu einer entscheidenden Gestalt in diesem Abenteuer machen, indem du die Burg auftauchen lässt, wenn die Charaktere auf der 7. bis 8. Stufe sind. Dadurch haben sie eine Gelegenheit, den bösen Wolkenriesen zu treffen und ihn davon zu überzeugen, ihrer Sache zu helfen. Es kann auch sein, dass die Charaktere ihm gegenüber treten wollen, nachdem sie den Geist seines toten Sohnes Eigeron in Kapitel 4, „Der gewählte Pfad“, getroffen haben. Die Zerschmetterung der Ordnung hat folgende Auswirkungen auf Blagothkus:

- Der Wolkenriese giert danach, seine Verbündeten beim Drachenkult auszuschalten und ihr Geld zu nutzen, um sich die Loyalität niederer Riesen zu erkaufen, und mit ihnen einen Krieg gegen die Drachen zu führen. Wenn ihm die Charaktere dabei helfen, Himmelsburg von den Kultisten und dem weißen Drachen zu befreien, bietet er ihnen im Gegenzug seine Hilfe an und ein Drittel der Beute, die er vom Drachenkult gemacht hat. Blagothkus ehrt sein Versprechen, solange ihn die Charaktere nicht bedrohen und er seine Pläne vorantreiben kann. Wenn sie über das Luftschiff mit den Drachenkultisten verfügen (siehe „Luftschiff eines Kults“ in Kapitel 4), verbünden sich diese Kultisten mit jenen auf der Himmelsburg.
- Blagothkus weiß, dass König Hekaton verschwunden ist, und äußert die Vermutung, dass die Drachen etwas mit der Angelegenheit zu tun haben. Obwohl er keine Beweise dafür hat, sieht er ohnehin überall drakonische Verschwörungen, und ist davon überzeugt, dass die Drachen jede gute Gelegenheit nutzen würden, um die Gesellschaftsordnung der Riesen in Aufruhr zu versetzen. Obwohl er durchaus daran interessiert ist, dass die Ordnung mit den Wolkenriesen an der Spitze wiederhergestellt wird, können ihn die Charaktere davon überzeugen, dass er ihnen mit seiner Wolkenburg auf der Suche nach König Hekaton hilft, wenn ihn die Charaktere darüber informieren, dass einer oder mehrere Drachen an der Entführung des Königs beteiligt waren.
- Obwohl er und Gräfin Sansuri ihre Abscheu auf Drachen miteinander teilen, sind sie dennoch erbitterte Rivalen. Wenn die Charaktere sich dazu entscheiden, gegen Sansuri vorzugehen (siehe Kapitel 9, „Schloss der Wolkenriesen“) bietet er ihnen an, sich ihnen anzuschließen und sie dabei zu unterstützen, ihre Machenschaften zu vereiteln. Er und nicht sie sollen die Gunst der Götter erlangen und die Wolkenriesen an die Spitze der Ordnung heben.

Blagothkus hegt keinen Groll gegen das kleine Volk, aber sein Begehren, die uralten Kriege zwischen den Riesen und Drachen neu zu entfachen, könnte vernichtende Konsequenzen für zahlreiche Ansiedlungen des kleinen Volks entlang der Schwertküste haben.

DIE VERLORENE MINE VON PHANDELVER

Die Verlorene Mine von Phandelver ist ein Abenteuer im *DUNGEONS & DRAGONS* Einsteigerset, das dazu gedacht ist, Charaktere von der 1. auf die 5. Stufe zu bringen. Charaktere, die es vollenden, befinden sich damit auf der richtigen Stufe für *Sturmkönigs Donner*, und Dreieber ist ihr idealer Ausgangsort (siehe Kapitel 2). Der Trick besteht darin, die Gruppe von Phandalin nach Dreieber zu bringen, das von ihrem Ausgangspunkt östlich eines Pfades liegt, der durch grasige Ebenen und Hügel führt. Du kannst einfach erklären, dass die Gruppe sich für diese Reise entscheidet und unterwegs nichts Spannendes passiert, oder du kannst ihnen einen Grund dafür liefern, warum sie Dreieber aufsuchen wollen. Die Stadt ist ein guter Ort, um Vorräte aufzufrischen, ihre Ausrüstung auf den neuesten Stand zu bringen, ihre Beute zu verkaufen und neue Abenteuer zu finden. Wenn das nicht ausreicht, haben wir hier noch ein paar Abenteueranstiege, die mit NSC in Phandalin in Verbindung stehen.

DIE ELEMENTARKULTE BENUTZEN

Hier findest du Beispiele dafür, wie du *Fürsten der Apokalypse* und *Sturmkönigs Donner* miteinander verbinden kannst, indem die Kultisten die Riesen unterstützen, um ihre eigenen Pläne zu verschleiern:

- Der Kult der Schwarzen Erde schickt Kultisten in die Totsteinkluft (siehe Kapitel 6, „Schlucht der Steinriesen“). Sie helfen Thanin Kayalithica und ihren Steinriesen, indem sie sie über die Verteidigung naher Ansiedlungen informieren, und sie bei Überfällen auf diese Siedlungen unterstützen. Die Kultisten wissen vielleicht von der Elementarmacht der Erde, die unter der Totsteinkluft gefangen ist und möchten mit ihr kommunizieren.
- Der Kult der Ewigen Flamme unterstützt Herzog Zalto und seine Dunkeelfen-Verbündeten (siehe Kapitel 8, „Schmiede der Feuerriesen“), Maegera, die Elementarmacht des Feuers, die in Gauntigrym gefangen ist, zu stehen. Die Kultisten sind der Ansicht, dass Maegera ein Nachkomme von Irmix ist, dem Prinzen des Bösen Feuers, den sie als Gott anbeten.
- Der Kult des Heulenden Hasses hat mehrere Wolkenriesenburgen über der Schwertküste gesichtet. Er schickt Gesandte aus, um sich mit den Wolkenriesen zu treffen und mehr über ihre Absichten in Erfahrung zu bringen. Gräfin Sansuri ist von den Fähigkeiten des Kults, *Verheerungskugeln* zu erschaffen, fasziniert und möchte eine Demonstration. Charaktere, die ihre Burg besuchen (siehe Kapitel 9, „Schloss der Wolkenriesen“) treffen vielleicht auf eine Gruppe Luftkultisten mit einem derartigen Gegenstand in ihrem Besitz.
- Der Kult der Schmetternden Welle könnte Anführerin Guh und ihren Hügelriesen dabei helfen, den Fluss aufzustauen (siehe Kapitel 5, „Unterschlupf der Hügelriesen“). Wasserkultisten könnten auch die Krakengesellschaft bei der Bewachung von König Hekaton unterstützen (siehe Kapitel 11, „Im Griff der Tentakel“).

LÖWENSCHILDLIEFERUNG

Linene Grauwind, die den Handelsposten in Phandalin im Auftrag der Händlergesellschaft Löwenschild führt, hat eine Kollegin namens Alaestra Ulgar, die mit ihrem Geschäftspartner Narth Tezrin in Dreieber lebt. Linene hat ihrer Freundin einen Brief geschrieben, in dem sie die Geschehnisse in Phandalin beschreibt. Sie bittet die Charaktere, ihn zu überbringen. Linene bittet Alaestra, die Boten mit einem alten grauen Beutel zu belohnen, auf den Tiermuster gestickt sind. Es handelt sich um einen grauen *Trickbeutel*.

EIN FORDERNDER BRIEF

Harbin Wester, der pompose Stadtvorsteher von Phandalin, fordert die Charaktere auf, einen Brief an Darathra Shendrel, die Fürstprotektorin von Dreieber zu überbringen. In dem Brief verlangt Harbin von ihr, dass sie ihre Arbeit gefälligst besser erledigen soll, und dafür sorgen soll, dass das Territorium zwischen den beiden Ansiedlungen vernünftig patrouilliert wird. Er schimpft sie aus, weil sie es den Orks gestattet hat, sich in den Hügeln in der Nähe Phandalins festzusetzen. Darathra weiß nicht, dass Harbin eine Harfnerin ist. Sie gibt den Charakteren 50 GM, weil sie so mutig waren, ihr den herablassenden Brief auszuhändigen.

ZHENTARIMVERBINDUNG

Halia Dornklatter, die Leiterin der Bergarbeitergesellschaft von Phandalin, arbeitet für das Zhentarim. Wenn sie die Charaktere beeindruckt, schlägt sie ihnen vor, Urlam Stockspule in Dreieber zu kontaktieren. Urlam hält immer nach Abenteurern Ausschau, die ihm dabei helfen können, die Interessen des Schwarzen Netzwerks voranzutreiben, und Halia versichert ihnen, dass „seine Belohnungen für gute Dienste großzügig sind“. Sie rät ihnen bei der Karawanengesellschaft von Dreieber nach ihm zu fragen.

ANHANG B: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die neuen magischen Gegenstände, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen, sind nachfolgend in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

BANNER DER KRIG-RUNE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Das Banner ist aus einem schweren, roten Stoff gefertigt. Es ist 1,50 m hoch und 90 cm breit. Die Krig (Kriegs)-Rune ist mit runden Metallplatten auf dem Banner dargestellt, die mit dem Stoff vernäht sind. Man kann es an einer 3 m langen Stange befestigen und als Standarte benutzen. Das Banner aus- oder einrollen erfordert eine Aktion. Das Banner hat folgende Eigenschaften:

Gabe der Schlachtrune. Du kannst die Magie des Banners auf ein Gebiet übertragen, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Boden zeichnest. Diese Stelle wird zum Zentrum eines kugelförmigen, magischen Bereichs mit einem Radius von 150 m. Dieser Bereich ist unbeweglich. Das Übertragen der Rune erfordert einen Zeitaufwand von 8 Stunden. Während dieser Zeit muss das Banner in einer Entfernung von maximal 1,50 m von dir sein, und du wählst dabei Kreaturen oder Kreaturentypen oder beides aus, die von der Magie profitieren sollen. Am Ende der Übertragung wird das Banner zerstört und der Bereich erhält folgende Eigenschaft:

Während sich Kreaturen, die du während der Übertragung gewählt hast, innerhalb der 150 m Kugel befinden, sind sie immun gegen den Zustand Verängstigt und erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und RK.

Schildstandarte. Als Bonusaktion kannst du das ausgerollte Banner berühren und diese Kraft aktivieren. Alle Fernkampfangriffe, die dich oder einen Verbündeten zum Ziel haben, die sich in einer Entfernung von maximal 6 m vom Banner aufhalten, werden mit einem Nachteil ausgeführt. Diese Kraft hat eine Dauer von 1 Minute oder bis das Banner eingerollt wird. Wenn du diese Eigenschaft benutzt hast, kannst du sie erst erneut einsetzen, wenn du eine kurze oder lange Rast gemacht hast.

Standarte des Hüters. Du kannst unsichtbare Kreaturen sehen, wenn sie sich in deiner Sichtlinie befinden und maximal 6 m vom Banner entfernt sind.

Zeichen des Muts. Als Bonusaktion kannst du das ausgerollte Banner berühren und ihm den Befehl erteilen, Mut zu verbreiten. Du und deine Verbündeten sind gegen den Zustand Verängstigt immun, solange sie sich in einer Entfernung von bis zu 6 m zum Banner aufhalten. Wenn du diese Eigenschaft benutzt hast, kannst du sie erst erneut einsetzen, wenn du eine kurze Rast gemacht hast.

BARREN DER SKOLD-RUNE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Bei diesem Gegenstand scheint es sich um einen einfachen Barren aus Eisenerz zu handeln, der 30 cm lang und ungefähr 10 cm breit ist. Wenn man ihn näher untersucht, findet man den schwachen, silbernen Umriss einer Skold (Schild)-Rune. Der Barren hat die folgenden Eigenschaften, die nur funktionieren, wenn du ihn bei dir trägst:

Runenschild. Du erhältst einen Bonus von +1 auf RK.

Schildband. Als Bonusaktion kannst du eine Kreatur, außer dich selbst, in einer Entfernung von bis zu 9 m wählen, die du sehen kannst. Bis zum Ende deines nächsten Zugs, wird jeder Schaden, den die Kreatur erleidet, auf 1 reduziert, aber du erleidest die Hälfte des so vermiedenen Schadens. Dieser Schaden kann auf keine Weise reduziert werden. Sobald du diese Eigenschaft eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder

einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast eingelegt hast.

