



VECNA

VORABEND DER VERDAMMNIS



DUNGEONS & DRAGONS

Rette das Multiversum vor dem Untergang - in diesem Abenteuer für
DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT

VECNA

VORABEND DER VERDAMMNIS



IMPRESSUM

12+

Chefdesigner: Amanda Hamon

Künstlerische Leitung: Kate Irwin

Design: Makenzie De Armas, Ron Lundeen, Patrick Renie

Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Makenzie De Armas,
Ron Lundeen, Ben Petrisor, Carl Sibley

Redaktionsleitung: Eytan Bernstein

Redaktion: Judy Bauer, Janica Carter, Michele Carter,
Adrian Ng, Christopher Perkins

Leitung Grafikdesign: Trystan Falcone

Grafikdesign: Matt Cole, Bob Jordan

Titelbild: Kieran Yanner

Kartografie: Francesca Baerald, Dyson Logos

Grafiken: Lily Abdullina, Wade Acuff, Alfven Ato, Tom Babbey,
Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Olivier Bernard,
Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Ekaterina Burmak,
Dawn Carlos, Diana Cearley, Sidharth Chaturvedi,
Jedd Chevrier, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Kent Davis,
Nikki Dawes, Simon Dominic, Olga Drebas, Evyn Fong,
Caroline Gariba, Lars Grant-West, Alexandre Honoré,
Ralph Horsley, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon,
Daniel Landerman, Olly Lawson, Linda Lithen, Titus Lunter,
Andrew Mar, Brynn Metheney, Robson Michel, Calder Moore,
Martin Mottet, Scott Murphy, David Auden Nash,
Jessica Nguyen, Irina Nordsol, One Pixel Brush,
Claudio Pozas, Chris Rahn, Chris Seaman, Cynthia Sheppard,
Craig J Spearing, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Lauren Walsh,
Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

Leitung Konzeptgrafiken: Josh Herman, Kate Irwin

Konzeptgrafiken: Carlo Arellano, Ekaterina Burmak,
David Kegg, One Pixel Brush, Vinod Rams, Kieran Yanner



AUF DEM TITELBILD

Im Titelbild von Kieran Yanner wirkt Vecna ein Ritual, um das Multiversum seinen Wünschen anzupassen, während Kas den Lich zerstören will.

620D3704100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6955-5

Erste Auflage auf Englisch: Mai 2024

Erste Auflage: November 2024



9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, alle Produktnamen von Wizards of the Coast sowie ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in Belgien / Printed in Belgium. © 2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boëchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EF Amsterdam, NL. Hasbro, UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Beratung: Rico Corazon, Ma'at Crook, Basheer Ghouse,
James Mendez, Omar Ramadan-Santiago

Projekttechnik: Cynda Callaway

Bildgebende Technik: Daniel Corona, Kevin Yee

Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D-STUDIO

Ausführender Produzent: Kyle Brink

Spieldesign: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Designabteilung: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas,
Dan Dillon, Amanda Hamon, Ron Lundeen, Ben Petrisor,
Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro,
James Wyatt

Künstlerische Leitung: Josh Herman

Grafikmanagement: Rob Sather

Grafikabteilung: Matt Cole, Trystan Falcone, Fury Galluzzi,
Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Noor Rahman, Emi Tanji,
Trish Yochum

Redaktionsleitung: Judy Bauer

Redaktion: Eytan Bernstein, Janica Carter, Adrian Ng

Leitender Produzent: Dan Tovar

Produzenten: Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey,
Andy Smith

Direktor Studiobetrieb: Wendy Despain

Direktor Produktmanagement: Liz Schuh

Produktmanagement: Natalie Egan, Teresa Kramer,
Chris Lindsay, Hilary Ross

LOKALISIERUNG

Wizards of the Coast

Künstlerische Leitung: Emi Tanji

Produktionsgrafik: Meagan Kenreck

Produktmanagement: José Teixeira

Produzent: Andy Smith

Alpha CRC

Account-Management: Angelica Combi

Projektmanager: Felipe Montez

Übersetzung: Sonja Köppen

Lektorat: Roland Austinat

Design und Layout: Aliaksandra Darvina

Qualitätssicherung: Anastasiia Spektor, Sonia Danisz-Wiatr

Besonderen Dank an T. Alexander Stangroom und die Spieletester, deren Arbeit dieses Buch verbessert hat.

Haftungsausschluss: Jeglicher Widerstand gegen den Meister von Hand und Auge ist zwecklos. Jede Vereitelung seines Willens oder seiner Schöpfungen ist vorübergehend, da der Unsterbliche schließlich alle Hinweise auf minderwertige Versionen der Realität beseitigen wird. Es wird keine Gnade für Eure erbärmlichen Seelen geben, die nie existiert haben.

INHALTSVERZEICHNIS

Gefahr für das Multiversum	5	Kap. 6: Die Nacht des Blaufeuers.....	111	Anhang A: Bestiarium	204
Existenz in Gefahr.....	5	Dieses Kapitel leiten.....	111	Abishai.....	204
Vecnas Geschichte.....	5	Krynn.....	111	Astralschlächter.....	207
Kas' Plan.....	6	In Krynn ankommen.....	111	Borthak.....	208
Die drei Magier.....	7	Der Peylon-Baum.....	112	Brandbär.....	209
Vecna stellen.....	8	Das Bittergras-Moor.....	115	Degloth.....	210
Zusammenfassung des Abenteuers.....	9	Die Blaufeuerewächter.....	117	Falscher Lich.....	211
Das Abenteuer leiten.....	12	Die Dreimondfeste.....	117	Granit-Moloch.....	212
Charaktererstellung.....	12	Nächste Schritte.....	129	Hazvongel.....	213
Die Macht der Geheimnisse.....	14	Kap. 7: Das Grab		Hertilod.....	214
Herausforderungsgrade.....	15	der Verirrten Seelen.....	131	Inquisitor des Folianten.....	215
Kap. 1: Rückkehr vom		Dieses Kapitel leiten.....	131	Klingen von Eberon.....	216
Nimmertod-Friedhof	17	Oerth.....	131	Knochenroch.....	217
Dieses Kapitel leiten.....	17	Reise nach Oerth.....	132	Kosmischer Horror.....	218
Erste Schritte.....	18	Ins Grab.....	134	Kriegsgeschmiedeter Krieger.....	219
Auf dem Friedhof.....	18	Nächste Schritte.....	147	Kummergeschworene.....	219
Aus Immernacht entkommen.....	29	Kap. 8: Der Stolz		Leichensammler.....	221
Die Dolindar-Gruft.....	32	der Drachenkönigin.....	149	Magier-Nekromant.....	222
Was kommt als Nächstes?.....	35	Dieses Kapitel leiten.....	149	Maulauge.....	223
Kap. 2: Die drei Magier.....	37	Avernus.....	149	Monddrache.....	224
Dieses Kapitel leiten.....	37	Abstieg nach Avernus.....	150	Mondscheinwächter.....	225
Nach Nimmertod.....	37	Das Rote Belvedere.....	152	Nachtplünderer.....	226
Aufstieg des Lich-Gottes.....	38	Räume des Casinos.....	158	Priester von Osybus.....	226
Das Heiligtum in Sigil.....	38	Club Drachenstolz.....	164	Schwarzrosenträger.....	228
Die drei Magier.....	42	Nächste Schritte.....	167	Spiegelschatten.....	229
Kas der Zerstörer.....	42	Kap. 9: Der entlarvte Verräter.....	169	Spinnendrache.....	230
Überraschende Entwicklung.....	44	Dieses Kapitel leiten.....	169	Spinnenunholde.....	231
Nach Netzrand.....	46	Rückkehr aus Avernus.....	169	Sternangler.....	234
Netzrand.....	46	Kas lässt die Maske fallen.....	170	Todesrinden-Dryade.....	235
Nächste Schritte.....	55	Der Pandesmos-Ausblick.....	172	Todeswolf.....	236
Kap. 3: Die letzte Reise		Nächste Schritte.....	173	Unermüdlicher Pfähler.....	237
der Zügelzenit	57	Kap. 10: Der Krieg		Vlazok.....	238
Dieses Kapitel leiten.....	57	von Pandesmos.....	175	Wirbelnder Lüster.....	238
Ein Tor zum Raum.....	57	Dieses Kapitel leiten.....	175	Zitadellenspinne.....	239
Das Wrack der Zügelzenit.....	58	Das entfesselte Chaos.....	175	Anhang B: Charakter-Dossier	240
Havocks Herz.....	69	Der Panzergrat.....	175	Acererak.....	240
Nächste Schritte.....	71	Der Orkanturm.....	178	Alustriel Silberhand.....	241
Kap. 4: Der zerstörte Koloss.....	73	Die Zitadelle des Untergangs.....	180	Fürst Soth.....	243
Dieses Kapitel leiten.....	73	Die Klippenschanze.....	187	Kas der Verräter.....	244
Das Tor zu Eberon.....	73	Gegen Kas kämpfen.....	189	Loth die Spinnenkönigin.....	246
Ein wichtiges Detail.....	74	Nächste Schritte.....	189	Miska Wolfsspinne.....	247
Der Eisengrind.....	74	Kap. 11: Vorabend		Mordenkainen.....	249
Begegnungen am Eisengrind.....	77	der Verdammnis.....	191	Strahd von Zarowitsch.....	250
Einen Dozenten finden.....	79	Dieses Kapitel leiten.....	191	Tasha.....	250
Landro.....	80	Wiedersehen in Sigil.....	191	Tiamat.....	253
Nächste Schritte.....	91	Vecnas Griff.....	192	Vecna.....	254
Kap. 5: Das Todeshaus	93	Kas' Marter.....	193	Anhang C: Geheimnisse-Tracker	256
Dieses Kapitel leiten.....	93	Niewinters neuer König.....	196		
Barovia.....	93	Tote Götter.....	197		
In Barovia ankommen.....	94	Die Höhle des Geborstenen			
Das Todeshaus.....	96	Spiegelbilds.....	199		
Strahds Anwesenheit.....	106	Abschluss.....	203		
Das Haus verlassen.....	109				
Nächste Schritte.....	109				



ES IST DEN CHARAKTEREN BESTIMMT,
IN DEN LEGENDÄREN HASS ZWISCHEN DEM
LICH-GOTT VECNA UND DEM KRIEGSHERRN
KAS VERWICKELT ZU VERDEN.

GEFAHR FÜR DAS MULTIVERSUM

DIESES ABENTEUER FEIERT FÜNFZIG JAHRE DUNGEONS-&DRAGONS-Historie. Die Geschichte ereignet sich an zahlreichen beliebten Schauplätzen und auf wundersamen Ebenen der Existenz. In ihr treten Charaktere in Erscheinung, die langjährigen Fans als Ikonen ans Herz gewachsen sind. Und in diesem Abenteuer steht das Schicksal aller Welten auf dem Spiel – das Schicksal des ganzen Multiversums. Wenn die Spielercharaktere dieses Abenteuer erfolgreich abschließen, erreichen sie die 20. Stufe und haben einen der finstersten Halunken der Geschichte von D&D besiegt.

Die Informationen im vorliegenden Buch richten sich ausschließlich an den Spielleiter. Wenn du das Abenteuer mit jemand anderem als Spielleiter erleben möchtest, lies nicht weiter!

Vecna: Vorabend der Verdammnis ist ein DUNGEONS-&DRAGONS-Abenteuer für vier bis sechs Charaktere. Sie beginnen auf der 10. Stufe und steigen am Ende jedes Kapitels eine Stufe auf.

Die Charaktere sind die Helden dieser Geschichte. In diesem Buch werden die Orte beschrieben, die erkundet werden, und die Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt, um das Abenteuer erfolgreich abzuschließen. Auch alle wichtigen Details zu den Schauplätzen des Abenteuers werden in diesem Buch behandelt.

EXISTENZ IN GEFAHR

Seit vielen Jahren träumt der Lich Vecna davon, die Existenz neu zu schaffen. Wenn dieses Abenteuer beginnt, ist er bereits ein Gott. Doch er ist nie zufrieden und will unbedingt das mächtigste Wesen im Multiversum werden. Zum Leidwesen seiner Gegner hat Vecna vor Kurzem das Ritual der Umformung erdacht, um seine Vision Wirklichkeit werden zu lassen.

DAS RITUAL DER UMFORMUNG

Für Vecnas Ritual der Umformung müssen mächtige Geheimnisse gesammelt, ihre Energien extrahiert und mit der Essenz und Magie des Lichs verwoben werden. Wenn Vecna und seine Kultisten genügend Geheimnisse extrahiert haben, will der Lich das Ritual alleine in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds auf der Pandämonium-Ebene ausführen.

Diese Höhle hat die Macht, Energie zu nutzen und fundamentale Wahrheiten zu enthüllen. Damit ist sie der ideale Ort für das Ritual. Am Ende des Rituals erreicht die kombinierte Energie von Vecnas Magie und den gesammelten Geheimnissen eine kritische Masse. Es kommt zu einer gewaltigen Explosion, die das Pandämonium zerreißen und das Multiversum zerstören wird. Der Lich will sein Bewusstsein in einer magischen Singularität verwahren und das schreckliche Schicksal des Multiversums besiegeln, um es nach seinem Willen neu zu erschaffen.

Vecna plant, sich über alle anderen zu erheben und die Geschichten und Details des gesamten Multiversums neu zu schreiben. In seiner neuen Realität dienen alle anderen Wesen ihm. Er hat nie eine Niederlage erlebt, und wer sich ihm entgegenstellt, lebt in ewiger Qual.

Wenn dieses Abenteuer beginnt, hat der Lich bereits zahlreiche Geheimnisse gesammelt und ist bald bereit, mit dem Ritual der Umformung anzufangen. Nur die Charaktere können seinen finsternen Plan durchkreuzen.

VECNAS GESCHICHTE

Im Verlauf des Abenteuers setzt Vecna seine Pläne um, als könnte ihn nichts aufhalten. Doch die Magiewellen, die der Lich und sein Kult bei der Vorbereitung des Rituals entfesseln, ziehen die Aufmerksamkeit mächtiger Personen auf sich.

Eine davon ist Kas, Vampirkrieger und einstiger Diener Vecnas, der mittlerweile zu seinem Erzfeind geworden ist. Er hat erfahren, was Vecna plant, und will das Ritual für sich selbst benutzen.

KAS UND VECNA

Vor Jahrhunderten waren Vecna und Kas enge Verbündete. Beide waren Getriebene mit ähnlichen bösen Zielen. Kas bewunderte Vecnas Sadismus und seine Gier nach Macht, während Vecna die Wildheit und Grausamkeit von Kas schätzte.

Als Vecna zum Lich wurde und sich zum Despoten eines Reichs in der Welt Oerth aufschwang, führte Kas Vecnas Armeen an und war der Feldherr seines Vertrauens. Kas verpfändete Vecna sein Leben, und dieser beschenkte ihn reich. Unter anderem schuf der Lich das *Schwert von Kas* (siehe *Spielleiterhandbuch*) für ihn. Dieses intelligente Artefakt von purer Bosheit sollte Kas bedingungslos dienen, doch bald entwickelte es andere Vorstellungen.

Schließlich entzweiten Kas und Vecna sich über Strategien zur Erweiterung des Imperiums. Das Schwert hielt Kas für beeinflussbarer als Vecna und drängte ihn, den Lich zu töten und an seine Stelle zu treten. Es wollte nichts Geringeres als die gesamte Kontrolle über Vecnas Reich durch Kas.

Dieser verriet schließlich seinen Herrn und stellte ihn in dessen Turm. Dort tötete er Vecna, aber ehe der Lich starb, schleuderte er Kas durch das Multiversum. Dabei verlor der Usurpator das *Schwert von Kas*. Von Vecna war nach seinem Tod nur noch eine Hand und ein Auge übrig. Daraus wurden jene Artefakte, die als *Auge und Hand von Vecna* (siehe *Spielleiterhandbuch*) bekannt sind.

Nach diesem Kampf ereignete sich Kas' Transformation in einen Vampir. Kas selbst wurde Herrscher und Gefangener eines von Nebel umschlossenen Reichs im Shadowfell, einer Domäne des Schreckens namens Tovag. Irgendwann wisperten die Dunklen Mächte Kas

KAS UND VECNA, BEIDE NOCH JUNG, SINNIEREN ÜBER DIE ZERSTÖRUNG VON OERTH.



zu, dass Vecna sich wieder erhoben habe und zu einem bösen Gott der Geheimnisse und der Magie in Oerth geworden sei.

Vecnas Sieg über Kas nagt am Ego des Kriegsherrn. Er will Vecna unbedingt auslöschen. Vecna hat inzwischen seine Macht ausgebaut, und auch er will seinen ehemaligen Feldherrn unbedingt vernichten.

KAS' PLAN

Als Vecna begonnen hatte, auf der Suche nach Geheimnissen das Multiversum zu durchmessen, erfuhr Kas durch die Dunklen Mächte vom Plan des Lich-Gottes. Er sann auf einen Pakt mit den Mächten, um Vecna der Energie zu berauben, welche dieser sammelte.

Sobald der Lich die Existenz auflöst, will Kas ihn töten und seinen Platz einnehmen, um das Multiversum nach seinen eigenen Vorstellungen umzugestalten.

FREIGANG AUS DER DOMÄNE DES SCHRECKENS

Kas benutzt ein Artefakt namens *Krone der Lügen*, um sich als mächtiger Magier zu tarnen und andere dazu zu bringen, ihm einen bestimmten Gegenstand zu verschaffen. Mit diesem will er seinen Verbündeten befreien, einen Dämonenfürsten namens Miska Wolfsspinne. Gemeinsam können die beiden Vecna besiegen. Kas ist im Verlauf dieses Abenteuers auf die Krone eingestimmt.

KRONE DER LÜGEN

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Nachdem der Krieger Kas den Lich Vecna verraten und beinahe besiegt hatte, fand er sich selbst im Shadowfell wieder, gefangen in einer Domäne des Schreckens namens Tovag. Dort schmachtete er als Vampir dahin. Schließlich lockten die Dunklen Mächte des Shadowfells ihn zu einer verborgenen Schmiede, wo er die *Krone der Lügen* fand. Kas schwor, Vecna den Dunklen Mächten auszuliefern, und setzte sich die Krone auf. Da ließen die Dunklen Mächte ihn frei. Er brach auf, um seinem ehemaligen Meister den Untergang zu bringen. Schafft er dies nicht, werden die Dunklen Mächte ihn zurückfordern.

Die Krone besteht aus polierten Metallspitzen, die ineinander verschlungen sind. Um sich auf das Artefakt einzustimmen, muss man es aufsetzen und einen wahren Herzenswunsch aussprechen. Man weiß, wie das Einstimmen funktioniert, wenn man die Krone berührt.

Zufällige Eigenschaften: Die *Krone der Lügen* hat folgende zufällig bestimmte Eigenschaften (Optionen siehe *Spielleiterhandbuch*):

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft

Perfekte Tarnung: Wenn du auf die Krone eingestimmt bist, kannst du eine Aktion verwenden, um dich zu verwandeln: Du nimmst das Aussehen einer Kreatur



DIE DUNKLEN MÄCHTE HABEN KAS EIN MÄCHTIGES ARTEFAKT VERSCHÄFFT, UM IHM ZU HELFEN, VECNA ZU ZERSTÖREN.

deiner Wahl an, die du mindestens einmal gesehen hast und die um höchstens eine Größenstufe von dir abweicht.

Deine neue Gestalt entspricht exakt dem Erscheinungsbild der gewählten Kreatur. Das gilt auch für die Stimme. Auch deine Größe und deine Bewegungsrate werden durch die der gewählten Kreatur ersetzt. Ansonsten behältst du deine eigenen Spielwerte bei. Die Krone verschmilzt mit deiner neuen Gestalt und ist nicht zu erkennen.

Die Verwandlung bleibt bestehen, bis du stirbst, deine Einstimmung auf die Krone endet oder du eine weitere Aktion verwendest, um dich in eine andere Kreatur zu verwandeln oder wieder deine wahre Gestalt anzunehmen. Wenn du durch die Krone verwandelt bist, enthüllen Interaktionen mit dir keinerlei Illusionsmagie und nur Details über die Kreatur, als die du dich tarnst. Im Hinblick auf Zauber, Fallen und sonstige Abwehrmethoden, die nicht auf die gewählte Kreatur zielen würden, zählst du als diese Kreatur.

Solange du verwandelt bist, erscheinen alle Lügen, die du erzählst, als Wahrheit, egal, welche magischen oder weltlichen Methoden eingesetzt werden, um Lügen als solche zu erkennen. Du bist der Empfänger von *Verständigung*-Zaubern, die an dich oder an die Kreatur gerichtet sind, als die du dich tarnst. *Ausspähung* und ähnliche Zauber, die auf die Kreatur zielen, als die du dich tarnst, zielen tatsächlich auf dich. Die einzige Möglichkeit, deine wahre Natur zu enthüllen, solange du durch die Krone verwandelt bist, besteht in einem *Wunsch*-Zauber.

Trägst du die Krone in deiner wahren Gestalt, so kannst du bestimmen, ob die Krone sichtbar sein soll.

Die Krone zerstören: Wenn eine Kreatur, die die Krone trägt, von der Kreatur getötet wird, deren Gestalt sie angenommen hat, so zerfällt die Krone und ist damit zerstört.

DIE DREI MAGIER

Als die Dunklen Mächte Kas Vecnas Plan enthüllten, flüsterten sie ihm auch zu, dass Alustriel Silberhand Verbündete sammelt, um den Lich aufzuhalten. Die Vorstellung, sich Alustriel entgegenstellen zu müssen, gefällt Kas gar nicht, denn sie gehört zu den mächtigsten Zauberwerkern des Multiversums. Daher hat er beschlossen, sie mit einer List dazu zu bringen, ihm im Kampf gegen Vecna zu helfen.

Mithilfe von Spionen hat Kas erfahren, dass Alustriel beabsichtigt, gegen Vecna zwei mächtige Freunde zur Hilfe zu rufen: die beiden Magier Tasha und Mordenkainen. (Weitere Informationen zu Alustriel, Tasha und Mordenkainen findest du in Anhang B.)

KAS' SCHWERT

Kas ist im Verlauf dieses Abenteuers nicht im Besitz des legendären *Schwerts von Kas*. Wenn die Charaktere das Artefakt jedoch finden und gegen den Kriegsherrn einsetzen wollen, kannst du es irgendwo im Abenteuer platzieren, wo sie es finden können. Im *Spielleiterhandbuch* findest du weitere Informationen zum *Schwert von Kas*.



KRONE DER LÜGEN.

Kas kennt Tasha nur vom Hörensagen und bringt der Tochter von Baba Yaga widerwilligen Respekt entgegen. Mordenkainen kennt er persönlich, da die beiden bereits in Oerth aneinandergeraten sind.

Mithilfe der *Krone der Lügen* hat Kas sich als Mordenkainen getarnt und folgt Alustriels Ruf in ihr Heiligtum in Sigil, der Stadt der Türen. Im Verlauf dieses Abenteuers durchreist der echte Mordenkainen das Multiversum und weiß nicht, dass Kas sich für ihn ausgibt.

Als Kas im Heiligtum eintrifft, begreift er, dass Alustriel ihre Magie mit der von Tasha und Mordenkainen vereinen will, um Vecnas Pläne mit dem *Wunsch*-Zauber zu durchkreuzen. Sie will die vereinte Macht der Geheimnisse bannen, die Vecna gesammelt hat, um so das Ritual der Umformung zu vereiteln.

Kas sieht nun zwar aus wie Mordenkainen, hat aber keine nennenswerte magische Macht. So lässt der *Wunsch*-Zauber sich sabotieren, wie es der Kriegsherr gehofft hat. Kas schlägt nun einen anderen Weg vor. Er will ein Artefakt zusammensetzen und Vecna damit besiegen: den *Stab der Sieben Teile*. Doch Kas lügt. Er will diesen Stab nur für seine eigennützigen Ziele haben.

VECNA STELLEN

Wenn der *Wunsch*-Zauber der Zauberwirker in Kapitel 2 dieses Abenteuers scheitert, gelangen die Spielercharaktere ins Heiligtum in Sigil. Dies hat Kas nicht vorausgesehen, aber die Charaktere sind die idealen Laufburschen. Eigentlich wollte Kas die Einzelteile des *Stabs der Sieben Teile* selbst holen, aber nun schickt er die Charaktere los, um dies zu tun. Er will mit dem Stab den Dämonenfürsten Miska Wolfsspinne befreien, der sein Verbündeter gegen

Vecna ist. Das sagt er aber nicht, sondern behauptet, der Stab wäre der Schlüssel dazu, Vecna zu stoppen. (In den Kapiteln 2 und 9 erfährst du mehr über Kas' Plan.)

STAB DER SIEBEN TEILE

Stab, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Vor Zeitaltern äscherte ein Krieg zwischen den urtümlichen Kreaturen und den Göttern die Ebenen der Existenz ein. Schließlich brachte der Dämonenfürst Miska Wolfsspinne die Gegner der urtümlichen Kreaturen an den Rand der Auslöschung.

Im verzweifelten Versuch, sich und ihre Verbündeten zu retten, erhoben sich mächtige Elementarwesen gegen Miska: die Windherzöge von Aaqa. Diese Windherzöge waren dem Konzept der Rechtschaffenheit ergeben. Sie stammten vom Volk der Vaati ab, das einst viele Welten beherrscht hatte. Sieben Windherzöge webten ihre Energie in ein Artefakt namens *Stab des Gesetzes*. Mithilfe des Stabs nahmen sie Miska im Pandämonium gefangen. In der Folge zerbrach der Stab in sieben Teile, die nun im ganzen Multiversum verstreut sind. Daher ist der Stab heute als *Stab der Sieben Teile* bekannt.

Den zerbrochenen Stab besitzen: Es ist keine Einstimmung auf den Stab möglich, solange er zerbrochen ist. Wer ein Teil des Stabs in der Hand hält, erfährt, wo sich das nächste Teil befindet – der Stab ist bestrebt, wieder zum vollständigen Artefakt zu werden. Mehrere Stabteile können zusammengefügt und auch wieder zerlegt werden. Dazu ist jeweils eine Aktion erforderlich. Solange der Stab nicht vollständig ist, erhält er keine weiteren Fähigkeiten.

Wenn du ein Teil des Stabs in der Hand hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um den Zauber zu wirken, der mit diesem Teil assoziiert ist (siehe Tabelle „Stabteile“). Sobald ein Teil zum Wirken des entsprechenden Zaubers verwendet wurde, ist dies erst im nächsten Morgengrauen wieder möglich.

STABTEILE

Teil	Zauber
Erstes	<i>Heiliges Gespräch</i>
Zweites	<i>Arkane Tor</i>
Drittes	<i>Schwerkraft umkehren</i> (Zauberrettungswurf-SG 18)
Viertes	<i>Regeneration</i>
Fünftes	<i>Weg finden</i>
Sechstes	<i>Arkane Spiegelung</i>
Siebtes	<i>Simulakrum</i>

Den vollständigen Stab besitzen: Wenn alle sieben Teile wieder zusammengefügt wurden, kann sich eine Kreatur auf den *Stab der Sieben Teile* einstimmen. Sie hat dann folgende Vorzüge:

Magische Waffe: Der *Stab der Sieben Teile* kann als magischer Kampfstab geführt werden. Er gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden.

Stab-Zauberwirken: Der *Stab der Sieben Teile* hat sieben Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen

1W4+3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du den Stab hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um mithilfe einer Ladung einen der Zauber zu wirken, die in der Tabelle „Stabteile“ aufgeführt sind. Du kannst auch eine Aktion verwenden, um mit dem Stab *Gutes und Böses entdecken* zu wirken. Dabei wird keine Ladung verbraucht.

Ultimatives Gesetz: Wenn du keine rechtschaffene Gesinnung hast, bemerkst du, dass deine Weltsicht sich in Richtung eines persönlichen Kodex verschiebt. Du bist geneigter, dein Wort zu halten, zu tun, was du angekündigt hast, und deinen Überzeugungen treu zu bleiben.

Den Stab zerstören: Der *Stab der Sieben Teile* kann nur dadurch zerstört werden, dass er zusammengefügt im Abyss in Lava getaucht wird. Er muss fünfzig Jahre lang in der Lava verbleiben. Erst dann ist er endgültig zerstört.

Einzelne Teile des Stabs lassen sich auf diese Art nur vorübergehend zerstören. Sie entstehen nach einem Jahr wieder neu und werden an einen zufällig bestimmten Ort im Multiversum teleportiert.

DIE TEILE DES STABS

Im Verlauf dieses Abenteuers können die Charaktere alle Teile des *Stabs der Sieben Teile* finden. Ihr jeweiliger Fundort ist in der Tabelle „Fundorte der Stabteile“ unten aufgeführt.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Das Abenteuer ist in drei erzählerische Abschnitte untergliedert:

Vecnas Aktivitäten entdecken: In Kapitel 1 stolpern die Charaktere über einen Kult von Vecna, der ein Ritual zum Extrahieren von Geheimnissen ausführt. Wenn die Charaktere gegen den Kult kämpfen, erhalten sie eine Verbindung mit dem Lich. Dadurch ist es ihnen möglich, Vecnas Plan zur Umformung des Multiversums zu entdecken.

Den Stab suchen: In Kapitel 2 geraten die Charaktere aufgrund der Verbindung mit Vecna nach Sigil, als mächtigen Zauberwerkern ein *Wunsch*-Zauber zum Durchkreuzen von Vecnas Plänen fehlschlägt. Die Charaktere werden gebeten, die Teile des *Stabs der Sieben Teile* zu finden, wie in den Kapiteln 2 bis 8 beschrieben wird.

Das Ritual der Umformung verhindern: In Kapitel 9 gibt „Mordenkainen“ sich als getarnter Kas zu erkennen. Kas stiehlt den zusammengefügt Stab und bricht ins Pandämonium auf, um von Vecnas Ritual zu profitieren. Die Charaktere können ihn verfolgen und stellen, doch sie müssen verhindern, dass das Ritual der Umformung vollendet wird.



ALS GANZES SIEHT DER LEGENDÄRE STAB DER SIEBEN TEILE FORMIDABEL AUS.