Schild übertragen. Du kannst die Magie des Barrens auf einen nichtmagischen Gegenstand übertragen, bei dem es sich um einen Schild oder eine beidhändig geführte Nahkampfwaffe handelt, indem du die Skold-Rune mit deinem Finger auf den Gegenstand zeichnest. Diese Übertragung dauert 8 Stunden und die beiden Gegenstände müssen sich während dieser Zeit in einer Entfernung von maximal 1,50 m voneinander befinden. Am Ende der Übertragung wird der Barren zerstört und der ausgewählte Gegenstand erhält folgende Eigenschaften:

Schild. Der Schild ist jetzt ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Die Magie gewährt dir einen Bonus von +1 auf die RK und wenn du zum ersten Mal nach einer langen Rast auf 0 TP reduziert wirst, wirst du stattdessen auf 1 TP reduziert. Du musst den Schild tragen, um von diesen Eigenschaften zu profitieren.

Waffe. Die Waffe ist jetzt eine ungewöhnliche magische Waffe. Sie gewährt dir einen Bonus von +1 auf die RK, während du sie in der Hand hältst.

BLOD-STEIN

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Diamant enthält das Blut einer Kreatur, das auf dem Stein in Form einer Blod (Blut)-Rune erscheint. Während du den Stein bei dir trägst, kannst du eine Aktion nutzen, um den Standort einer Kreatur zu ermitteln, die mit dem Blut im Stein verwandt ist und sich am nächsten zu deinem Standort befindet. Die Kreatur darf nicht untot sein. Du spürst die Entfernung und die Richtung zu dieser Kreatur. Die Kreatur ist dabei entweder die Kreatur, deren Blut sich in dem Gegenstand befindet, oder eine blutsverwandte Kreatur.

Der Gegenstand ist aus einem großen Diamanten im Wert von 5.000 GM gefertigt. Wenn das Blut der entsprechenden Kreatur bei der Herstellung über den Stein gegossen wird, sickert es in das Herz des Diamanten. Wird der Edelstein zerstört, löst sich das Blut einfach auf und die Magie ist verloren. Eine rachsüchtige Person könnte einen *Blod-Stein* nutzen, um eine ganze Blutlinie zu jagen und auszulöschen. Derartige Steine sind manchmal Geschenke an Geschwister, oder sie werden von Eltern an ihre Kinder vergeben.

GURTS ZWEIHANDAXT

Waffe (Zweihandaxt), legendär (erfordert Einstimmung)

Im Jahr der Eisigen Axt (123 TZ) wurde Frostriesenfürst Gurt von Uthgar Gardolfsson bezwungen, dem Anführer jenes Volkes, aus dem sich die Uthgardt-Barbaren entwickeln würden. Diese Schlacht wurde zu einem Wendepunkt und zum Aufstieg der Menschen über die Riesen des Dessarintals. *Gurts Zweihandaxt* wurde in Morgurs Hügel begraben, bis sie wieder entdeckt und nach Waterdeep gebracht wurde. Nachdem sie mehrere Jahrzehnte in den Gewölben der Stadt verwahrt worden war, wurde sie dem Frostriesen Harshnag überreicht, um ihn für seine Dienste für Waterdeep zu belohnen. Uthgardt-Barbaren erkennen die Waffe sofort und greifen jeden Riesen an, der sie führt.

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Sie ist für einen Riesen gedacht, wiegt 325 Pfund und richtet 3W12 Hiebschaden und 2W12 zusätzlichen Hiebschaden gegen Menschen an.

Wenn die Temperatur unter -18 Grad Celsius fällt, gibt die Axt Licht wie eine Fackel ab. Bei einer derartigen Temperatur kann das Licht nicht ausgelöscht werden.

Als Aktion kannst du eine Version von *Metall erhitzen* (Rettungswurf-SG 13) wirken, die Kälteschaden statt Feuer-schaden verursacht. Sobald diese Kraft genutzt wurde, kann sie erst wieder nach der nächsten Morgendämmerung benutzt werden.

HAMMER DER VENN-RUNE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser hölzerne Hammer ist für die Begriffe eines Riesen ziemlich klein, hat aber in Menschenhänden die Größe eines Streithammers. Die Venn (Freund)-Rune ist in Mithral im unteren Bereich des Schafts eingelassen. Bei Riesen wird der Hammer bei Ritualen eingesetzt, und um Streitigkeiten zu schlichten. Der Hammer hat folgende Eigenschaften:

Band des Einvernehmens. Als Aktion kannst du mit dem Hammer auf eine feste Oberfläche schlagen. Das erste Mal innerhalb der nächsten Minute, wenn eine Kreatur in einer Entfernung von maximal 18 m von diesem Punkt einer anderen Kreatur mit einem Angriff Schaden zufügt, erleidet sie die Hälfte dieses Schadens selbst als psychischen Schaden. Sobald du diese Eigenschaft einmal eingesetzt hast, kannst du sie erneut einsetzen, wenn du eine lange Rast gemacht hast.

Geschenk der Wahrheit. Du kannst die Magie des Hammers auf ein Gebiet übertragen, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Boden zeichnest. Diese Stelle wird zum Zentrum eines kugelförmigen, magischen Bereichs mit einem Radius von 9 m. Dieser Bereich ist unbeweglich. Das Übertragen der Rune erfordert einen Zeitaufwand von 8 Stunden. Während dieser Zeit muss der Hammer in einer Entfernung von maximal 1,50 m von dir sein. Am Ende der Übertragung wird der Hammer zerstört und der Bereich erhält folgende Eigenschaft:

Wann immer eine Kreatur eine Lüge ausspricht, während sie sich in der Kugel mit 9 m Radius befindet, erleidet sie 5 Punkte psychischen Schaden und zuckt sichtbar zusammen.

Schild des Richters. Zu Beginn eines jeden Kampfes werden Angriffe gegen dich mit einem Nachteil ausgeführt, solange du noch nicht am Zug warst. Dies gilt natürlich nur, wenn du den Hammer bei dir trägst.

KRALLE DER WYRM-RUNE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Die Drachenkralle ist mit geschmolzenem Silber überzogen worden und sie trägt die Wurm(Drachen)-Rune. Die Krallen hat folgende Eigenschaften.

Wyrm Schild. Während du die Krallen offen trägst, hast du Resistenz gegen jeden Schaden, der durch die Odemwaffe eines Drachen verursacht wird.

Wyrm Schutz. Du kannst die Magie der Krallen auf ein Gebiet übertragen, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Boden zeichnest. Diese Stelle wird zum Zentrum eines kugelförmigen, magischen Bereichs mit einem Radius von 30 m. Dieser Bereich ist unbeweglich. Das Übertragen der Rune erfordert einen Zeitaufwand von 8 Stunden. Während dieser Zeit muss die Krallen in einer Entfernung von maximal 1,50 m von dir sein. Am Ende der Übertragung wird die Krallen zerstört und der Bereich erhält folgende Eigenschaft:

Während er sich in der Kugel mit 30 m Radius befindet, erleidet jeder Drache einen Nachteil auf Rettungswürfe und hat eine Flugbewegungsrate von maximal 3 m.

Wyrm töter. Als Aktion kannst du mit der Krallen auf einen Drachen in einer Entfernung von maximal 9 m zeigen. Der Drache muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn er scheitert, erleidet er Empfindlichkeit gegen alle Schadensarten bis zum Ende deines nächsten Zuges. Diese Eigenschaft kann bis zu dreimal benutzt werden. Die

Krallen erhält all ihre verbrauchten Anwendungen bei der nächsten Morgendämmerung zurück.

KOROLNORZEPTER

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Das *Korolnorzepter* ist eines der zehn Herrscherzepter von Shanatar, die von den Zwergengöttern geschmiedet und an die Herrscherhäuser des uralten Zwergenimperiums verliehen wurden. Der Standort des *Korolnorzepters* war lange Zeit unbekannt, bis es von der Sturmriesenkönigin Neri im Rumpf eines von Muscheln überzogenen Schiffs gefunden wurde, das tief am Boden der Unbefahrenen See lag. Die Herrscherzepter haben ungefähr die gleiche Form und Größe, aber die verwendeten Materialien und ihre Eigenschaften unterscheiden sie voneinander.

Das *Korolnorzepter* ist ein konisches Mithrilzepter, das ungefähr so lang und stark wie der Unterarm eines Zwergs ist. An der Unterseite befinden sich ein kleiner Platinknopf und eine runde Scheibe, die mit einem Ring von sieben winzigen blauen Edelsteinen geschmückt ist.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Treffer- und Schadenswürfe auf Angriffe, die du mit dem Zepter ausführst, und es wird wie ein magischer Knüttel behandelt.

Du kannst die Eigenschaften des *Wyrm Schädel-Throns* und die des *Zepters* benutzen. Das Zepter hat 10 Ladungen und erhält jeden Tag zur Morgendämmerung 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Es verfügt über folgende Eigenschaften:

- Wenn du dich unterirdisch oder unter Wasser befindest, kannst du 1 Ladung aufwenden, um die Entfernung zur Oberfläche zu bestimmen.
- Als Aktion kannst du 2 Ladungen aufwenden, um *Verständigung* vom Zepter zu wirken.
- Als Aktion kannst du 3 Ladungen aufwenden, um *Teleportieren* vom Zepter zu wirken. Wenn sich das Ziel in einer Entfernung von bis zu 18 m vom *Wyrm Schädel-Thron* befindet, besteht keine Gefahr für ein Unglück, oder dass du abseits des Ziels ankommst.

KUGEL DER STEIN-RUNE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Die Granitkugel ist ungefähr so groß wie eine geballte menschliche Faust. Die Stein-Rune erstrahlt auf ihr in Form von Kristalladern. Die Kugel hat folgende Eigenschaften, die nur funktionieren, während du sie bei dir trägst.

Erdschritt. Du kannst als Bonusaktion *Mit Stein verschmelzen* wirken. Sobald du diese Eigenschaft eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder benutzen, wenn du eine kurze oder lange Rast gemacht hast.

Geschenk des Steins. Du kannst die Magie der Kugel auf einen nichtmagischen Gegenstand übertragen, bei dem es sich um einen Schild oder ein Paar Stiefel handelt, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Gegenstand zeichnest. Diese Übertragung dauert 8 Stunden und die beiden Gegenstände müssen sich während dieser Zeit in einer Entfernung von maximal 1,50 m voneinander befinden. Am Ende der Übertragung wird die Kugel zerstört und die silberne Rune taucht auf dem Gegenstand aus. Der ausgewählte Gegenstand erhält folgende Eigenschaften:

Schild. Der Schild ist jetzt ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du den Schild trägst, hast du Resistenz gegen allen Schaden, der durch Fernkampfaffen verursacht wird.

Stiefel. Die Stiefel sind jetzt ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du die Stiefel trägst, hast du einen Vorteil auf Stärkerettungswürfe und kannst deine Reaktion nutzen, um nicht zu Boden zu fallen.

Steinseele. Du kannst nicht versteinert werden.

HERRSCHERZEPTER VON SHANATAR

Zusätzlich zum *Korolnorzepter* gibt es noch neun andere Zepter von Shanatar. Dabei handelt es sich um folgende: das *Alatorinzepter* (unbekannter Ort), das *Barakuirzepter* (im Besitz des Duergekönigs Olorn Ridaugaur von Unterspitz), das *Drakkalorzepter* (im Hort des Uralten Roten Drachen Charvekannathor), das Hochshanatarzepter (verborgen im See des Sternenregens), das *Sondarzepter* (unbekannter Ort), das *Torglorzepter* (im Besitz der Adelsfamilie Ryscelar von Halruua), das *Ultoksamrinzepter* (in den Ruinen von Myth Ondath nahe des Großen Gletschers verloren) und das *Xothaerinzepter* (unbekannter Ort).

Unerschütterlicher Stand. Als Aktion kannst du die Macht der Kugel kanalisieren, um dich mit dem Boden zu verankern. Für eine Minute oder bis du dich von deinem Standort bewegst, hast du einen Vorteil auf alle Würfe und Rettungswürfe, die du gegen Effekte machst, die dich zu einer Bewegung zwingen wollen. Außerdem muss ein Feind, der einen Bereich in einer Entfernung von bis zu 3 m von dir betritt, einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen. Wenn er scheitert, kann er sich in diesem Zug nicht weiterbewegen.