FUNDORTE DER STABTEILE

Teil	Kapitel	Ort	Kampagnenwelt	Fundort
Erstes	2	Unterreich, Toril	Vergessene Reiche	Geheimbasis von Lolth-Anhängern
Zweites	3	Astralsee	Spelljammer	Beim Wrack eines Spelljammer-Schiffs
Drittes	4	Trauerland	Eberron	Kontrollraum eines inaktiven Kolosses
Viertes	5	Todeshaus, Barovia	Ravenloft	Verlies des Hauses
Fünftes	6	Nord-Dargaard-Gebirge, Krynn	Drachenlanze	Obere Ebene der Dreimondfeste
Sechstes	7	Schlangeninsel, Oerth	Greyhawk	Grab der Verirrten Seelen
Siebtes	8	Avernus, Neun Höllen	Planescape	Casino Rotes Belvedere

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 1

Dieses Kapitel findet in Niewinter statt, einer Stadt an der Schwertküste in der Welt Toril. Die Charaktere untersuchen das Verschwinden hochstehender Adeliger in Niewinter. Im Zuge ihrer Ermittlungen stoßen sie auf den Kult von Vecna, der soeben ein Ritual ausführt, um einem Entführungsoffer Geheimnisse zu entreißen. Dieses Ritual unterbrechen die Charaktere. Sie gelangen daraufhin nach Immernacht, einer düsteren Version Niewinters im Shadowfell, und sind ab sofort mit dem Schicksal des Lich-Gottes Vecna verbunden.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 2

Der erste Teil dieses Kapitels ereignet sich in einem geheimen Heiligtum in Sigil, der Stadt der Türen. Der zweite Teil findet im Unterreich von Toril statt. Als zwei mächtige Zauberwirker und ein Hochstapler versuchen, einen *Wunsch*-Zauber zu wirken, um Vecnas Plan zu vereiteln, heftet der fehlgeschlagene Zauber sich an die Verbindung mit Vecna und befördert die Charaktere zum Standort des Trios. Alustriel Silberhand, Tasha und Mordenkainen – eigentlich Kas – werden von dieser Entwicklung überrascht. Mordenkainen gibt vor, einen Plan zu improvisieren, der Vecna aufhalten soll. Er behauptet unwahr, dass der Lich sich nur noch mithilfe eines mächtigen Artefakts aufhalten lasse – mit dem *Stab der Sieben Teile*. Den Fundort des ersten Teils kennt er – eine Geheimbasis für Agenten von Lolth – und er schickt die Charaktere dorthin. Jedes Stabteil befindet sich an einem anderen Ort im Multiversum und weist den Weg zum nächsten Teil.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 3

Dieses Kapitel findet auf der Astralebene statt. Die Charaktere erfahren, dass sich das zweite Stabteil im Wrack eines Spelljammer-Schiffs namens *Züngelzenit* befindet. Es befand sich an Bord, als das Schiff in den Körper eines sterbenden Gottes in der Astralsee krachte. Bald entdecken die Charaktere, dass eine drachenartige Kreatur das Teil verschlungen und sich ins Herz des Gottes zurückgezogen hat. Sie müssen die Kreatur stellen und das Stabteil an sich bringen.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 4

Dieses Kapitel findet auf dem Kontinent Khorvaire in der Welt Eberron statt. Die Charaktere erfahren, dass sich das dritte Stabteil in einer magischen Wüstengegend namens Trauerland befindet. Schließlich finden sie heraus, dass das Teil in einem riesigen deaktivierten Konstrukt namens Landro verborgen liegt. Sie müssen durch diesen Koloss navigieren und das Stabteil aus dem Maschinenraum von Landros holen.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 5

Dieses Kapitel findet in Barovia statt, einer Domäne des Schreckens. Die Charaktere erfahren, dass das vierte Stabteil sich in einem Spuk-Anwesen befindet, dem Todeshaus. Kultisten und der berühmte Vampirfürst



KAS TARNT SICH MIT HILFE DER KRONE DER LÜGEN MAKELLOS ALS MORDENKAINEN.



ALUSTRIEL SILBERHAND, TASHA UND MORDENKAINEN HABEN VECNAS PLAN ZUR UMGESTALTUNG DES MULTIVERSUMS ENTTCKT. „MORDENKAINEN“ IST EIN HOCHSTAPLER, DER DAS RITUAL DES LICHS FÜR SICH BENUTZEN WILL.

Strahd von Zarowitsch wollen das Teil für sich haben, und die Charaktere müssen alle Gefahren überwinden, ehe sie es an sich bringen können.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 6

Dieses Kapitel findet in der Welt Krynn statt. Die Charaktere glauben, dass sich das fünfte Stabteil in einem riesigen Baum befindet, aber mit der Hilfe von Werwölfen guter Gesinnung finden sie heraus, dass Anhänger des mächtigen Kriegsherrn Fürst Soth es zu einem Komplex namens Dreimondfeste verschleppt haben. Die Charaktere müssen den Komplex infiltrieren, das Stabteil bergen und dabei womöglich einen Widerstandskämpfer befreien.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 7

Dieses Kapitel findet auf der Schlangeninsel in der Welt Oerth statt. Die Charaktere erfahren, dass sich das sechste Stabteil im Grab der Verirrten Seelen befindet, einem Kerkergebölbe, das der Lich Acererak geschaffen hat. Die Charaktere müssen einen falschen Lich besiegen, der sich Rerak nennt – eine weniger mächtige Version des Acererak –, ehe sie das Stabteil für sich einfordern können.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 8

Dieses Kapitel findet beim Hort der Drachengöttin Tiamat in Avernus statt, der ersten Ebene der Neun Höllen. Die Charaktere erfahren, dass Tiamat das siebte Stabteil an sich gebracht und irgendwo in der Nähe ihres Hortes versteckt hat. Sie finden heraus,

dass es sich in einem Casino namens Rotes Belvedere befindet. Dort müssen sie in den Bereich vordringen, der den Mitgliedern vorbehalten ist, und dann entweder einen Champion von Tiamat besiegen oder die Göttin überzeugen, das Stabteil herauszurücken.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 9

Dieses Kapitel beginnt in Sigil und führt nach Pandemos, der ersten Ebene des chaotischen Pandämoniums. Auch das übrige Abenteuer findet im Pandämonium statt. Haben die Charaktere alle sieben Teile des *Stabs der Sieben Teile* beschafft, müssen sie den Zauberwirkern gestatten, den Stab zu untersuchen – das sagt „Mordenkainen“ jedenfalls. Der Erzmagier gibt sich als Kas zu erkennen und benutzt den Stab, um Alustriel und Tasha zu unterwerfen. Dann flieht er ins Pandämonium, um Miska Wolfsspinn zu befreien und Vecnas Ritual zu übernehmen. Die Charaktere müssen ihm naheilen, da er den Schauplatz von Vecnas Ritual entdeckt hat.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 10

Die Charaktere folgen Kas durchs Pandämonium zum Meer des Untergangs, einem Ozean aus wirbelnder, undurchdringlicher Magie. An der Küste entbrennt eine Schlacht zwischen den dämonischen Kräften von Kas, der Miska Wolfsspinn aus seinem Kerker in der Zitadelle des Untergangs befreien will, und der mit Vecna verbündeten Dämonengöttin Lolth. Die Charaktere können die Schlacht manipulieren oder direkt zu Kas eilen, der schließlich preisgibt, wo Vecnas Ritual stattfindet.

ZUSAMMENFASSUNG KAPITEL 11

Die Charaktere müssen in die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds hinabsteigen, wo Vecna sein Ritual der Umformung wirkt. Dieses ist bald abgeschlossen, und der Lich-Gott hat schon verschiedene Halbebenen geschaffen, die einen Vorgeschmack auf sein Multiversum bieten. Die Charaktere müssen durch diese Halbebenen navigieren, um den Schlüssel zu Vecnas Ritualkammer zu finden. Haben sie dies geschafft, gilt es, dem Ritual, das den Lich-Gott bereits geschwächt hat, ein Ende zu machen.

DAS ABENTEUER LEITEN

Um dieses Abenteuer zu leiten, brauchst du die Regelbücher *Spielerhandbuch*, *Spielleiterhandbuch* und *Monsterhandbuch* in der fünften Edition.

Texte in solchen Kästen sollen den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden, so wie im jeweiligen Text beschrieben.

Das *Monsterhandbuch* enthält Spielwerte für die meisten Kreaturen, die in diesem Abenteuer erscheinen. Die übrigen Spielwerte sind in Anhang A oder B wie im Text angegeben oder bei den jeweiligen Begegnungen zu finden.

Ist der Name einer Kreatur **fettgedruckt**, so stellt dies einen Hinweis auf deren Spielwerte dar – in dem Sinne, dass du diese als Spielleiter besser bereithältst, weil du sie brauchen wirst.

Zauber und Ausrüstungsgegenstände, die im Abenteuer erwähnt werden, sind im *Spielerhandbuch* beschrieben. Magische Gegenstände, die nicht im Abenteuertext beschrieben sind, findest du im *Spielleiterhandbuch*.

DIE KARTEN VERWENDEN

Dieses Buch enthält zahlreiche Karten von Innenräumen sowie eine doppelseitige Posterkarte zum Auseinanderfalten. Diese Elemente werden im Folgenden näher beschrieben.

KARTEN VON INNENRÄUMEN

Die Karten in diesem Buch sind nur für den SL bestimmt. Wenn die Charaktere die Orte auf einer Karte erforschen, kannst du Teile davon auf Millimeterpapier, einer abwischbaren Oberfläche oder Ähnlichem skizzieren, damit die Spieler sich besondere Merkmale dieser Orte besser vorstellen können. Solche Kartenskizzen müssen nicht originalgetreu sein, und du kannst die Merkmale beliebig anpassen. Die Skizzen müssen auch nicht mit künstlerischem Anspruch ausgearbeitet sein. Lass die Details weg, die nicht sofort erkennbar sind, bis die Charaktere sie entdecken und mit ihnen interagieren – beispielsweise Geheimtüren und andere verborgene Merkmale. Beispiel: Verschlossene Türen sind mit Punkten in den Karten verzeichnet, aber dieses Detail muss nicht in deine handgezeichneten Karten übernommen werden.

POSTERKARTE

Eine Seite der doppelseitigen Posterkarte zeigt das Heiligtum in Sigil, das den Charakteren in diesem Abenteuer überwiegend als Basislager dient. Diese Karte wird in Kapitel 2 näher beschrieben, doch teile den Spielern keine Informationen mit, die ihre Charaktere nicht wissen können. Beispielsweise wissen sie nicht, welche magische Gegenstände Alustriel in Bereich S3 des Heiligtums verwahrt, ehe sie den Bereich nicht vorsichtig untersucht haben. Die Karte zeigt das Heiligtum, wie es ist, wenn die Charaktere dort eintreffen.

Auf der anderen Seite der Posterkarte findest du Karten verschiedener Verliese und anderer Komplexe, durch welche die Charaktere im Verlauf des Abenteuers navigieren müssen.

NICHTTÖDLICHE LÖSUNGEN

In diesem Abenteuer finden mehrere Begegnungen statt, bei denen die Charaktere gegen ihre Feinde kämpfen müssen. Es gibt jedoch auch stets nichttödliche Lösungen für solche Begegnungen. Die Charaktere könnten ihre Gegner bewusstlos schlagen oder einschüchtern, sodass sie davonlaufen. Sie können sie bestechen, um an Informationen zu kommen, oder anderweitige kreative Möglichkeiten der Konfliktlösung finden. Geh nach deinem Ermessen vor, und wenn die Charaktere Begegnungen ohne Gewalt lösen möchten, geh darauf ein, sofern die Geschichte es zulässt.

CHARAKTERERSTELLUNG

Ehe dieses Abenteuer beginnt, erwäge, deinen Spielern in der ersten Spielsitzung beim Erstellen ihrer Charaktere zu helfen. Es wird empfohlen, dass die Charaktere zu Beginn des Abenteuers die 10. Stufe erreicht haben. Achte darauf, dass die Spieler über Charaktere mit ausreichender Erfahrungsstufe verfügen. Kapitel 1 enthält Anleitungen, wie dieses Abenteuer mit Charakteren der 7., 8., 9. oder 11. Stufe begonnen werden kann.

VORHANDENE CHARAKTERE

Vielleicht möchten deine Spieler mit Charakteren weiterspielen, die schon vorige D&D-Abenteuer erfolgreich abgeschlossen haben. Das ist wunderbar! Jeder Charakter aus einer beliebigen Kampagnenwelt ist für dieses Abenteuer geeignet, solange er noch keine höhere als die 11. Stufe erreicht hat.

Dieses Abenteuer beginnt in der Stadt Niewinter in der Welt Toril, der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Wenn ein Charakter aus einer anderen Welt oder aus einem anderen Ort dieser Kampagnenwelt stammt, arbeite mit dem Spieler einen Grund aus, warum der Charakter sich in Niewinter aufhält und Vogt Nieggluts Hilferuf wegen des Verschwindens zahlreicher Adeliger erhört. Es könnte alle möglichen magischen – ein unerwarteter magischer Rückschlag versetzt den Charakter in die Stadt – oder auch weltlichen Gründe geben – sie sind wegen einer familiären Verbindung hier.



ÜBERALL FÜHREN KULTE VON VECNA RITUALE DURCH, UM IHREN OPFERN GEHEIMNISSE ZU ENTREISSEN UND DEM RITUAL DES LICHTS ZUR UMGESTALTUNG DES MULTIVERSUMS KRAFT ZU GEBEN.

Wenn ein Charakter nach dem vorigen Abenteuer eine Pause einlegt, kannst du anhand der Tabelle „Anwesenheit in Niewinter“ würfeln oder eine der Optionen auswählen und sie nach Bedarf erweitern, um einen Grund zu finden, aus dem der Charakter sich in Niewinter aufhält.

NEUE CHARAKTERE

Die Spieler könnten auch eigens für dieses Abenteuer Charaktere der 10. Stufe erstellen. Der Einfachheit halber bieten sich Charaktere aus Niewinter oder der Umgebung an.

Wenn deine Spieler Charaktere aus fernen Ländern erstellen wollen, verwende die Vorschläge im vorigen Abschnitt, um einen Grund für ihre Anwesenheit in Niewinter zu finden. Wenn sie noch keinen haben, brauchen die Charaktere einen Grund dafür, dass Vogt Nieglut sie in Kapitel 1 um Hilfe bittet. Dieser könnte schlicht darin bestehen, dass ihre Heldentaten weithin bekannt sind.

Jedenfalls verfügen Charaktere der 10. Stufe bereits über umfangreiche Karrieren und haben sich ihre Fähigkeiten durch Erfahrung erworben. Vermutlich haben sie beeindruckende Taten vollbracht. Ermutige die Spieler zu beschreiben, wie die Charaktere die 10. Stufe erreicht haben.

In der Tabelle „Hintergrundgeschichten der 10. Stufe“ findest du Beispiele für Hintergrundgeschichten für neue Charaktere. Würfle anhand der Tabelle oder wähle deine Lieblingsoption aus, wenn du mit den Spielern an den Hintergrundgeschichten der Charaktere arbeitest.

HINTERGRUNDGESCHICHTEN DER 10. STUFE

W6 Vollbrachte Taten

- 1 Der Charakter hat seine Abenteurerkarriere begonnen, als er untersucht hat, warum sich auf einem vormals idyllischen Friedhof Zombies erheben. Seine Nachforschungen haben ihn zu einem Kult geführt. Der Charakter hat gegen die Kultisten gekämpft und ihren Anführer besiegt, einen Erzmagier.
- 2 Als Leibwache eines hochrangigen Politikers oder einer Geschäftsperson hat der Charakter zahlreiche Angriffe von Assassinen und Dämonen abgewehrt.
- 3 Der Charakter jagt böse Drachen oder andere gefährliche Kreaturen.

W6 Vollbrachte Taten

- 4 Der Charakter ist ein Privatdetektiv, der gegen klingende Münze Entführte rettet und gestohlene Dokumente und Gegenstände von findigen Halunken wiederbeschafft.
- 5 Der Charakter studiert und pflegt nichtmagische historische Artefakte und ist auf der Suche nach bedeutsamen Gegenständen schon weit gereist. Im Auftrag örtlicher Museen unterwegs, hat er schon vielfältige Gefahren vom Ettin bis zum Glabrezus gebannt.
- 6 Der Charakter steht im Dienst eines Gottes, und seine Mission ist es, die Wehrlosen zu beschützen. Die Arbeit ist nicht übermäßig einträglich, aber der Charakter hat schon Kinder vor hungrigen Monstern gerettet, Dörfer vor dämonischen Bedrohungen und arme Leute vor gierigen Gebietern beschützt.

DIE MACHT DER GEHEIMNISSE

Vecna benutzt gestohlene Geheimnisse, um seinem Ritual zur Umgestaltung des Multiversums Energie zu geben. Als die Charaktere auf den Kult von Vecna stoßen, dessen Mitglieder einem Gefangenen seine Geheimnisse entreißen wollen, erhalten sie Zugang zu Magie, die durch mächtige Geheimnisse gespeist wird. Sie können Geheimnisse wie

Währung ausgeben, wenn sie in Kapitel 1 die Verbindung mit Vecna erhalten haben.

Im Verlauf des Abenteuers können die Charaktere zahlreiche Geheimnisse erfahren. Am Anfang jedes Kapitels findet sich ein Abschnitt „Macht der Geheimnisse“, in dem alle Geheimnisse aufgeführt sind, die entsprechend diesen Regeln verwendet werden können. Der Geheimnisse-Tracker in Anhang C hilft dir mitzuverfolgen, welche Geheimnisse die Charaktere erfahren haben. Dieser Tracker enthält Spoiler. Halte ihn vor den Spielern verborgen.

GEHEIMNISSE ERFAHREN

Wann immer die Charaktere ein mächtiges Geheimnis erfahren, notiere es im Geheimnisse-Tracker. Haben die Charaktere ein Geheimnis erfahren, so können sie es nicht noch einmal erfahren. Wenn nur Charakter ein Geheimnis erfährt, so zählt es als von der gesamten Abenteurergruppe erfahren.

GEHEIMNISSE OFFENBAREN

Ein Charakter kann ein Geheimnis auf magische Weise wie Währung verwenden. Dabei offenbart er es für einen kurzfristigen Vorteil dem Multiversum. Dazu muss der Charakter eine Aktion verwenden, um das Geheimnis in den Wind zu flüstern. Dadurch verschwindet das Geheimnis aus dem Bewusstsein aller Mitglieder der Abenteurergruppe. Ausnahme: Wenn die Charaktere das Geheimnis verwenden, das sie in Kapitel 10 von Kas über Vecnas Standort erfahren, so vergessen sie nicht, wo der Lich-Gott sein Ritual durchführt.

ANWESENHEIT IN NIEWINTER

W6 Grund

- 1 Der Charakter steht in den Diensten eines mächtigen Kaufmanns, Magiers oder Monarchen, der ihn aus Gefälligkeit zu Vogt Nieglut schickt. Nieglut braucht die Hilfe des Charakters, um der zunehmenden Probleme mit Untoten in Niewinter Herr zu werden. Der Notfall mit den verschwundenen Adeligen ist der neueste Auftrag des Charakters.
- 2 Nach langem Kampf hat der Charakter einen mächtigen Zauberer besiegt. In dessen Todeskampf hat es einen Rückschlag seiner Magie gegeben. Ein Portal hat sich geöffnet, und der Charakter ist nach Niewinter gelangt. Er arbeitet nun als Söldner für Vogt Nieglut, während er überlegt, was er als Nächstes tun will.
- 3 Der Charakter hat gegen einen ausgewachsenen schwarzen Drachen gekämpft. Der Kampf lief nicht gut, und der Charakter hat dem Tode nahe das Bewusstsein verloren. Doch er ist nicht gestorben, sondern ist in Niewinter vor dem Anwesen von Vogt Nieglut zu sich gekommen. Der Grund dafür ist dir überlassen – vielleicht hat ein Gott oder ein Zauberwirker eingegriffen.
- 4 Der Charakter hat einen bösen Anführer besiegt und konnte sich seinen Anteil der Beute aus dem Hort des Halunken aussuchen. Dabei ist er auf einen *Würfel der Ebenen* gestoßen, durch den er nach Niewinter geraten ist. Er hat eingewilligt, für Vogt Nieglut zu arbeiten und im Gegenzug Zauberdienste für seine Heimkehr zu erhalten.
- 5 Der Charakter ist Spezialist im Befreien von Entführten, selbst dann, wenn sie sich auf anderen Ebenen der Existenz befinden. Die Familie eines der in Kapitel 1 entführten Adeligen hat sich an die Harfner gewendet, und diese haben die Dienste des Charakters empfohlen. Die Familie hat versprochen, den Charakter reich zu entlohnen, wenn er nach Niewinter kommt und den Vermissten sucht.
- 6 Der Charakter ist ein Entdecker, der das Multiversum kartiert. Auf seinen Reisen hat er gelernt, die drohende Gefahr zu erspüren, wenn eine Begegnung mit dem Bösen bevorsteht. Für Niewinter spürt er besonders viel Gefahr und ist daher in die Stadt gekommen, um Vogt Nieglut zu fragen, ob es Bedrohungen gibt.

Wenn ein Charakter ein Geheimnis verwendet, ist jeder Charakter in der Abenteurergruppe eine Minute lang bei W20-Würfen im Vorteil.

Es ist möglich, dass die Charaktere die Informationen des Geheimnisses noch einmal erfahren, aber sie können es nur einmal auf diese Weise verwenden. Wenn die Charaktere einem Nichtspielercharakter ein Geheimnis mitteilen, so verliert dieses sofort seine Energie und gilt als offenbart. Es verbleibt im Bewusstsein aller Charaktere in der Abenteurergruppe, aber seine Offenbarung bietet keinen Vorzug mehr.

GEHEIMNISSE BEWAHREN

Wenn die Charaktere Vecna in Kapitel 11 in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds stellen, können sie beliebig viele Geheimnisse verwenden, die sie bewahrt haben, um sein Ritual der Umformung zu vereiteln. In Kapitel 11 findest du weitere Details dazu, wie bewahrte Geheimnisse die Konfrontation der Charaktere mit Vecna beeinflussen können.

SPIELWERTE NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

HG	Spielwerte	Kreaturentyp	Kapitel
1	Kriegsgeschmiedeter Krieger	Konstrukt	A
5	Nachtplünderer	Monstrosität	A
5	Kakkuu-Spinnenunhold	Unhold	A
6	Schwarzrosenträger	Untoter	A
6	Mondscheinwächter	Konstrukt	A
6	Priester von Osybus	Humanoide	A
7	Klingenspäher	Konstrukt	A
7	Verlorener Kummergechworener	Monstrosität	A
8	Knochenroch	Untoter	A
8	Inquisitor des Folianten	Humanoide	A
8	Sternangler	Monstrosität	A
8	Wirbelnder Lüster	Konstrukt	A
9	Klingenleutnant	Konstrukt	A
9	Einsamer Kummergechworener	Monstrosität	A
9	Magier-Nekromant	Humanoide	A
10	Maulauge	Aberration	A
10	Spiegelschatten	Untoter	A
11	Degloth	Unhold	A
11	Glefe	Humanoide	4
11	Spinnendrache	Monstrosität	A
11	Vlazok	Unhold	A
12	Brandbär	Monstrosität	A
12	Granit-Moloch	Konstrukt	A
13	Todesrinden-Dryade	Feenwesen	A
13	Ausgewachsener Monddrache	Drache	A

VERBINDUNG MIT VECNA

Wenn die Charaktere metaphysisch mit Vecna verbunden sind und mächtige Geheimnisse verwenden können, manifestiert sich ihre Verbindung mit dem Lich-Gott nach deinem Ermessen möglicherweise auf zusätzliche Arten.

Sie könnten beispielsweise periodisch mentale Bilder von Vecna sehen, der sein Ritual in einer mysteriösen Höhle voller Kristalle durchführt. Oder sie könnten von unheilvollen Vecna-Bildern wie dem unheiligen Symbol des Lich-Gottes oder Kultisten in Roben träumen, die Vecna anbeten. Wenn du die Charaktere zwischendurch immer wieder an den bösen Plan des Lich-Gottes erinnerst, fügt dies dem Abenteurer eine gewisse Dringlichkeit hinzu.

HERAUSFORDERUNGSGRAD

In der Tabelle „Spielwerte nach Herausforderungsgrad“ sind die Kreaturen in diesem Buch nach ihrem Herausforderungsgrad sortiert. Außerdem ist aufgeführt, um welchen Kreaturentyp es sich handelt und wo im Buch die Kreatur erscheint.

HG	Spielwerte	Kreaturentyp	Kapitel
13	Phisarazu-Spinnenunhold	Unhold	A
14	Leichensammler	Konstrukt	A
14	Hazvongel	Unhold	A
15	Grüner Abishai	Unhold	A
15	Borthak	Monstrosität	A
15	Todeswolf	Untoter	A
15	Unermüdlicher Pfähler	Unhold	A
15	Strahd, Herr des Todeshauses	Untoter	B
17	Blauer Abishai	Unhold	A
17	Hertilod	Monstrosität	A
17	Quavilithku-Spinnenunhold	Unhold	A
18	Zitadellenspinne	Monstrosität	A
18	Kosmischer Horror	Aberration	A
19	Roter Abishai	Unhold	A
19	Raklupis-Spinnenunhold	Unhold	A
19	Fürst Soth	Untoter	B
19	Tasha die Hexe	Humanoide	B
21	Astralschlächter	Monstrosität	A
21	Falscher Lich	Untoter	A
21	Alustriel Silberhand	Humanoide	B
22	Camlash	Unhold	10
23	Kas der Verräter	Untoter	B
23	Windfall	Humanoide	8
24	Miska Wolfsspinne	Unhold	B
26	Vecna der Erzlich	Untoter	B



EIN BIZARRES RITUAL
ENTHÜLLT DIE GRAUSIGEN
AKTIVITÄTEN DES KULTS
VON VECNA.

RÜCKKEHR VOM NIMMERTOD-FRIEDHOF

ALS DAS ABENTEUER BEGINNT, SIND DIE CHARAKTERE bereits etablierte Helden, die sich in der Stadt Niewinter an der Schwertküste aufhalten. Niewinter wurde in jüngerer Vergangenheit von mehreren Schrecknissen erschüttert. Am schlimmsten war die Eruption des nahe gelegenen Bergs Hotenow vor vierzig Jahren, durch welche die Stadt beinahe zerstört worden wäre. Die meisten Schäden wurden inzwischen allerdings behoben.

Niewinter wird vom Stadtvogt Dagult Nieglut regiert. Dieser ist durch die zweifelhafte Behauptung an die Macht gekommen, von einem der Helden aus der Vergangenheit Niewinters abzustammen, bietet jedoch eine stabile Führung.

In den Katakomben unter Niewinters großem Nimmertod-Friedhof operiert ein Kult von Vecna, von dem die Behörden nichts wissen. Die Kultisten entführen Bürger der Stadt, die bedeutsame Geheimnisse hüten, um ihr Wissen und ihre Seelen in einem üblen Ritual abzuzapfen und die gesammelten Geheimnisse Vecna zuzuführen, da er ihre Energie für sein Ritual der Umformung braucht. (In der Einführung findest du weitere Informationen zu Vecnas Plan.) Bei diesem Vorgang werden die Entführten ihres Wissens und ihres freien Willens beraubt.

DIESES KAPITEL LEITEN

In diesem Kapitel entdecken die Charaktere einen Kult von Vecna, der in den Katakomben unter dem Hallix-Mausoleum vier Entführungsoffer auf ein Ritual vorbereitet. Als die Charaktere dieses Ritual stören, geraten sie und der Elfengelehrte Eldon Schlüsselwart nach Immernacht, Niewinters düsteres Gegenstück im Shadowfell. Um zurückzukehren, müssen die Charaktere das einsame Vermächtnis der Familie Dolindar stellen und einen Riss finden, der sie nach Niewinter zurückführt.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 10. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt – im Abschnitt „Charaktere mit niedrigeren oder höheren Stufen“ findest du Hinweise zum Anpassen des Kapitels für Charaktere auf anderen Stufen. Wenn die Charaktere sich auf der 10. oder einer niedrigeren Stufe befinden, steigen sie eine Stufe auf, wenn sie aus Immernacht nach Niewinter zurückkehren.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel drei Geheimnisse erfahren, für die die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten. Diese Geheimnisse sind mit drei NSCs verbunden, denen die Charaktere in den Nimmertod-Katakomben begegnen.

Indrinas Geheimnis: Eine Gefangene namens Indrina weiß, dass Vogt Nieglut keinen rechtmäßigen Anspruch auf seinen Titel hat. Dieses Geheimnis können die Charaktere in Bereich K20 erfahren.

Sarcelles Geheimnis: Eine Gefangene namens Sarcelle hatte unlängst eine verstörende Vision. In Bereich K5 können die Charaktere mehr über Sarcelles Vision erfahren.

Umbertos Geheimnis: In Bereich K11 können die Charaktere von Umbertos geheimer Rolle als Vecnas Historiker erfahren.

Wenn die Charaktere erstmals von einem dieser Geheimnisse erfahren, spüren sie, dass diese Informationen wichtig sind. Beschreibe den Spielern jetzt die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“, aber lass sie noch keine Geheimnisse verwenden. Wenn die Charaktere ihre Verbindung mit Vecna erhalten, können sie Geheimnisse gemäß den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ verwenden, so wie in der Einführung beschrieben.

CHARAKTERE MIT NIEDRIGEREN ODER HÖHEREN STUFEN

Dieses Kapitel ist die Einführung zur Haupthandlung des Abenteuers. Du kannst dieses Kapitel auch für Charaktere mit niedrigerer Stufe ausführen wie unten beschrieben. Wenn es sich um Charaktere der 7., 8. oder 9. Stufe handelt, entferne einige Kreaturen wie in der Tabelle „Zu entfernende Kreaturen“ aufgeführt.

Sorge außerdem dafür, dass sich der Marid in Bereich K10 ergibt, wenn seine Trefferpunkte auf höchstens 150 (statt 100) verringert werden.

ZU ENTFERNENDE KREATUREN

Bereich	Entfernen
K2	Zwei Gruftschrecken
K7	Zwei Wassergeister
K14	Zwei Kultfanatiker
K16	Ein Magier
K17	Zwei Kultfanatiker
K25	Ein Nothic
K26	Drei Nothics
Erwachen in Immernacht	Drei Ghule
G1	Eine Vampirbrut

Wenn die Charaktere zu Beginn dieses Kapitels schon die 11. Stufe erreicht haben, steigen sie bei dessen Abschluss keine Stufe auf.

ERSTE SCHRITTE

Das Abenteuer beginnt, als Vogt Dagult Nieglut die Charaktere in sein bescheidenes Anwesen in Niewinter zitiert. Es sind mehrere lokale Wachen sowie drei Priester von Oghma – Gott der Inspiration, der Erfindungen und des Wissens – aus dem Haus des Wissens in Niewinter zugegen.

Als die Charaktere den Audienzraum betreten, ist Vogt Nieglut dabei, mit seinen Ratgebern politische Fragen zu besprechen. Er unterbricht die Diskussion, schenkt den Charakteren ein Lächeln des Wiedererkennens und sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, meine heldenhaften Freunde! Wie froh ich bin, dass Ihr kommen konntet. Leider geschehen schreckliche Dinge. In den letzten Tagen wurden vier prominente Bürger entführt. Darf ich auf Eure Hilfe hoffen, sie zu retten?“

Vogt Nieglut beschreibt die Entführungsoffer wie folgt:

Eldon Schlüsselwart ist ein Gelehrter von profundem Wissen, der sich auf die äußeren Ebenen spezialisiert hat.

Indrina Lamsettel ist eine menschliche Schauspielerin, die in den höchsten sozialen Kreisen Niewinters verkehrt.

Sarcelle Malinosch ist eine menschliche Wildmagie-Zauberin, welche die Mysterien der äußeren Ebenen untersucht.

Umberto Noblin ist ein gnomischer Historiker, der Bücher über verschiedene Gottheiten geschrieben hat.

Vogt Nieglut berichtet, dass jeder von ihnen nachts entführt wurde. Die Opfer kennen einander nicht, und es scheint keine Verbindung zwischen ihnen zu geben.

Vogt Nieglut hat in der Hoffnung, die Opfer zu finden, eine erkenntnismagische Aufklärung durch das Haus des Wissens finanziert. Die Priester dort haben berichtet, dass die rätselhafte Spur der Opfer jeweils am gleichen Ort endet: beim Hallix-Mausoleum auf dem Nimmertod-Friedhof. Die Priester befürchten, dass sie nicht in dieses Mausoleum blicken können, weil ein unbekannter Gegner ihre Erkenntnismagie blockiert.

Vogt Nieglut bittet die Charaktere, die Entführungsfälle beim Hallix-Mausoleum zu untersuchen. Er verspricht jedem Charakter ein schönes Haus in Niewinter, wenn es ihnen gelingt, die vier entführten Bürger zu retten und die Täter ihrer Strafe zuzuführen.

NIMMERTOD-FRIEDHOF

Vogt Nieglut und die Priester geben den Charakteren eine Übersicht über den Nimmertod-Friedhof, der eigentlich aus zwei ausgedehnten, miteinander verbundenen Friedhöfen besteht: dem Hauptfriedhof und dem Armenfriedhof. Die Gräfte der Reichen sind durch eine dicke Steinmauer von den Gräbern der Armen getrennt.

Auf dem Hauptfriedhof befinden sich mehrere Mausoleen, manche davon mit weitläufigen unterirdischen Gewölben. Der Armenfriedhof weist überwiegend schlichte Grabsteine auf, doch bei seiner Gründung stifteten engagierte Bürger einige Gemeindekatakomben.

AUF DEM FRIEDHOF

Die Zombies und Skelette, die auf dem Nimmertod-Friedhof umherstreifen, stellen für eine Abenteurergruppe höherer Stufe keine Gefahr dar, sodass die Charaktere das Hallix-Mausoleum problemlos erreichen können.

DER KULT VON VECNA HAT VIER ADELIGE AUS NIEWINTER ENTFÜHRT: ELDON SCHLÜSSELWART, INDRINA LAMSETTEL, SARCELLE MALINOSCH UND UMBERTO NOBLIN.



Noch wissen die Charaktere nicht, dass das Mausoleum zu einem Netzwerk von Katakomben führt, welches sich sowohl unter dem Hauptfriedhof als auch unter dem Armenfriedhof erstreckt.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die folgenden Merkmale gelten für alle dortigen Katakomben und Gewölbe.

BELEUCHTUNG

Die Bereiche K1–K12 sind dunkel. Die Charaktere benötigen Dunkelsicht oder eine Lichtquelle, um sehen zu können. Die Kultisten frequentieren die Bereiche K13–K26. Hier hängen Laternen an Wandhaken und spenden helles Licht.

BRUCHSTEIN

Die alten Steine, aus denen die unterirdischen Bereiche erbaut wurden, passen nicht gut ineinander. Ihre Lücken bieten Platz für Schimmel und Wurzelwerk. Vecnas Kultisten haben die Wände mit Symbolen beschmiert, die starrende Augen und linke Hände darstellen.

DECKEN

Die Decken sind in den Passagen drei Meter und in den Räumen 4,5 Meter hoch, sofern nicht anders vermerkt.

TÜREN

Die Türen im gesamten Bereich bestehen aus schweren Steinplatten und werden von Scharnieren aus Metall gehalten. Der Kult hält die Türen gut geölt, sodass sie keine Geräusche machen, wenn sie bewegt werden. Alle Türen sind unverschlossen, sofern nicht anders vermerkt.

ÜBERRESTE DER WASSERUHR-GILDE

Ein Teil der Katakomben gehörte einst einer okkulten Organisation: der Wasseruhr-Gilde. Die Gilddenmitglieder sind fort, doch ihre gebundenen Elementare und Uhrwerkmechanismen sind noch da. Die Bereiche K7–K12 und K14–K15 sind von einem Leitungsnetzwerk durchzogen, welches auf Karte 1.1 mit durchgezogenen Linien dargestellt ist. In diesen Bereichen ist überall tropfendes Wasser zu hören.

ORTE IN DEN NIMMERTOD-KATAKOMBEN

Die folgenden Orte sind auf Karte 1.1 dargestellt.

K1: HALLIX-MAUSOLEUM

Die hohen Steinmausoleen auf dem Nimmertod-Friedhof befinden sich alle bei der Mauer zwischen dem Hauptfriedhof und dem westlich davon gelegenen Armenfriedhof. Beim Hallix-Mausoleum handelt es sich um einen gedrungene, unscheinbaren Granitblock im Schatten der höheren Bauwerke westlich und südlich davon. Von der metallenen Doppeltür hängt eine zerbrochene rostige Kette mit einem Vorhängeschloss.

Die gut geölte Tür lässt sich geräuschlos öffnen. Das Innere der Gruft ist staubig. Zahlreiche Fußspuren führen im hinteren Teil des Raums zu einer Treppe nach unten.

An den Wänden stehen sechs steinerne Särge, je drei auf einer Seite. Alle Särge sind mit Steinplatten bedeckt, in welche Namen, Geburts- und Todesdaten eingehauen wurden. Diese Mitglieder der Hallix-Familie sind vor vierzig Jahren bei der Eruption des Iltotnow gestorben. In den Särgen befinden sich nur noch Stoffetzen und Knochensplitter, da die Ghule des Kults den Inhalt gefressen haben.

Geräuschvolle Ermittlungen: Wenn die Charaktere hier zu viel Krach machen, kommen die **Gruftschrecken** aus Bereich K2, um nachzusehen, was los ist.

K2: UNTERES MAUSOLEUM

Wenn die unten beschriebenen Gruftschrecken sich aufgemacht haben, um den Bereich K1 zu untersuchen, lass den letzten Satz weg, wenn du Folgendes vorliest:

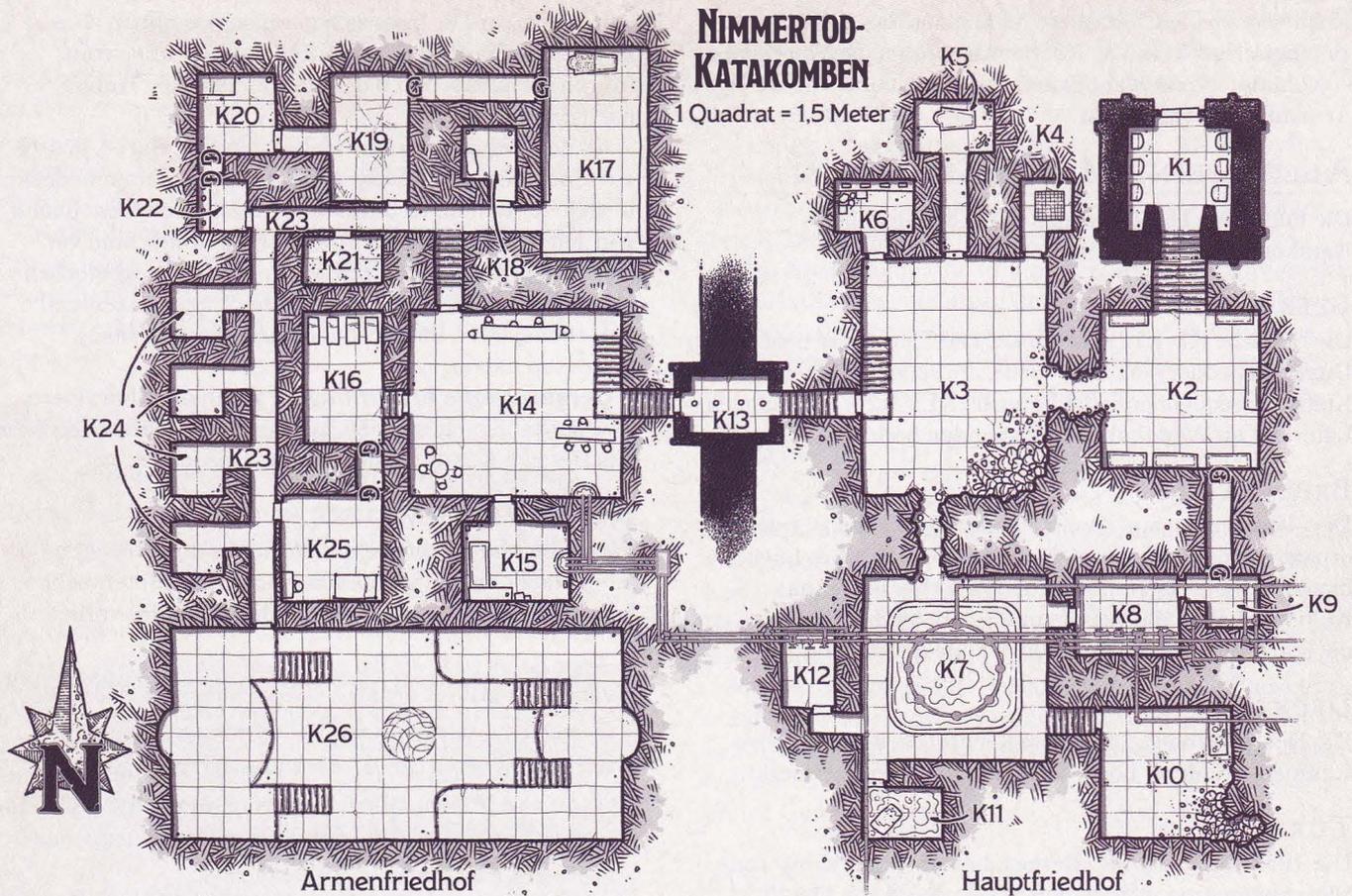
Vom Hallix-Mausoleum führt eine Steintreppe in eine große unterirdische Kammer hinab. Dort stehen steinerne Särge in wuchtigen Regalen. Ein Teil der Westwand ist eingestürzt, sodass eine Öffnung zu einer weiteren Kammer entstanden ist. Fünf bleiche, vertrocknete Krieger in finster aussehenden Rüstungen marschieren durch die Kammer.

Der Kult hat fünf **Gruftschrecken** als Wachen in seine Dienste gezwungen. Die Gruftschrecken kennen die Kultisten vom Sehen und greifen sie nicht an, sonst allerdings jeden.

Die älteren Leichname der Hallix-Familie, die hier einst bestattet lagen, wurden an die Ghule des Kults verfüttert.

Geheimtür: Einer der leeren Särge enthält keine Hinweise auf eine ehemalige Nutzung. An der Rückseite dieses Sargs ist eine Blende mit einem Riegel verborgen, der bewirkt, dass die Wand dahinter zur Seite schwingt. Ein Charakter, der den Sarg oder die Wand untersucht und einen SG-18-Intelligenz- (Nachforschungen) oder -Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet diese Geheimtür. Weder die Kultisten noch die Gruftschrecken wissen von ihr. Der Durchgang dahinter endet bei einer weiteren Geheimtür, die sich vom Tunnel aus leicht erkennen und öffnen lässt. Sie führt in Bereich K9.

Schätze: Ein offener Sarg enthält vier Wollmäntel im Wert von jeweils 10 GM und zwei breite Hüte im Wert von jeweils 5 GM. Die Kultisten benutzen diese Dinge, um sich oberirdisch zu bewegen, ohne Verdacht zu erregen. Außerdem enthält der Sarg einen *Trank der Unsichtbarkeit*, den die Kultisten für den Notfall aufgespart haben.



KARTE 1.1: NIMMERTOD-KATAKOMBEN

K3: UNEBENE KAMMER

Hier ragen Wurzeln durch Risse in der Decke. In der Südostecke ist eine Steintreppe samt angrenzender Wände eingestürzt. In der Nordwand befinden sich drei geschlossene Türen. An der mittleren hängt ein neues Vorhängeschloss. Im Westen führt ein Treppe zu einem kleinen Balkon hinauf, der 1,5 Meter über dem Raum liegt. Er bietet gerade genügend Raum für eine Tür, auf die ein Auge gemalt wurde.

Dieser Raum ist von der Oberfläche aus nicht zugänglich, da die Treppe nach oben eingestürzt ist. Weitere Informationen zur Tür mit dem Vorhängeschloss findest du bei der Beschreibung von Bereich K5.

K4: GITTER MIT FALLE

Dieser Raum hat drei Meter lange Wände. Ein Metallgitter im Boden versperrt eine flache Steingrube, in der sich eine kleine goldene Harfe, einige lose Papiere und ein blutiges Stoffstück befinden.

Das Eisengitter bedeckt eine Grube von 1,5 Metern Kantenlänge und 90 Zentimetern Tiefe. Die Gitteröffnungen haben eine Kantenlänge von 12,5 Zentimetern. Ein Charakter, der die Harfe erreicht, kann sie mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) vorsichtig kippen und durch das Gitter ziehen.

NIMMERTOD-KATAKOMBEN

1 Quadrat = 1,5 Meter

Scheitert der Wurf um mindestens 5, so fällt die Harfe in die Grube zurück.

Ein Kultist von Vecna hat versucht, die Harfe aus der Grube zu holen, ist dabei jedoch Opfer der Falle geworden, mit der das Gitter versehen ist. Die Falle hat ihm die Kleidung zerrissen, von der nun ein blutiger Fetzen in der Grube liegt, und ihm sind einige Schriftstücke aus der Tasche gefallen, die ebenfalls in der Grube gelandet sind. Nach diesem Missgeschick haben die Kultisten beschlossen, ihr Glück nicht weiter auf die Probe zu stellen, und das Gitter in Ruhe gelassen.

Gitterfalle: Ein Charakter, der das Gitter untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, erkennt, dass das Gitter mit einer Falle versehen ist. Die Falle wird ausgelöst, wenn Druck von mehr als fünf Kilogramm auf das Gitter ausgeübt wird. Dann schnellen aus Nuten im Gitter vergiftete Klingen hervor und fügen dem Auslöser 14 (4W6) Hiebsschaden zu. Wenn das Ziel der Falle eine Kreatur ist, muss sie einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet außerdem 14 (4W6) Giftschaden. Die Falle ist eine Minute nach dem Auslösen wieder scharf.

Notizen: Die Papiere enthalten Planungen zur Entführung der Adligen Indrina Lamsettel aus Niewinter. Auch ein Grundriss ihres Anwesens ist dabei, ferner Übersichten über ihre Bewegungen sowie Mutmaßungen, dass sie ein wichtiges Geheimnis über Vogt Nieglut kennt. Auf dem Rand eines der Zettel steht „Ihre Geheimnisse werden ein würdiges Opfer sein.“ (Die Charaktere können mehr erfahren, wenn sie Jerots Papiere in Bereich K25 untersuchen.)

Schätze: Die Harfe ist 2.500 GM wert.

K5: SARCELLES ZELLE

Die einzige Tür zu diesem Raum ist von außen mit einem Vorhängeschloss verschlossen. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann als Aktion versuchen, das Schloss damit und mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken. Die vier Magier des Kults (in den Bereichen K14, K16 und K26) tragen jeweils einen Schlüssel zum Schloss bei sich. Da die Steine um diese Tür ungleichmäßig gesetzt wurden, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um zu versuchen, die Tür zur Seite zu ziehen. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik).

Diese alte Gruft enthält einen einzelnen offenen Sarg mit einigen verschlissenen Decken darin. Aus diesen Decken ragt an einem Ende ein wilder schwarzer Haarschopf.

Die Kultisten haben diese Gruft zweckentfremdet und zur Zelle für Sarcelle Malinosch gemacht, die sie als Ritualopfer vorgesehen haben. Sarcelle döst in die Decken gewickelt im Sarg, sodass nur ihr Haar sichtbar ist.

Sarcelle ist eine menschliche Wildmagie-Zauberin, deren Zauberkräfte bei der letzten Exkursion auf eine ferne Ebene verloren gegangen sind. Bis sie auf natürliche Weise zurückkehren, hat Sarcelle die Spielwerte einer neutralen **Magierin** ohne Zauberwirken. Auf Fragen reagiert sie manchmal mit rätselhaften Vorhersagen, sie versucht jedoch, diese irritierende Gewohnheit abzulegen.

Sarcelle möchte, dass ihr jemand hilft, sich zu befreien. Sie erklärt, dass sie sich ohne ihre Magie unwohl fühlt und sich eine Eskorte vom Nimmertod-Friedhof wünscht. Den Rest des Heimwegs würde sie alleine schaffen.

Sarcelles Geheimnis: Sarcelles psychische Erkundungen haben ihr einen Blick auf eine unheilvolle Zukunft gewährt: Sie sah einen ausgemergelten Mann über dem Boden schweben, der böse Energie in leuchtenden Streifen um sich sammelte. Dann schrie er, die Energie explodierte, und etwas Schreckliches geschah. Diese Vision hat Sarcelle in Angst und Schrecken versetzt. Ein Charakter, der mit Sarcelle interagiert und einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, erkennt, dass die Zauberin sich Sorgen macht. Wenn sie gefragt wird, was sie bedrückt, erzählt sie von der Vision.

Sarcelles Vision zählt im Sinne der Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs als Geheimnis.

K6: LAGERRAUM

Dieser Raum enthält Steinregale mit Säcken und Kisten. Einige Kisten sind auch an der Wand aufgestapelt.

Die Kultisten haben diese Dienerkrypta geleert, um hier Vorräte wie Lampenöl, Ketten und Handschellen zu lagern.

Schätze: Unter den Vorräten sind zwei *Tränke des Gifts* mit der Aufschrift „Nur zu Heilungszwecken“.

K7: ZISTERNENRAUM

Wenn die Charaktere in Bereich K8 den Wasserdruck verringert haben, lass den ersten Satz weg, wenn du Folgendes vorliest:

Rostige Rohre verlaufen an den Wänden und der Decke. Aus einigen Öffnungen an den Deckenleitungen fließt Wasser. In der Mitte des Raums befindet sich eine tiefe steinerne Zisterne, die in den Boden eingelassen wurde und randvoll mit Wasser steht. Die gekräuselte Oberfläche zeigt, dass einige Wasserkreaturen darin leben. Im Süden steht eine Tür mit einem Vorhängeschloss.

Weitere Informationen zur Tür mit dem Vorhängeschloss findest du im Text zu Bereich K11.

Die Zisterne ist 7,5 Meter tief. Ein **Wasserelementar** und zwei **Wassergeister** leben darin. Einst waren sie Diener der Wasseruhr-Gilde. Heute sind sie frei, genießen jedoch den „ewigen Regen“ hier. Der Kult schikaniert diese Elementare, weswegen sie es vorziehen, sich unter der Wasseroberfläche aufzuhalten. Sie wollen sich allerdings kein weiteres Eindringen mehr gefallen lassen und greifen jeden an, der kein Kultist ist. Die Wassergeister betrachten den Wasserelementar als Anführer. Werden die Trefferpunkte von diesem auf



SARCELLE MALINOSCH.

VIELE VON VECNAS KULTISTEN AUF DEM NIMMERTOD-FRIEDHOF TRAGEN DAS UNHEILIGE SYMBOL DES LICHT-GOTTES ALS TÄTOWIERUNG.



höchstens 50 verringert, so zieht er sich mit allen überlebenden Wassergeistern auf den Grund der Zisterne zurück.

Der Wasserelementar unterhält sich gerne, spricht jedoch nur Aqual. Charaktere, die mit ihm kommunizieren können, können Folgendes erfahren:

Gefangener: Die Kultisten haben eine kleine Kreatur in einem der angrenzenden Räume (Bereich K11) eingesperrt.

Kult-Aktivitäten: In die angrenzenden Räume sind Kultisten eingezogen, die einen Gott mit dem Symbol einer Hand und eines Auges verehren.

Nachbar: In Bereich K10 lebt eine fischköpfige Kreatur namens Shanzezi.

Schätze: Ein Silberarmband mit sieben kleinen Diamanten ist in die Zisterne gefallen und auf den Grund gesunken. Es ist 150 GM wert.

K8: ÖSTLICHER DRUCKRAUM

An der Südwand dieses Raums verlaufen Rohrleitungen, die unter der Decke durch die Wand verschwinden. Eine unübersichtliche Mischung aus Zahnrädern und vier Handrädern ist mit ihnen verbunden.

Die Räder dienen der Steuerung des Wasserdrucks in den Leitungen. Es gibt jedoch keinerlei Druckmesser, aus denen ersichtlich würde, wie die Räder den Druck genau beeinflussen. Ein Charakter kann binnen einer Stunde durch Ausprobieren erkennen, dass das Wasser nach

Westen fließt und wie der Wasserdruck sich erhöhen oder verringern lässt. Ein Charakter, der einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt diese Informationen in nur zehn Minuten. Alternativ kann auch der Marid Shanzezim in Bereich K10 beschreiben, wie die Räder funktionieren.

Erhöhter Druck: Wenn die Charaktere sowohl hier als auch in Bereich K12 den Wasserdruck erhöhen, fließen die Becken in den Bereichen K14 und K15 über. Nach zehn Minuten sind diese Bereiche aufgrund der Überflutung zu schwierigem Gelände geworden. Fünf Minuten danach kommen die Bewohner von Bereich K14 in die Bereiche K8 und K12, sehen nach, was los ist, und bringen die beiden Ghule aus Bereich K17 mit. Die Kultisten brüllen beim Eintreffen etwas von einer „Lektion, die man diesen nervtötenden Elementaren erteilen muss“, wodurch die Charaktere Zeit haben, einen Hinterhalt zu legen oder einen anderen Plan umzusetzen.

Verringertes Druck: Wenn die Charaktere den Wasserdruck verringern, fließt aus den Öffnungen in Bereich K7 kein Wasser mehr.

K9: UHRWERK-ALKOVEN

Die Wände dieses kleinen Alkovens sind mit rostigen Steigrohren und diversen Zahnrädern bedeckt.

Die Zahnräder hier sind verkantet und rühren sich nicht. Der Mechanismus, an den sie angeschlossen sind, ist nicht funktionsfähig.

Geheimtür: Ein Zahnrad an der Nordwand hat keinerlei Kontakt zu anderen Elementen an der Wand. Eine Kreatur muss einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um dieses vereinzelt Zahnrad zu entdecken. Wenn es gedreht wird, lässt es einen Teil der Wand als Geheimtür zur Seite gleiten. Die Kultisten wissen nichts von dieser Tür. Der kleine Durchgang dahinter endet bei einer weiteren Geheimtür, die sich vom Tunnel aus leicht erkennen und öffnen lässt. Sie führt in Bereich K2.

K10: IMPROVISIERTE WERKSTATT

Schutt verstopft die Südostecke des Raums und lässt nur kurz unter der unebenen Decke eine kleine Lücke. Ein Teil des Gerölls wurde zu einem niedrigen Tisch zusammengefügt, auf dem sich kleinere Uhrwerk-Komponenten befinden. Eine wuchtige Kreatur mit Fischkopf, die in exquisite Seidengewänder gekleidet ist, untersucht sorgfältig die winzigen Teile.

Die Kreatur ist ein **Marid** namens Shanzezim. Er war Diener der Wasseruhr-Gilde und kann die Grüfte dieser Organisation nicht verlassen, obwohl er argwöhnt, dass die Gilde seit Jahren nicht mehr aktiv ist. Noch ist Shanzezim nicht bereit, die Bindung auszutesten und eine Flucht zu versuchen. Er verbringt seine Zeit hier und versucht, eins der kompliziertesten Uhrwerke der Wasseruhr-Gilde wieder zusammenzufügen.



DER MARID SHANZENZIM IST AN DIE GRUFT GEBUNDEN UND VERBRINGT SEINE ZEIT DAMIT, IN EINER IMPROVISIERTEN WERKSTATT AN UHRWERKEN HERUMZUBASTELN.

Wenn der Wasserelementar aus Bereich K7 hierher geflohen ist, hat er Shanzezim über Eindringlinge im Bereich informiert. In diesem Fall greift der Marid sofort an, um die Charaktere zu vertreiben. Anderenfalls fragt der Marid die Charaktere, was sie wollen. Wenn es zum Kampf kommt, gibt der Marid auf, wenn seine Trefferpunkte auf weniger als 100 verringert werden oder wenn die Charaktere versichern, dass sie nicht zum Kult gehören.

Shanzezims Überlieferung: Wenn die Charaktere mit dem Mariden sprechen und ihm versichern, dass sie nichts mit dem Kult zu tun haben, bietet Shanzezim ihnen ein goldfarbenes Schwungrad aus dem zerlegten Uhrwerk an. Der Marid ist geschwätzig und kann folgende Informationen mitteilen:

Kult-Aktivitäten: Die grausamen Kultisten schinden die Elementare im Nebenraum und halten in der Nähe einen Gefangenen. Bei diesem handelt es sich um einen Gnom, den Shanzezim nicht kennt.

Leitungssystem: Die Leitungen in diesem Bereich führen zu einem Teil der Gruft, den Shanzezim nicht erreichen kann. Dorthin fließt das Wasser in den Rohren. Der Marid beschreibt, wie der Wasserdruck in den Bereichen K8 und K12 erhöht oder verringert werden kann. Er vertritt mit Genuss die Ansicht, dass maximaler Druck in beiden Bereichen genügen müsste, um die Kultisten, die noch nicht lange hier sind, umgehend aus der Gruft zu spülen.

Montage des Uhrwerks: Shanzezim hat beschlossen, das mechanische Uhrwerk zusammenzufügen, das die Wasseruhr-Gilde hinterlassen hat. Er glaubt, dass die unzähligen Einzelteile alle vorhanden sind und die Montage allenfalls ein paar Jahre dauern dürfte. Es schert ihn nicht, dass die Montage so lange dauern wird, weil die Arbeit ihm Spaß macht.

Wasseruhr-Gilde: Shanzezim ist an einen Teil der Katakomben gebunden, der einst von der Wasseruhr-Gilde kontrolliert wurde, einer Organisation aus Artifizienten und Geomanten. Heute ist diese Gilde aber nicht mehr hier. Hinter dem eingestürzten Teil dieses Raums gehen die Katakomben der Gilde noch weiter, doch es gibt dort nichts von Interesse.

Hinter dem Schutt: Es bräuchte mehrere Tage Arbeit, um den Schutt so weit zu beseitigen, dass Kreaturen ihn passieren können. Shanzezim hat allerdings recht damit, dass es dahinter nichts Relevantes zu finden gibt. Wenn die Charaktere erpicht darauf sind, die anderen Kammern der Wasseruhr-Gilde zu erforschen, kannst du einige Wasser- oder Uhrwerk-basierte Bewohner sowie Fallen erfinden, auf die sie stoßen können.

Schätze: Unter den Uhrwerkteilen ist auch ein goldfarbenes Schwungrad, das nicht zu dem Uhrwerk gehört, das Shanzezim gerade zusammensetzt. Daher ist es für den Mariden nicht von Interesse, und er gibt es den Charakteren. Das goldfarbene Schwungrad ist magisch und hat die Eigenschaften eines *Steins des Glücks*.

K11: UMBERTOS ZELLE

Die einzige Tür zu diesem Raum ist von außen mit einem neuen, stabilen Vorhängeschloss verschlossen. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann als Aktion versuchen, das Schloss damit und mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken. Die vier Magier des Kults in den Bereichen K14, K16 und K26 tragen jeweils einen Schlüssel zum Schloss bei sich. Wenn die Charaktere sich mit dem Wasserelementar (siehe Bereich K7) oder Shanzezim (siehe Bereich K10) angefreundet haben, erklären beide sich gerne bereit, durch den Riss um die Tür zu fließen und sie von innen aufzusprengen – zur großen Überraschung von Umberto Noblin, dem Insassen des Raums.

Wasser rinnt die Wände dieser Zelle herunter und sammelt sich um einen rostigen Ablauf im Boden. Auf einer durchweichten Matratze in einer Ecke hockt ein deprimierter Gnom.

Umberto Noblin ist ein gnomischer Historiker, der unbedingt vom Nimmertod-Friedhof entkommen will. Er hat die Spielwerte eines rechtschaffenen neutralen **Magiers** ohne Zauberwirken.

Umbertos Geheimnis: Umberto weiß, dass er von Kultisten von Vecna entführt wurde, weil er zu Niewinters größten Experten gehört, was Vecnas Geschichte betrifft. Dies verschweigt er den Charakteren zunächst, damit sie nicht denken, er würde mit dem Kult unter einer Decke stecken.



UMBERTO NOBLIN.

Um sich nicht zu sehr mit dem Albtraum seiner Entführung und Gefangenschaft zu befassen, hält Umberto sich daran fest, sich über das Essen zu beklagen. Wenn die Charaktere Umberto befreien und ihm etwas Leckeres geben, gibt er sich als Vecna-Historiker zu erkennen. Umberto isst besonders gerne magisch erzeugte Nahrung wie die Beeren des Zaubers *Gute Beeren*.

Sobald er seine Rolle als Vecna-Historiker enthüllt hat, spricht er über nichts anderes mehr. Er erzählt von seinem neuesten geheimen Forschungsprojekt: die uralte Rivalität zwischen Vecna und seinem verräterischen Feldherrn, dem Vampir Kas. Diese Forschung hat der Historiker bis jetzt für sich behalten, damit andere Gelehrte ihm nicht zuvorkommen – Umberto weiß, dass er nicht der schnellste Autor ist. Die umfangreichen Ausführungen des Gnoms sollten eher drollig als nervtötend sein. Zudem kann Umberto grundlegendes Geschichtswissen zu Vecna und Kas wie in der Einführung beschrieben mitteilen.

Umbertos geheimes Forschungsthema zählt als Geheimnis, für das die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten.

K12: WESTLICHER DRUCKRAUM

An der Nordwand führen Rohrleitungen hinauf und verschwinden knapp unter der Decke durch die Wand. Eine unübersichtliche Mischung aus Zahnrädern und drei Handrädern ist mit ihnen verbunden.

Mit den Rädern wird der Wasserdruck in den Leitungen gesteuert. Wie in Bereich K8 kann ein Charakter binnen einer Stunde – oder zehn Minuten, wenn er einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht oder Shanzezims Anweisungen folgt – durch Ausprobieren erkennen, wie der Wasserdruck sich erhöhen oder verringern lässt.

Verringerter Druck: Wird hier der Druck verringert, so hat dies keine Auswirkungen auf die Rohröffnungen in Bereich K7.

Erhöhter Druck: Wenn die Charaktere sowohl hier als auch in Bereich K8 den Wasserdruck erhöhen, fließen die Becken in den Bereichen K14 und K15 über (weitere Informationen findest du im Text zu Bereich K8).

K13: MAUERKREUZUNG

Dieser kleine Raum dient offenbar als Kreuzung zwischen verschiedenen Bereichen des Friedhofs. Im Osten und im Westen dieses Raums führen steile Treppen weiter. Vier unterschiedlich große Glocken hängen an Lederriemen von der Decke.