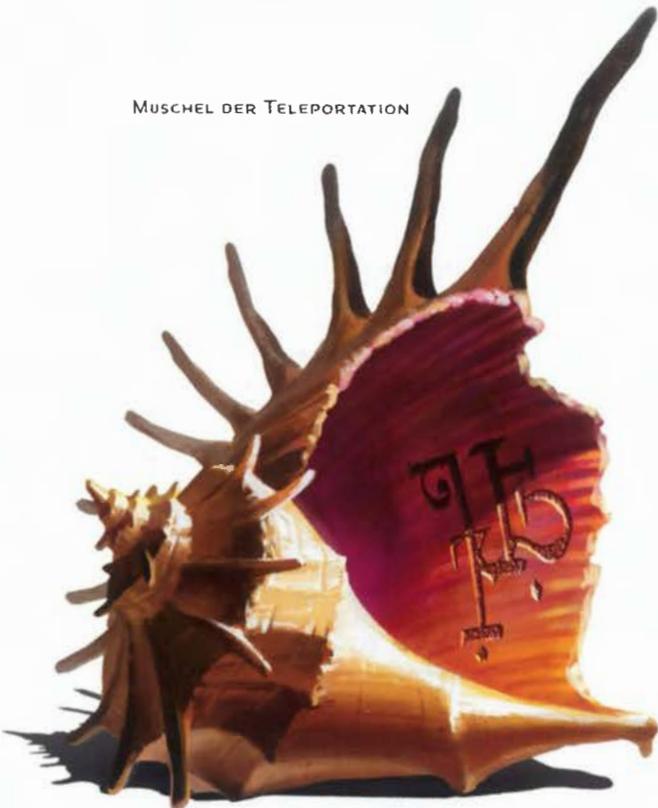
MUSCHEL DER TELEPORTATION

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Gegenstand ist eine gewöhnliche, aber sehr große Muschel und sie trägt die Uvar-Rune. Die Muschel ist 75 cm lang und wiegt 20 Pfund.

Als Aktion kannst du in die Muschel blasen und dadurch *Teleportieren* wirken. Der Zielort ist fix und es besteht keine Gefahr für ein Unglück, oder dass du abseits des Ziels ankommst. Jeder, der durch die Muschel teleportiert wird, kommt genau an dem Zielort an, den der Erschaffer der Muschel festgelegt hat, als er die Rune auf die Muschel gezeichnet hat. Sie gestattet es nicht, an einen anderen Ort zu teleportieren. Sobald sie einmal aktiviert wurde, kann sie erst wieder nach der nächsten Morgendämmerung benutzt werden.

MUSCHEL DER TELEPORTATION



NAVIGATIONSKUGEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Eine *Navigationsskugel* ist eine hohle Kugel mit 2,10 m Durchmesser, die aus dünnem, poliertem Mithral besteht, mit einer großen Skye (Wolken)-Rune auf der Oberfläche. Die Kugel schwebt 3 m über dem Boden und ist mit einer bestimmten Wolkenburg verbunden. Du kannst damit die Höhe und die Bewegungsrichtung der Burg bestimmen, während du und die Kugel auf der Burg seid. Wenn die Kugel zerstört oder aus der Burg entfernt wird, bleiben die Höhe und der Standort der Burg so lange fixiert, bis sie zurückgebracht wird oder ersetzt werden kann.

Als Aktion, kannst du einen der folgenden Effekte auslösen, während du die Kugel berührst:

- Die Burg bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 1,50 km/h in die Richtung, in die du wünschst. Dies dauert so lange wie du wünschst, oder bis die Burg durch irgendetwas aufgehalten wird. Wenn die Bewegung die Burg in Kontakt mit dem Boden bringt, landet sie sanft selbst.
- Wenn sich die Burg bewegt, stoppt sie langsam.
- Die Burg dreht sich langsam um 90 Grad im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn (damit ändert sich die Ausrichtung beispielsweise von Norden nach Westen). Die Burg kann sich drehen, während sie sich in einer geraden Linie bewegt.

Jede Kreatur, die die Kugel berührt, weiß, wie weit entfernt sich der Boden beziehungsweise die Wasseroberfläche eines Gewässers unter der Burg, befindet.

OPAL DER ILD-RUNE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser dreieckige Feueropal hat eine Kantenlänge von ungefähr 7,50 cm und ist 1 guten cm dick. Die Ild (Feuer)-Rune schimmert in seinem Kern und er fühlt sich leicht warm an. Der Opal hat die folgenden Eigenschaften, die nur funktionieren, während du ihn bei dir trägst:

Entzünden. Als Aktion kannst du einen Gegenstand in einer Entfernung von bis zu 3 m entzünden. Der Gegenstand muss brennbar sein und das Feuer hat anfänglich eine kreisförmige Ausdehnung von 30 cm.

Feuerbändiger. Als Aktion kannst du eine offene Flamme in einer Entfernung von bis zu 3 m zum Verlöschen bringen. Du entscheidest, wie viel Feuer du in diesem Bereich auslöschen willst.

Feuerfreud. Du hast Resistenz gegen Feuerschaden.

Geschenk der Flamme. Du kannst die Magie des Opals auf einen nichtmagischen Gegenstand übertragen, bei dem es sich um eine Rüstung oder eine Waffe handelt, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Gegenstand zeichnest. Diese Übertragung dauert 8 Stunden und die beiden Gegenstände müssen sich während dieser Zeit in einer Entfernung von maximal 1,50 m voneinander befinden. Am Ende der Übertragung wird der Opal zerstört und die rote Rune taucht auf dem Gegenstand aus. Der ausgewählte Gegenstand erhält folgende Eigenschaften:

Rüstung: Die Rüstung ist jetzt ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du die Rüstung trägst, hast du Resistenz gegen Kälteschaden.

Waffe. Die Waffe ist jetzt ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand. Bei einem Treffer richtet sie +1W6 Feuerschaden an.

SCHLANGENROBE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Eine *Schlangenrobe* hat die Form einer eleganten Seidenrobe. Sie ist bei reichen Adligen und Assasinen im Ruhestand beliebt. Die Robe ist mit 1W4 + 3 stilisierten, farbenprächtigen Schlangen geschmückt.

Als Bonusaktion kannst du während deines Zugs eine der Schlangen auf der Robe in eine **Riesengiftschlange** verwandeln. Die Schlange fällt von der Robe und bewegt sich sofort in einen freien Bereich neben dir. Sie handelt auf deinem Initiativwert. Die Schlange kann freundliche und feindliche Kreaturen unterscheiden und greift entsprechend nur die Feinde an. Die Schlange verschwindet nach 1 Stunde, wenn sie auf 0 TP reduziert wird oder wenn du sie fortschickst (keine Aktion erforderlich) in einer harmlosen Rauchwolke. Sobald man die Schlange einmal abgelöst hat, kann sie nicht auf die Robe zurückkehren. Sobald alle Schlangen von einer derartigen Robe abgelöst wurden, wird diese zu einem nichtmagischen Gegenstand.

SPLITTER DER ISE-RUNE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Eissplitter ist lang und schlank und erinnert an einen Dolch. In ihm leuchtet die Ise (Eis)-Rune. Der Splitter hat die folgenden Eigenschaften, die nur funktionieren, wenn du ihn bei dir trägst.

Eisige Berührung. Als Aktion kannst du Wasser berühren und es in einem kugelförmigen Bereich mit 3 m Radius rund um die Stelle, die du berührt hast, einfrieren. Sobald du diese Eigenschaft eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder benutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast gemacht hast.

Eismantel. Als Aktion kannst du dich selbst oder eine andere Kreatur mit Wasser auf dem Finger berühren. Das Wasser wird zu einem eisigen Schutzmantel. Das nächste Mal während der nächsten Minute, in der das Ziel Wucht-, Hieb- oder Stichschaden erleidet, wird der Schaden auf 0 reduziert und der Mantel wird zerstört. Sobald du diese Eigenschaft eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder benutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast eingelegt hast.

Frostfreund. Du hast Resistenz gegen Feuerschaden.

Geschenk des Frosts. Du kannst die Magie des Splitters auf einen nichtmagischen Gegenstand übertragen, bei dem es sich um ein Paar Stiefel oder einen Umhang handelt, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Gegenstand zeichnest. Diese Übertragung dauert 8 Stunden und die beiden Gegenstände müssen sich während dieser Zeit in einer Entfernung von maximal 1,50 m voneinander befinden. Am Ende der Übertragung wird der Splitter zerstört und die blaue Rune taucht auf dem Gegenstand aus. Der ausgewählte Gegenstand erhält folgende Eigenschaften:

Umhang. Der Umhang ist jetzt ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du den Umhang trägst, hast du Resistenz gegen Feuerschaden und einen Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) in schneebedecktem Gelände.

Stiefel. Die Stiefel sind jetzt ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du sie trägst, kannst du schwieriges Gelände ignorieren, während du dich mit der Schrittbewegungsrate bewegst, und auf Wasser gehen.

Wintergeheil. Als Aktion kannst du *Schneesturm* wirken (Zauberrettungswurf-SG 17). Sobald du diese Eigenschaft eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder benutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast gemacht hast.

STAB DES VONINDOD

Zepter, selten (erfordert Einstimmung)

Der Feuerriese Herzog Zalto hat einen Magier angeheuert, um mehrere derartige Stäbe anzufertigen. Jeder Stab ist 1,20 m lang, wiegt 100 Pfund und passt gut in die Hand eines Feuerriesen. Der Stab hat zwei Zangen am vorderen Ende und einen Griff am hinteren Ende.

Der Stab verfügt über 10 Ladungen und erlangt jeden Tag zur Morgendämmerung 1W6 + 4 Ladungen zurück. Als Aktion kannst du den Griff umfassen und 1 Ladung aufwenden, um *Gegenstand aufspüren* zu wirken. Wenn du den Stab einsetzt, um Gegenstände aus Adamantit zu orten, wie beispielsweise Fragmente des Vonindod, dann erhöht sich die Reichweite auf 15 Kilometer.

TRANK DER RIESENGRÖSSE

Trank, legendär

Wenn du diesen Trank trinkst, wirst du für 24 Stunden riesig, wenn du mittelgroß oder kleiner bist. Andernfalls hat der Trank keine Auswirkungen. Für die Dauer hast du Stärke 25, wenn du nicht bereits über eine höhere Stärke verfügst und dein TP-Maximum wird verdoppelt (ebenso wie deine aktuellen TP, wenn du den Trank trinkst). Außerdem erhöht sich die Reichweite deiner Nahkampfgriffe um 1,50 m.

Alles, was du trägst oder in der Hand hältst, wird für die Dauer ebenfalls entsprechend vergrößert. Wenn du, während du und deine Ausrüstung auf diesem Weg vergrößert sind, Waffenschaden auswürfelst, verwendest du die dreifache Anzahl von Würfeln. Ein auf diesem Weg vergrößertes Langschwert würde beispielsweise 3W8 Hiebsschaden (statt 1W8) verursachen oder 3W10 (statt 1W10), wenn es beidhändig geführt wird.

Wenn der Effekt endet, werden alle TP über deinen normalen, maximalen TP zu temporären TP.

Der Trank ist eine bleiche weiße Flüssigkeit, die aus einer Riesenmuschel hergestellt wird. Sie hat einen scharfen Geruch, der an den Geruch von verwesenden Algen erinnert. Dennoch schmeckt er süß.

WIMPEL DER VIND-RUNE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser blaue Wimpel ist aus Seide gefertigt. Er ist 1,50 m lang und flattert ständig in der Luft, auch wenn es windstill ist. Auf der Oberfläche des Wimpels sieht man die Vind (Wind)-Rune, die an eine Wolke erinnert. Der Wimpel hat folgende Eigenschaften, die nur funktionieren, während du ihn bei dir trägst.

Geschenk des Windes. Du kannst die Magie des Wimpels auf einen nichtmagischen Gegenstand übertragen, bei dem es sich um eine Rüstung, ein Paar Stiefel oder einen Umhang handelt, indem du die Rune mit deinem Finger auf den Gegenstand zeichnest. Diese Übertragung dauert 8 Stunden und die beiden Gegenstände müssen sich während dieser Zeit in einer Entfernung von maximal 1,50 m voneinander befinden. Am Ende der Übertragung wird der Wimpel zerstört und die silberne Rune taucht auf dem Gegenstand auf. Der ausgewählte Gegenstand erhält folgende Eigenschaften:

Rüstung. Die Rüstung ist jetzt ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du die Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von 1,50 m auf die Bewegungsrate und wenn die Rüstung dir normalerweise einen Nachteil auf Heimlichkeitswürfe gibt, ist das nicht mehr der Fall.

Stiefel/Umhang: Die Stiefel oder der Umhang sind nun ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Während du den Gegenstand trägst, kannst du in jedem deiner Züge 6 m Bewegungsrate in Flugbewegungsrate umwandeln. Wenn du am Ende des Flugs nicht landest, dann stürzt du ab, außer du verfügst über andere Mittel, in der Luft zu bleiben. Außerdem kannst du einmal *Federfall* mit Hilfe des Gegenstands wirken. Du erhältst diese Eigenschaft zurück, wenn du eine kurze oder lange Rast machst.

Griff des Windes. Wenn du fällst, kannst du als Reaktion, keinen Schaden durch den Fall nehmen. Sobald du diese Eigenschaft benutzt hast, kannst du sie erst erneut einsetzen, wenn du eine kurze oder lange Rast gemacht hast.

Windschreiter. Während du auf den Gegenstand eingestimmt bist, kannst du *Schweben* als Bonusaktion einsetzen. Sobald du diese Eigenschaft benutzt hast, kannst du sie erst erneut einsetzen, wenn du eine kurze oder lange Rast eingelegt hast.

Windschritt. Als Aktion kannst du 6 m weit fliegen. Wenn du deine Bewegung nicht auf dem Boden beendest, stürzt du ab, außer du verfügst über andere Mittel, um in der Luft zu bleiben.

Besänftigender Wind. Du kannst nicht ersticken.

WYRMSCHÄDEL-THRON

Wundersamer Gegenstand, Artefakt

Der Thron wurde von Zwergengöttern erbaut und an die zwergischen Herrscher des uralten Zwergenimperiums Shanatar überantwortet. Er war zahlreiche Zeitalter ein Quell der zwergischen Macht und des Stolzes. Der Thron schwebt einen Fuß über dem Boden. Es handelt sich um einen massiven Gegenstand aus poliertem Obsidian mit übergroßen Füßen, die aus den aufgespießten Köpfen von vier Uralten blauen Drachen bestehen. Runen glitzern im Obsidian und werden von blauer, leuchtender Energie erfüllt, wenn man die Kräfte des Throns benutzt.

Nach dem Fall von Shanatar geriet der *Wyrmschädel-Thron* in die Hände weniger nobler Kreaturen. Einer Gruppe von Abenteurern gelang es, den Thron aus den Händen des aquatischen Elftyrannen Gantar Kraok zu entreißen. Sie verkauften ihn für ein großes Vermögen an die Sturmriesin Neri. Diese sorgte dafür, dass er auf magische Weise vergrößert wurde und überreichte ihn anschließend ihrem Gemahl König Hekaton als Geschenk, gemeinsam mit einem der Herrscherzepter von Shanatar, das sie in einem Wrack am Boden der Unbefahrenen See gefunden hatte. Nur eine Kreatur, die auf ein Herrscherzepter eingestimmt ist, kann die Kräfte des Throns benutzen. Dieser ist zum zentralen Schmuckstück von Hekatons Thronraum in der Zitadelle Mahlstrom geworden. Die Furcht vor der Macht des Throns hat viel dazu beigetragen, dass es die bösen Riesen nur selten gewagt haben, Hekatons Führungsanspruch herauszufordern.

Jede Kreatur, die nicht auf ein Herrscherzepter eingestimmt ist und sich auf den Thron setzt, wird gelähmt und von einem magischen Energiefeld umhüllt. Während die Kreatur auf diesem Weg umhüllt ist, kann man sie weder berühren noch vom Thron entfernen. Wenn man das Energiefeld mit einem Herrscherzepter berührt, löst es sich auf, aber die Kreatur bleibt so lange gelähmt, bis man sie vom Thron entfernt hat.

Eine Kreatur, die auf dem Thron sitzt, kann ein fernes Flüstern auf Drakonisch hören. Dabei handelt es sich um das Flüstern der vier blauen Drachen, deren Schädel den Thron schmücken. Obwohl diese Geister machtlos sind, versuchen sie doch, die Entscheidungen des Meisters des Throns zu beeinflussen.

Eigenschaften des Throns. Der Thron verfügt über 9 Ladungen. Er erlangt alle verbrauchten Ladungen jeden Tag zur Morgendämmerung zurück. Eine Kreatur, die mit einem eingestimmten Herrscherzepter auf dem Thron sitzt, kann die Eigenschaften des Throns nutzen.

- Der Thron verfügt über eine Flugbewegungsrate von 9 m und kann fliegen oder schweben, ganz wie es die Kreatur will. Diese Eigenschaft verbraucht keine Ladungen.
- Sowohl der Thron als auch die Kreatur, die auf ihm sitzt, können sich durch Erde und Stein bewegen, ohne das Material zu stören. Diese Eigenschaft verbraucht keine Ladungen.

WYRMSCHÄDEL-THRON



- Als Aktion kann die Kreatur 1 Ladung aufwenden, um einen *Blitz* (Zauberrettungswurf-SG 19) zu wirken, der vom Thron ausgeht. Der Zauber wird wie mit einem Zauberfreiplatz des 9. Grades gewirkt und richtet 49 (14W6) Blitzschaden an. Der Blitz nimmt seinen Anfang im Maul eines der blauen Drachenschädel.
- Als Aktion kann die Kreatur 2 Ladungen aufwenden, um *Kugel der Unverwundbarkeit* vom Thron aus zu wirken. Die Kugel umhüllt den Thron und die Kreatur.
- Als Aktion kann die Kreatur 3 Ladungen aufwenden, um ein geisterhaftes Abbild eines Uralten blauen Drachen zu erschaffen, das den Thron und die Kreatur umhüllt. Das Abbild hat eine Dauer von 1 Minute. Am Ende jedes Zuges der Kreatur macht das Abbild einen Biss- und zwei Klauenangriffe gegen Ziele nach Wahl der Kreatur. Diese Angriffe verfügen über den gleichen Bonus zum Treffen, Reichweite und Schaden wie bei einem Uralten blauen Drachen.

Den Thron zerstören. Der *Wyrmschädel-Thron* kann zerstört werden, indem man gleichzeitig fünf Herrscherzepter von Shanatar auf ihm zerbricht. Diese Tatsache wurde niemals aufgezeichnet oder besungen, egal ob von Zwergen, Barden oder Geschichtenerzählern. Daher kann man sie auch nicht mit einem Attributswurf in Erfahrung bringen. Charaktere, die den Thron zerstören wollen, müssen auf eine Queste gehen, um die Methode dafür herauszufinden. Die Zerstörung des Throns erzeugt eine Explosion, und Obsidiansplitter werden von seinem Standort nach außen geschleudert. Jede Kreatur in einer Kugel mit 9 m Radius rund um den Thron muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Wer scheitert, erleidet 70 (20W6) Hiebsschaden, bei einem Erfolg halb so viel.



ANHANG C: KREATUREN

In diesem Anhang werden die neuen Monster beschrieben, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen. Am Ende findest du außerdem neue Aktionen und Eigenschaften für Riesen.

ENORME KRABBE

Ein Enorme Krabbe ist wesentlich größer als eine Riesenkrabbe und hat einen Körper mit 4,50 m bis 6 m Durchmesser. Ihr Panzer ist oft mit Korallen, Anemonen, Teilen von Schiffswracks oder irgendeinem anderen Schutt bedeckt, der sich am Meeresboden ansammelt.

IYMRITH DER DRACHE

Die verschlagene Iymrith ist ein **Uralter blauer Drache** mit folgenden Änderungen.

- Zusätzlich zur Gemeinsprache und Drakonisch spricht sie auch Riesisch und Terral.
- Sie erlangt die Eigenschaften Angeborenes Zauberwirken und die Aktion Gestaltwandel (beide unten beschrieben).
- Wenn sie *Stein formen* wirkt, kann sie das Ziel zu einer lebenden **Gargyle** formen, statt es so zu verändern, wie in der Beschreibung des Zaubers angeführt. Diese Verwandlung ist permanent und kann nicht umgekehrt oder gebannt werden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut von Iymrith zum Wirken angeborener Zauber ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20). Sie kann angeborene die folgenden Zauber wirken, wobei sie keine materiellen Komponenten benötigt:

je 1/täglich: *Eissturm*, *Gegenzauber*, *Magie entdecken*, *Stein formen*, *Teleportieren*

ENORME KRABBE

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 76 (8W12 + 24)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Blindsight 9 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderung 5 (1.800 EP)

Amphibisch. Eine Enorme Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Hüllentarnung. Wenn die Krabbe bewegungslos verharrt und ihre Augenstängel und Greifschere nahe am Körper hält, erinnert sie an einen natürlichen Schutthaufen. Eine Kreatur in einer Entfernung von maximal 9 m kann ihre wahre Natur erkennen, indem sie einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15 ablegt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Krabbe führt zwei Greifschereangriffe aus.

Greifschere. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W10 + 4) Wuchtschaden und das Ziel ist gepackt (Entrinnen-SG 15). Die Krabbe verfügt über zwei Greifschere und kann mit jeder davon ein Ziel packen.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen weiblichen Sturmriesen oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In Sturmriesengestalt behält der Drache seine Gesinnung, TP, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt.

MAEGERA, TITAN DER DÄMMERUNG

Maegera ist ein mächtiger Elementar, der seit Jahrtausenden in den Schmieden von Gauntlgrym gefangen ist. Vor ungefähr fünfzig Jahren ist sie kurz entkommen und hat den Ausbruch von Berg Hotenow verursacht. Die Lava ist in Richtung der Küste geflossen und hat schwere Zerstörungen in Neverwinter

PURPURWÜRMCHEN

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 42 (5W10 + 15)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Sinne Blindsight 9 m, Erschütterungssinn 9 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderung 2 (450 EP)

Mehrfachangriff. Das Purpurwürmchen führt zwei Angriffe aus und zwar einen Bissangriff und einen Angriff mit dem Stachel.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine kleine oder kleinere Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht vom Würmchen verschluckt zu werden. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Würmchens kommen, und erleidet 3 (1W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zuges des Würmchens.

Wenn das Würmchen in einem Zug durch eine Kreatur in seinem Inneren 10 oder mehr Schaden erleidet, muss er am Ende des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hervorzuwürgen. Diese landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um das Würmchen. Wenn das Würmchen stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 1,50 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Schwanzstachel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

verursacht. Selbst heute noch befindet sich die Stadt im Wiederaufbau nach der Katastrophe.

Der Feuerriese Herzog Zalto hat kürzlich eine Truppe Dunkelfelfen nach Gauntlgrym geschickt, die die Festung infiltrieren und Maegera in einer *Eisenflasche* einsperren sollte. Zalto benötigt die Elementarmacht, um die Adamantischmiede unter den Eisgipfeln zu befeuern. Wenn man Maegera nach Gauntlgrym zurückbringt, kann man Zaltos Pläne vereiteln.

Maegera erscheint wie eine 15 m hohe elementare Bestie. Sie besteht aus Flammen mit lodernden, schwarzen Vertiefungen statt Augen.

PURPURWÜRMCHEN

Ein Purpurwürmchen ist ein Baby-Purpurwurm und erst ungefähr sechs Wochen alt. Sein gummiartiger Leib ist 2,70 m lang und wiegt 1.500 Pfund. Sein Schlund und seine Muskulatur sind nicht stark genug, um sich durch Felsen zu graben. Das Gift in seinem Schwanzstachel und die Säure in seinem Magen sind noch relativ schwach. Dennoch ist ein Purpurwürmchen ständig hungrig und greift alles an, was es mit seinem Maul packen kann. Im Bauch eines Purpurwürmchens haben vier kleine Kreaturen Platz.

MAEGERA, TITAN DER DÄMMERUNG

Gigantischer Elementar, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 341 (22W20 + 110)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +12 Wei +7 Cha +11

Schadensresistenzen Wucht-, Hieb- und Stichschaden durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal

Herausforderung 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut von Maegera zum Wirken angeborener Zauber ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 19). Sie kann angeboren *Feuerball* wirken, wobei sie keine materiellen Komponenten benötigt.

Beleuchtung. Maegera gibt in einem Radius von 36 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 36 m schwaches Licht ab.

Ermächtigte Angriffe. Maegeras Hiebangriffe werden wie magische Angriffe behandelt, wenn es darum geht, Resistenz und Immunität gegen nichtmagische Angriffe zu überwinden.

Feueraura. Zu Beginn jedes Zuges von Maegera erleidet jede Kreatur in einer Entfernung von bis zu 9 m 35 (10W6) Feuerschaden und brennbare Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, werden entzündet. Eine Kreatur erleidet ebenfalls 35 (10W6) Feuerschaden, wenn Maegera sie berührt oder mit einem Nahkampfangriff aus einer Entfernung von maximal 3 m trifft und eine Kreatur erleidet diesen Schaden ebenfalls, wenn sich Maegera erstmals in ihrem Zug in den Bereich der Kreatur bewegt. Nichtmagische Waffen, mit denen man Maegera trifft, richten zuerst ihren Schaden an und werden dann augenblicklich zerstört.

STEINKLIPPENKATZE

Diese Kreatur wird von den Nordländern auch als die Jägerin von Menschen bezeichnet. Es handelt sich um ein trittsicheres Raubtier, auf das man praktisch überall außer in tiefen Wäldern treffen kann. Es bevorzugt steile Berge, Klippen und Simse. Der Schrei einer Steinklippenkatze erinnert an einen menschlichen Entsetzensschrei. Auch ihre Opfer geben oftmals derartige Schreie von sich, da diese Raubkatze menschliches Fleisch bevorzugt.

Steinklippenkatzen können förmlich mit einer natürlichen Umgebung schwimmen. Im Winter wird ihr Fell weiß, um sich dem Schnee anzupassen. Zu anderen Jahreszeiten ist ihr Fell allerdings grau, um sich besser an das steinige Gelände anzupassen, in dem sie bevorzugt jagen.