Dieser Raum befindet sich in der Mauer, die den Hauptfriedhof vom Armenfriedhof trennt. Die Kultisten können hier zwischen den beiden Friedhöfen wechseln, ohne sich oberirdisch bewegen zu müssen.

Die Eintreffenden Kultisten läuten je nach ihrem Rang bestimmte Glocken in festgelegten Mustern, damit ihre Kollegen im Gemeinschaftsraum (Bereich K14) sie angemessen willkommen heißen können. Wenn die

Charaktere die Glocken läuten, ohne über Bedeutung und Läutmuster informiert zu sein, wissen die Kultisten in Bereich K14, dass es Ärger gibt.

K14: GEMEINSCHAFTSRAUM

In dieser Gruft sind Tische und Stühle angeordnet wie in einem Konferenzraum oder einer Kantine. In der Südostecke tropft Wasser aus einem Rohr in eine Zisterne unter dem fein ausgearbeiteten Bild eines starrenden Auges, ergriffen von einer dünnen Hand. Fünf Kultisten in Roben befinden sich in diesem Raum. Einer schikaniert die anderen.

Ein neutral böser **Magier** und vier neutral böse **Kultfanatiker** befinden sich in diesem Raum. Der Magier ist ein hämischer menschlicher Leuteschinder namens Oxtu. Er besteht darauf, von den Kultfanatikern formell als „Zähne von Vecna“ angeredet zu werden. Im Gegenzug nennt er sie bei ihrem Rang: „Erinnerungen von Vecna“. Oxtu beschreibt gerne grausame Methoden, den Leuten ihre Geheimnisse zu entreißen, und die Kultfanatiker lauschen ihm gebannt. Er trägt die Schlüssel zu allen Gefängniszellen (Bereiche K5, K11, K18 und K20) bei sich.

Wenn sie Eindringlinge entdecken, fackeln die Kultisten nicht lange. Dabei versuchen die Fanatiker, Oxtus Zaubern aus dem Weg zu gehen, aber Oxtu strengt sich nicht an, die Fanatiker nicht zu treffen. Die Kultisten kämpfen alle bis zum Tod.

Ein geräuschvoller Kampf: Kommt es hier zu Lärm, so alarmiert dies die beiden Magier, die in Bereich K16 dösen.

Unheiliges Becken: Die Kultisten haben das Becken entweiht, indem sie Vecnas Symbole darüber angebracht haben. Kreaturen, die aus dem Becken trinken und keine Anhänger Vecnas sind, müssen einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind eine Stunde lang vergiftet. Kultisten, die einander verdächtigen, Vecna nicht treu genug ergeben zu sein, fordern sich gegenseitig heraus, aus dem Becken zu trinken, um ihren Glauben zu beweisen. Wenn die Charaktere als Anhänger Vecnas verkleidet erscheinen, verlangen die Kultisten, dass sie ihren Glauben auf diese Art unter Beweis stellen.

K15: KÜCHE

Diese kleine Gruft wurde in eine Küche umgewandelt. In einem großen Spülbecken im Osten weichen schmutzige Utensilien ein. Als Feuerstelle dient ein Steinsarg, sein Deckel als Tisch. Auf ihm stehen Teller mit Trockenfrüchten, Nüssen und Fleisch.

Die Küche ist nur während der Mahlzeiten nicht leer, und niemand kümmert sich darum, sie sauber zu halten. Werden die Utensilien aus dem Spülbecken geräumt, so kommt ein großer Abfluss zum Vorschein.

K16: UNTERFÜHRERQUARTIER

In diesem Raum wurden Knochen in Nischen beiseitegeschoben, um Platz für gefaltete Roben und weitere persönliche Gegenstände zu schaffen. An der Nordwand lehnen vier schmale Pritschen. Zwei davon sind belegt, eine mit einer Menschenfrau, eine mit einem Elf. Beide Personen tragen Roben.

Hier ruhen sich zwei neutral böse **Magier** aus, ein Elf namens Hannel und eine Menschenfrau namens Algra. Sie sind griesgrämige, schweigsame Eiferer, die Vecna schon viele Jahre vor ihrer Aufnahme in den Kult heimlich bewundert haben. Nichts tun sie lieber, als jüngere Kultisten ihre Autorität spüren zu lassen. Beide tragen eine Kette aus Menschenzähnen zu Ehren ihrer Titel in der Kulthierarchie: „Zähne von Vecna“. Ferner haben beide Schlüssel zu den Gefängniszellen (Bereiche K5, K11, K18 und K20) bei sich.

Die Magier kämpfen umgehend, wenn sie Eindringlinge erblicken, da sie nicht wollen, dass der Kult enttarnt wird. Sie sind entschlossen, Eindringlinge zu besiegen und dem Kult ihren Wert zu beweisen, auch wenn das bedeutet, bis zum Tod zu kämpfen.

Geheimtür: Wenn eine Urne in der Südwand gedreht wird, gleitet ein Wandstück beiseite und gibt den Weg in einen Tunnel zwischen diesem Raum und Bereich K25 frei. Ein Charakter, der den Raum durchsucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt die Geheimtür und kriegt heraus, wie man sie öffnet. Die Magier wissen von diesem Geheimgang, die Kultfanatiker jedoch nicht. Am anderen Ende des Tunnels befindet sich eine weitere Geheimtür, die man vom Tunnel aus problemlos entdecken und öffnen kann.

K17: BIBLIOTHEK

Die langen, niedrigen Regale in diesem Raum ragen wegen der unebenen Bodenplatten in den verschiedensten Winkeln empor. Sie sind mit Büchern, Schriftrollen und Folianten vollgestopft. Vier Kultisten in Roben stehen bei den südlichen Regalen und weisen zwei Ghule an, die Bücher aufzuräumen.

An der Nordwand steht ein Steinsarg. Der obere Bereich des Deckels ist wie ein geöffnetes Buch gestaltet. In die steinernen Buchseiten ist ein Name eingraviert: Ayren Greifenstein.

Vier chaotisch böse **Kultfanatiker** beaufsichtigen zwei **Ghule** beim Versuch, einen Haufen Bücher zu sortieren, welche die Kultisten in dieses Grab geschleppt haben. Die Bibliothek gehört Ayren Greifenstein, einem menschlichen Historiker aus Niewinter. Die Verwerfungen auf dem Friedhof sind dem Raum nicht gut bekommen. Sein unebener Boden macht diesen Raum zu schwierigem Gelände.



VECNAS KULTISTEN HÜTEN
INFORMATIONEN UND SCHRIFTROLLEN
IN EINER IMPROVISIERTEN BIBLIOTHEK
IN DEN KATAKOMBEN.

Da Vecna ein Gott des Wissens sowie der Geheimnisse ist, haben alle Kultisten ihre Bücher dieser Sammlung beigefügt. Jeder Kultfanatiker hat eigene Vorstellungen davon, wie das Durcheinander erlesener Werke zu organisieren sei, daher müssen die Ghule sich unter ständigen widersprüchlichen Anweisungen arbeiten.

Alle hier sind angespannt und dankbar für die Ablenkung, die ein Kampf bietet. Läuft dieser für die Fanatiker nicht gut, so versucht einer, durch die Geheimtür zu entkommen und die Dämonen in Bereich K19 zu holen.

Geheimtür: Ein Regal schwingt zurück und gibt einen Geheimgang zu Bereich K19 frei. Ein Charakter, der die Regale untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt die Geheimtür und kriegt heraus, wie man sie öffnet. Alle Kultisten kennen diese Geheimtür. Am anderen Ende des Tunnels befindet sich eine weitere Geheimtür, die man vom Tunnel aus problemlos entdecken und öffnen kann.

Schätze: Die Sammlung finsterner Bücher, viele davon Duplikate, enthält auch einige wertvolle Folianten. Einer von diesen beschreibt das *Auge von Vecna* und die *Hand von Vecna*. Er ist ein literarisches und künstlerisches Meisterwerk und 450 GM wert. Ein anderes Buch mit unsinnigen Gedichten trägt den Titel *Richtig gute Reime*, hat einen vergoldeten Einband und ist 200 GM wert. Zwischen die Seiten eines Buchs über Niewinters Geschichte sind eine *Zauberschriftrolle der Mächtigen Unsichtbarkeit* und eine *Zauberschriftrolle des Mächtigen Trugbilds* gefaltet. Die Charaktere können diese Schätze finden, wenn sie zehn Minuten konzentriert danach suchen.

K18: LEERE ZELLE

Dieser Raum hat außen ein Vorhängeschloss wie die anderen Gefängniszellen. Hier ist das Schloss allerdings offen.

Diese schmutzige Zelle enthält nichts als einen Eimer und einen kleinen Haufen dreckiger Decken.

Der Ebenengelehrte Eldon Schlüsselwart hat zahlreiche elende Tage in dieser Zelle verbracht. Nun wurde er in den Ritualkäfig in Bereich K26 gebracht, weswegen seine Zelle nicht verschlossen ist.

Eldons Notizbuch: Wer die Decken durchsucht, findet Eldons wichtigsten Besitz: ein kleines, eng beschriebenes Notizbuch über extraplanare Kreuzungen, Ebenenkonjunktionen und ähnliche esoterische Inhalte.

K19: DÄMONENLAGER

An den Wänden dieses Raums hängen zahlreiche Metalltafeln, in die Hunderte von Namen eingraviert sind. Viele davon sind zerkratzt und unleserlich. Zwei wuchtige affenartige Kreaturen mit rotem Fell stolzieren durch den Raum.

Die beiden **Barlguras** hier arbeiten als Entführer des Kults. Zwischen den Entführungen haben sie nichts zu tun, als die gefangene Adelige in Bereich K20 zu bewachen. Sie schlagen die Zeit damit tot, mit den Klauen die Namen von den Gedenktafeln zu kratzen.

Geheimtür: Eine der Namenstafeln lässt sich schwenken und gibt einen Geheimgang zu Bereich K17 frei. Ein Charakter, der den Raum durchsucht und einen SG-17-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt die Geheimtür und kriegt heraus, wie man sie öffnet. Die Dämonen wissen nichts von der Geheimtür, die Kultisten hingegen schon. Am anderen Ende des Tunnels befindet sich eine weitere Geheimtür, die man vom Tunnel aus problemlos entdecken und öffnen kann.

K20: INDRINAS ZELLE

Die einzige offenkundige Tür dieses Raums ist außen mit einem stabilen neuen Vorhängeschloss versehen. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann als Aktion versuchen, das Schloss damit und mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken. Jeder der vier Magier des Kults in den Bereichen K14, K16 und K26 trägt einen Schlüssel zu diesem Schloss bei sich. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies Folgendes vor:

Diese Gruft riecht wie eine Klärgrube. Eine Frau sitzt auf einer Matratze auf einem niedrigen Regal. Ihre abgerissene Kleidung war einst sehr fein. Ein Seidentuch verhüllt ihr Gesicht.

Die Gefangene ist eine menschliche Schauspielerin namens Indrina Lamsettel. Ihr üblicher Hochmut ist ihr in der Gefangenschaft abhandengekommen, auch wenn sie entschlossen ist, den Kult büßen zu lassen, wenn sie wieder frei ist. Indrina träumt davon, in ihr Anwesen zurückzukehren, ausgiebig zu baden und sich mit Parfüm zu überschütten. Sie weiß nichts von Vecna und ahnt nicht, was der Kult mit ihr vorhat. Sie glaubt, dass Vogt Nieglut hinter ihrer Einkerkering steckt. Indrina hat die Spielwerte einer rechtschaffenen neutralen **Adeligen**, ist jedoch unbewaffnet und ungerüstet.

Geheimtür: Ein Teil der Südwand schwingt auf, wenn man dagegendrückt. Der kurze Korridor dahinter führt zur Latrine und stinkt noch schlimmer als Indrinas Zelle. Ein Charakter, der den Raum durchsucht und einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt die Geheimtür. Indrina weiß nichts von dieser Tür.

Indrinas Geheimnis: Indrina hat Informationen von fähigen Genealogen zusammengetragen und kann beweisen, dass Vogt Nieglut entgegen seiner Behauptungen nicht von Niewinters großem Helden abstammt, dem Fürsten Nasher Alagondar. Sie nimmt an, dass Nieglut sie deswegen zum Schweigen bringen will.

Wenn die Charaktere zugeben, dass sie für Vogt Nieglut arbeiten, sagt Indrina ihnen nicht, was sie weiß. Fragt ein Charakter, warum sie hier ist, ohne zu erkennen zu geben, wer die Charaktere beauftragt hat, so kann er einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Der Wurf ist im Vorteil, wenn Indrina Parfüm erhält oder anderweitig vom üblen Gestank der Zelle befreit wird. Bei einem Erfolg offenbart Indrina ihr geheimes Wissen.

Indrinas Entdeckung zählt als Geheimnis, für das die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten. Vogt Nieglut tut

ihre Anschuldigung beiläufig ab, wenn sie ihm später mitgeteilt wird, und beharrt darauf, dass die Frau nichts beweisen kann.

K21: SPUKRAUM

Diese Tür ist mit einem großen roten „X“ markiert.

Auf dem Boden dieses Raums liegen diverse zerbrochene Urnen zwischen Haufen aus Asche und Knochenstaub.

Die Kultisten haben beim Plündern dieses Raums zwei **Todesalben** aufgestört, die an die Urnen gebunden sind. Daraufhin haben sie sich schleunigst zurückgezogen und sind nicht hierher zurückgekehrt. Die Todesalben erheben sich aus der Asche und dem Staub, wenn jemand die Tür öffnet, und kreischen: „Sterbt, Vecnaner!“ Sie lassen ihren Zorn an Kreaturen in Reichweite aus und greifen vorzugsweise Kultisten an. Die Todesalben kämpfen, bis sie zerstört werden.



INDRINA
LAMSETTEL.

JEROT GALGIN.



K22: LATRINE

Diese schmutzige Latrine ist nur eine tiefe Grube mit ein paar Brettern darüber. Der Gestank ist überwältigend.

Geheimtür: Die Nordwand dieses abstoßenden Raums schwingt zur Seite, wenn auf einen bestimmten Stein gedrückt wird. Ein Charakter, der den Raum untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt die Geheimtür. Alle Kultisten kennen diese Geheimtür und öffnen sie dann und wann, um den Gestank in Indrinas Zelle (Bereich K20) zu lassen.

K23: KORRIDOR

Eine Kultistin schlurft mit leerem Gesichtsausdruck durch den Korridor. Von diesem langen Korridor gehen mehrere schmale Türen ab.

Jerot Galgin, der Anführer des Vecna-Kults, hat ein grausiges Ritual benutzt, um dieser Kultistin ihr Wissen und ihre Lebenskraft zu rauben. Die Kultistin hat ebenso wie andere Personen, deren Geheimnisse der Kult Vecna geopfert hat, die Spielwerte eines **Zombies**. Die Kultistin ist eine Humanoide, keine Untote, und sie ist weder gegen Giftschaden noch gegen den Vergiftet-Zustand immun. Sie ist wie die anderen Kultisten gekleidet und greift niemanden an, der wie die Kultisten gekleidet ist.

Ein statuiertes Exempel: Raina Kairls wurde erwischt, wie sie plante, den Kult an die Wachen von Niewinter zu verraten. Jerot hat das Opferritual bei Raina erstmalig ausgeführt und hält sie für eine nützliche Erinnerung daran, welchen Preis ein Verrat hat.

K24: LEERE GRÜFTE

Diese schmale Tür führt in eine leere kleine Gruft.

Diese vier Räume sind leer.

K25: RAUM DES ANFÜHRERS

Dieser große Raum wurde als Studierzimmer und komfortabler Schlafraum eingerichtet. Ein hagerer menschlicher Mann in Robe sitzt über den Schreibtisch gebeugt und schreibt emsig. Neben dem Tisch steht ein einäugiger zweibeiniger Schrecken, dem Stacheln aus dem Rücken wachsen. Wandbehänge mit Darstellungen von schmausenden Untoten zieren den Raum.

Der Anführer des Kults ist ein neutral böser menschlicher **Magier-Nekromant** (siehe Anhang A) namens Jerot Galgin. Ein loyaler **Nothic** namens Maszundrin ist Jerots Assistent und weicht ihm nicht von der Seite. Er verehrt Vecna und hat Jahrzehnte lang in den Katakomben gelauert, wobei er die Gemeinsprache gelernt hat. Die Kultisten betrachten er als wichtige Diener des Lich-Gottes.

Jerot ist ein Adelliger, der sein ganzes Leben in Niewinter zugebracht hat. Unter der Nase seiner Kollegen hat er über viele Jahre hinweg großes Vertrauen in Vecna aufgebaut und umfassendes nekromantisches Wissen erworben. Er beschäftigt sich mit seiner aktuellen Forschung, während Freunde und Angehörige ihn auf einer verlängerten Reise in Tiefwasser wähen. Sein geheimes Leben als Anführer des Kults oder „Gedanke von Vecna“ betrachtet er als weitere Methode, seinen bösen Schutzherrn zu ehren.

Jerot ist damit beschäftigt, das Ritual zu verfeinern, das in der Opfergalerie (Bereich K26) stattfindet. Er ist zu sehr auf seine Arbeit konzentriert, um auf irgendwelche Kämpfe anderswo in den Katakomben zu reagieren, und vertraut darauf, solche Probleme seinen Schergen überlassen zu können. Wenn Eindringlinge seine private Kammer erreichen, befiehlt Jerot den Nothic in den Nahkampf, während er selbst aus der Distanz kämpft. Sollte der Nothic fallen, beschwört Jerot untote Verteidiger. Seine Enttarnung fürchtet er mehr als alles andere und kämpft daher bis zum Tod.

Jerots Papiere: Jerots Notizen zum Ritual beschreiben, wie man einem Opfer seine Geheimnisse und sein Wissen entreißt und Vecna darbringt. Sie schildern den ersten Durchlauf des Rituals, bei dem eine abtrünnige Kultistin das Opfer war. Für die weiteren Durchläufe hat Jerot Bürger von Niewinter ausgewählt, von denen er glaubt, dass sie besonders bedeutsame Geheimnisse hüten. Solche Geheimnisse sind die besten Opfergaben der Kultisten für Vecna.

Ein Charakter, der Jerots Notizen untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, stößt

auf die Erwähnung magischer Phänomene namens „Dämmerrisse“, die in Niewinter schon einige Male aufgetreten sind. Aus den Notizen geht hervor, dass diese magischen Tore zu einer Ebene führen, die von Untoten bevölkert ist, aber es wird deutlich, dass Jerot nicht viel mehr darüber weiß. Offenbar will er nach Abschluss seiner aktuellen Experimente, Vecna Geheimnisse darzubringen, mehr über das Phänomen herausfinden.

Geheimtür: Ein Wandbehang, der einen fressenden Ghul darstellt, tarnt eine geheime Schiebetür, die zu einem kurzen Tunnel zwischen diesem Raum und Bereich K16 führt. Ein Charakter, der hinter dem Wandbehang nachsieht und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt die Geheimtür. Im Geheimgang kann ein Charakter die Geheimtür am anderen Ende problemlos entdecken und öffnen.

K26: OPFERGALERIE

Dieser riesige Raum hat am östlichen und am westlichen Ende jeweils eine erhöhte Galerie. Sechs Gestalten stehen singend auf der östlichen Galerie und haben die Hände zu einem runden Käfig erhoben, der von der neun Meter hohen Decke hängt. Auf der westlichen Galerie steht die Ritualleiterin und singt ebenfalls. Bei ihr befinden sich einige gebeugte einäugige Kreaturen mit knotiger Haut. Im hängenden Käfig befindet sich ein verstörter Elf.



ELDON SCHLÜSSELWART.

Der Boden dieses Raums ist drei Meter niedriger als die Galerien.

Hier halten zahlreiche Kultisten ein langwieriges Ritual ab, um Vecna die Geheimnisse des Elfen Eldon Schlüsselwart zu opfern. Die Ritualleiterin ist eine hochgewachsene, stolze, neutral böse **Magierin** namens Kendri Nex. Die fünf **Nothics** bei ihr greifen Eindringlinge an, sobald sie diese sehen. Kendri setzt ihre Magie defensiv ein und zieht sich notfalls auf den Boden des Raums zurück. Sie trägt Schlüssel zu allen Gefängniszellen (Bereiche K5, K11, K18 und K20) bei sich, aber wenn die Charaktere die anderen Gefangenen jetzt noch nicht gerettet haben, kommen sie vermutlich nicht mehr dazu, da diese Begegnung wahrscheinlich damit endet, dass sie durch einen Ebenenriss gezogen werden.

Die sechs neutral bösen **Kultfanatiker** auf der östlichen Galerie kämpfen nicht, da sie das komplizierte Ritual nicht unterbrechen wollen. Sie singen und gestikulieren weiter.

Der Käfig: Eldon ist ein rechtschaffener guter Elf und ein **Priester** des Deneir, Gott der Schriften und des Wissens. Der Elf kann keine Zauber wirken, solange er sich im Käfig befindet. Dieser hängt an einer stabilen Kette, die mit der Decke verbunden ist und sechs Meter über dem Boden endet. Die Tür an der Seite des Käfigs ist zugelinkt, aber nicht verschlossen. Ein Charakter, der den Käfig erreicht, kann die Tür mit einer Aktion öffnen.

ENDE DES KAMPFS

Dieser Kampf endet sofort, wenn die Charaktere Kendri töten, mindestens einen Kultfanatiker zum Schweigen bringen oder versuchen, Eldon zu befreien. Die Unterbrechung des Rituals setzt Energie frei, durch die ein latenter Ebenenriss geöffnet wird. Durch diesen werden Eldon und die Charaktere ins Shadowfell gezogen:

Es erstrahlt ein Wirbel aus silbrig-violetter Energie. Ihr spürt, wie der Raum selbst aufgerissen wird, wie ihr stürzt – dann wird alles dunkel.

AUS IMMERNACHT ENTKOMMEN

Aufgrund der Unterbrechung des Kultrituals werden die Charaktere samt Eldon durch einen Dämmerriss geschleudert, eine Öffnung zwischen der materiellen Ebene und dem Shadowfell. Dort landen sie in der Stadt Immernacht, die eine düstere Version Niewinters ist. Der Dämmerriss schließt sich sofort danach wieder.

Die Charaktere sehen folgende Vision:

Ihr erblickt zahllose Kulte von Vecna in der ganzen Welt und auf allen Ebenen. Sie entführen Leute und entreißen ihnen durch Rituale wie das, welches ihr soeben unterbrochen habt, ihre Geheimnisse. Hinter ihnen sammelt Vecnas verdorrte Gestalt die Geheimnisse wie Fäden und führt sie einer leuchtenden Kugel verborgenen Wissens an einem unfassbar fernen Ort zu. Die Vision verblasst, nur Vecnas starrendes linkes Auge bleibt übrig.

VERBINDUNG MIT VECNA

Die Charaktere erhalten jeweils eine metaphysische Verbindung mit Vecna, die sich nach den im *Spielleiterhandbuch* beschriebenen Regeln für Segen richtet. Diese Verbindung ist das Ergebnis einer Rückkopplung durch das gescheiterte Ritual. Der Gott weiß nicht, dass die Charaktere – oder sonst jemand – mit ihm verbunden sind, und hat daher keine Veranlassung, etwas dagegen zu unternehmen. Die Verbindung kann sich so subtil oder so offenkundig manifestieren, wie die Spieler jeweils wünschen. Vielleicht nehmen die Charaktere einen bestimmten Geruch wahr, wenn sie an den Lich denken, oder sie hören ein lautes Geräusch, wenn sein Name genannt wird.

Verbindung mit Vecna: Du erhältst eine besondere Intuition für Geheimnisse. Du bist bei Weisheitswürfen (Motiv erkennen) im Vorteil. Außerdem kannst du eine Aktion verwenden, um *Unsichtbares sehen* zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wirkst du den Zauber auf diese Art, so kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun.

Wenn die Charaktere diese Verbindung erhalten haben, erinnere sie an die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“. Gestatte ihnen, bisher erworbene Geheimnisse auf diese Art zu verwenden.

IMMERNACHT

Immernacht ist eine triste Metropole im Shadowfell. Ihre Geografie entspricht der von Niewinter, allerdings ist Immernacht das düstere Gegenstück Niewinters. Hier scheint niemals die Sonne, und von der Lava, die anstelle des niewinterischen Flusses durch die Stadt fließt, steigen dichte Aschewolken auf.

Während Niewinter von lebendigen Kreaturen bevölkert ist, die auf eine bessere Zukunft hinarbeiten, ist Immernacht eine Stadt der Untoten, die über einander und über Reisende herfallen – allen voran Ghule und Vampire.

Immernacht ist ein Handelsknotenpunkt im Shadowfell und hat zahlreiche Märkte, darunter den gut besuchten Leichenmarkt. Auf diesem verkaufen untote Händler die Leichen und das Blut der Toten – manchmal sind es ganz frische Leichen.

ERWACHEN IN IMMERNACHT

Da die Charaktere sich unter dem Friedhof von Niewinter befanden, als sie nach Immernacht gerieten, befinden sie sich nun unter dem Friedhof von Immernacht.

Jeder Charakter erscheint in einem offenen Sarg. Die Säрге stehen unregelmäßig und nicht weit voneinander entfernt in einer großen, drei Meter tiefen Grabaushebung.

Zwölf **Ghule** treiben sich in der Nähe dieser Grabaushebung herum. Die Charaktere in der Grube hören die hungrigen Schreie und das Gegeifer der anrückenden Ghule. Du kannst die Spannung noch weiter steigern, indem du die genaue Anzahl der Ghule geheim hältst, bis ein Charakter aus der Grube schaut und sich umblickt. Der Grund der Grube mit den Särgen ist schwieriges Gelände. Die Wände der Grube sind steil und glitschig. Der Aufstieg erfordert einen erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik). Hinab gelangt man allerdings ohne Wurf.

Eldons neue Gefangenschaft: Die Grube enthält nicht nur die offenen Säрге der Charaktere, sondern noch einen weiteren, der in der Erde steckt und zugenagelt ist. In diesem befindet sich Eldon Schlüsselwart.

Eldon ringt nach Luft und hämmert gegen das Holz. Falls nicht ein Charakter eine Aktion verwendet, um den Sarg zu öffnen, tritt Eldon binnen einer Minute ein Brett an der Seite kaputt und windet sich durch die Lücke. Wenn der Kampf gegen die Ghule noch andauert, hilft Eldon nach besten Kräften.

Ist der Kampf vorbei, teilt Eldon die folgenden Informationen komplett oder teilweise mit:

„Übel, aber nicht überraschend. Ich weiß nicht, ob die Kultisten uns mit Absicht hergeschickt haben, aber hier sind wir nun mal. In Niewinter gibt es Risse zwischen unserer Welt und dem Shadowfell – sie heißen Dämmerrisse. Manchmal gelangen Ebenenreisende hindurch.

Wir sind in einer üblen Stadt namens Immernacht. Sie ist das böse Echo von Niewinter und von Untoten bevölkert. Wir sind auf dem Friedhof von Immernacht gelandet, weil wir auch in Niewinter auf dem Friedhof waren.

Der Riss, durch den wir gekommen sind, ist offenbar verschwunden. Das überrascht mich nicht. Stabile Risse sind seltener als spontane. Aber wir brauchen einen stabilen Riss, um nach Niewinter zurückzukommen.

Wir sollten uns nicht zu lange in einer Metropole voller Untoter aufhalten, um nach einem Weg nach Niewinter zu suchen. Das ist zu riskant. Vielleicht sollten wir uns unauffällig umhören. Östlich vom Friedhof in Niewinter gibt es einen Markt. Also gibt es östlich vom Friedhof in Immernacht vermutlich auch einen. Aber wir müssen unbedingt vorsichtig sein.“

Den Charaktere bleibt nicht viel anderes übrig, als Eldons Vorschlag zu folgen. Weitere Erkundungen von Immernacht sind so gefährlich wie sinnlos. Lenke die Abenteurergruppe zum Markt zurück, wenn sie sich anderswo hinwagen.

Es gibt keine weiteren Begegnungen, während die Charaktere sich über den Friedhof von Immernacht bewegen. Allerdings hören sie immer wieder Gebrüll und Geheule durch den Nebel, was ihnen verdeutlicht, dass der Friedhof kein Ort ist, an dem sie sich länger aufhalten sollten.

Eldons Notizbuch: Wenn die Charaktere Eldons Notizbuch gefunden haben und es ihm wiedergeben, ist er dankbar und beginnt sofort, Notizen über das Shadowfell und Immernacht hinzuzufügen.



IMMERNACHT IM SHADOWFELL IST EIN DÜSTERER SPIEGEL DER STADT NIEWINTER. HIER SCHEINT NIEMALS DIE SONNE, UND EIN EWIGER ASCHENEBEL ERSTICKT DEN HIMMEL.

DER LEICHENMARKT

Die Friedhofsmauer ist an zahlreichen Stellen kaputt, und ihre Trümmer liegen daneben verstreut. Es ist also kein Problem, den Friedhof zu verlassen. Gleich östlich vom Friedhof erstreckt sich ein großer Markt über mehrere Straßenzüge in alle Richtungen. Die zahlreichen Marktstände sind durch zerrissene Leinwände und Leichentücher voneinander abgegrenzt. Schwaches Mondlicht und flackernde Fackeln sind zu jeder Tages- und Nachtzeit die einzige Beleuchtung in der Stadt.

Fahle, trübe Farben beherrschen den Markt, doch die Atmosphäre ist geschäftig. Ghule, Skelette und Vampire schlendern von Stand zu Stand.

WAREN DES MARKTS

Auf dem Leichenmarkt werden grausige Überreste für den Verzehr verkauft, beispielsweise eingelegte Finger, Weckgläser mit Blut und eingewickelte Organe. Ferner werden Sträuße aus toten Blumen, zerfaserte Totengewänder, Schmuck an abgehackten Händen, elegante Kanopengläser und derlei mehr feilgeboten.

KUNDSCHAFT DES MARKTS

Der Leichenmarkt wird gelegentlich auch von lebendigen Kreaturen besucht. Derzeit sind die Charaktere jedoch die einzigen. Wenn sie nicht versuchen, sich zu verbergen oder zu tarnen, ernten sie scheele Blicke von Händlern

und Kundschaft. Es wird jedoch angenommen, dass die Charaktere nicht hier wären, wenn sie nicht unter dem Schutz einer einflussreichen Person in der Stadt stünden oder selbst über erhebliche Macht verfügten.

BEGEGNUNG MIT SANGORA

Die Charaktere sind noch nicht lange auf dem Leichenmarkt, da erregen sie die Aufmerksamkeit einer Vampirhändlerin namens Sangora. Als diese ihrer ansichtig wird, breitet sie ihren Mantel aus und zeigt lächelnd ihre langen Eckzähne. Sie sagt:

„Ich bin Sangora, Inhaberin von Sangoras Sanguinarien. Ich kann Euch wohl nicht für einen schönen Becher warmen Bluts interessieren? Aber vielleicht braucht Ihr ja etwas anderes? Etwas weniger Dingliches wie eine Wegbeschreibung? Oder Wissen? Ich wohne schon überaus lange in dieser Stadt.“

Sangora ist eine Jahrhunderte alte **Vampirin**. Ihre Augen liegen tief in den Höhlen, und sie hat einen langen schlohweißen Haarschopf. Sie ist neugierig und tratscht gerne.