Die Steinklippenkatze kennt ihr Territorium genau und greift ihre Beute oft an, wenn diese schläft, erschöpft ist oder auf andere Weise geschwächt ist. Obwohl Steinklippenkatzen normalerweise Einzelgänger sind, kann man auch in kleinen Familiengruppen auf sie treffen. Dabei handelt es sich dann um zwei erwachsene Tiere und 1W4 Welpen im Frühling, die nicht kämpfen. In besonders harten Wintern trifft man manchmal auch auf ein hungriges Rudel dieser Tiere.

Feuerform. Maegera kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Maegera kann sich durch Bereiche, die nur 2,50 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Magieresistenz. Maegera hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Maegera führt drei Hiebangriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (3W6 + 5) Wuchtschaden und zusätzlich 35 (10W6) Feuerschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Maegera kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen wählen. Sie kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur jeweils eine am Ende des Zuges eines anderen Charakters. Maegera erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Magie auslöschen (kostet 1 Aktion). Maegera zielt auf eine Kreatur in bis zu 18 m Entfernung, die sie sehen kann. Jede Resistenz oder Immunität gegen Feuerschaden dieses Ziels aufgrund eines Zaubers oder eines magischen Gegenstands wird unterdrückt. Der Effekt dauert bis zum Ende von Maegeras nächstem Zug.

Rauchwolke (kostet 2 Aktionen). Maegera atmet eine Wolke aus heißem Rauch und Funken aus, die einen Würfel mit 18 m Kantenlänge füllt. Jede Kreatur im Bereich erleidet 11 (2W10) Feuerschaden. Die Wolke bleibt bis zum Ende von Maegeras nächstem Zug bestehen. Kreaturen, die sich vollständig in der Wolke befinden, sind blind und können auch selbst nicht gesehen werden.

Feuerelementar erschaffen (kostet 3 Aktionen) Maegeras TP werden um 50 reduziert und ein Teil von ihr spaltet sich ab und wird zu einem **Feuerelementar** mit 102 TP. Der Feuerelementar taucht in einem freien Bereich innerhalb von 4,50 m vom Maegera auf und handelt zu ihrem Initiativewert. Maegera kann diese Aktion nicht benutzen, wenn sie über 50 TP oder weniger verfügt. Der Feuerelementar gehorcht all ihren Befehlen und kämpft, bis er zerstört wird.



STEINKLIPPENKATZE

STEINKLIPPENKATZE

Großes Tier, gesinnunglos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 34 (4W10 + 12)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderung 1 (200 EP)

Anspringen. Hat sich die Katze mindestens 6 m in einer geraden Linie auf eine Kreatur zubewegt, ehe sie sie mit einem Angriff ihrer Klauen trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten. Wenn das Ziel liegt, kann die Katze eine Bonusaktion verwenden, um einen Bissangriff gegen es auszuführen.

Unauffindbarkeit. Die Katze kann nicht zum Ziel von Erkenntnis-
magie oder magischen Sensoren werden und auch nicht durch sie wahrgenommen werden.

Zauberwenden. Die Katze hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber, die nur die Katze zum Ziel haben (keinen Bereich). Wenn die Katze auf diesem Weg gegen einen Zauber des 7. oder niederen Grades einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, dann hat der Zauber keine Auswirkungen auf die Katze, sondern hat stattdessen den Zauberwirker als Ziel.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.



TRESSYM

Winziges Tier, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 5 (2W4)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht die Gemeinsprache, kann sie aber nicht sprechen

Herausforderung 0 (10 EP)

Gift wahrnehmen. Der Tressym kann mittels Geruchssinns, Berührung und Geschmack erkennen, ob eine Substanz giftig ist.

Scharfer Geruchssinn. Der Tressym ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Unsichtbares entdecken. Der Tressym kann alle unsichtbaren Ziele in einer Entfernung von bis zu 18 m sehen.

AKTIONEN

Kralle. Nahkampf-Waffenangriff: +0 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 1 Hiebschaden.

TRESSYM

Ein Tressym ist eine verspielte, geflügelte Katze, die so groß wie eine Hauskatze ist und über Flügel mit einer Spannweite von 90 cm verfügt.

Man geht davon aus, dass sie durch magische Experimente an Hauskatzen entstanden sind. Tressym sind intelligent und werden oft gute Freunde von Humanoiden, vor allem von Waldläufern oder Magiern. Tressym vertragen sich gut mit anderen ihrer Gattung, gehen aber nicht gemeinsam auf die Jagd und haben auch keine gemeinsamen Lagerstätten. Sie ignorieren Fledermäuse, Feendrachen und vergleichbare Kreaturen, empfinden aber einen großen Hass auf Blutmücken und böse fliegende Monster wie Mantikore. Sie lieben es außerdem, Hunde zu reizen.

Tressym ernähren sich von kleinen Nagetieren, Vögeln und Insekten. Sie jagen ihre Beute wie normale Katzen und springen sie überraschend an, haben aber den zusätzlichen Vorteil, dass sie fliegen können. Tressym greifen allerdings keine Nestlinge an und lassen Eier unberührt.

Tressym paaren sich mit anderen ihrer Art, bleiben aber nicht lebenslang zusammen. Tressym können sich auch mit normalen Hauskatzen paaren, in diesem Fall ist aber nur einer von zehn Nachkommen ein Tressym und die anderen sind normale Hauskatzen.

Tressym verfügen über ein gutes Erinnerungsvermögen, vor allem bezüglich Gefahren. Ein Tressym, der beispielsweise einen Menschen sieht, der einen *Zauberstab der Blitzschläge* verwendet, wird sich den Rest seines Lebens daran erinnern, dass Menschen mit Stäben gefährlich sind. Ein gesunder Tressym, der ein wenig Glück im Leben hat, kann 20 Jahre alt werden.

Wenn es der SL gestattet, kann eine Person die *Vertrauten finden* wirkt, damit statt einer normalen Katze einen Tressym finden.

UTHGARDT-SCHAMANE

Uthgardt-Barbaren lehnen die meisten Formen der Magie ab und sind ihr gegenüber misstrauisch. Sie entscheiden sich nur selten dazu, Schamanen zu werden. Die Rolle wird vielmehr jenen aufgedrängt, die mit einer starken Verbindung zur Geisterwelt geboren werden. Wenn man ein Schamane ist, ist man vom Stamm entfernt und steht mit einem Fuß im Land der Lebenden und mit dem anderen Fuß im Land der Toten. Jene, die auf dem schattigen Pfad zwischen den beiden Ländern schreiten, tun dies, weil die Geister sie der Toten dazu anweisen. Andere Uthgardt fürchten und respektieren die Macht eines Schamanen.

Jeder Schamane muss über ein heiliges Bündel verfügen, um Zauber wirken zu können. Das heilige Bündel besteht aus Stöcken, Knochen, Federn, Fellbündeln und Steinen, die von den Geistern berührt wurden. Ein Schamane benötigt einen Monat lang, um ein derartiges Bündel zu sammeln, und er kann immer nur über eines davon verfügen. Ein heiliges Bündel wirkt nur für den Schamanen, der es zusammengestellt hat und es ersetzt die normalen Materialkomponenten für Zauber nicht. Zusätzlich zu den Zaubern, die jeder Uthgardt-Schamane wirken kann, erhält ein Schamane abhängig von seiner Stammeszugehörigkeit zusätzliche Zauber (siehe den Kasten „Uthgardt-Schamanen Stammeszauber“).

Indem sie mit ihren Ahngeistern kommunizieren, können Schamanen außerdem geheime Rituale erlernen. Diese Rituale erfordern praktisch immer irgendeine Art von Blutopfer und ihre Effekte haben normalerweise etwas mit einer Verwandlung zu tun. So kennen beispielsweise manche Schamanen vom Stamm des Schwarzen Raben ein Ritual, mit dessen Hilfe Riesenrabben aus normalen Rabeneiern schlüpfen, oder manche Schamanen des Stamms des Greifen können sich selbst in Greifen in einem Ritual verwandeln, bei dessen Ausführung sie große Mengen Pferdeblut trinken müssen.



UTHGARDT-SCHAMANE

UTHGARDT-SCHAMANE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)

Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Heilkunde +4, Naturkunde +4, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Bothii, Gemeinsprache

Herausforderung 2 (450 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Der Schamane kann angeboren die folgenden Zauber wirken (Zauberrettungswurf-SG 12; +4 zum Treffen mit Zauberangriffen), wobei er ein heiliges Bündel benötigt:

Nach Belieben: *Botschaft*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*, *Thaumaturgie* je 1/täglich: *Fluch*, *Gebet der Heilung*, *Magie entdecken*, *Mit Toten sprechen*, *Pfeilspalier*, *Schutzgeister*, *Verwünschung*, *Vorahnung*

AKTIONEN

Speer. Nahkampf- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 oder Reichweite 6/18 m; ein Ziel; Treffer: 5 (1W6 + 2) Stichschaden oder 5 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn der Speer beidhändig für einen Nahkampfangriff eingesetzt wird.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel; Treffer: 4 (1W6 + 1) Stichschaden.

UTHGARDT-SCHAMANEN STAMMESZAUBER

Abhängig vom Stamm, zu dem der Schamane gehört, erhält er folgende Zauber, die er mit seiner Eigenschaft Angeborenes Zauberwirken jeweils einmal täglich einsetzen kann.

Baumgeist: *Druidenkunst, Mit Pflanzen sprechen, Pflanzenwachstum, Rindenhaut*

Blauer Bär: *Attribut verbessern* (nur Ausdauer des Bären), *Heldenmut*

Donnerbestie: *Attribut verbessern* (nur Stärke des Stiers), *Spurloses Gehen, Steinhaut*

Elch: *Hast, Rascher Rückzug, Reittier finden* (nur Elch)

Grauer Wolf: *Mit Tieren sprechen* (nur Wolf oder Schreckenswolf), *Mondstrahl, Tiersinn* (nur Wolf oder Schreckenswolf)

Greif: *Federfall, Fliegen*

Großer Wurm: *Göttliche Gunst, Hypnotisches Muster, Kreuzrittermantel*

Himmelspony: *Blitz, Federfall, Göttliche Gunst*

Roter Tiger: *Attribut verbessern* (nur Anmut der Katze), *Springen, Tiersinn* (nur Tiger)

Schwarzer Löwe: *Kalte Hand, Tote beleben, Totstellen, Wiederbeleben*

Schwarzer Rabe: *Federfall, Tierbote* (nur Rabe), *Verwandlung* (nur Rabe)

YAKMENSCHEN (YIKARIA)

Yakmenschen, bezeichnen sich selbst als Yikaria (in ihrer Sprache bedeutet das so viel wie „die Glücklichen Ausgewählten“). Sie sind Humanoide, die so groß sind wie Oger. Ihre Köpfe erinnern an missmutig blickende Yaks mit gekrümmten Hörnern und einem finsternen Gesichtsausdruck. Ihre muskulösen Körper sind mit dichtem Fell überzogen und die meisten Fremden können männliche und weibliche Yakmenschen nicht voneinander unterscheiden.

Gesellschaft der Yakmenschen. Andere zivilisierte Völker betrachten die Yakmenschen wie den „Schwarzen Mann“, also als ein Volk von Angst einflößenden, bösen, rücksichtlosen und brutalen Wilden. Damit haben sie nicht so unrecht. Sie leben an abgeschiedenen Orten, wo sie vor den schlimmsten Unbilden der

Natur geschützt sind, beispielsweise in Bergtälern, auf hoch gelegenen Plateaus und in Wüstenoasen.

An diesen scheinbar idyllischen Orten herrschen die Yakmenschen mit eiserner Faust über humanoide Sklaven.

Trotz all ihrer Kultur und ihren gelehrten Traditionen sind sie bösartige Herrscher. Das Schicksal ihrer glücklosen Sklaven kümmert sie in keiner Weise. Sie vertreten nur die

Ansicht, dass ein lebender Sklave besser als ein toter Sklave ist und dass man sich eine Menge Arbeit erspart, wenn man das Mindeste tut, um seine Sklaven am Leben zu erhalten. Yakmenschen sind nicht



YAKMENSCH-KRIEGER

faul, aber sie sind der Ansicht, dass die meisten körperlichen Tätigkeiten unter ihrer Würde sind.

Fremde, die in eine Enklave von Yakmenschen geraten, sind meist davon überrascht, hier ein beschauliches Dorf voller friedfertiger Gastgeber zu finden. Die Yakmenschen halten diese Scharade so lange aufrecht, bis ihre Gäste schlafen oder unachtsam sind, sodass sie sie überwältigen und entwaffnen können.

Yakmenschen lieben es, etwas zu lernen, vor allem wenn es um die Geheimnisse elementarer Magie oder um die dunklen Künste geht, mit denen sie andere beherrschen oder verderben können. Die Eltern sind bei den Yakmenschen erstaunlich unsentimental und sobald die Kinder von ihrer Mutter entwöhnt sind, werden sie in Gemeinschaftspfarchen betreut und ihre Eltern erkennen nicht einmal mehr als ihre eigenen Kinder. Yakmenschen empfinden ihrer Familie gegenüber keinerlei Loyalität. Sie dienen nur ihrem Gott und ihrem Volk.

YAKMENSCH-KRIEGER

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 11 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 60 (8W10 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Täuschen +4, Überlebenskunst +4

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Yikaria

Herausforderung 3 (700 XP)

Besitzergreifung (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast)

Der Yakmensch versucht, auf magischem Weg von einem Humanoiden oder Riesen Besitz zu ergreifen. Der Yakmensch muss das Ziel während einer kurzen Rast berühren, oder der Versuch scheitert. Am Ende der Rast muss das Opfer einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Wenn es scheitert, wird es vom Yakmenschen besessen, der mit seiner ganzen Ausrüstung verschwindet. Bis die Besitzergreifung endet, ist das Ziel kampffähig, verliert die Kontrolle über seinen Körper und ist sich seiner Umgebung nicht bewusst. Der Yakmensch kontrolliert jetzt den Körper seines Ziels und kann nicht zum Ziel von Angriffen, Zaubern oder Effekten werden. Er behält seine Gesinnung, Intelligenz, Weisheit und Charisma sowie seine Fertigkeiten. Abgesehen davon verwendet er die Werte des Ziels, außer dem Wissen des Ziels, seinen Klassenmerkmalen, Talenten und Fertigkeiten.

Die Besessenheit dauert so lange, bis der Körper auf 0 TP reduziert wird, der Yakmensch die Besitzergreifung als Aktion beendet, oder der Yakmensch aus dem Körper vertrieben wird. Dies ist mit Effekten wie *Gutes oder Böses bannen* möglich. Wenn die Besitzergreifung endet, taucht der Yakmensch in einem freien Bereich in einer Entfernung von 1,50 m vom Ziel auf und ist bis zum Ende seines nächsten Zuges betäubt. Wenn der Körper des Ziels stirbt, während er vom Yakmenschen besessen ist, stirbt der Yakmensch ebenfalls und sein Körper taucht nicht wieder auf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Yakmensch führt zwei Angriffe aus, entweder mit seinem Zweihänder oder seinem Langbogen.

Zweihänder. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (4W6 + 4) Hiebsschaden.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 45/180 m; ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W8) Stichschaden.

YAKMENSCH-PRIESTER

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 52 (7W10 + 14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Fertigkeiten Heilkunde +6, Täuschen +4, Überleben +6

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Yikaria

Herausforderung 4 (1.100 EP)

Besitzergreifung (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Der Yakmensch versucht, auf magischem Weg von einem Humanoiden oder Riesen Besitz zu ergreifen. Der Yakmensch muss das Ziel während einer kurzen Rast berühren, oder der Versuch scheitert. Am Ende der Rast muss das Opfer einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Wenn es scheitert, wird es vom Yakmenschen besessen, der mit seiner ganzen Ausrüstung verschwindet. Bis die Besitzergreifung endet, ist das Ziel kampfunfähig, verliert die Kontrolle über seinen Körper und ist sich seiner Umgebung nicht bewusst. Der Yakmensch kontrolliert jetzt den Körper seines Ziels und kann nicht zum Ziel von Angriffen, Zaubern oder Effekten werden. Er behält seine Gesinnung, Intelligenz, Weisheit und Charisma sowie seine Fertigkeiten. Abgesehen davon verwendet er die Werte des Ziels, außer dem Wissen des Ziels, seinen Klassenmerkmalen, Talenten und Fertigkeiten.

Die Besessenheit dauert so lange, bis der Körper auf 0 TP reduziert wird, der Yakmensch die Besitzergreifung als Aktion beendet, oder der Yakmensch aus dem Körper vertrieben wird. Dies ist mit Effekten wie *Gutes oder Böses bannen* möglich. Wenn die Besitzergreifung endet, taucht der Yakmensch in einem freien Bereich in einer Entfernung von 1,50 m vom Ziel auf und ist bis zum Ende seines nächsten Zuges betäubt. Wenn der Körper des Ziels stirbt, während er vom Yakmenschen besessen ist, stirbt der Yakmensch ebenfalls und sein Körper taucht nicht wieder auf.

Zauberwirken. Der Yakmensch ist eine Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): *Ausbessern*, *Heilige Flamme*, *Licht*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl*, *Heiligtum*, *Verderben*, *Wunden heilen*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Person festhalten*, *Vorahnung*, *Waffe des Glaubens*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Fluch*, *Schutz vor Energie*, *Verständigung*

4. Grad (1 Zauberplatz): *Verbannung*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Yakmensch führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3 Wuchtschaden) oder 12 (2W8 + 3) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

Erdelementar beschwören (1/täglich). Der Yakmensch beschwört ein **Erdelementar**. Der Elementar taucht in einem freien Bereich in einer Entfernung von bis zu 18 m vom Beschwörer auf. Er agiert als sein Verbündeter. Er bleibt für 10 Minuten, oder bis er stirbt, oder vom Beschwörer mit einer Aktion fortgeschickt wird.

Diener des Vergessenen Gottes. Die Yakmenschen leben in einer bösartigen Theokratie, die dem Vergessenen Gott dient. Sie beten diesen brutalen, namenlosen Gott ihr ganzes Leben lang an. Der Gott hat die Erscheinung eines männlichen Yikaria, aber sein Gesicht ist eine leere Maske. Der Gott wird durch die Opfertgabe von lebenden Wesen besänftigt, die ihm die Yakmenschen auf elementare Weise darbringen, also entweder durch Feuer (Verbrennen), Erde (Lebendig begraben), Wasser (Ertränken) oder Luft (das Opfer von einer hohen Klippe werfen). Opfer dienen dazu, die Gnade des Gottes zu erhalten und um aufmüpfige Sklaven zu bestrafen.

Der Vergessene Gott hat es den Yakmenschen einige Zeit lang ermöglicht, die Dao zu versklaven. Man sagt, dass der Vergessene Gott die Elementarebene der Erde bereist hat und den Großen Kahn der Dao durch Tücke und Verschlagenheit versklavt hat. Der Preis für die Niederlage war groß. Die Dao waren dazu gezwungen, dem Vergessenen Gott und seinen Dienern zu dienen, und es war ihnen verboten, sie anzugreifen. Dieser Pakt galt für eintausendundein Jahre. Doch diese Zeitspanne ist inzwischen verstrichen, und die Yakmenschen sind nicht mehr dazu in der Lage, einfach so Dao zu beschwören. Die Angst vor dem Vergessenen Gott hat die Dao allerdings bislang davon abgehalten, sich an den Yakmenschen zu rächen.

Hautschreiter. Yaakmenschen können auf magischem Weg unter die Haut einer anderen Kreatur kriechen, ihren Geist unterdrücken und den Körper kontrollieren. Die Yakmenschen nutzen diese Fähigkeit, um Feinde auszuspähen, sie zu berauben, ihre Anführer zu ermorden und ihre Kinder zu entführen.

NEUE OPTIONEN FÜR RIESEN

Du kannst die Riesen in diesem Abenteuer noch interessanter machen, indem du ihnen Eigenschaften gibst, die über jene im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* hinausgehen.

FEUERRIESEN

Einige erwachsene Feuerriesen sind besonders darin ausgebildet, gegnerische Verteidigungsanlagen zu zerstören und feindliche Linien zu durchbrechen. Diese Fähigkeiten sind durch die nachfolgenden Eigenschaften abgedeckt.

Belagerungsmonster. Der Riese richtet doppelten Schaden bei Gegenständen und Gebäuden an.

Umwerfen. Wenn der Riese erstmals während seines Zuges den Bereich eines Gegners betritt, muss dieser einen Stärkerettungswurf gegen SG 19 bestehen, oder er erleidet den Zustand liegend.

FROSTRIESEN

Einige erwachsene Frostriesen sind besonders fähige Jäger, die es lieben, ihre mit Knochen oder Metall beschwerten Netze auf ihre Gegner zu werfen. Diese Fähigkeit wird durch die nachfolgende Aktion abgedeckt.

Beschwertes Netz. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, eine kleine, mittelgroße oder große Kreatur. **Treffer:** Das Ziel wird festgesetzt. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um einen Stärkewurf gegen SG 17 abzulegen, um sich oder eine andere Kreatur, die in einem Netz gefangen ist, zu befreien. Ein Erfolg beendet den Effekt. Wenn dem Netz 15 Hiebschaden zugefügt werden (RK 12), wird das Ziel befreit, ohne es zu verletzen. Das Netz wird dabei zerstört.

HÜGELRIESEN

Einige erwachsene Hügelriesen lieben es, sich voller Wucht auf einen Gegner zu werfen und ihn unter ihrem Körpergewicht zu zerquetschen. Diese Fähigkeit wird durch die nachfolgende Aktion abgedeckt.



Zerquetschen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur. **Treffer:** 26 (6W6 + 5) Wuchtschaden und der Riese landet liegend im Bereich des Gegners, der dadurch gepackt wird (Entrinnen-SG 15). Solange das Ziel gepackt ist, hat es ebenfalls den Zustand liegend. Das Packen endet, wenn der Riese aufsteht.

STEINRIESEN

Einige erwachsene Steinriesen lieben es, ihren Gegner durch die Luft zu werfen. Sie können auch Felsbrocken am Boden entlangrollen, die mehrere Gegner in einer Linie treffen können. Diese Fähigkeiten sind durch die nachfolgenden Aktionen abgedeckt.

Gegner werfen. Der Riese versucht eine kleine oder mittelgroße Kreatur in bis zu 3 m Entfernung zu packen und zu werfen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 bestehen. Wenn es scheitert, wird es gepackt und 18 m weit horizontal durch die Luft geworfen. Es landet dort, wo es der Riese wünscht und erleidet den Zustand liegend. Das Ziel erleidet 1W8 Wuchtschaden je 3 m, die es geworfen wurde.

Rollender Felsbrocken. Der Riese rollt einen Felsbrocken auf dem Boden entlang, der alles in einer 9 m langen und 1,50 m breiten Linie zu überrollen versucht. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Wenn sie scheitert, erleidet sie 22 (3W10 + 6) Wuchtschaden und den Zustand liegend.

STURMRIESEN

Einige erwachsene Sturmriesen können die Macht des Donners durch ihre Körper kanalisieren und sie mit einem

ohrenbetäubenden Stampfen freisetzen. Diese Fähigkeit ist durch die nachfolgende Aktion abgedeckt.

Donnerstampfen (Aufladung 6). Der Sturmriese stampft auf und entfesselt dadurch einen Donnerschlag. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 4,50 m vom Riesen müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Wenn sie scheitern, erleiden sie 33 (6W10) Schallschaden und sind bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet man halben Schaden und ist nicht taub. Der Donnerschlag kann in einer Entfernung von bis zu 360 m gehört werden.

WOLKENRIESEN

Einige erwachsene Wolkenriesen verfügen über die Fähigkeit, eine magische Barriere aus starken Winden um sich zu errichten, die eintreffende Geschosse ablenken kann. Andere lieben es, ihre Gegner durch die Luft zu werfen. Diese Fähigkeiten sind durch nachfolgende Aktionen abgedeckt.

Gegner werfen. Der Riese versucht, eine kleine oder mittelgroße Kreatur in bis zu 3 m Entfernung zu packen und zu werfen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 bestehen. Wenn es scheitert, wird es gepackt und 18 m weit horizontal durch die Luft geworfen. Es landet dort, wo es der Riese wünscht und erleidet den Zustand liegend. Das Ziel erleidet 1W8 Wuchtschaden je 3 m, die es geworfen wurde.

Windaura. Der Riese erschafft eine magische Aura aus Wind rund um sich. Die Aura ist eine Kugel mit 3 m Radius und bleibt so lange bestehen, wie sich der Riese konzentriert (dies wird gleich wie die Konzentration auf einen Zauber behandelt). Während die Aura aktiv ist, erhält der Riese einen Bonus von +2 auf RK gegen Fernkampf-Waffenangriffe und alle offenen Flammen im Bereich der Aura werden ausgelöscht, außer sie sind magisch.

ANHANG D: SPEZIELLE NSC

AUGREK HELLHELM

Mittelgroße Humanoide (Schildzwergin), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung 2

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Zwergische Unverwundlichkeit. Augrek hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.

AKTIONEN

Streithammer. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden oder 7 (1W10 + 2) Wuchtschaden, wenn die Waffe beidhändig geführt wird.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m; ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W10) Stichschaden. Augrek trägt zehn Armbrustbolzen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Augrek ist die Stellvertreterin des Gesetzeshüters von Bryn Shander und bewacht das Südwesttor. Sie heißt Besucher in der Stadt willkommen und hat ein gutes Herz.