Wenn die Charaktere nicht geneigt sind, mit Sangora zu sprechen, platzt Eldon mit der Frage heraus, wie sich ein Dämmerriss finden ließe.

Sangora verkauft Informationen teurer als Blut und verfügt über einen reichen Schatz an nützlichem Wissen über die Stadt. Sie nimmt für jede Antwort auf eine Frage 20 GM, akzeptiert aber auch Antworten auf eigene Fragen



SANGORA.

als Bezahlung – vor allem darüber, woher die Charaktere kommen, wie sie hergeraten sind und wonach sie in Immernacht suchen. Sangora will nicht kämpfen.

Sie kann folgende Informationen mitteilen:

Dämmerrisse: Sangora erklärt, dass weder die Bewohner von Immernacht noch die von Niewinter wollen, dass diese Portale übermäßig frequentiert werden. Wer stabile Dämmerrisse kennt, bewacht sie entweder, oder er verbirgt sie.

Die Dolindars: Sangora erklärt, dass die Dolindars im Shadowfell im Exil waren, die Gründe dafür jedoch nie jemandem mitgeteilt hatten. Sie studierten Zauberkunde und wussten viel über Ebenentore, die sie aufgrund eines Familienfluchs jedoch selbst nicht nutzen konnten. Sie waren im Leben unglücklich und einsam.

Immernacht: Sangora bietet Hintergrundwissen über Immernacht wie oben ausgeführt.

Niewinter: Sangora war seit über zehn Jahren nicht mehr in Niewinter und erinnert sich an die Stadt als gesetzlose Ruine. Damals betrachteten die Einwohner Vogt Nieglut als manipulativen Tyrannen. Sangora weiß, dass in Immernacht gelegentlich Passagen nach Niewinter erscheinen, sogenannte Dämmerrisse.

Stabiler Dämmerriss: Sangora neigt nachdenklich den Kopf, ehe sie enthüllt, dass sie von einem Dämmerriss in der Gruft der Dolindars weiß, einer der ehemaligen lebendigen Familien von Immernacht. Die Dolindar-Gruft befindet sich auf dem Friedhof von Immernacht, und Sangora gibt den Charakteren eine korrekte Wegbeschreibung.

DIE DOLINDAR-GRUFT

Die Abenteurergruppe sollte sich am besten als Nächstes in die Dolindar-Gruft begeben. Diese befindet sich in einem Bereich des Friedhofs, den die Charaktere noch nicht gesehen haben. Wenn die Charaktere bereit sind, die Dolindar-Gruft zu erkunden, kann Sangora ihnen den Weg weisen.

ALLGEMEINE MERKMALE

Folgende Merkmale gelten für die gesamte Dolindar-Gruft.

BELEUCHTUNG

In der Gruft ist es dunkel. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

DECKEN

Die Decken sind in der gesamten Gruft drei Meter hoch.

STEINKONSTRUKTION

Die Gruft besteht aus stabilem altem Stein.

TÜREN

Die schweren Türen in der Gruft bestehen aus Stein und scheuern laut, wenn sie bewegt werden. Bis auf die Rätseltür in Bereich G5 sind alle Türen unverschlossen.

UNENDLICHE ISOLATION

In der Gruft spukt es zwar nicht direkt, doch die Einsamkeit der Dolindars in einer Stadt der Toten durchzieht die Gruft. Kreaturen in der Gruft und im Säuleneingang können nicht den Willen aufbringen, anderen zu helfen, und daher die Helfen-Aktion nicht ausführen.

ORTE IN DER DOLINDAR-GRUFT

Die folgenden Orte sind auf Karte 1.2 dargestellt.

G1: SÄULENEINGANG

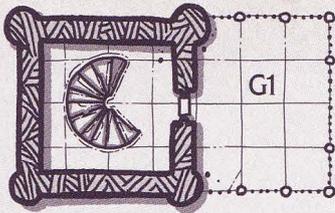
Ein von Steinsäulen getragenes Dach erstreckt sich von der Dolindar-Gruft über diesen von Unkraut überwucherten Friedhofsbereich. Über die Steintür zur Gruft wurde der Name „DOLINDAR“ eingehauen.

Wenn die Charaktere den Eingang zur Gruft erreichen, wird die Abenteurergruppe von vier **Vampirbruten** eingeholt. Sangora hat ihren Vampirbrut-Assistenten vom Gespräch mit den Charakteren erzählt. Die Assistenten haben daraufhin beschlossen, sich an den Charakteren gütlich zu tun. Sie gehen davon aus, dass Sangora nichts von ihrer Perfidie erfahren wird.

Der Boden des Säuleneingangs ist dank der Arbeit des Geists Nuumi (siehe Bereich G2) gefegt und unkrautfrei. Der Eingang zur Gruft ist unverschlossen. Er führt in einen kleinen Raum mit einer steilen Wendeltreppe, die sechs Meter in die Tiefe führt.

DIE DOLINDAR-GRUFT

1 Quadrat = 1,5 Meter



Runter
zu G2



KARTE 1.2: DIE DOLINDAR-GRUFT

G2: HALLE

In die Wände dieser großen Begräbniskammer wurden aufrechte Steinplatten eingesetzt. Die Platten tragen – mittlerweile unkenntliche – Abbilder von in Roben gehüllten Menschen sowie Schriftzüge, die nicht mehr zu entziffern sind. Nur eine der Platten wurde nicht auf diese Weise bearbeitet. An ihr haftet ein Stück Papier.

Hier liegen die weniger bekannten Dolindars. Sie wurden in den Alkoven hinter den Steinplatten bestattet. Die Namen und die Bildnisse der Toten sind nicht mehr zu erkennen. Wenn die Charaktere diese Platten öffnen, finden sie dahinter nur Staub und Knochen.

Das Papierstück befindet sich an einer Platte vor einem offenen Alkoven, in dem nie ein Dolindar bestattet wurde. Stattdessen wohnt eine Geisterwächterin namens Nuumi darin. Sie hat einen Zettel mit der Aufschrift „Nuumis Kammer“ in der Gemeinsprache an der Platte befestigt. Wenn sich jemand der Platte nähert, springt Nuumi hervor und stammelt Entschuldigungen.

Nuumi ist ein rechtschaffener neutraler **Geist**. Einst war sie eine Mondelfe. Sie kann beliebig oft *Taschenspielererei* wirken. Nuumi ist etwa 1,5 Meter groß, hat krauses blaues Haar und blasser, von blauen Adern durchzogene Haut. Sie ist nicht an Kämpfen interessiert, weil sie Dreck machen.

Mit Nuumi reden: Nuumi will lieber reden als kämpfen. Sie teilt Folgendes mit:

Einsame Familie: Die Dolindars waren alle einsam, und es gab nicht sehr viele von ihnen. Sie mochten Immernacht nicht, konnten die Stadt aber aus irgendeinem Grund nicht verlassen.

Gruftreinigerin: Die Dolindars haben Nuumi kurz nach dem Bau der Gruft eingestellt und für mehrere Lebzeiten im Voraus bezahlt, damit sie die Gruft in Ordnung hält – Nuumi kann sich nicht mehr erinnern, wie viele Jahre das schon her ist. Als Nuumi starb, kehrte sie als Geist zurück, um ihre Pflichten für die übrige Vertragsdauer zu erfüllen.

Rastlose Tote: Nuumi geht nicht mehr durch die Türen am Ende der Halle. Die Dolindars, die dort bestattet wurden, „ruhen nicht richtig“, und Nuumi hat Angst vor ihnen. Sie war seit Jahren nicht dort und weiß nicht mehr, was sich dort befindet.

Rätselknöpfe: Nuumi weiß nichts über Dämmer- oder sonstige Risse, aber sie erinnert sich an „Rätselknöpfe“ weiter unten in der Gruft. Sie hat keine Ahnung, wozu sie gut sind. Vielleicht führen sie ja an einen besonderen Ort.

Nuumis Kammer: Nuumi ruht in einem Begräbnis-Alkoven, in den der Leichnam einer mittelgroßen Kreatur passt. Im Alkoven liegen alte Lumpen und ein abgenutzter Besen. Nuumi betrachtet den Ort als ihren und grummelt, wenn jemand sich anschickt, ihn aufzusuchen.

G3: VERLORENE DOLINDARS

In diesem Raum stehen zwei Steinsärge. Sie wurden aufgebrochen, und der Boden ist mit Trümmern und Staub bedeckt. Eine Kreatur mit zu vielen Armen und Stacheln anstelle von Händen tippt an die Wände des Raums.

Die hier bestatteten Dolindar-Geschwister wurden in zwei **Verlorene Kummergechworene** (siehe Anhang A) verwandelt. Eine Kummergechworene ist zu sehen, kreischt wütend und greift jeden an, den sie sehen kann. Der zweite Kummergechworene ruht in einem der kaputten Särge und ist zunächst nicht zu sehen, steht seiner Schwester aber rasch im Kampf bei. Die Kummergechworenen kämpfen, bis sie zerstört werden.

Schätze: Im Schutt liegen die Namenstafeln, die einst die Särge zierten. Auf einer steht „Nolan Dolindar, geliebter Bruder“, auf der anderen „Evisha Dolindar, geliebte Schwester“. Jede Namenstafel besteht aus Silber und ist 75 GM wert.

G4: GEWÖLBE

Dieses Gewölbe enthält sechs Sockel mit Schätzen darauf.

Der Fuß jedes Sockels trägt folgende Inschrift: „Wozu Schätze, wenn die Heimat verweigert wird?“

Schätze: Auf den Sockeln befinden sich folgende Schätze der Familie Dolindar:

- 2.200 GM in ordentlichen Stapeln
- Ein goldener Helm im Wert von 280 GM
- Eine *Schwebekugel*, in die eine Karte der Stadttore der Außenlande eingeschnitten wurde
- Eine *Halskette der Anpassung* mit der Inschrift „Mein Atem ist der Eure, Kevetta – nehmt ihn“
- Ein Buch mit dem Titel *Flucht aus dem Endlosen Kerker*, das Methoden zum Entkommen aus der Gefängnis-Ebene Carceri beschreibt und Ebenengelehrten wie Eldon, der verspricht, das Buch nach der Rückkehr nach Niewinter zu kaufen, 500 GM wert ist.
- Eine Schneekugel mit einer Miniatur von Niewinter im Wert von 350 GM

G5: RÄTSELTÜR

Die Tür in der Ostwand dieses ansonsten leeren Raums trägt die Inschrift „DOLINDAR“, darunter „FERN UNSERER HEIMAT SCHLAFEND“. Jeder Buchstabe befindet sich auf einem separaten Feld.

Die Tür ist mit einem Rätsel versiegelt: Die Buchstabenfelder müssen in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden. Wird ein Buchstabe gedrückt, so versinkt das gesamte Wort mit einem Klicken in der Tür. Wird die richtige Kombination

eingegeben, so öffnet sich die Tür. (Wird im selben Wort ein zweiter Buchstabe gedrückt, so geschieht nichts.) Die richtige Kombination, welche die Wand zur Seite gleiten lässt, besteht aus den Buchstaben FLUCH in dieser Reihenfolge:

F in FERN
L in DOLINDAR
U in UNSERER
C in SCHLAFEND
H in HEIMAT

Wenn die fünf Wörter in der falschen Reihenfolge in die Wand sinken oder falsche Buchstaben gedrückt werden, ist eine Welle schmerzlicher Einsamkeit spürbar, und alle versenkten Wörter schnellen wieder aus der Wand. Jede Kreatur im Raum muss einen SG-16-Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 22 (4W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Charaktere dieses Rätsel nicht alleine lösen können, gibt Eldon ihnen Hinweise. Dabei hält er sich in sicherer Entfernung von der Falle und erleidet keinen Schaden, wenn sie ausgelöst wird.

Wenn die Felder erstmalig falsch gedrückt werden, ist ein kleiner Mechanismus unter dem Satz „FERN UNSERER HEIMAT SCHLAFEND“ sichtbar. Dieser Mechanismus ist ein Schloss. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann als Aktion versuchen, das Schloss damit und mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken. Dies hat den gleichen Effekt wie das Lösen des Rätsels und gewährt Zugang zum Bereich G6.

G6: KAMMER DER MATRIARCHIN

Am anderen Ende dieses Raums steht ein steinerner Sarg. Der Boden zwischen Tür und Sarg ist mit scharfen Metallklingen gespickt. In der Nähe des Sarges lauert eine menschenähnliche Gestalt mit verlängerten Armen.

Die Einsamkeit hat Kevetta, die Matriarchin der Familie Dolindar, in eine **Einsame Kummergechworene** (siehe Anhang A) verwandelt. Sie bleibt in der Nähe ihres Sarges und setzt ihre Harpunenarme ein, um jeden anzugreifen, der den Raum betritt. Sie kämpft, bis sie zerstört wird, verfolgt aber keine fliehenden Gegner.

Klingen: Die Klingen machen den Boden zu schwierigem Gelände. Wenn eine Kreatur sich in ihrem Zug in die Klingen oder durch sie hindurch bewegt, erleidet sie 5 (2W4) Hiebsschaden pro 1,5 Meter, die sie zurücklegt. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um einen Hebel hinter dem Steinsarg zu bedienen. Mit diesem Hebel können die Klingen in den Boden versenkt und auch wieder ausgefahren werden.

Im Sarg: Kevettas Sarg trägt noch ihren Namen, aber ihr Leichnam liegt nicht darin. Stattdessen befindet sich am Boden des Sarges ein brodelnder Strudel aus silbrig-violetter Energie. Eldon bestätigt, was die Charaktere womöglich ahnen: Dies ist ein Dämmerriss, der nach Niewinter führt.



DIE MATRIARCHIN KEVETTA DOLINDAR IST ZU EINEM MONSTER
GEWORDEN: EINER EINSAMEN KUMMERGESCHWORENEN.

Kreaturen und Gegenstände, die in Kevettas Sarg platziert werden, gelangen in eine unscheinbare staubige Gruft auf dem Armenfriedhof von Niewinter. Der Name an der Gruft ist aufgrund des Alters nicht mehr leserlich, doch die Worte „Zurück in der Heimat zur ewigen Ruhe“ über dem Eingang der Gruft lassen sich gerade noch entziffern.

DER KULT ZERSTREUT SICH

Obwohl alle verbleibenden Kultisten glauben, Eldon und den Charakteren ihre Geheimnisse erfolgreich entrissen zu haben, brauchen sie nicht lange, um zu begreifen, was das Erscheinen der Charaktere bedeutet: Wichtige Leute in Niewinter müssen über den Kult Bescheid wissen.

Die Kultisten fliehen kurz nach dem abrupten Ende des Rituals aus Niewinter. Wenn die Charaktere in die Katakomben zurückkehren, sind die Kultisten fort, alle tragbaren Schätze ebenfalls. Monster wie die Dämonen und Nothics könnten noch auf dem Friedhof lauern, doch sie wissen nicht, was der Kult plant oder warum die Kultisten so plötzlich verschwunden sind.

Vor ihrer Flucht haben die Kultisten alle Entführten ermordet, die die Charaktere nicht aus ihren Zellen befreit hatten. Schließlich muss der Kult seine Geheimnisse hüten.

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Abgesehen von einigen offenen Enden ist dieses Abenteuer vorbei, wenn die Charaktere nach Niewinter zurückkehren. Vogt Nieglut ist dankbar, dass sie den Entführungen ein Ende gemacht haben, und belohnt jeden von ihnen mit einem großen Haus in Niewinter. Diese Häuser können sich je nach Wünschen der Charaktere nebeneinander befinden oder in der Stadt verteilt sein – in Niewinter gibt es reichlich leerstehende Häuser. Der Vogt bezahlt außerdem eine kleine Armee von Bauarbeitern und Restauratoren, um die Häuser zu renovieren.

Auch die geretteten Adeligen und ihre Familien sind den Charakteren dankbar und geben ihnen insgesamt 9.000 GM als Belohnung.

Dieses Kapitel ist zwar abgeschlossen, doch jeder Charakter behält seine Verbindung mit Vecna. Die Charaktere wissen es zwar nicht, doch sie stehen kurz davor, in die Rivalität zwischen Vecna und Kas gezogen zu werden.

Wenn sie die 11. Stufe noch nicht erreicht haben, warten weitere Abenteuer – in einer Grenzstadt wie Niewinter gibt es immer etwas zu tun. Alternativ kannst du die Charaktere mit einem Meilenstein-Stufenaufstieg belohnen und direkt mit dem nächsten Kapitel fortfahren.



ALUSTRIEL UND TASHA VERSUCHEN VERZWEIFELT, EINEN WUNSCH-ZAUBER ZU WIRKEN, UM VECNAS BÖSEN PLAN ZU DURCHKREUZEN. MORDENKAINEN, EIGENTLICH KAS IN VERKLEIDUNG, SABOTIERT DEN ZAUBER HEIMLICH.

DIE DREI MAGIER

S EIT DEN ERLEBNISSEN DER CHARAKTERE AUF DEM Nimmertod-Friedhof ist einige Zeit vergangen. Die Strapazen scheinen überstanden, doch die Verbindung der Charaktere mit Vecna ist der Vorbote von Ereignissen, die niemand vorhersehen konnte. In diesem Kapitel werden die Charaktere in die verzweifelten Versuche von drei mächtigen Magiern verwickelt, die Umformung der Existenz durch den Lich-Gott Vecna zu verhindern. Bald glauben sie, die einzige Möglichkeit, das Multiversum vor dieser finsternen Zukunft zu retten, bestünde darin, ein legendäres Artefakt zu bergen und zusammenzufügen.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt einige Zeit nach dem Abenteuer der Charaktere in Niewinter – nach deinem Ermessen Tage, Monate oder Jahre. Wenn du mit den Spielern besprochen hast, was die Charaktere nach den Eskapaden in Niewinter getrieben haben, schlägt es die Helden abrupt in ein mysteriöses Heiligtum in Sigil, der Stadt in der Mitte des Multiversums (siehe Abschnitt „Überraschende Entwicklung“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Die Charaktere erfahren von den berühmten Magiern Alustriel Silberhand, Mordenkainen und Tasha eine ernüchternde Tatsache: Der Lich-Gott Vecna hat vor, das Multiversum umzugestalten und sich als dessen nun mächtigstes Wesen alles und jeden zu unterwerfen. Mordenkainen – in Wahrheit der getarnte Vampir Kas – glaubt, dass nur die Charaktere Vecnas Plan durchkreuzen können und dazu den legendären *Stab der Sieben Teile* brauchen, dessen Bruchstücke im gesamten Multiversum verteilt sind.

Alustriel, Mordenkainen und Tasha helfen den Charakteren bei dieser Aufgabe. Diese Mission führt die Charaktere tief ins Unterreich in Faerûn, wo das erste Teil des Stabs in Netzrand verborgen liegt, einer geheimen Zuflucht für Kultisten der Dämonengöttin Lolth.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 11. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie in Netzrand im Unterreich das erste Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangen.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel oder später zwei Geheimnisse erfahren, für die die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Gertrudes Geheimnis: Die Charaktere können erfahren, dass Gertrude, einzige Überlebende nach einem Überfall auf eine Karawane, und ihre Freundin Mina zwar von einem bevorstehenden Angriff durch Lolths Kultisten wussten, aber nichts gesagt haben (siehe Bereich N6a in Netzrand).

Mordenkainens Geheimnis: Mordenkainen ist eigentlich Kas, der sich tarnt und Alustriel, Tasha und die Charaktere hinter das Licht führt. (Die Charaktere erfahren dies wahrscheinlich erst später im Abenteuer.)

ERSTES STABTEIL

Das erste Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich in Bereich N12 von Netzrand (siehe weiter hinten in diesem Kapitel). Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

NACH NIMMERTOD

Es ist dir überlassen, ob die Ereignisse dieses Kapitels sich direkt nach den Geschehnissen auf dem Nimmertod-Friedhof oder erst längere Zeit danach zutragen. Wenn du für ein Gefühl der Dringlichkeit sorgen willst, geschehen sie schon wenige Tage, nachdem die Charaktere Vogt Nieglut in Niewinter ihren Erfolg mitgeteilt haben. Willst du dagegen die methodische Natur eines ewigen Lich-Gottes betonen, der seine Herrschaft über das Multiversum vorbereitet, könnten auch Monate oder Jahre vergehen, bis die Charaktere in Sigil eintreffen.

VERBINDUNG MIT VECNA

Ehe ihr entscheidet, wie die Charaktere ihre Zeit zwischen Niewinter-Abenteuer und den Ereignissen dieses Kapitels verbringen, wiederhole, dass jeder Charakter seine Verbindung mit Vecna beibehält. Die Charaktere werden in dieser Zwischenzeit bei verschiedenen Gelegenheiten daran erinnert, dass sie metaphysisch mit Vecna verbunden sind. Egal, wie du dies erzählst, stelle klar, dass diese Verbindung etwas Übernatürliches hat. Sie kann nicht entfernt werden, und alle Versuche, sie zu erforschen, sind erfolglos. Die Charaktere wissen es noch nicht, aber sie werden bald erfahren, dass die Verbindung ein Vorbote kommender Ereignisse ist.

IN DER ZWISCHENZEIT

Wenn Monate oder Jahre vergehen, ehe die Charaktere die drei Magier treffen (siehe Abschnitt „Überraschende Entwicklung“ weiter hinten in diesem Kapitel), frage die Spieler, was ihre Charaktere inzwischen alles getan haben. Vielleicht ist die Abenteurergruppe zusammengeblieben und hat weitere Abenteuer erlebt, oder vielleicht sind die Charaktere ihre eigene Wege gegangen.

Wenn die Spieler nicht sicher sind oder du ihnen Vorschläge machen möchtest, ziehe die Tabelle „Ereignisse in der Zwischenzeit“ unten zurate. Wähle ein Ergebnis aus oder würfle.

EREIGNISSE IN DER ZWISCHENZEIT

W6 Ereignis

- 1 Die Charaktere wollten genauer wissen, was ihnen zugestoßen ist, und haben als Totengräber auf dem Nimmertod-Friedhof gearbeitet. Sie haben gegen Untote, Grabräuber und manchmal sogar gegen Teufel gekämpft, die bösen Kultisten gedient haben.
- 2 Die Charaktere wollten die Ereignisse in Niewinter hinter sich lassen, haben ein Schiff zu den Mondscheininseln genommen und eine Weile Händler an der Schwertküste eskortiert. Sie waren immer auf der Suche nach Abenteuern und haben gegen Piraten und Meeresungeheuer gekämpft.
- 3 Die Charaktere haben großes Interesse am Kult von Vecna entwickelt, ihn in berühmten Bibliotheken studiert und historische Schilderungen ihrer Aktivitäten auswendig gelernt. Nun wissen sie schon alles, was die drei Magier ihnen über Vecnas Versuche, das Multiversum umzuformen, erzählen können.
- 4 Die Charaktere fanden die Ereignisse ernüchternd und haben die Zeit friedlich in den Häusern zugebracht, die Vogt Nieglut ihnen in Niewinter geschenkt hat. Sie haben die Zwischenzeit recht sesshaft verbracht, und Abenteuer waren nicht mehr so wichtig.
- 5 Die Charaktere fanden das Konzept eines Multiversums packend. Sie haben die Ebenen studiert, aus denen die Existenz besteht, und sind zwischen ihnen gereist, um mehr zu erfahren. Nun wissen sie schon alles, was die drei Magier ihnen über die Ebenen, auf denen sich die Teile des Stabs befinden, erzählen können.
- 6 Die Charaktere wollten ihre Erlebnisse hinter sich lassen und sind einem Ruf nach Helden gefolgt, um einen mörderischen jungen roten Drachen namens Rhagaermati in der Wildnis um Myth Drannor zu stellen. Sie kämpfen gegen den Drachen, als sich die im Abschnitt „Überraschende Entwicklung“ beschriebenen Ereignisse zutragen.

AUFSTIEG DES LICH-GOTTES

Unabhängig von den Aktivitäten der Charaktere nach ihrem Niewinter-Abenteuer entwickeln sich die Elemente der Hauptgeschichte dieses Abenteuers im Hintergrund weiter. Während die Charaktere ihr Leben leben, bemerkt Alustriel Silberhand, mächtige Magierin und ehemalige Regentin der Stadt Silbrigmond, dass das Multiversum von einer Welle finsterer Magie durchzogen wird.

Sie setzt ihre erkenntnismagischen Fähigkeiten ein und kann den magischen Impuls schließlich zu Vecna zurückverfolgen. Außerdem erfährt sie, dass Vecnas Aktivitäten mehrere Ebenen betreffen. Nach einer Zeit der Untersuchungen findet Alustriel die schreckliche Wahrheit heraus: Mithilfe gestohlener Geheimnisse haben Vecna und seine Kulte unglaubliche Mengen an Energie von Personen im ganzen Multiversum abgeschöpft. Noch schlimmer: Alustriel kann irgendwann keine solchen Aktivitäten mehr feststellen und muss befürchten, dass Vecna kurz davorsteht, diese Energie für seine bösen Zwecke zu entfesseln. Der Erzmagierin ist klar, dass dadurch das ganze Multiversum aus den Fugen geraten und dem Willen eines unvergleichlich mächtigeren Vecnas unterworfen werden könnte.

DIE VERZWEIFLUNG DER ERZMAGIERIN

Alustriel ist entschlossen, Vecna aufzuhalten, aber sie weiß nicht, wie genau der Lich-Gott die angesammelte Energie einsetzen will. Daher wendet sie sich an ihre mächtigsten Verbündeten. Der Erzmagier Mordenkainen und eine Version von Tasha von Oerth erhören ihren Ruf. Alustriel und Tasha wissen allerdings nicht, dass sie es nicht mit Mordenkainen zu tun haben, sondern mit Kas dem Zerstörer in Maskerade. Die drei Magier ziehen sich in Alustriels Heiligtum in Sigil zurück. Mit vereinten magischen Kräften weben die Erzmagier einen *Wunsch-Zauber* – in der Hoffnung, Vecnas gesammelte Energie und damit das Ritual sabotieren zu können.

Doch der *Wunsch-Zauber* hat nicht die erhoffte Wirkung, sondern schleudert die Charaktere in Alustriels Silberhands Heiligtum in Sigil, wie im Abschnitt „Überraschende Entwicklung“ weiter hinten in diesem Kapitel erläutert. Die Zeit drängt, und die Erzmagier sind geschwächt. Da schlägt Mordenkainen einen verzweifelten Notfallplan vor: Die Charaktere könnten Vecna mit dem legendären *Stab der Sieben Teile* stoppen. Die sieben Teile des Stabs sind im ganzen Multiversum verstreut, doch Mordenkainen weiß immerhin, wo sich das erste befindet.

DAS HEILIGTUM IN SIGIL

Vor einigen Jahrhunderten brauchte Alustriel von Silbrigmond einen sicheren Ort, um in Ruhe heikle magische Arbeiten und Forschungen durchführen zu können. Sie entdeckte ein Portal von Silbrigmond nach Sigil, reiste hindurch und verbrachte die nächsten Jahrzehnte damit, sich ein privates Heiligtum um das Portal herum zu schaffen.

Alustriel versah das Portal in ihrem Heiligtum magisch mit einem *Brunnen der vielen Welten*, der bei diesem Prozess zerstört wurde. Daher führt das Portal heute an zahlreiche Orte im ganzen Multiversum. Außerdem reagiert es auf magische Gegenstände und Artefakte. Reisende, die solche Gegenstände bei sich tragen, können durch das Portal treten und genau dort ankommen, wo sie hinwollen. Alustriel hält ihr Heiligtum dabei sorgfältig geheim und bringt erst dann Gäste her, wenn sie diese zuvor an einem neutralen Ort getroffen hat. Bisher sind die eigentümlichen Teleportationseigenschaften ihres

Portals von Sigils Fürstin der Schmerzen und ihren Agenten entweder nicht bemerkt worden, oder die Fürstin hat eigene Gründe, die Funktionsweise des Portals zuzulassen.

MAGIE IM HEILIGTUM

Planare Magie funktioniert in Sigil anders. Zum Beispiel kann man Sigil nur durch Portale erreichen. Teleportation in die Stadt oder aus ihr heraus funktioniert nicht. Beachte, wie folgende Arten von Magie in der Stadt funktionieren, da die Charaktere vielleicht viel Zeit in Sigil verbringen:

Beschwörung: Zauber, magische Gegenstände und Effekte, die Kreaturen oder Gegenstände von anderen Ebenen beschwören, beispielsweise ein *Ring der Dschinni-Beschwörung*, beschwören stattdessen Ziele aus Sigil, sofern möglich. Anderenfalls scheitern sie. Effekte, die ein bestimmtes Ziel von außerhalb von Sigil beschwören, etwa die *Zauber Drawmijs sofortige Herbeizauberung* und *Leomunds geheime Truhe*, scheitern automatisch.

Ebenenreisen: Effekte, die Ebenenreisen ermöglichen, wie die *Zauber Astrale Projektion* und *Ebenenwechsel*, scheitern, wenn sie eingesetzt werden, um Sigil zu erreichen oder zu verlassen. Es gibt nur eine Ausnahme (siehe „Kreise der Teleportation“ unten).

Extradimensionaler Raum: Extradimensionale Räume, Halbebenen und Taschendimensionen wie die durch einen *Nimmervollen Beutel* oder den *Zauber Seiltrick* funktionieren in Sigil, doch die Räume unterliegen diesen Einschränkungen, als wären sie Teil der Stadt.

Kreise der Teleportation: Es gibt in Sigil dauerhafte Kreise der Teleportation, doch es können keine neuen geschaffen werden. Wenn die Fürstin der Schmerzen es gestattet, können die vorhandenen Kreise verwendet werden, um mit dem *Zauber Ebenenwechsel* in die Stadt zu gelangen, aber nicht, um die Stadt zu verlassen.

Teleportation: Alle Teleportationsversuche nach oder aus Sigil scheitern. Innerhalb der Stadt funktioniert solche Magie jedoch normal.

Verbannung: Effekte, die ein Ziel aus Sigil verbannen, behandeln das Ziel, als wäre Sigil seine Heimatebene.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Merkmale von Alustriels Heiligtum werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

BELEUCHTUNG

Dauerhafte Flamme wurde auf Wandleuchter gewirkt, sodass in den meisten Bereichen helles Licht verfügbar ist. Nur der Bereich H8 ist nicht beleuchtet.

DECKEN

Die Decken im Erdgeschoss des Heiligtums sind sechs Meter hoch. Die Decken im oberen Stockwerk sind drei Meter hoch.

TÜREN

Die Bereiche H1–H3 sind nicht durch Türen vom Heiligtum getrennt, sondern durch offene Torbögen erreichbar. Die Türen in den Bereichen H5–H7 des Heiligtums sind nicht



ALUSTRIEL
SILBERHAND.

verschlossen. Die Tür zu Bereich H8, Mordenkainens Raum, ist mit dem *Zauber Arkanes Schloss* versiegelt. Sie zu öffnen erfordert einen erfolgreichen SG-30-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug.