Ideal: „Man kommt weiter im Leben mit einem netten Wort als mit einer Axt.“

Bindung: „Bryn Shander ist meine Heimat und es ist meine Pflicht, sie zu beschützen.“

Makel: „Ich bin Hals über Kopf in Gesetzeshüter Südbrunnen verliebt. Ich hoffe, dass ich ihn eines Tages heiraten werde.“



SIRAC VON SUZAIL

Mittelgroßer Humanoider (Chondathanischer Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Athletik +4, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Wurfpfeil. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden. Sirac trägt sechs Wurfpfeile bei sich.

REAKTIONEN

Parieren. Wenn Sirac seinen Angreifer sieht und eine Nahkampfwaffe führt, kann er gegen einen Nahkampfangriff, der ihn andernfalls treffen würde, +2 zu seiner RK addieren.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Sirac ist ein Akolyth des Torm. Er wuchs in den Straßen von Suzail, der Hauptstadt Cormyrs auf. Er kam ursprünglich ins Eiswindtal, um zu einem Dickschädelforellenfischer zu werden, aber stattdessen fand er einen Weg zur Religion. Er ist der uneheliche Sohn des bekannten, menschlichen Abenteurers Arthur Cimber, hat aber seinen Vater nicht mehr gesehen, seitdem er ein Baby war.

Ideal: „Ohne Pflichterfüllung oder Loyalität ist ein Mann nichts.“

Bindung: „Ich gehöre ins Eiswindtal und zwar für den Rest meines Lebens.“

Makel: „Ich bin immer ehrlich, auch dann, wenn es weh tut.“



DUVESSA SHANE

Mittelgroße Humanoide (Illuskanischer Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Orkisch, Zwergisch

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m; ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Stichschaden. Duvessa trägt nur einen Dolch bei sich.

REAKTIONEN

Parieren. Wenn Duvessa ihren Angreifer sieht und eine Nahkampfwaffe führt, kann sie gegen einen Nahkampfangriff, der sie andernfalls treffen würde, +2 zu ihrer RK addieren.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Duvessa ist die Tochter einer Händlerin aus Waterdeep und eines Kellners. Sie hat das Talent ihrer Mutter fürs Verhandeln und den Charme ihres Vaters geerbt. Sie ist die erste Frau, die als Stadtsprecherin von Bryn Shander gewählt wurde. Aufgrund dieser Tatsache und ihres jungen Alters will sie sich beweisen.

Ideal: „Die Leute von Eiswindtal überleben alles.“

Bindung: „Meine Mutter hat mich gelehrt, was es bedeutet, eine gute Anführerin zu sein. Ich werde sie nicht enttäuschen.“

Makel: „Ich gebe bei einem Streit oder einer Auseinandersetzung keinen Zentimeter nach.“



MARKHAM SÜDBRUNNEN

Mittelgroßer Humanoider (Turami, Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Fertigkeiten Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Markham führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** +6 (1W8 + 2) Hiebsschaden oder 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden, wenn beidhändig geführt.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m; ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

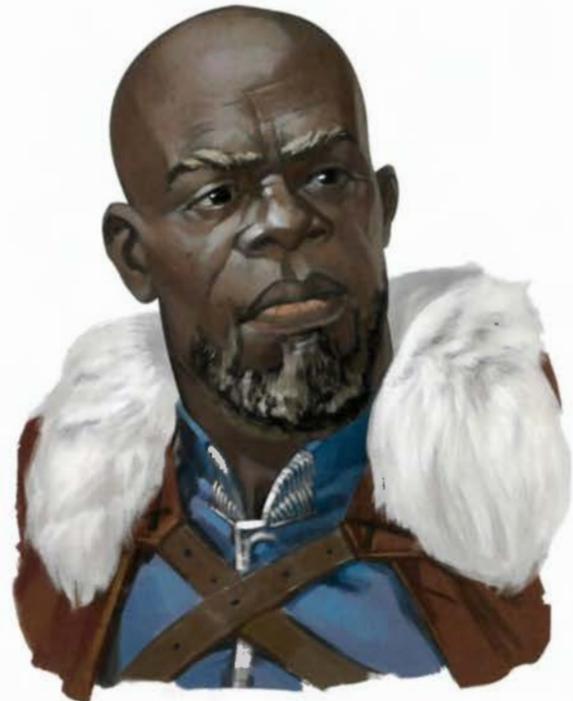
ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Gesetzhüter Markham von Bryn Shandar ist ein muskulöser, gutmütiger Mann weniger Worte. Ihm ist nichts wichtiger als Eiswindtal zu beschützen. Er beurteilt andere nach ihren Taten und nicht nach ihren Worten.

Ideal: „Alle Leute haben es sich verdient, ehrenvoll behandelt zu werden.“

Bindung: „Duvessa ist eine geborene Anführerin, aber sie benötigt Unterstützung und das ist meine Aufgabe.“

Makel: „Ich vergrabe meine Gefühle und habe kein Interesse an Tratsch.“



BELDORA

Mittelgroße Humanoide (Illuskanischer Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Nachforschungen +5, Täuschen +5, Überreden +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Zwergisch

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9 m/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden. Beldora trägt zehn Armbrustbolzen bei sich.

REAKTIONEN

Deckung. Wenn Beldora den Angreifer sehen kann und nicht gepackt oder festgesetzt ist, kann sie gegen einen Fernkampfangriff, der sie andernfalls treffen würde, +2 zu ihrer RK addieren.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Beldora gehört zu den Harfnern und überlebt dank ihrer Gewitztheit und ihres scharfen Verstandes. Sie wirkt wie eine verwaiste Waise, ist aber eine Überlebenskünstlerin, der materieller Reichtum nichts bedeutet.

Ideal: „Wir sollten uns alle gegenseitig helfen.“

Bindung: „Ich riskiere mein Leben, um die Schutzbedürftigen zu beschützen.“

Makel: „Ich liebe es, kleine Lügen zu erzählen. Das gibt dem Leben doch erst die Würze.“



SIR BARIC NYLEF

Mittelgroßer Humanoide (Illuskanischer Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Motiv erkennen +4, Nachforschungen +2, Überlebenskunst +4

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

AKTIONEN

Tapferkeit. Sir Baric hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand Verängstigt.

Kriegshammer. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden. Baric trägt 20 Armbrustbolzen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Als Ritter des Ordens des Panzerhandschuhs hat Sir Baric geschworen, Bösewichte zu jagen und sie der Gerechtigkeit zu überführen. Momentan ist er auf der Spur des Zwergs Worvil „der Rüsselkäfer“ Spaltbart, der sich angeblich irgendwo im Eiswindtal versteckt. Zusätzlich zu seiner Ausrüstung hat er ein ungerüstetes **Streitross** namens Henry.

Ideal: „Das Böse darf in dieser Welt nicht gedeihen.“

Bindung: „Tyr ist mein Fürst und der Orden meine Familie. Durch meine Taten werde ich beide ehren.“

Makel: „Ich habe keine Angst zu sterben. Wenn mich Tyr zu sich ruft, werde ich ihm glücklich entgegengehen.“



SHALVUS MARTHOLIO

Mittelgroßer Humanoider (Turami, Mensch), neutral

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Nachforschungen +3, Täuschen +4, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Hinterhältiger Angriff. Einmal pro Zug verursacht Shalvus zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m zu einem Verbündeten von Shalvus aufhält, der nicht kampfunfähig ist, und Shalvus keinen Nachteil auf seinen Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W6) Wuchtschaden oder 4 (1W8) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

Handarmbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9 m/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden. Shalvus trägt zehn Armbrustbolzen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Nalaskur Thaelond vom Gasthaus Zum Schiffszimmermann hat den Schafhirten Shalvus mit einer wichtigen Aufgabe betraut. Er soll herausfinden, wie das Schwarze Netzwerk die Kontrolle über Güldenfelde erlangen kann. Shalvus ist sich sicher, dass er rasch in den Reihen des Zhentarim aufsteigen wird, falls er diesen Auftrag erfolgreich ausführt.

Ideal: „Ich werde tun, was nötig ist, um mich beim Zhentarim zu beweisen.“

Bindung: „Ich liebe Tiere und beschütze sie, wo immer es geht.“

Makel: „Ich bin bereit, grundlose Risiken einzugehen, um meinen Ambitionen gerecht zu werden.“



LIFFERLAS

Riesige Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 59 (7W12 + 14)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensresistenzen Stich, Wucht

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Falsches Aussehen. Während Lifferlas bewegungslos ist, kann man ihn nicht von einem normalen Baum unterscheiden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Lifferlas führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (3W6 + 4) Wuchtschaden.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Ein Druide der Smaragdenklave hat den Baum Lifferlas mit einem Zauber erweckt. Goldfelder ist seine Heimat und die Leute dort sind seine Freunde. Die Kinder lieben es, ihre Namen und Initialen in seinen Stamm zu schnitzen und von seiner Baumkrone zu baumeln und er hat Spaß daran.

Ideal: „Ich existiere, um die Leute und Pflanzen von Güldenfelde zu beschützen.“

Bindung: „Kinder sind wunderbar. Ich tue alles, damit sie glücklich und sicher sind.“

Makel: „Ich vergesse ständig die Namen von Leuten und verwechsle sie untereinander.“



ZI LIANG

Mittelgroße Humanoide (Shou, Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +4, Athletik +3, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch

Ungerüstete Verteidigung. Wenn Zi keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, kann sie ihren Weisheitsmodifikator zu ihrer RK addieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Zi führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden, oder 5 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

Schleuder. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden. Zi trägt 20 Schleudersteine bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Zi Liang ist eine getreue Anhängerin Chaunteas, der Erdenmutter. Sie hat wesentlich weniger Vertrauen in die Verteidiger von Goldfelder und patrouilliert die Tempelfarm, wenn sie gerade frei hat.

Ideal: „Ich werde mich getreulich um unsere Gärten und Felder kümmern. Chauntea wird auf uns herablächeln.“

Bindung: „Güldenfelde ist der Brotkorb des Nordens. Die Leute verlassen sich auf unsere Sicherheit und unser Wohlergehen und ich werde dafür sorgen.“

Makel: „Ich vertraue Autoritäten nicht. Ich tue nur das, was mein Herz sagt.“



MIROS XELBRIN

Mittelgroßer Humanoider (Damaraner, Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

AKTIONEN

Bärenumarmung. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden und das Ziel ist gepackt (Entrinnen-SG 13) und erleidet zu Beginn jedes Zuges von Miros 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden, bis das Packen endet. Miros kann keine anderen Angriffe machen, während er eine Kreatur gepackt hat.

Knüppel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W10) Stichschaden. Miros trägt zehn Armbrustbolzen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Der Schankwirt Miros ist ein Karnevalschausteller im Ruhestand, der als „der Yeti“ bekannt wurde. Dies liegt an seinem fassförmigen Körper und seinem dichten, weißen Haar, das seine Arme, Brust, Rücken und den Kopf überzieht. Wenn Güldenfelde leidet, leiden auch seine Geschäfte. Daher trägt er seinen Teil bei, um den Ort zu beschützen.

Ideal: „So wie es die Smaragdenklave glaubt, glaube auch ich daran, dass die Zivilisation und die Wildnis lernen müssen, voneinander zu profitieren.“

Bindung: „Reißt nur eure Witze über mich, aber wehe, ihr sprecht schlecht von meiner Schänke oder meinen Angestellten!“

Makel: „Wenn mich etwas ärgert, gerate ich leicht in Zorn.“



NAXENE DRATHKALA

Mittelgroße Humanoide (Turami, Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Zauberwirken. Naxene ist eine Zauberwikerin der 6. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Zaubertrick*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung, Nebelschritt*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz, Fliegen*

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden oder 3 (1W8 - 1) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Güldenfeldes Ernten sind für das Überleben von Waterdeep von großer Bedeutung. Deswegen hat der Wachsame Orden der Magister und Beschützer Naxene hierhergeschickt, damit sie dafür sorgen kann, dass die Tempelfarm gut verteidigt ist. Zuerst hat sie die Aufgabe als eine Art Bestrafung angesehen, aber inzwischen schätzt sie die Ruhe und Beschaulichkeit hier.

Ideal: „Es gibt kein Problem, das man nicht mit Magie lösen kann.“

Bindung: „Ich empfinde großen Respekt für die Fürstin Laeral Silverhand von Waterdeep. Sie und der Rat der Grafne werden diesem gesetzlosen Land die dringend benötigte Ordnung bringen.“

Makel: „Ich bin viel zu klug, um mich jemals zu irren.“



OREN YOGILVY

Kleiner Humanoider (Stämmiger Halbling), chaotisch gut

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 9 (2W6 + 2)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Auftreten +7, Überreden +5, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Gift

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Halblinggewandtheit. Oren kann sich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen eingenommen werden, die eine Größenkategorie größer sind als er.