VOR NEUGIERIGEN BLICKEN GESCHÜTZT

Der Effekt des *Zaubers Unauffindbarkeit* wirkt auf jeden im Heiligtum, solange er sich innerhalb des Gebäudes aufhält.

WÄNDE

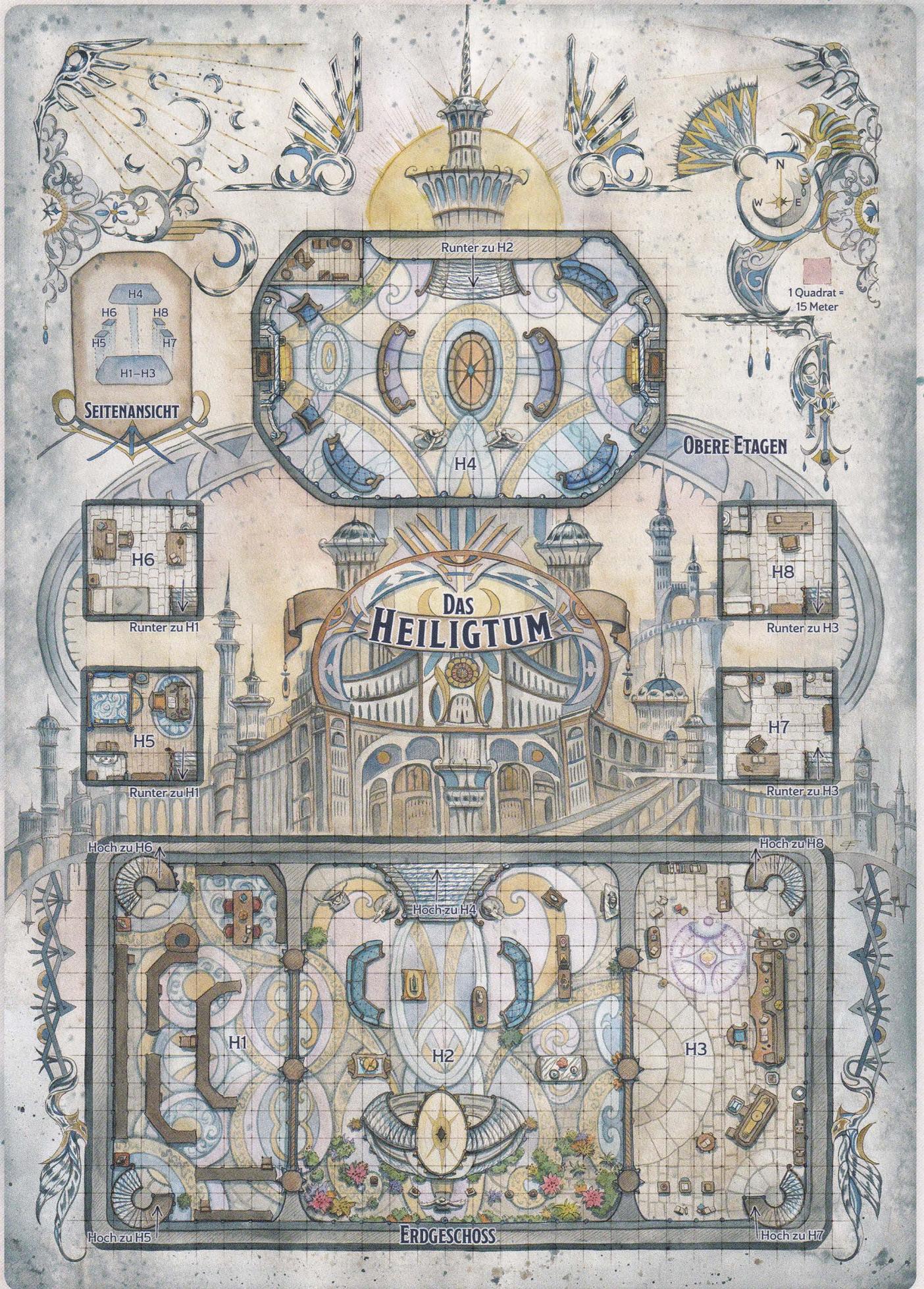
Alustriel hat die Wände des Heiligtums, die aus Ziegelsteinen und Mörtelschichten bestehen, auf magische Art verstärkt. Nur übermäßig mächtige zerstörerische Magie kann die Stabilität des Heiligtums beeinträchtigen.

ORTE IM HEILIGTUM

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.1 dargestellt.

H1: BIBLIOTHEK

Das westliche Ende des Heiligtums enthält schimmernde deckenhohe Regale voller ledergebundener Folianten. Im Osten stützen Marmorsäulen die Deckengewölbe. Wendeltreppen führen in den Ecken nach oben.



KARTE 2.1: DAS HEILIGTUM

Dieser Bereich des Heiligtums enthält Alustriels Sammlung seltener Bücher. Die Bücher sind nicht magisch, doch die Charaktere können mit ihrer Hilfe jedes geheime Thema studieren.

Wenn ein Charakter ein bestimmtes Thema erforscht, würfle mit einem W4. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 findet der Charakter Informationen zum Thema. Nach deinem Ermessen kann dies bedeuten, dass der Charakter für den Rest des Tages bei allen Attributswürfen im Vorteil ist, die er ausführt, um sich an diese Informationen zu erinnern oder um sie einzusetzen.

H2: EMPFANGSSAAL

Hier sind antike Möbel wie Sofas und Fußschemel arrangiert. Im Norden befindet sich eine große Treppe. Im Süden rankt sich ein Garten aus Farnen und blühenden Pflanzen um ein Marmorpodest.

Wenn Alustriel Würdenträger in ihr Heiligtum einlädt, bespricht sie hier geschäftliche und politische Fragen mit ihnen. Die große Treppe führt zu Bereich H4 hinauf.

Garten: Der Grünbereich ist das Ergebnis von Alustriels magischem Gartenbau. Die Pflanzen hier brauchen keine Pflege.

Podest: Auf dem Podest in der Gartenmitte befindet sich das Portal, das Alustriel so verändert hat, dass es zu zahlreichen multiplanaren Orten führt.

H3: ARBEITSBEREICH

In der Mitte dieses Arbeitsbereichs steht ein Schreibtisch, der mit Papieren und Büchern bedeckt ist. Außerdem gibt es hier Kuriositätenvitrinen voller magischer Gegenstände – von Halsketten und Broschen bis zu Schuhen und funkelnden Steinen.

Hier erscheinen die Charaktere, wenn sie durch den fehlgeschlagenen *Wunsch*-Zauber ins Heiligtum gelangen (siehe Abschnitt „Überraschende Entwicklung“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Kuriositätenvitrinen: Hier verwahrt Alustriel ihre beeindruckende Sammlung magischer Gegenstände. Wenn die Charaktere darum bitten, gestattet Alustriel jedem von ihnen, einen magischen Gegenstand seiner Wahl höchstens des Seltenheitsgrads „Selten“ (siehe *Spielleiterhandbuch*) auszuleihen. Weiter hinten in diesem Kapitel holt sich Kas, getarnt als Mordenkainen, die *Glocke des Exils* aus einer dieser Vitrinen.

WAS FÜHRT MORDENKAINEN
IM SCHILDE?



H4: SALON

In der Ostwand sowie in der Westwand dieses Salons befinden sich große Kamine mit knisterndem Feuer. Bequeme Sofas und Sessel sind kunstvoll vor einer großen Treppe nach unten arrangiert.

In diesem Salon unterhält Alustriel sich mit ihren Freunden, speist und entspannt sich mit ihnen. Ihre üppigen Abendbankette sind berühmt. Die diskreten Schubladen im unteren Bereich der Sofas enthalten feines Porzellan und Besteck für die Gelegenheiten, zu denen Alustriel den Tisch in der Mitte in eine Tafel verwandelt. In der Nordwestecke befindet sich zusätzlicher Stauraum.

Wenn die Charaktere ins Heiligtum geraten, bietet Alustriel ihnen an, den Salon zu nutzen.

H5–H8: SCHLAFRÄUME

Diese kleinen, aber komfortablen Schlafräume werden von Alustriel und ihren Gästen als Privatgemächer genutzt, um zu schlafen oder sich zurückzuziehen.

Bereich H5 ist der Schlafräum von Alustriel und ihrer Gattin Malaina van Talstiv. Die ehemalige Abenteurerin Malaina ist eine neutral gute Menschenfrau mit den Spielwerten einer **Assassine**. Sie trifft sich gerade mit Verbündeten, um eine Intrige gegen Tiefwasser zu vereiteln, als die Charaktere eintreffen. Wenn die Charaktere anschließend zurückkehren, spricht Malaina mit ihnen (siehe Abschnitt „Nächste Schritte“ am Ende dieses Kapitels).

Bereich H6 ist Tashas Raum. Bereich H7 ist ein freier Raum, den Alustriel den Charakteren zur Verfügung stellt. Bereich H8 ist Mordenkainens Schlafräum und enthält Hinweise auf seine List (siehe Abschnitt „Hinweise auf Täuschung“ weiter hinten in diesem Kapitel).

DIE DREI MAGIER

Drei legendäre Erzmagier dienen den Charakteren für den Rest dieses Abenteuers als Verbündete, wobei einer von ihnen ein Hochstapler ist. (Siehe Abschnitt „Kas der Zerstörer“.) Es folgen weitere Informationen zu jedem der Zauberwirker.

ALUSTRIEL SILBERHAND

Alustriel Silberhand ist über siebenhundert Jahre alt und in ganz Faerûn beliebt, weil sie so freundlich ist und ihre enormen Zauberkräfte einsetzt, um Unschuldige zu beschützen. Sie ist eine chaotisch gute menschliche Magierin und unsterbliche Tochter von Mystra, einer Göttin der Magie. Die ehemalige Hochmagierin von Silbrigmond hat gegen Dämonen in den äußeren Ebenen gekämpft und den Lich Larloch daran gehindert, zur Göttlichkeit aufzusteigen. Zahlreiche böse Mächte hat sie schon kommen und gehen sehen, doch Vecnas Plan bereitet ihr große Sorgen. Mehr über Alustriel sowie ihre Spielwerte findest du in Anhang B.

MORDENKAINEN

Mordenkainen, ein mächtiger Zauberwirker von Oerth, ist für seine Tapferkeit, jedoch nicht für sein Urteilsvermögen bekannt. Der chaotisch neutrale menschliche Magier hat jenem Rat berühmter Erzmagier vorgestanden, der als der Zirkel der Acht bekannt ist. Später war er im Schreckensreich Barovia gefangen, wo er sein Zauberbuch, seinen Stab und den Kontakt mit der Realität verlor und einige Zeit ziellos umherzog. Alustriel vertraut Mordenkainen und respektiert seinen Mut, auch wenn er sich an seinen Missionen gelegentlich verhebt. Der echte Mordenkainen erscheint in diesem Abenteuer nicht, auch wenn die Charaktere vermutlich glauben, dass sie es mit ihm zu tun haben.



TASHA.

TASHA

Tasha ist eine chaotisch neutrale Erzmagierin von Oerth, renommierte Dämonologin und die Adoptivtochter von Baba Yaga. Sie ist als größte Abyss-Expertin des Multiversums bekannt und hat das legendäre *Dämonomikon von Iggwilw* geschrieben. Ihre Motive mögen wechselhaft sein, doch Alustriel hat in Tasha eine unvergleichliche Verbündete gefunden, da sie dieselben Interessen verfolgen und Tasha Orte erreichen und beeinflussen kann, die selbst Mystras Tochter nicht zu betreten wagt. Die Version von Tasha, die Alustriels Ruf folgt, stammt aus der Vergangenheit, ehe Tasha zu Iggwilw der Hexenkönigin wurde. Mehr über Tasha sowie ihre Spielwerte findest du in Anhang B.

KAS DER ZERSTÖRER

Der Vampir-Kriegsherr Kas gibt sich als Mordenkainen aus und kann die Charaktere vermutlich bis zu den Ereignissen in Kapitel 9 täuschen. Die Blutfehde zwischen Kas und Vecna reicht Jahrhunderte zurück bis zu der Zeit, da Kas als Vecnas oberster Feldherr diente. Mehr über Kas sowie seine Spielwerte findest du in Anhang B.

DYNAMISCHE MANIPULATION

Als die Dunklen Mächte Kas freigaben, suchte dieser eine Zelle von Vecnas Kultisten auf und brachte dort mehr über das geplante Ritual des Lich-Gottes in Erfahrung. Der Vampir benutzte die *Krone der Lügen*, um eine Botschaft von Alustriel an Mordenkainen abzufangen und um sich dann als dieser zu tarnen. Er suchte Alustriel auf, und sie vertraute ihm.

Getarnt als Mordenkainen sabotiert Kas den *Wunsch*-Zauber der Erzmagier. Als Folge schleudert der Zauber die Charaktere in Alustriels Heiligtum. Kas ahnt, dass die Charaktere irgendwie mit Vecna verbunden sind, und drängt sie, die Teile des *Stabs der Sieben Teile* zu beschaffen. Als Mordenkainen behauptet er, der Stab wäre die einzige Möglichkeit, Vecna so zu schwächen, dass die Charaktere sein Ritual vereiteln und den Lich-Gott nach Oerth verbannen können.

Tatsächlich will Kas den *Stab der Sieben Teile* stehlen, sobald dieser vollständig ist. Er plant, das Pandämonium aufzusuchen, dort mit dem Artefakt den Dämon Miska Wolfsspinne zu befreien und dann Vecna zu töten. Der Vampir weiß noch nicht, dass sich auch der Schauplatz von Vecnas Ritual im Pandämonium befindet, wo Miska gefangen ist, wird es jedoch später in diesem Abenteuer erfahren.

KAS IM HEILIGTUM

Solange Kas als Mordenkainen auftritt, ist er stets wachsam und entfernt niemals die *Krone der Lügen*. Im Verlauf dieses Abenteuers ist er gelegentlich nicht im Heiligtum anwesend. Zu diesen Zeiten reist er zu anderen Ebenen und kann schließlich herausfinden, wo Vecna sein Ritual zur Umgestaltung des Multiversums durchführen will. Dies setzt den Verrat in Gang, der in Kapitel 9 stattfindet.

HINWEISE AUF TÄUSCHUNG

Im Heiligtum achtet Kas streng darauf, keine direkten Beweise zu liefern, dass er nicht Mordenkainen ist. In Mordenkainens Gemach (Bereich H8) hat er Zauberbücher und Sammlungen von Notizen drapiert, um seine Rolle glaubwürdiger zu spielen.

Ein Charakter, der Mordenkainens Gemach durchsucht und einen SG-30-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt, dass in diesen Unterlagen keiner der berühmten Zauber Mordenkainens erwähnt wird. Außerdem sind die Notizen stümperhaft verfasst, obwohl Mordenkainen für seine akademisch-methodische Vorgehensweise bekannt ist.

Bei einer gründlichen Durchsuchung von Mordenkainens Quartier kommt ein schwarzer *Nimmervoller Beutel* zum Vorschein, der unter der Matratze versteckt lag. Im Beutel befindet sich eine schlichte Silberkette mit einem schwertförmigen Anhänger, in den schwarze Diamanten gefasst sind. Das Schmuckstück ist insgesamt 5.000 GM wert. Ebenfalls im Beutel enthalten ist ein auf magische Art erhaltenes Tagebuch mit Ledereinband.

Der Inhalt des Tagebuchs ist verschlüsselt. Ein Charakter, der mindestens eine Stunde lang den Text untersucht, kann einen SG-30-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg kann er den Text entschlüsseln.



MALAINA VAN TALSTIV.

Das Tagebuch erzählt die Geschichte zweier Personen namens „K.“ und „V.“, die einst gemeinsam mörderische Kampfpläne geschmiedet hatten, sich dann jedoch in Bitterkeit trennten und Feinde wurden. Ein erfolgreicher SG-20-Intelligenzwurf (Geschichte) enthüllt, dass es sich um die Geschichte von Kas und Vecna handelt.

Mordenkainens Geheimnis: Wenn die Charaktere irgendwann im Verlauf dieses Abenteuers herausfinden, dass Mordenkainen tatsächlich Kas ist, zählt dies als Geheimnis, für das die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten.

WAS, WENN SIE ES HERAUSFINDEN?

Es ist zwar unwahrscheinlich, doch die Charaktere könnten Mordenkainen gegenüber misstrauisch werden und ihn befragen. Sie könnten die Aktivitäten des Magiers außerhalb des Heiligtums in Sigil untersuchen oder die merkwürdigen persönlichen Gegenstände in Mordenkainens *Nimmervollem Beutel* finden. Wenn die Charaktere genügend Anstrengungen in ihre Nachforschungen stecken, dann erwäge, sie noch vor Kapitel 9 entdecken zu lassen, dass Mordenkainen ein Hochstapler ist.

Kas besiegt die Charaktere: Wenn die Charaktere Kas vor Kapitel 9 konfrontieren, lass den Kampf stattfinden und nutze für Kas die Spielwerte in Anhang B. Falls Kas die Charaktere besiegt, tötet er sie und verschwindet ins

Pandämonium. Alustriel sorgt dafür, dass die Charaktere von den Klerikern von Silbrigmonds wiedererweckt werden. Sie bedauert, Kas' List nicht durchschaut zu haben, und ist wütend, dass sie betrogen wurde. Sie argwöhnt, dass Kas weiß, wo Vecna sein Ritual vorbereitet, und ermutigt die Charaktere, dem Vampir ins Pandämonium zu folgen, wenn möglich.

In diesem Fall verfügt Kas nicht über den kompletten *Stab der Sieben Teile*. Passe Kapitel 10 entsprechend an, um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass Miska nicht aus seinem Gefängnis entkommen kann. Die Priorität der Charaktere besteht weiterhin darin, Vecna zu stoppen, doch wenn sie Kas nicht endgültig zerstören, jagt er sie irgendwann. Besiegen die Charaktere Kas schließlich, erfahren sie, wo Vecna sein Ritual vorbereitet, und es geht mit Kapitel 11 weiter.

Die Charaktere besiegen Kas: Wenn die Charaktere Kas besiegt haben, lass sie selbst entscheiden, wie sie fortfahren. Möglicherweise wollen sie weiterhin den *Stab der Sieben Teile* zusammensetzen, um seine Macht gegen den Lich-Gott einzusetzen. Um das Tempo der Geschichte zu halten, kannst du die Charaktere jedoch auch gleich zu Kapitel 10 springen lassen. Gib ihnen in diesem Fall die entsprechende Anzahl von Meilenstein-Stufenaufstiegen, damit sie eine realistische Chance haben, die Gefahren im letzten Kapitel des Abenteuers zu überwinden.

ÜBERRASCHENDE ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere durch den fehlgeschlagenen *Wunsch*-Zauber in Alustriels Heiligtum gelangen, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Mit einem bunten Blitz verschwindet die Welt. Das Nichts umhüllt eure Sinne, nur Magie pulsiert wie elektrische Funken durch eure Adern.

Als die Wahrnehmung zurückkehrt, befindet ihr euch in einem eleganten, von Kerzen beleuchteten Wohnzimmer. Eine prächtig gekleidete Frau beugt sich über euch. Sie wirkt verwirrt und besorgt. Im Hintergrund nehmt ihr undeutlich eine skeptisch dreinschauende Frau in fließenden schwarzen Gewändern und einen Mann wahr, der sich ratlos am purpurroten Kragen zupft.

Die Charaktere erscheinen in Bereich H3 des Heiligtums in Sigil. Die Frau, die sich über die Charaktere beugt, ist Alustriel. Die beiden Personen hinter ihr sind Tasha und Mordenkainen. „Ihr könnt doch nicht die Antwort auf unseren *Wunsch* sein“, sagt Tasha hämisch, doch Alustriel gebietet ihr zu schweigen und führt die Charaktere zu den bequemen Sesseln des Salons im Heiligtum.

EIN PAAR ANTWORTEN

Alustriel erklärt, wo die Charaktere sich befinden und wie sie hergekommen sind, wobei sie nicht weiß, warum sie infolge eines *Wunsch*-Zaubers ins Heiligtum teleportiert wurden. Dann stellt sie sich und ihre Magiergefährten vor.

Als die Charaktere herauszufinden, was los ist, fragt Alustriel, ob sie irgendwelche Verbindungen zu Vecna haben. Erwähnen sie ihre Verbindung zu Vecna, schlussfolgert Alustriel, dass das Schicksal der Charaktere irgendwie mit dem von Vecna verbunden sein muss. Sie nimmt an, dass der *Wunsch*-Zauber nicht imstande war, das gewünschte Ergebnis zu liefern, und daher Wesen, die mit Vecna in Zusammenhang stehen, nach Sigil gebracht hat. Dann erklärt sie alles, was sie wie unter „Aufstieg des Lich-Gottes“ weiter vorne in diesem Kapitel beschrieben weiß.

NACHWIRKUNGEN EINES WUNSCHS

Während die Charaktere mit Alustriel sprechen, steht Tasha in der Nähe, gibt sich distanziert und wirft gelegentlich eine bissige Bemerkung ein. Mordenkainen schweigt und hört den Charakteren genau zu.



IM HEILIGTUM SIND SUBTILE HINWEISE AUF
MORDENKAINENS WAHRE IDENTITÄT ZU FINDEN.



Nach einigen Gesprächsminuten bemerken die Charaktere, dass die drei Magier müde und geschwächt wirken. Ein in Heilkunde geübter Charakter begreift, dass sie überaus erschöpft sind. Ein in Arkaner Kunde geübter Charakter stellt fest, dass die Magier sehr viel arkane Energie investiert haben, um den *Wunsch*-Zauber zu wirken. (Mordenkainen täuscht die Erschöpfung nur vor, doch angesichts Alustriels und Tashas tatsächlicher körperlicher Schwäche fällt das nicht weiter auf.)

EIN NEUER PLAN

Wenn die Charaktere ihre Situation einigermaßen verstanden haben, drückt Alustriel die Sorge aus, dass die Magier Vecna nicht stoppen können. Mordenkainen wirft ein: „Ich habe noch einen Plan.“

Er geht zu einer Vitrine voller magischer Gegenstände und nimmt eine silberne Glocke heraus. Diese zeigt er den Charakteren und sagt Folgendes:

„Ich war besorgt, dass unser *Wunsch*-Zauber jemanden, der so mächtig ist wie Vecna, vielleicht nicht aufhalten kann. Alustriel, vergebte mir, aber ich habe einen Notfallplan vorbereitet.“

Vecna ist zu mächtig, um ihn jetzt noch direkt zu stoppen. Doch keine Macht ist unantastbar. Ich nehme an, dass Vecna verwundbar ist, während er sein Ritual wirkt. Wenn er konfrontiert und geschwächt wird, kann diese *Glocke des Exils* ihn nach Oerth verbannen. Dann ist er nicht mehr in der Lage, mehrere Ebenen gleichzeitig zu beeinflussen. Sein Plan, das Multiversum umzugestalten, würde scheitern.“

Mordenkainens Augen leuchten vor Aufregung, als er fortfährt:

„Es gibt ein Artefakt, das ich für die einzige Möglichkeit halte, Vecna so zu schwächen, dass die Glocke gegen ihn eingesetzt werden kann. Es heißt *Stab der Sieben Teile*. Leider sind diese sieben Teile im ganzen Multiversum verstreut.“

Während meine geschätzten Kolleginnen die Magie erforscht haben, die für einen ausreichend mächtigen *Wunsch*-Zauber vonnöten war, habe ich in Erfahrung gebracht, wie wir die Teile des Stabs finden können, falls wir sie brauchen. Das erste Teil befindet sich tief im Unterreich, irgendwo in einer verborgenen Zuflucht für die Anhänger der Dämonengöttin Lolth. Diese Zuflucht heißt Netzrand.

Findet dieses erste Teil des Stabs, meine Freunde. Das Portal auf dem Podest wird Euch hinbringen. Sobald Ihr das erste Teil gefunden habt, wird die Magie darin Euch den Weg zum zweiten weisen, dessen Magie den Weg zum dritten, und so weiter. Das Portal dieses Heiligtums reagiert auf mächtige Magie wie jene im Artefakt. Wann immer Ihr ein Teil gefunden habt, wird das Portal Euch zum nächsten bringen. Einen anderen Schlüssel braucht Ihr nicht. Das jeweils aktuelle Teil des Stabs wird ausreichen.

Es gibt keine Zeit zu verlieren. Sobald Ihr den Stab zusammengefügt habt, können wir alle Vecna konfrontieren und seinen bösen Plan durchkreuzen. Ihr werdet die Helden des Multiversums sein! Wie hört sich das an?“

Alustriel und Tasha staunen zwar, dass Mordenkainen so viel Arbeit in diesen Notfallplan gesteckt hat, sehen aber ein, dass dieser Plan ihre größte Hoffnung ist, Vecna aufzuhalten. Alustriel gratuliert Mordenkainen zu seiner Voraussicht.

Die Magier beantworten die Fragen der Charaktere nach besten Kräften. Wie Mordenkainen drängen auch Alustriel und Tasha zur Eile, helfen den Charakteren jedoch bei der Vorbereitung auf die Reise, so gut sie nur können. Die drei Magier erklären, dass sie fortfahren müssen, Vecnas Pläne und mögliche Schwächen zu erforschen, während die Charaktere sich um den Stab kümmern.

Ehe die Charaktere nach Netzrand aufbrechen, versorgt Alustriel sie mit allen Informationen, die sie noch nicht erfahren haben, darunter mit den Details unter „Magie im Heiligtum“ weiter vorne in diesem Kapitel.

EINE GEWICHTIGE LÜGE

Kas in Gestalt von Mordenkainen hat die Charaktere belogen, was den *Stab der Sieben Teile* betrifft. Dieser ist zwar nützlich gegen Vecna, doch Kas will ihn für sich haben, damit er Miska befreien kann.

Kas weiß nicht, dass Vecna durch die Vorbereitung des Rituals der Umformung so geschwächt ist, dass er nicht mehr den Status eines Gottes hat. Die Charaktere werden dies erfahren, wenn sie Vecna in Kapitel 11 stellen.



ALUSTRIELS GLOCKE DES EXILS KÖNNTE DEN CHARAKTEREN HELFEN, VECNA ZU BESIEGEN.

VECNA ZURÜCKSCHICKEN

Die *Glocke des Exils* gehört Alustriel und kann Vecna schließlich nach Oerth zurückschicken, wodurch sein Ritual unterbrochen wird. Diese Unterbrechung würde die Geheimnismagie auflösen, die Vecna sammelt, seinem Plan einen großen Rückschlag versetzen und den Lich-Gott in einen geschwächten Zustand versetzen. Wenn die Charaktere die Glocke mitnehmen wollen, ist Alustriel einverstanden.

GLOCKE DES EXILS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Die silberne Glocke ist mit zarten magischen Siegeln versehen. Wer sie hält, kann eine Aktion verwenden, um den Zauber *Verbannung* (Zauberrettungswurf-SG 20) zu wirken. Wenn das Ziel des Zaubers höchstens 50 Trefferpunkte hat, scheitert sein Rettungswurf automatisch. Wurde die Glocke eingesetzt, um den Zauber zu wirken, so ist dies erst im nächsten Morgengrauen wieder möglich.

NACH NETZRAND

Wenn die Charaktere durch das Portal getreten sind, befinden sie sich tief im Unterreich in Faerûn. Das Stabteil liegt in Netzrand verborgen, einer nahen Zuflucht für Agenten der Dämonengöttin Lolth.

Die Charaktere treten dort durch einen türförmigen Riss in der Wand eines engen, offenbar verlassenem Korridors außerhalb des verborgenen Eingangs von Netzrand. Es gibt keine Lichtquelle, und das unsichtbare Portal zurück nach Sigil bleibt offen.

EINGANG VON NETZRAND

Der Eingang von Netzrand liegt nur wenige Schritte von der Stelle entfernt, an der die Charaktere im Unterreich eintreffen. Er ist drei Meter breit, verschlossen und mit einem permanenten Unsichtbarkeitseffekt versehen. Charaktere, die unsichtbare Gegenstände wahrnehmen können, sehen eine unscheinbare Eisentür. Die Tür ist mit dem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Sie zu öffnen erfordert einen erfolgreichen SG-22-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug.

Charaktere, die unsichtbare Gegenstände wahrnehmen können, sehen acht subtile Symbole im Fels über dem Eingang. Jedes Symbol enthält winzige Buchstaben in der Gemeinsprache der Unterreiche. Wenn sie in der richtigen Reihenfolge berührt werden, um das Wort „Netzrand“ zu bilden, öffnet sich der Eingang.

NETZRAND

Netzrand ist ein geheimer Treffpunkt für Lolths Agenten, die im gesamten Unterreich unter der Schwertküste aktiv sind und Missionen zu Ehren ihrer Dämonengöttin

erfüllen. Diese Schergen nutzen Netzrand, um ihre Infiltrationsmissionen bei Klerikerorden mit guter Gesinnung zu planen, um Anstrengungen zu sabotieren, die Anbetung Lolths zu verhindern, Aufstände gegen Regierungen mit guter Gesinnung zu orchestrieren und umfassende Konvertierungsanstrengungen in Städten des Unterreichs wie Blingdenstein, Gracklstugh und Mithralhalle zu planen.

Die Agenten verbringen dann einige Stunden mit taktischen Besprechungen in Netzrand, bevor sie sich wieder zerstreuen. Andere bleiben zwei Wochen oder länger, während sie auf die Ankunft von Kollegen aus dem gesamten Unterreich warten. Manche verbringen sogar Monate in Netzrand, um in den dortigen Unterkünften unterzutauchen, während sie anderswo von den Behörden gesucht werden.

Da hier höchst geheime und böse Arbeiten ausgeführt werden, ist Netzrand ein wohlgehütetes Geheimnis. Nur die höchstrangigen Geheimagenten und Mitglieder von Lolths Klerus sowie mächtige Dämonen und Teufel, die mit der Spinnenkönigin im Bunde sind, wissen von diesem Ort. Ein paar Kultisten leben in Netzrand, um die Einrichtung zu pflegen und den Agenten als Unterstützung zu dienen. Diese Kultisten sind dazu verpflichtet, ihr gesamtes Leben hier zu verbringen – dieses Opfer bringen sie allerdings gerne, um der Spinnenkönigin ihre Ergebenheit zu beweisen.

ALLGEMEINE MERKMALE

In den folgenden Abschnitten werden die allgemeinen Merkmale von Netzrand beschrieben.

AGENTEN UND KULTISTEN

Unabhängig vom Anlass ihres Aufenthalts in Netzrand sind alle Anhänger von Lolth hier Fanatiker und der Dämonengöttin bedingungslos ergeben. Sie kämpfen sie stets bis zum Tod gegen die Charaktere.

BELEUCHTUNG

Es gibt im Komplex weder natürliche noch magische Lichtquellen. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen. Lichtquellen erregen die Aufmerksamkeit der Bewohner des Komplexes, wobei die Charaktere nicht unbedingt sofort als Eindringlinge erkannt werden (siehe „Netzrand infiltrieren“ weiter unten).