Halblingsglück. Wenn Oren bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf eine 1 würfelt, darf er den Wurf wiederholen, muss aber das zweite Ergebnis verwenden.

Unempfindlichkeit. Oren hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m; ein Ziel.

Treffer: 3 (1W4 + 1) Stichschaden. Oren hat vier Dolche bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Oren kam auf der Suche nach einfacher Arbeit nach Nordrinne und hat sie gefunden. Er singt für sein Essen, trinkt wie ein Fisch und durchstreift träumerisch des Nachts die Felder, um sich neue Lieder für die Gäste auszudenken. Oren liebt es, manchmal für ein wenig Aufruhr zu sorgen, ist dabei aber nie böseartig.

Ideal: „Musik ist Nahrung für die Seele.“

Bindung: „Ihr hättet nach ‚Kann ich euch was zu trinken spendieren?‘ gar nicht mehr weitersprechen müssen.“

Makel: „Ich habe das Talent, immer mitten in den schlimmsten Ärger hineinzugeraten. Was für ein Glück, dass ich so viel Glück habe.“



DARATHRA SHENDREL

Mittelgroße Humanoide (Chondathanischer Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 14 (Brustplatte)

Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Geschichte +2, Nachforschungen +2, Überzeugen +4, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Tapferkeit. Darathra hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand Verängstigt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Darathra führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Zweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W10) Stichschaden. Darathra trägt 20 Armbrustbolzen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Darathra ist die Fürstprotektorin von Dreieber und eine geheime Agentin der Harfner. Sie hat einen Eid geschworen, die Stadt zu beschützen und nimmt ihre Pflicht sehr ernst. Zusätzlich zu ihrer Ausrüstung verfügt sie über ein nicht gerüstetes **Streitross** namens Buster.

Ideal: „Gute Leute sollten frei von der Tyrannei gedeihen können.“

Bindung: „Ich bin bereit mein Leben zu opfern, um Dreieber und seine Bewohner zu schützen.“

Makel: „Ich gebe niemals nach. Wenn man mich bedrängt, wehre ich mich verbittert.“



DARZ HELGAR

Mittelgroßer Humanoide (Illuskanischer Mensch), neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Einschüchtern +2, Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Hinterhältiger Angriff. Einmal pro Zug verursacht Darz zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m zu einem Verbündeten von Darz aufhält, der nicht kampfunfähig ist, und Shalvus keinen Nachteil auf seinen Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6+2) Stichschaden.

Schleuder. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9 m/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden. Darz trägt 20 Schleudersteine bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

In seiner Jugend gehörte Darz Xanathars Diebesgilde in Waterdeep an. Als Strafe für seine Verbrechen verbrachte er zehn Jahre im Gefängnis. Danach brach er all seine Verbindungen zu der Stadt ab und zog in den Norden, wo er zum Verwalter eines Lagerplatzes wurde.

Ideal: „Man kann vor seiner Vergangenheit davonlaufen, aber man kann sich nicht vor ihr verbergen.“

Bindung: „Ich habe mir ein neues Leben in Dreieber geschaffen. Ich werde diesmal nicht davonlaufen.“

Makel: „Ich bedauere nichts. Ich tue, was ich tun muss, um zu überleben.“



NARTH TEZRIN

Mittelgroßer Humanoider (Tethyrianischer Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Nachforschungen +3, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Raffinierte Aktion. Narth kann in jedem seiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um damit die Spurten-, Rückzugs- oder Versteckenaktion auszuführen.

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9 m/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden. Narth trägt 20 Armbrustbolzen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Narth verkauft Abenteurerausrüstung, ist aber selbst vom Abenteuergeist beseelt. Der Löwenschild-Händler bezahlt ihn gut, aber er sehnt sich danach, sich seinen eigenen Ruhm zu verdienen. Dennoch muss er auch bedenken, dass er das Geschäft mit seiner Partnerin Alaestra gemeinsam leitet, und sie würde ihm sicherlich nicht verzeihen, wenn er einfach so davonlaufen und nicht mehr zurückkehren würde.

Ideal: „Je größer das Risiko, desto größer ist auch der Lohn.“

Bindung: „Ich bewundere meine Kollegin Alaestra und würde gerne etwas tun, um sie zu beeindrucken.“

Makel: „Ich würde Kopf und Kragen riskieren, um zu einer Legende zu werden.“



URGALA MELTIMER

Mittelgroße Humanoide (Turami, Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Riesentöter. Jeder Waffenangriff, den Urgala gegen einen Riesen führt, richtet bei einem Treffer 7 (2W6) Zusatzschaden an.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Urgala führt zwei Angriffe mit ihrem Morgenstern oder ihrem Kurzbogen aus.

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 24 m/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 1) Stichschaden. Urgala trägt einen Köcher mit 20 Pfeilen bei sich.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Urgala ist eine Abenteurerin im Ruhestand, die die angesehene Schänke Nordschild-Haus betreibt. Sie will niemals erleben müssen, dass es oder die Heimat ihrer Nachbarn zerstört wird. Deswegen hat sich keinerlei Toleranz für Monster oder Schlägertypen.

Ideal: „Wir leben in einer gewaltsamen Welt und manchmal muss man selbst zu Gewalt greifen, um zu überleben.“

Bindung: „Mein Zuhause ist mein Leben. Wenn du es bedrohst, werde ich dir verdammt weh tun!“

Makel: „Ich weiß, wie gierig und tückisch Abenteurer sein können. Ich vertraue ihnen nicht, keinem von ihnen.“



OTHOVIR

Mittelgroßer Humanoider (Illuskanischer Mensch), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Zauberwirken. Othovir ist ein Zauberwirker der 2. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): *Ausbessern*, *Feuerpfeil*, *Klingenbann*, *Zaubertrick*

1. Grad (3 Zauberplätze): *Donnerwoge*, *Hexenpfeil*, *Magierrüstung*

AKTIONEN

Rapier. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W8) Stichschaden.

REAKTIONEN

Parieren. Wenn Othovir seinen Angreifer sieht und eine Nahkampfwaffe führt, kann er gegen einen Nahkampfangriff, der ihn andernfalls treffen würde, +2 zu seiner RK addieren.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Othovir ist ein fähiger Sattler, der nicht viel über seine Familie oder seine Herkunft spricht. Er sorgt sich um sein Geschäft, seine Kunden und seinen guten Ruf.

Ideal: „Finde heraus, was du gut kannst und tue es.“

Bindung: „Ich werde nie gestatten, dass mein Name beschmutzt wird.“

Makel: „Ich werde ärgerlich, wenn sich andere in mein Privatleben mischen.“



GHELRYN FEINDHAMMER

Mittelgroßer Humanoider (Schildzwerg), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 4 (Brustplatte, Schild)

Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	7 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +2, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Riesentöter. Jeder Waffenangriff, den Ghelryn gegen einen Riesen führt, richtet bei einem Treffer 7 (2W6) Zusatzschaden an.

Zwergische Unverwüstlichkeit. Ghelryn hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Ghelryn führt zwei Streitaxtangriffe aus.

Streitaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Der Schmied Ghelryn hat das Herz am rechten Fleck, doch er hasst Orks und Riesen voller Leidenschaft. Er sieht es als die Pflicht aller Zwerge an, ihnen den Schädel einzuschlagen!

Ideal: „Es ist die Aufgabe jedes Zwergs, zu einer Legende zu werden.“

Bindung: „Ich stehe für Klan Feindhammer und alle Zwerge.“

Makel: „Ich bin noch nie vor einem Kampf davongelaufen, vor allem dann nicht, wenn man dabei Riesen oder Orks töten kann.“



ANWEISUNGEN FÜR DEN SL

Wenn du willst, dass die Spieler in Kapitel 12 mit den Sturmriesen-NSC spielen, dann gib ihnen vier Kopien der Werte für **Sturmriesen**, die hier abgedruckt sind. Wenn du mehr als vier Spieler hast, können nicht alle von ihnen einen Sturmriesen spielen.

STURMRIESE

Riesiger Riese

Rüstungsklasse 16 (Schuppenrüstung)

Trefferpunkte 230 (20W12 + 100)

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe Str +14 Kon +10 Wei +9 Cha +9

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Amphibisch. Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Zauberwirken des Riesen ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Federfall, Licht, Magie entdecken, Schweben*

Jeweils 3/Tag: *Wasser atmen, Wetterkontrolle*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (6W6 + 9) Hiebschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 35 (4W12 + 9) Wuchtschaden.

Blitzschlag (Aufladung nach kurzer oder langer Rast). Der Riese schleudert einen magischen Blitz auf einen Punkt innerhalb von 150m, den er sehen kann. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Punkt müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleiden sie 54 (12W8) Blitzschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

NIMIR

Rechtschaffen guter Sturmriese

Fertigkeiten Athletik +14, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +9

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Nimir ist ein umsichtiger, ruhiger Sturmriese, der daran glaubt, dass eine dauerhafte Allianz zwischen Sturmriesen und dem kleinen Volk zu beiderseitigem Vorteil wäre und die Welt zu einem sichereren und moderneren Ort machen würde. Er glaubt, dass König Hekaton eine gute Entscheidung getroffen hat, als er Prinzessin Serissa als Thronfolgerin ausgewählt hat und er würde ihre Befehle niemals in Frage stellen.

Ideal: „Es ist die Pflicht der Großen, die Kleinen zu beschützen.“

Bindung: „Ich bin bereit, mein Leben zu geben, um meinen König und seine Erblinie zu schützen.“

Makel: „Ich stelle Befehle nie in Frage.“

Außerdem gibst du jedem Spieler, der einen Sturmriesen spielt, eine Kopie der vier kleineren Karten auf dieser Seite. Diese enthalten Fertigkeiten und Rollenspielinformationen für die einzelnen Sturmriesen. Die Karten sind für Nimir, Orlekto, Shaldoor und Vashaa. Achte darauf, dass du die Karte für Orlekto einem Spieler gibst, der nichts dagegen hat, einen tückischen, bösen NSC zu spielen.

ORLEKTO

Chaotisch böser Sturmriese

Fertigkeiten Athletik +14, Täuschen +14, Wahrnehmung +9

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Orlekto ist in Prinzessin Mirran verliebt und möchte sie auf dem *Wyrmschädel-Thron* sehen. (Wenn sie aus irgendeinem Grund tot ist, versucht er sie zu rächen.) Wenn sich eine gute Gelegenheit ergibt, um Hekaton oder Serissa auszuschalten, wird er sie ergreifen. Bis zu diesem Zeitpunkt verbirgt er seine verräterischen Absichten.

Ideal: „Sturmriesen sollten über die Welt herrschen. Schwache Anführer haben zugelassen, dass die Drachen und andere das gestohlen haben, was uns die Götter geschenkt haben!“

Bindung: „Ich diene Prinzessin Mirran und ihr allein.“

Makel: „Für Mirrans Liebe oder Rache werde ich meinen König und meine Ehre verraten.“

SHALDOOR

Chaotisch gute Sturmriesin

Fertigkeiten Athletik +14, Mit Tieren umgehen +9, Wahrnehmung +9

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Shaldoor ist eine fähige Reiterin von Rochs und Walen. Sie glaubt daran, dass Annam der Allvater die Ordnung zerstört hat, um die Riesen in den Kampf gegen die Drachen zu führen. Sie ist begeistert darüber, dass sie nun die Gelegenheit hat, an vorderster Front zu kämpfen!

Ideal: „Riesen sind für den Krieg geschaffen und für uns Sturmriesen gilt das doppelte!“

Bindung: „Ostoria ist nicht mehr, doch ich sehne mich nach der Rückkehr dieses mächtigen Riesenimperiums.“

Makel: „Ich werde die Zerstörung auf meine Feinde herabregnen lassen und ihnen niemals Gnade erweisen.“

VAASHA

Neutral gute Sturmriesin

Fertigkeiten Athletik +14, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +9

ROLLENSPIELINFORMATIONEN

Vaasha ist eine fähige Jägerin und Spurenleserin, die sich niemals in die Schlacht stürzt, ohne zuerst die Gefahren abzuwägen. Sie sagt ihre Meinung frei heraus, selbst zu ihrem König. Sie ist der Ansicht, dass ein würdiger Anführer die Ehrlichkeit zu schätzen weiß, auch wenn sie weh tut.

Ideal: „Ich möchte, dass dieser Konflikt möglichst bald vorbei ist, damit ich in die ruhige Stille des Ozeans zurückkehren kann.“

Bindung: „Ich werde diese wunderschöne Welt bis zum letzten Atemzug vor den Machenschaften des Bösen beschützen.“

Makel: „Es ist mir egal, ob meine Worte die Gefühle von jemand anders verletzen.“