DECKEN

Die Decken in den meisten Bereichen von Netzrand sind sechs Meter hoch. Hier und da hängen einige Stalaktiten ein, zwei Meter weit herunter. Die Decken in der Futterkammer (Bereich N9) und in der Halle des Heiligen Netzes (Bereich N12) sind 15 Meter hoch und relativ glatt.

TÜREN

Die Türen in Netzrand bestehen aus Eisen. Die Türen zu den Bereichen N3, N4 und N5 sind mit dem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Sie zu öffnen erfordert einen erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf

(Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug. Auch die Türen zu den Bereichen N6a–N6d sind verschlossen und können mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug geöffnet werden. Der Nalfeshnee in Bereich N5 trägt Schlüssel zu allen Zellen in Bereich N6. Die anderen Türen in Netzrand sind nicht verschlossen.

VOR NEUGIERIGEN BLICKEN GESCHÜTZT

Jede Kreatur in Netzrand steht unter dem Effekt des Zaubers *Unauffindbarkeit*, solange sie sich innerhalb des Komplexes aufhält.

WÄNDE

Die Wände in Netzrand sind felsig, schartig und uneben. Vor Jahrzehnten haben Lolths Anhänger die Kammer, in der sich die Halle des Heiligen Netzes (Bereich N12) befindet, mithilfe des Zaubers *Stein formen* erweitert. Daher sind die Wände in Bereich N12 glatt.

GLOCKE DES EXILS.



HELDEN, DIE NETZRAND BETRETEN, OHNE SICH
DESSEN GEFAHREN BEWUSST ZU SEIN, ERWARTET
ÜBLICHERWEISE EIN GRAUSIGES ENDE.



NETZRAND INFILTRIEREN

Netzrand ist ein gefährlicher Ort. Wenn die Charaktere in den Komplex eindringen, ohne einen Plan zu haben, ist es unwahrscheinlich, dass sie das Unterfangen überleben, geschweige denn das erste Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangen. Unten findest du Ratschläge zu Strategien, welche die Charaktere verfolgen könnten.

HEIMLICH VORGEHEN

Sofern die Charaktere vorsichtig sind, können sie vielleicht durch Netzrand schleichen und das Stabteil stehlen, ohne erwischt zu werden.

Wenn irgendwelche Agenten in Netzrand die Charaktere entdecken, wie diese die geheime Zuflucht infiltrieren, rufen sie alle Bewohner in Hörweite herbei und greifen an, sofern nicht anders vermerkt.

SICH ALS GLÄUBIGE TARNEN

Es könnte eine taugliche Strategie sein, sich als Anhänger von Lolth zu tarnen. Kreaturen aller Hintergründe und Herkünfte nutzen Netzrand als Treffpunkt, Zuflucht und Anbetungsort. Es gibt nur wenige dauerhafte Bewohner, von denen keiner jeden Agenten von Lolth im Unterreich kennen kann.

Wenn die Charaktere sich unter die Anhänger Lolths mischen wollen, sollten sie zu Verkleidungen (magisch oder anderweitig) greifen, die das Spinnenthema aufgreift. Ein erfolgreicher SG-14-Weisheitswurf

(Religion) oder -Intelligenzwurf (Geschichte) enthüllt, dass „Die Spinnenkönigin lächelt auf Euch herab“ ein typischer religiöser Gruß ist, wie er in Netzrand von Glaubensgeschwistern erwartet wird. Jede Kreatur in Netzrand, die einen Charakter sieht, der etwas Spinnenförmiges trägt, oder hört, wie ein Charakter diese Grußformel ausspricht, ist bei Attributswürfen zum Durchschauen der Tarnung der Charaktere im Nachteil.

Gläubige in Netzrand, die die Charaktere als Hochstapler erkennen, schreien um Hilfe und greifen an.

ORTE IN NETZRAND

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.2 dargestellt.

N1: FALSCHER FRONT

In diesem großen Vorraum gammeln die Überreste schimmlicher Karren und Fässer vor sich hin. Humanoide Skelettreste, rostige Schwerter und verbeulte Rüstungen liegen verstreut herum. Neben den Überresten an der Nordwand leuchtet irgendwas Glitzerndes. Die Doppeltüren in den Wänden im Osten, im Nordosten und im Südosten sind zu verrostet, um sich noch öffnen zu lassen. In der Südwestwand befindet sich eine Öffnung zu einer halbrunden Kammer, die einen Schrein enthält.

Die Kultisten haben in diesem Vorraum eine falsche Front geschaffen, um ungebetene Gäste davon zu überzeugen, dass diese Höhle ungenutzt ist. Die Überreste und die rostige Ausrüstung gehören zu fünf längst toten Abenteurern. Die Charaktere können sie als zwei Zwerge, einen Elfen, einen Gnom und einen Tiefpling identifizieren.

Fallen: Was da im Norden der Kammer glitzert, sind faustgroße falsche Rubine, die gut sichtbar neben zwei Skeletten liegen und magische Fallen darstellen. Die falschen Rubine sind am Boden befestigt und können nicht entfernt werden. Ein Charakter, der einen der Rubine berührt, muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet er 54 (12N8) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Die Fallen lassen sich nicht entschärfen, aber ein Charakter, der sich den Rubinen auf höchstens 1,5 Meter nähert und sie untersucht, kann einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg erkennt der Charakter, dass es sich um falsche, wertlose Rubine handelt, die auf magische Art befestigt wurden und Elektroschocks abgeben können.

N2: SCHREIN DER LOLTH

Diese halbrunde Kammer bildet einen natürlichen Alkoven. In die Wand wurden deckenhohe Regale geschlagen, welche kleine abstoßende Gegenstände wie blutigen Tand, verschrumpelte Finger und Götzenfigürchen aus Knochen enthalten. Vor den Regalen kauern zwei Gestalten.

Zwei Agenten von Lolth sind zum Schrein gekommen, um zu beten. Es handelt sich um Makubli Kii, einen chaotisch bösen Hobgoblin-**Assassinen**, und Torkner Eisenzahn, einen chaotisch bösen Duergar-**Magier**. Die beiden sind so in ihre Andacht versunken, dass sie die Charaktere nur bemerken, wenn ein Mitglied der Abenteurergruppe sie grüßt oder die Charaktere eine Lichtquelle haben.

Die Gegenstände in den Regalen sind nichtmagisch. Ein Charakter, der zur Decke blickt und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt eine kleine spinnenförmige Figur, die in den Fels geritzt wurde – ein Hinweis auf den Zweck dieses Schreins.

Makubli und Torkner: Makubli und Torkner operieren an der vielgenutzten Route zwischen Menzoberranzan und Blingdenstein, um Karawanen zu sabotieren und Chaos zu stiften. Üblicherweise töten oder bekehren sie Opfer, die ihre ursprünglichen Angriffe überlebt haben, wobei Makubli neulich eine Zyklopin ins Gefängnis von Netzrand (siehe Bereich N6a) überstellt hat. Makubli und Torkner können einander nicht leiden. Keiner von beiden kennt allzu viele andere verdeckte Agenten von Lolth, daher können clevere Charaktere sich als Verbündete ausgeben (siehe „Sich als Gläubige tarnen“ weiter vorne in diesem Kapitel).

Die Kultisten, die Netzrand pflegen, kennen beide Agenten, weswegen es eine gute Idee ist, dass die Charaktere sich als Makubli und Torkner ausgeben. Wenn mindestens einer der beiden Agenten argwöhnt, dass die Charaktere keine Agenten von Lolth sind, greifen sie an.

N3: BESCHWÖRUNGSKAMMER

Auf den Boden dieser offenen Kammer wurde mit Kreide ein riesiges Pentagramm gemalt. Auf dessen Ecken wurden fünf Kerzenstumpen platziert, die gerade nicht brennen. Eine Kapuzengestalt beugt sich über einen Tisch voller Gegenstände in der südwestlichen Ecke und murmelt lästerliche Sätze.

Hier versammeln sich Kultisten und Agenten, um mit Lolths abyssischen Dienern zu kommunizieren und gelegentlich Unholde zu beschwören, die ihnen bei Missionen helfen. Die Gestalt am Tisch ist Grottenelle Steinschneider, eine chaotisch böse Svirfneblin-**Magierin**, die in Netzrand als Oberste Beschwörerin dient.

Beschwörung in Arbeit: Grottenelle ist gerade mitten in einem Beschwörungsritual. Lass Grottenelle sowie die Charaktere die Initiative auswürfeln. Wenn die Charaktere Grottenelle vor Beginn ihres ersten Zugs angreifen oder anderweitig unterbrechen, scheitert die Beschwörung. Anderenfalls erscheint zu Beginn von Grottenelles Zug ein **Glabrezu** in der Mitte des Pentagramms. Grottenelle greift Eindringlinge an und befiehlt dem Glabrezu, ebenfalls anzugreifen, sofern die Beschwörung erfolgreich ist.

Grottenelle braucht den Glabrezu für die Operation, die in Bereich N7 geplant ist. Nach deinem Ermessen könnte der Kampfärm die Agenten in dem Bereich alarmieren, sodass sie nachsehen kommen.

Schätze: Auf Grottenelles Tisch befinden sich eine **Zauberschriftrolle des Todeskreises**, ein verzierter **Dolch +2** und eine Auswahl an Salben und Ölen im Wert von 500 GM.

N4: KORRIDOR

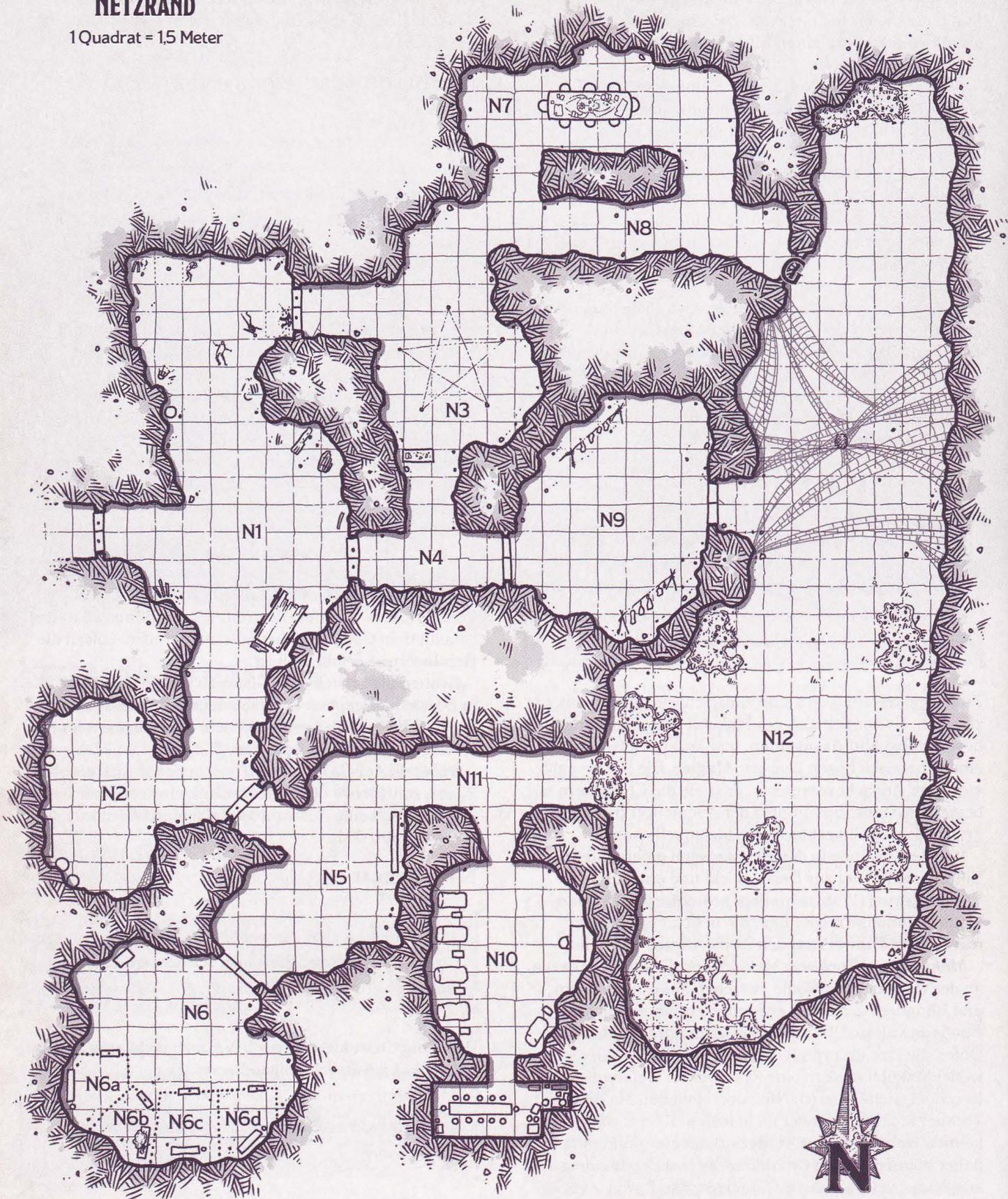
Dieser Korridor ist leer. Am westlichen und am östlichen Zugangspunkt befindet sich jeweils eine schwere eiserne Doppeltür.

Wenn die Charaktere Bereich N3 noch nicht erkundet haben, lies zusätzlich Folgendes vor:

Von Norden könnt ihr eine leise Stimme hören, die lästerliche Sätze murmelt.

NETZRAND

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 2.2: NETZRAND



DIE OBERSTE BESCHWÖRERIN GROTTENELLE STEINSCHNEIDER RUFT EINEN GLABREZU HERBEI, DER DEN KULTISTEN VON LOLTH BEI EINER BÖSEN MISSION HELFEN SOLL.

Die Kultisten halten die Tür zur Futterkammer (Bereich N9) geschlossen, damit das Futter für Ker-arach in der Halle des Heiligen Netzes (Bereich N12) nicht flüchtet.

N5: WÄCHTERKAMMER

Eine gigantische zweibeinige Kreatur mit Flügeln und Eberkopf geht unruhig vor einer verriegelten Gefängnistür im Südwesten auf und ab. An ihrem Dreizack hängt ein Schlüsselbund.

Die Kreatur ist ein **Nalfeshnee** namens Maaltok, der als Wärter der Gefängniszellen (Bereiche N6a–N6d) fungiert. Irgendwann in den letzten paar Jahrzehnten ist Maaltok von Graz'zt zu Lolth übergelaufen. Da er noch ein relativ neuer Rekrut ist, haben seine Yochlol-Führer ihm den Wärterdienst übertragen, den er zähneknirschend versieht.

Maaltok kennt alle Insassen der Gefängniszellen und erwartet keine Infiltratoren. Wenn die Charaktere vorgeben, Anhänger von Lolth zu sein, sagt Maaltok ihnen, wer in welcher Zelle sitzt.

Zellenschlüssel: Maaltok trägt Schlüssel zu allen Zellen im Gefängnis (Bereiche N6a–N6d) bei sich. Es erfordert einen erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit), ihm den Schlüsselring zu stehlen, ohne dass er es merkt.

N6: ARRESTZELLEN

An der Südwand dieser Höhle befinden sich nebeneinander vier Arrestzellen. In der ersten sitzt eine Zyklopin, in der zweiten liegt ein toter Elf, in der dritten ist eine Grottenschratin gegen eine Bank gesunken, und in der vierten befindet sich eine gebeugte, grauhäutige Gestalt, die eine Robe trägt. An der Nordwestwand des Raums steht eine abgenutzte Truhe. Neben ihr lehnt ein riesiger Knüppel.

Die Truhe enthält konfiszierte Waffen und Ausrüstung der Gefangenen in den Zellen. Sie ist verschlossen. Sie zu öffnen erfordert einen erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug.

Schätze: Die Truhe enthält einen *Dolch +1* und ein *Langschwert +1*, konfisziert vom neulich verstorbenen Elfengefangenen Fernil, dessen Leiche sich in Bereich N6b befindet. Der Riesenknüppel neben der Truhe ist ein *Zweihandknüppel +2*, der Gertrude gehört, der Zyklopin, die in Bereich N6a gefangen ist. Der Zweihandknüppel kann seine Größe an die Kreatur anpassen, die ihn führt.



DIE KULTISTEN VON LOLTH PLANEN EINEN ANGRIFF AUF EIN SVIRFNEBLIN-BERGBAUPROJEKT IN DER NÄHE.

N6A: ARRESTZELLE A

In dieser Gefängniszelle sitzt eine stämmige, an die Wand festgekettete Zyklopin auf einer Bank. Sie hat den Kopf in die Hände gelegt und sieht hoffnungslos aus.

Diese Zelle enthält eine Bank und einen Eimer. Hier ist Gertrude gefangen, eine chaotisch neutrale **Zyklopin** und einzige Überlebende eines Angriffs auf eine Karawane nahe der Stadt Ched Nasad. Makubli (siehe Bereich N2) hat Gertrude vor einigen Wochen als Gefangene hergebracht – in der Hoffnung, sie könnte Informationen zu Blingdensteins Interesse an Ched Nasad enthüllen. Gertrude ist eine Karawanenwächterin und hat keine Informationen, die den Kultisten nutzen könnten. Sobald diesen das klar wird, werden sie Gertrude töten, was wiederum ihr klar ist. Ihr geliebter *Zweihandknüppel +2* befindet sich bei der Truhe in Bereich N6.

Gertrude rekrutieren: Gertrude hasst Lolth und will unbedingt aus Netzrand entkommen. Wenn ihr klar wird, dass die Charaktere Eindringlinge sind, fleht sie darum, sie zu befreien. Im Gegenzug bietet sie ihre Hilfe und sogar ihren Zweihandknüppel bei der Truhe in Bereich N6 an.

Gertrudes Geheimnis: Gertrude bleibt auch dann niedergeschlagen, wenn die Charaktere sie befreien. Wenn die Charaktere sie fragen, was sie bedrückt, erzählt sie Folgendes: Ihre Freundin, eine Svirfneblin namens Mina, war bei einem Bergbauprojekt in der Nähe beschäftigt und hat entdeckt, dass zwei der Projektleiter insgeheim Kultisten von Lolth waren und einen Angriff auf das Projekt planten. Mina war zu verängstigt, um irgendwem außer Gertrude davon zu erzählen, und die Zyklopin befürchtet hinsichtlich des Schicksals der Bergleute das Schlimmste.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs. Das Bergbauprojekt ist dasselbe, über das auch die Kultisten in Bereich N7 diskutieren.

N6B: ARRESTZELLE B

Diese Zelle enthält eine Bank und eine zerschlissene Decke. Auf dem Boden liegt die vertrocknete Leiche eines Elfen.

Der Leichnam ist der eines Elfen namens Fernil Orellian, Abenteurer und Priester von Corellon Larethian. Ein Mantler im Unterreich hat Fernil verletzt und seine Gefährten getötet. Dann kam ein Agent von Lolth und verschleppte Fernil nach Netzrand, wo dieser kurz darauf starb.

Schätze: Ein Charakter, der die Leiche untersucht und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt eine Phiole, die hinter ihrem Gürtel steckt. Sie enthält einen *Trank der Feuerresistenz* – Lolths Schergen haben sie nicht bemerkt.

N6C: ARRESTZELLE C

Eine Grottschrafin mit dichten Augenbrauen sitzt zusammengesunken auf der Bank an der Wand dieser Gefängniszelle.

Die Grottschrafin Rothgral sieht zwar aus, als schliefe sie, doch sie ist tot. Sie hat einen Söldnertrupp nahe der Mithralhalle verlassen, nachdem sie einen überzeugenden Duergar-Agenten von Lolth namens Vundren getroffen hatte. Vundren hat Rothgral hergebracht, doch die Kultisten haben entschieden, dass sie nicht über die nötigen Fähigkeiten verfügt, um eine Geheimgagentin von Lolth zu werden. Die Kultisten sperrten sie ein, um zu entscheiden, was mit ihr zu tun sei, und gestern ist sie aufgrund der schlechten Versorgung gestorben.

N6D: ARRESTZELLE D

Eine grauhäutige Kreatur mit strähnigem schwarzem Haar und Kultistenrobe sitzt zusammengesunken in einer Ecke dieser Zelle.

Dieser Gefangene ist Sril Iaah, ein chaotisch böser **Grimlock**. Bis vor einer Woche war er noch selbst Kultist in Netzrand und diente der Spinnenkönigin. Dann beleidigte er aus Ungeschick versehentlich den Yochlol in Bereich N12. Der mächtige Unhold ließ Sril in eine Zelle sperren, und die Kultisten erwägen, ihn an Ker-arach zu verfüttern, um Lolth zu besänftigen.

Sril rekrutieren: Unabhängig davon, ob die Charaktere sich als Lolth-Anhänger tarnen, fleht Sril sie an, ihn mitzunehmen. Ein Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, erkennt, dass Sril Lolth weiterhin ergeben ist und die Charaktere verraten wird, wenn er damit die Gunst der Kultisten zurückgewinnen kann. Wenn Sril befreit wird und weiß, dass die Charaktere Hochstapler sind, verrät er sie, sobald er einen anderen Anhänger von Lolth sieht.

N7: BESPRECHUNGSRAUM

Reliefs von Spinnen in Netzen zieren die Wände dieser Kammer, außerdem wurden zahlreiche taktische Karten und Skizzen aufgehängt. Einige Gestalten mit Kapuzen und eine gehörnte, geflügelte Teufelin mit Peitsche am Gürtel sitzen um den Tisch in der Mitte, der mit weiteren Papieren bedeckt ist.

In diesem Raum sitzen sieben Anhänger von Lolth zusammen und planen einen Überfall auf ein Svirfneblin-Bergbauprojekt, das etwa 30 Kilometer von Netzrand entfernt liegt. Sie haben sich mit zwei Lolth-Agenten abgesprochen, die sich in das Projekt eingeschlichen haben. Geplant ist, die stärksten Bergleute zu entführen und Ker-arach in Bereich N12 zum Fraß vorzuwerfen. Die anderen Bergleute sollen direkt getötet werden, sofern sie keine Anhänger von Lolth sind.

Zu den Anhängern gehören ein chaotisch böser Elfen-**Assassine** namens Jolera Hartoph, zwei chaotisch böse Ork-**Magier** namens Bromtok und Shiroktu, zwei chaotisch böse **Grimlocks** namens Roltharni und Sharlotte und eine **Erinnye** namens Fernitha.

Fernitha, Bromtok und Shiroktu wollen die Svirfneblin angreifen, während diese rasten. Wenn die Charaktere die Planungen belauschen, bevor sie die Beschwörungskammer (Bereich N3) untersuchen, erfahren sie, dass die Oberste Beschwörerin Grottenelle Steinschneider einen Glabrezu beschwört, um bei der Mission zu helfen.

Die Anhänger von Lolth hier greifen Eindringlinge sofort an, wenn sie sie sehen. Der in Bereich N3 beschworene **Glabrezu** kämpft mit, wenn die Charaktere ihn nicht schon besiegt oder seine Beschwörung verhindert haben.

N8: MISSIONSHALLE

Am östlichen Ende dieses Raums befindet sich eine Geheimtür zur Halle des Heiligen Netzes (Bereich N12). Ein Charakter, der die Wand untersucht und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet die Tür, die den Kultisten als Notausgang dient, wenn sie sich um Ker-arach „kümmern“ und die Kreatur besonders übel gelaunt ist.

N9: FUTTERKAMMER

Vier große Eidechsen hocken blinzeln in der Mitte dieses steinigen Raums. In der Luft liegt der durchdringende Geruch von rohem Fleisch.

Hier verwahren die Kultisten einen Vorrat an Beutekreaturen, mit denen sie Ker-arach füttern. Gegenwärtig befinden sich vier **Rieseneidechsen** darin. Wenn Ker-arach launisch ist, kredenzen die Kultisten ihr in der Halle des Heiligen Netzes (Bereich N12) eine der Echsen, um sie zu füttern und zu unterhalten.

Die Eidechsen befreien: Die Kultisten haben die Eidechsen gerade mit rohem Fleisch aus der Vorratskammer in Bereich N10 gefüttert, sodass die Kreaturen zufrieden sind. Ein Charakter, der einer der Rieseneidechsen rohes Fleisch anbietet, kann ihr zehn Minuten lang erfolgreich einfache Befehle erteilen – etwa „mir nach“, „geh, wohin ich zeige“ oder „beiße diese Person“ –, ohne der Eidechse das Fleisch zu geben. Bekommt die Eidechse das Fleisch nach diesen zehn Minuten nicht, greift sie den Charakter an.

Wenn einer der Eingänge offen gelassen wird, ziehen die Eidechsen gemächlich durch den Komplex. Begibt

sich eine von ihnen in Bereich N12, so ist Ker-arach bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und Initiativwürfen im Zusammenhang mit den Charakteren im Nachteil, weil sie versucht, die Eidechse zu fangen und im zentralen Netz der Kammer einzuspinnen.

N10: UNTERKUNFT DER GLÄUBIGEN

In diesem Raum befinden sich fünf Pritschen mit jeweils einer kleinen Truhe daneben. An der Ostwand steht ein großer Schreibtisch. Im Süden schließt sich ein kleiner Raum mit einem langen Tisch und Stühlen an.

In dieser schlichten Unterkunft nächtigen die Kultisten, die in Netzrand wohnen.

Truhen: Die Truhen enthalten die persönlichen Habseligkeiten der Kultisten. Sie sind verschlossen. Es erfordert einen erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug, sie zu öffnen.

Jede Truhe enthält ein zeremonielles heiliges Symbol der Lolth im Wert von 50 GM. Die Truhe, die dem Eingang am nächsten ist, enthält außerdem zwei *Tränke der überlegenen Heilung*. Die südlichste Truhe enthält einen *Edelstein des Sehens*.

Schreibtisch: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um den Schreibtisch, der mit einer magischen Falle versehen ist. Ein Charakter, der den Tisch berührt, setzt einen Spinnenschwarm frei und muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet er 20 (8N4) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Falle löst einmal aus. Danach verschwinden die Spinnen, und der Schreibtisch wird nichtmagisch. Wird der Zauber *Magie bannen* auf den Tisch gewirkt, so wird die Falle entfernt.

Der Schreibtisch enthält Notizen zu Geheimmissionen der Anhänger von Lolth, die für die nächsten Monate geplant sind. Ferner enthält er gold- und edelsteinbesetzte spinnenförmige Devotionalien im Wert von insgesamt 500 GM.

Essbereich: Die Kultisten, die hier wohnen, nehmen ihre Mahlzeiten im südlichen Raum ein und lagern dort auch ihre Lebensmittel. Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden hier Kisten mit Trockenfleisch und anderen haltbaren Vorräten. Eine Eistruhe in der Südostecke ist mit rohem Fleisch gefüllt, das die Charaktere verwenden können, um den Rieseneidechsen in Bereich N9 Befehle zu erteilen.

N11: KORRIDOR

Am östlichen Ende dieses Korridors liegt ein riesiger Knochenhaufen.

Die Knochen sind Überreste der Mahlzeiten von Ker-arach, dem Spinnendrachensweibchen in Bereich N12.

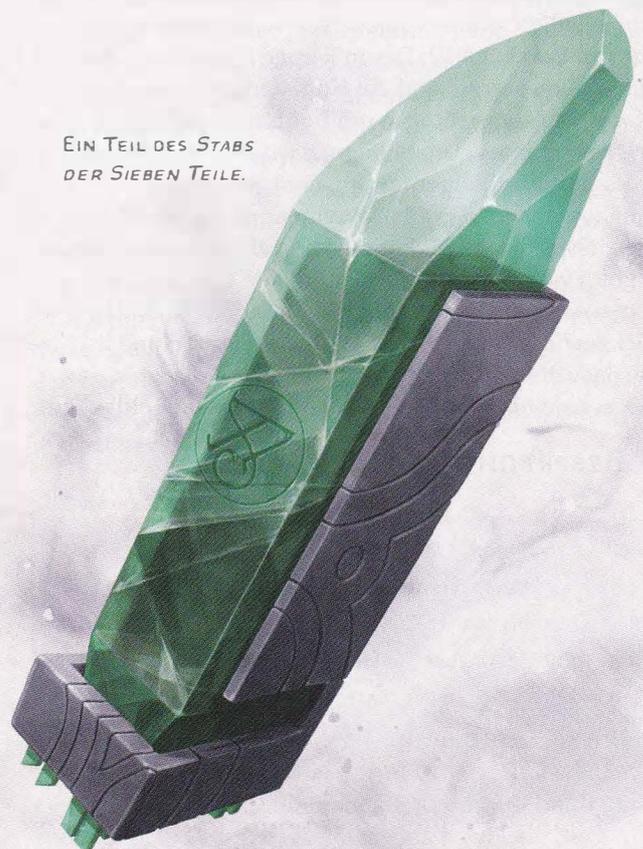
N12: HALLE DES HEILIGEN NETZES

In der Mitte dieser großen Höhle erstreckt sich ein riesiges Netz, dessen Klebefäden die Stalaktiten und Stalagmiten bedecken. Eine gigantische reptilienhafte Kreatur mit acht Beinen krabbelt im Netz umher. Bei dieser Kreatur steht eine kleinere, einäugige Kreatur mit einem Körper, der an schmelzendes Wachs erinnert.

Die Decke dieser Höhle ist 15 Meter hoch. Die Höhle ist der Hort von Ker-arach, einem **Spinnendrachensweibchen** (siehe Anhang A). Dieses kam durch einen temporären Riss aus dem Abyss gekrochen, welcher sich vor einem halben Jahr bei einem Ritual aufgetan hatte. Ker-arach hat ein Teil des *Stabs der Sieben Teile* mitgebracht. Sie benutzt es, um Fragen zu beantworten, die direkt an die Spinnenkönigin gerichtet werden. Das Drachensweibchen ist in erster Linie eine Touristenattraktion für die wenigen Anhänger von Lolth, die von seiner Existenz wissen. Die Kultisten betrachten es als Zeichen von Lolths Gunst, obwohl es alle paar Tage ein paar Hundert Kilo Fleisch verschlingt und dem Komplex keinen konkreten Nutzen bringt.

In der Nähe von Ker-arach steht ein **Yochlol** namens Ylellith, den die Kultisten unlängst beschworen haben, damit er ihnen bei einer Mission hilft. Wenn die Kreaturen die Charaktere sehen und ihnen klar ist, dass es sich um Gegner handelt, greifen sie an und kämpfen bis zum Tod.

EIN TEIL DES STABS
DER SIEBEN TEILE.



DAS SPINNENDRACHENWEIBCHEN KER-ARACH UND DER YOCHLOL YLELLITH BENUTZEN EIN TEIL DES STABS DER SIEBEN TEILE, UM DIREKT MIT DER DÄMONENGÖTTIN LOLTH ZU KOMMUNIZIEREN.



Ker-arachs Netz: Das Netz in der Höhlenmitte besteht aus extrem stabilen und höchst klebrigen Fäden aus Ker-arachs Seide. Ker-arach hat im ganzen Bereich noch weitere, kleinere Netze gesponnen. Die Netze sind schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die das Netz in ihrem Zug betritt oder den Zug darin beendet, muss einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie bleibt im Netz hängen und ist festgesetzt. Eine Kreatur kann als Aktion versuchen, sich selbst oder eine andere Kreatur innerhalb ihrer Reichweite vom Netz zu befreien, was ihr mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) gelingt. Auf diese Art befreite Kreaturen sind nicht mehr festgesetzt.

Die Netze sind brennbar. Ein Würfel der Netze mit 1,5 Metern Kantenlänge verbrennt, wenn er Feuer ausgesetzt wird, und fügt jeder Kreatur in diesem Bereich 5 (2W4) Feuerschaden zu.

Das Stabteil bergen: Das erste Teil des Stabs der Sieben Teile ist in der Mitte des Netzes in dieser Höhle fest eingesponnen. Charaktere, die über Dunkelsicht oder eine Lichtquelle verfügen, können das Stabteil aus bis zu neun Metern Entfernung entdecken. Ein Charakter, in dessen Reichweite sich das Stabteil befindet, kann es als Aktion mit einem scharfen Gegenstand aus dem Netz schneiden. Weitere Informationen über den Stab der Sieben Teile findest du in der Einführung dieses Buchs.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Charaktere das erste Teil des Stabs der Sieben Teile an sich gebracht haben, können sie durch das Portal, das außerhalb von Netzrand offen bleibt, nach Sigil zurückkehren. Vermutlich möchten sie rasten, sich mit ihren Verbündeten in Sigil beraten und erfahren, wohin sie das erste Stabteil als Nächstes schickt.

Wenn die Charaktere zum Heiligtum zurückkehren, ist Malaina dort anwesend (unter „Das Heiligtum in Sigil“ weiter vorne in diesem Kapitel findest du weitere Details). Malaina bietet an, nach Kräften zu helfen, auch Informationen von außerhalb Sigils zu beschaffen oder bestimmte magische Gegenstände zu holen, welche die Charaktere mitführen möchten.

Wenn die Charaktere ihre Angelegenheiten im Heiligtum erledigt haben, können sie zum Fundort des zweiten Stabteils aufbrechen, wie im nächsten Kapitel beschrieben wird.



DAS SPELLJAMMER-SCHIFF *ZÜGELZENIT*
WAR MIT EINEM TEIL DES STABS UNTERWEGS,
EHE ES IN DIE ASTRALSEE STÜRZTE.

DIE LETZTE REISE DER ZÜNGELZENIT

DIE JAGD NACH DEM ZWEITEN TEIL DES *STABS der Sieben Teile* führt die Charaktere in die sternübersäte Leere der Astralebene. In ihren silbrigen Tiefen lauern leise fremdartige Raubkreaturen, während gefallene Götter reglos wie in Stase liegen. Abenteurer, die im Multiversum als Spelljammer bekannt sind, stoßen auf magisch angetriebenen Schiffen in den Raum vor.

In diesem Kapitel suchen die Charaktere in der Astralsee nach dem zweiten Stabteil. Sie müssen das Wrack eines Spelljammer-Schiffs namens *Züngelzenit* erkunden und das Stabteil einer drachenhaften Kreatur abnehmen, die ihn im Herzen eines gefallenen Gottes bewacht.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das erste Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Ein Charakter, der das Teil hält, weiß instinktiv, dass das nächste sich in der Astralsee auf der Astralebene befindet. Wie Mordenkainen schon erklärt hat, führt das Portal im Heiligtum in Sigil zur allgemeinen Gegend des Stabteils, das die Charaktere suchen.

MERKMALE DER ASTRALSEE

In der Astralsee ist Zeit ohne Bedeutung, und Kreaturen können dort unbegrenzt lange ohne Nahrung und Wasser überleben.

Die Orte, die im Rahmen dieses Kapitels erkundet werden, sind nur ein kleiner Teil dessen, was es in der Astralsee zu finden gibt. Daher konzentrieren sich die Ratschläge hier auf Informationen, die für den Inhalt des Kapitels relevant sind.

BEWEGUNG

Es nutzen zwar viele Kreaturen Spelljammer-Schiffe oder andere Fahrzeuge, um die Astralsee zu überqueren, doch eigentlich ist kein Fahrzeug erforderlich. In der Astralsee können Reisende sich durch reine Gedankenkraft bewegen. Eine Kreatur kann sich in jede Richtung mit einer Flugbewegungsrate von 1,5 Meter × Intelligenzwert der Kreatur bewegen.

LUFT

Die Astralebene enthält Luft, die sich komfortabel atmen lässt. Kreaturen können normal atmen, sofern nicht anders vermerkt.

SCHWERKRAFT

Die Charaktere befinden sich in diesem Kapitel in einem Bereich von normaler Schwerkraft.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 12. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie das zweite Teil des *Stabs der Sieben Teile* vom Hertilod errungen haben.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel zwei Geheimnisse erfahren, für die die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Figaros Geheimnis: Der Tiefling Figaro, Erster Offizier der *Züngelzenit*, wusste um die Gefahren in jenem Teil der Astralsee, den das Schiff durchreiste, verschwieg sie dem Kapitän jedoch. Die Charaktere können sein Geheimnis in Bereich Z8 des Schiffswracks erfahren.

Ikasas Geheimnis: Der Flimmerhund Ikasa weiß von einem weiteren Überlebenden des Piratenangriffs, der ihn und seinen besten Freund, den Elfen Daveras, stranden ließ. Die Charaktere können dieses Geheimnis in Bereich Z12 des Schiffswracks erfahren.

ZWEITES STABTEIL

Das zweite Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich im Hertilod in Bereich H2 (siehe Abschnitt „Herz von Havock“ weiter hinten in diesem Kapitel). Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

EIN TOR ZUM RAUM

Wenn die Charaktere bereit sind, ihr Abenteuer fortzusetzen, können sie durch das Portal im Heiligtum in Sigil treten und erscheinen auf der Astralebene in der Astralsee. Wie beim ersten Stabteil bringt das Portal sie in die Nähe des zweiten Teils, doch den genauen Fundort müssen sie selbst entdecken.

DIE ASTRALEBENE

Durch Nachforschungen im Heiligtum in Sigil oder in Gesprächen mit den Magiern können die Charaktere Folgendes über die Astralebene und die Astralsee erfahren:

Planare Natur: Die Astralsee befindet sich auf der Astralebene, welche gemeinhin als Reich der Gedanken und Träume bekannt ist. Kreaturen können sich auf dieser Ebene fortbewegen, indem sie einfach daran denken, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen. Sie können die Astralebene auch mit Fahrzeugen durchqueren, den Spelljammer-Schiffen.

Tote Götter: In der Astralsee befinden sich die Überreste toter und sterbender Götter, die entweder hier sind, weil sie von ihren Anhängern vergessen wurden, oder weil sie von noch mächtigeren Wesenheiten getötet wurden.

Wenn die Charaktere nach dem Ort fragen, auf den das Stabteil hindeutet, stellt Alustriel fest, dass der sterbende Gott Havock sich in der Nähe des Teils befindet.

Havock: Havocks versteinerte Gestalt ist Hunderte von Kilometern groß und wiegt Tausende von Tonnen. Einst hatte er acht Beine und zwei Köpfe mit jeweils einem einzelnen starrenden Auge, doch als Havock im Laufe der Jahrtausende seine Anhänger und seine Macht verlor, brachen seine Beine und Köpfe ab und sind nun dazu verdammt, auf ewig durch die Astralsee zu treiben.

Zeitlosigkeit: Zeit ist auf der Astralebene ohne Bedeutung. Kreaturen auf der Astralebene altern nicht und haben weder Hunger noch Durst.

IN DIE ASTRALSEE

Wenn die Charaktere durch das Portal in die Astralsee gelangen, um das zweite Stabteil zu bergen, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Ihr tretet durch das Tor in eine Leere mit silbrigen Wolken. Weiße und graue leuchtende Nebelstreifen wirbeln in der Ferne, dazwischen seht ihr punktgroße Sterne. Einen Augenblick lang kommt euch jeder Richtungssinn abhanden. Dann beginnt ihr zu fallen. Die silbrigen Wolken ziehen an euch vorbei, und ihr seht, dass ihr auf eine gigantische unförmige Masse zustürzt.

Die Charaktere treten aus einem schwebenden Tor auf die Astralebene. Ist dies geschehen, wirkt ein Gravitationsfeld auf die Charaktere, das von der steinernen Masse ausgeht, auf welche sie zustürzen: der versteinerte Körper des sterbenden Gottes Havock. Die Charaktere können sich sofort fortbewegen wie unter „Bewegung“ weiter vorne in diesem Kapitel beschrieben.

Der Charakter, der das Stabteil hält, spürt, dass sich das nächste Stabteil innerhalb dieser Gesteinsmasse befindet. Das Tor ist etwa 1,6 Kilometer von deren Oberfläche entfernt.

VERFOLGER IN DEN STERNEN

Als die Charaktere sich auf die Masse zubewegen, werden sie verfolgt. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Inmitten der Wolken seht ihr zwei große Lichtkugeln, die auf euch zutanzten.

Die Charaktere können einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg bemerkt ein Charakter hinter den tanzenden Lichtern jeweils einen

Anglerfisch-förmigen Umriss – zwei hungrige **Sternangler** (siehe Anhang A) verfolgen die Abenteurergruppe. Die Sternangler greifen sofort an.

Wenn die Sternangler besiegt sind, können die Charaktere sich zur Oberfläche des sterbenden Gottes begeben, wo das Wrack der *Züngelzenit* liegt.

DAS WRACK DER ZÜNGELZENIT

Die Spelljammer-Galeone *Züngelzenit* mit ihrem marineblauen Rumpf und den goldenen hauchzarten Segeln war einst eine elegante Silhouette in den silbrigen Wolken der Astralsee. Ihr Kapitän, die Deva Inda Malayuri, war Arkanistin und Gesandte mit dem Auftrag, die Verlorenen zu führen und den Welten in Aufruhr Frieden zu bringen. Auf einer der Reisen entdeckte Inda ein Teil des *Stabs der Sieben Teile*.

Dank ihres umfassenden arkanen Wissens konnte sie die Magie des Stabteils für die *Züngelzenit* nutzen, welche fortan in der Lage war, jeden Winkel des Multiversums im Nu zu erreichen.

Doch die Expedition fand ein jähes Ende, als die *Züngelzenit* Havock begegnete, dem sterbenden Gott des Chaos, der durch die Astralsee treibt. Die latente Chaomagie um Havock wirkte auf die Fähigkeiten des Schiffs. Die *Züngelzenit* wurde zerrissen, und ihr Bug stürzte in Havocks Herz.

Wenn die Charaktere sich Havock und dem Wrack (siehe Karte 3.1) nähern, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Die Steinmasse ist weder ein Planet noch ein Asteroid, sondern eine kolossale Kreatur, die augenscheinlich leblos ist. Über die moosbewachsene Wirbelsäule wölben sich zerschmetterte Rippen. Die Luft knistert vor zerfallender Magie.

Inmitten der Knochen befindet sich das Wrack einer großen Galeone. Diese ist in drei große Teile zerbrochen: Das Achterdeck liegt in den Hüftknochen der Kreatur, das Steuerbordsegment steckt im Brustkorb, und der Bug hat sich ins Herz der Kreatur gebohrt.

Die *Züngelzenit* ist in drei Teile zerbrochen: Hecksegment, Steuerbordsegment und Bugsegment. Wenn die Charaktere sich ihr das erste Mal nähern, sind sie dem Hecksegment und Bereich Z1 am nächsten. Sie können sich den Segmenten jedoch in beliebiger Reihenfolge nähern.

Der Charakter mit dem Stabteil spürt, dass sich das nächste Teil irgendwo im Schiffswrack befindet.

DAS STABTEIL ERREICHEN

Das Stabteil war in einem gesicherten Bugraum der *Züngelzenit* (Bereich Z19) gelagert. Während des Schiffsbruchs wurden die Sicherheitsmechanismen des Raums aktiviert und seine Türen auf magische Art versiegelt. Die Charaktere müssen zunächst die Sicherheitsmechanismen deaktivieren, um in den Raum zu gelangen.



IN DER ASTRALSEE GIBT ES VIELE GRAUSIGE RAUBKREATUREN, AUCH STERNANGLER.

SCHUTZRUNEN

Die Sicherheitsmechanismen basieren auf zwei magischen Runen. Eine davon befindet sich in Bereich Z8, die andere in Bereich Z13. Die Runen sind unsichtbar. Wenn eine Kreatur unsichtbare Gegenstände sehen kann, stellen sich beide Rune wie stilisierte Halbmonde dar, die silbrig pulsierend leuchten. Wird *Magie bannen* (SG-17) auf eine Rune gewirkt, so wird die Rune zerstört. Die Runen können auch deaktiviert werden, wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihnen sagt „Der Mond singt ein Lied für die Verlorenen“.

Es müssen beide Runen entweder deaktiviert oder zerstört werden, damit sich die Türen des gesicherten Raums öffnen. Dadurch ist der Zugang zum Herzen von Havock möglich, wo sich das Stabteil befindet.

ARKANE PORTALE

Die Besatzung der *Züngelzenit* hat die Magie des Stabteils genutzt, um Portale zu schaffen, durch die das Schiff problemlos durch das Multiversum reisen konnte. Als die *Züngelzenit* sich Havock näherte, hat sich die Stabmagie jedoch mit der latenten Energie in Havocks sterbendem Körper verbunden und wurde verändert. Diese volatile Kombination bewirkt, dass Teleportationszauber und -effekte in den Segmenten des Schiffswracks merkwürdige Folgen haben.

Wenn eine Kreatur in einem Wracksegment einen Zauber wirkt oder einen ähnlichen magischen Effekt nutzt, der sie oder eine andere Kreatur teleportieren würde, erscheint anstatt des erwarteten Effekts ein rundes Portal von 1,5 Metern Durchmesser an einer freien Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von der zauberwirkenden Kreatur. Das Portal sieht aus wie ein leuchtender, mit undurchsichtigem Nebel gefüllter Ring und bleibt eine Minute lang geöffnet.

Wenn ein solches Portal erscheint, würfle anhand der Tabelle „Portalausgang“, um zu bestimmen, wohin es führt. Wenn das Ergebnis der Ort ist, an dem die Charaktere sich bereits befinden, würfle noch einmal. Kreaturen und Gegenstände, die ein offenes Portal passieren, erscheinen an einer zufällig bestimmten freien Stelle am Zielort.

PORTALAUSGANG

W6 Zielort

- | | |
|---|--|
| 1 | Achterdeck (Hecksegment, Bereich Z1a) |
| 2 | Niedergang (Hecksegment, Bereich Z5) |
| 3 | Steuerbord-Oberdeck (Steuerbordsegment, Bereich Z10) |
| 4 | Grell-Nest (Steuerbordsegment, Bereich Z11) |
| 5 | Studierzimmer (Steuerbordsegment, Bereich Z13) |
| 6 | Brücke (Bugsegment, Bereich Z17) |

ZWISCHEN WRACKSEGMENTEN WECHSELN

Die Charaktere brauchen keine Portale, um zwischen den Wracksegmenten zu wechseln. Sie können dies auch gehend oder fliegend tun. Die Segmente liegen 90 Meter voneinander entfernt.

In den Bereichen zwischen den Segmenten befinden sich zahlreiche hungrige Astralräuber. Aus diesem Grund bewegen sich die in den Segmenten gefangenen Kreaturen nicht zwischen den Wrackteilen. Wenn die Charaktere einen dieser Bereiche betreten, würfle anhand der Tabelle „Zufallsbegegnungen im Wrack“, um zu bestimmen, womit die Charaktere es zu tun bekommen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM WRACK

W10	Kreatur
1–2	Zwei Nachtplünderer (siehe Anhang A)
3–4	Ein Sternangler (siehe Anhang A)
5–6	Ein Mantler
7–10	Keine Begegnung

HECKSEGMENT

Das Hecksegment ist das größte Wrackteil. Es befindet sich in Havocks Hüftknochen. Eine Handvoll Überlebende des Schiffs haben hier ihr Lager aufgeschlagen. Figaro, der Erste Offizier der *Züngelzenit*, führt sie an.

Neulich ist ein Todesslaad ins Lager eingedrungen, hat Chaos gestiftet und Figaros Verstand auf magische Art manipuliert. Seitdem ist Figaro paranoid und schließt sich in seinem Quartier ein, in dem sich auch eine der Schutzrunen des gesicherten Raums befindet.

Charaktere, die sich diesem Wracksegment nähern, können entweder auf dem Achterdeck (Bereich Z1a) oder im Niedergang (Bereich Z5) landen.

STEUERBORDSEGMENT

Der Steuerbordbereich des Schiffs ist in Havocks Brustkorb gekracht. Auch ein kleines Rettungsboot ist in diesem Bereich gelandet. Mit ihm waren ein paar Kreaturen vor einem Angriff durch Raumpiraten geflohen: Daveras, sein Flimmerhund-Gefährte Ikasa und ein Baumhirte namens Rotblüt. Daveras hat das Rettungsboot verlassen und ist zu den Überlebenden im Hecksegment gestoßen. Er weiß nicht, dass auch Ikasa und Rotblüt überlebt haben und sich im Steuerbordsegment befinden.

Die unteren Decks dieses Segments sind durch Trümmer von der Außenwelt blockiert. Charaktere, die sich diesem Segment nähern, müssen auf dessen Oberdeck-Abschnitt (Bereich Z10) landen.

BUGSEGMENT

Das Wrack des Bugs der *Züngelzenit* hat das Herz des schlafenden Gottes durchbohrt. Hier befinden sich sowohl Schiffskapitän Inda als auch der Eingang zum gesicherten Raum.

Charaktere, die sich diesem Segment nähern, können entweder auf dessen Oberdeck (Bereich Z14a) oder auf dem Unterdeck (Bereich Z17) landen.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Bereiche des *Züngelzenit*-Wracks haben folgende Merkmale:

Beleuchtung: Das silbrige Leuchten der Astralsee erfüllt auch das Wrack, sodass dessen Bereiche hell erleuchtet sind, sofern nicht anders vermerkt.

Schwerkraft: Auf dem Wrack und den umgebenden Bereichen wirkt normale Schwerkraft.

Wände, Decken und Böden: Die Wände und Böden des Schiffs bestehen aus blassblauem Holz. Die Decken der unteren Schiffsdecks sind drei Meter hoch.

ORTE AUF DER ZÜNGELZENIT

Die Bereiche des Wracks sind auf Karte 3.1 dargestellt.

Z1A–Z1B: ACHTERDECK UND DARUNTER

Goldene Segelfetzen hängen vom zerstörten Mast des Achterdecks. Zwei gerüstete Githyanki mit Silberschwertern an der Hüfte patrouillieren auf dem Deck und darunter.

Zwei rechtschaffenen neutrale **Githyanki-Ritter** namens Lysan und Zastra, die als Bootsleute auf der *Züngelzenit* gedient haben, halten hier Wache. Charaktere, die ihrer Aufmerksamkeit entgehen wollen, müssen einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen. Die Ritter bemerken alle Charaktere, deren Wurf gescheitert ist, und fordern sie auf, näherzutreten und ihr Anliegen zu nennen.

Lysan und Zastra sind wachsam, aber freundlich. In der langen Zeit ihres Gestrandetseins haben sie einen sardonischen Sinn für Humor entwickelt. Wenn die Charaktere keine feindlichen Absichten zeigen, heißen die Bootsleute sie auf der *Züngelzenit* willkommen und rufen nach Ilren, der als Anführer des Lagers eingesprungen ist, als der Erste Offizier des Schiffs krank wurde. Die Githyanki erzählen, dass sie nichts von Kapitän Inda gehört haben und annehmen, dass diese wohl entweder beim Unglück gestorben oder anderswo im Wrack gestrandet ist. Lysan und Zastra stellen Ilren der Abenteurergruppe vor.

Wenn die Charaktere sich feindlich zeigen, rufen Lysan und Zastra um Hilfe und greifen die Charaktere an. Nachdem alle Kampfteilnehmer einmal am Zug waren, nehmen alle fünf Matrosen im oberen Besatzungsquartier (Bereich Z2) am Kampf teil.

Mit Lysan und Zastra reden: Lysan und Zastra wissen Folgendes:

Letzte Reise: Die *Züngelzenit* war ein Segelschiff, das Hoffnung, Gemeinschaftssinn und Ordnung im Multiversum verbreiten sollte. Doch diese Mission endete vor einigen Monaten durch die Kollision des Schiffs mit dem Körper eines sterbenden Gottes.

Schrecken des Raums: In den Bereichen jenseits des Wracks wimmelt es von hungrigen Astralräubern. Die Überlebenden fürchten sich zu sehr vor ihnen, um sich zwischen den Segmenten zu bewegen. Außerdem wird das Lager in letzter Zeit von aberranten Monstern



LYSAN UND ZAISTRA SIND FREMDEN GEGENÜBER MISSTRAUISCH, FREUEN SICH JEDOCH ÜBER FREUNDLICH GESINNTE GESELLSCHAFT.

wie Mantlern heimgesucht. Die Überlebenden wissen nicht, warum.

Seltsame Magie: Der Schiffsbug war mit „seltsamem magischem Zeug“ ausgerüstet, das die Githyanki nicht verstehen. Diese Magie wurde durch den Unfall verändert, und jetzt ist jede Teleportationsmagie verfremdet, die im Wrack gewirkt wird. Anstatt Kreaturen zu teleportieren, erzeugt die Magie ein Portal, das an irgendeinen anderen Ort im Wrack führt.

Wenn Lysan und Zastra nach Details gefragt werden, wechseln sie einen Blick und verweisen die Charaktere dann an den Zweiten Offizier Kycera in der Kombüse (Bereich Z3). Ein Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, erkennt, dass die beiden ein paar ihrer Besatzungskollegen beunruhigend finden. Lassen die Charaktere nicht locker, so ziehen die Githyanki sie beiseite und geben zu, dass der stellvertretende Lageranführer Ilren sowie der Erste Offizier der *Züngelzenit* Figaro weitere Informationen haben. Figaro ist in letzter Zeit jedoch paranoid und weigert sich, sein Quartier (Bereich Z8) zu verlassen.

Mit Ilren reden: Ilren erscheint als burschikoser Giff – eine massige Kreatur mit Flusspferdekopf – in fließendem rotem Mantel. In Wahrheit ist er jedoch ein getarnter **Todesslaad**, der einmal täglich den Zauber *Erinnerung verändern* (Zauberrettungswurf-SG 15) wirken kann. Ilren ist der Grund dafür, dass das Lager von Aberrationen angegriffen wird. Er setzt heimlich Monster auf die Überlebenden an und genießt dann das Leid der Opfer. Außerdem hat er auf magische Art

Figaros Gedächtnis manipuliert und so die Leitung des Lagers an sich gerissen.

Wenn Ilren die Charaktere trifft, behauptet er, einen ähnlichen Hintergrund zu haben und ein Abenteurer mit heldenhaften Träumen zu sein, der auf diesem Wrack gestrandet ist, als sein Boot in Havock gekracht ist. Er sagt, dass von seinem Boot nichts mehr übrig sei.

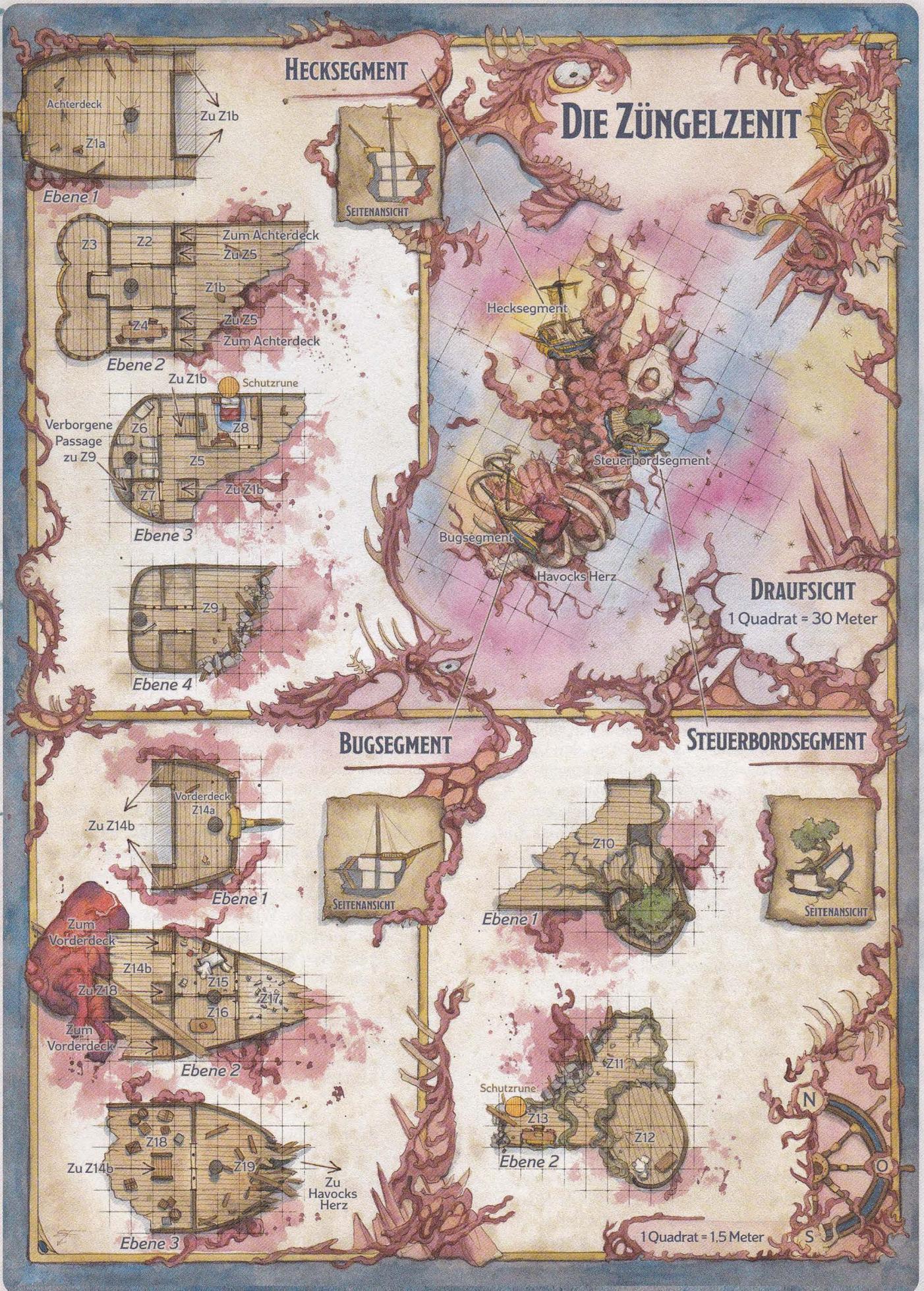
Ilren lädt die Charaktere ein, das Wrack der *Züngelzenit* zu erkunden und sich wie zu Hause zu fühlen, aber ein Charakter, der einen SG-17-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, bemerkt, dass seine Leutseligkeit darüber hinwegtäuschen soll, dass Ilren eigentlich kalt und argwöhnisch ist. Wird er nach Figaro gefragt, erklärt er unbekümmert, dass Figaro sich von einer Krankheit erholt, geht jedoch nicht ins Detail. Er fügt hinzu, dass er gerne als Anführer fungiert, solange Figaro nicht wohlauflauf ist.

Ilren offenbart seine wahre Gestalt nicht, sofern er nicht angegriffen wird.

Z2: OBERES BESATZUNGSQUARTIER

Dieser Raum ist schlicht, aber einladend. Fünf Matrosen halten sich hier in schmalen Kojen und bunten, an der Decke befestigten Hängematten auf.

Hier halten sich fünf rechtschaffenen gute Matrosen von den Oberen Ebenen auf (nutze die Spielwerte von **Veteranen**, wobei die Matrosen keine Humanoide, sondern Celestische



KARTE 3.1: DIE ZÜNGELZENIT

sind). Sie sind den Charakteren gegenüber gleichgültig, stürzen sich aber sofort in den Kampf, um sich und ihre Kollegen zu beschützen.

Diese Matrosen waren Diener an Bord der *Züngelzenit*. Sie können zwar von der Schiffsmision und vom Unfall berichten, wissen aber nichts über das Stabteil.

Z3: KOMBÜSE UND SPEISEKAMMER

Aus der Kombüse dringen Brutzelgeräusche und Düfte nach Gewürzen. Eine große Orkfrau in schwarzer Lederrüstung ist am Herd beschäftigt. Sie trägt eine goldene Tätowierung um das linke Auge, die einen Halbmond darstellt.

Kycera Dämmertritt ist der Zweite Offizier der *Züngelzenit* und eine chaotisch gute Ork-**Assassine**. Früher war sie Piratin, doch dann packte sie die Reue, und sie stieß zur Besatzung der *Züngelzenit*, um Vergebung zu finden. Nun verbringt sie ihre Zeit in der Kombüse des Wracks. Die Überlebenden brauchen in der zeitlosen Leere der Astralsee zwar eigentlich keine Nahrung, aber Kycera ist der Ansicht, dass Essen die rastlosen Leute besänftigt.

Mit Kycera reden: Kycera spricht gerne über die allgemeine Geschichte der *Züngelzenit*. Wird sie jedoch nach dem Stabteil oder dem Sicherheitssystem gefragt, so wird sie wortkarg und argwöhnisch, was die Motive der Charaktere betrifft. Ein Charakter, der einen SG-13-Charismawurf (Überzeugen) besteht, kann Kycera von ihren heldenhaften Absichten überzeugen, woraufhin sie folgende Informationen mitteilt:

Kostbare Fracht: An Bord der *Züngelzenit* befand sich ein mächtiges, extrem seltenes magisches Artefakt. Als ehemalige Piratin hat Kycera Kapitän Inda geholfen, ein Sicherheitssystem zu entwerfen, um das Artefakt zu beschützen.

Gesicherter Raum: Das Artefakt befand sich in einem gesicherten Raum im Bugbereich des Schiffs. Die arkanen Schutzeinrichtungen sollten die Türen dieses Raums auch beim Unfall der *Züngelzenit* versiegelt haben. Der gesicherte Raum ist unzugänglich, solange die Schutzeinrichtungen aktiv sind.

Schutzrunen: Zwei auf dem Schiff verborgene Runen halten die Schutzeinrichtungen aktiv. Kycera weiß, dass eine Rune sich in der Gästekabine des Schiffs befindet. An den Ort der zweiten Rune kann sie sich nicht erinnern. Sie glaubt, dass die Runen sich mit Magie oder einer Losung deaktivieren lassen. Sie weiß die Losung zwar nicht, aber der Kapitän müsste sie kennen.

Wenn sie nach Figaro gefragt wird, äußert Kycera Verärgerung über dessen Zurückgezogenheit. Ihr Tonfall verrät außerdem eine gewisse Fürsorglichkeit. Wenn die Charaktere Figaro helfen und Ilren besiegen, ist Kycera dankbar und vermittelt bereitwillig all diese Informationen.

Schätze: In der Speisekammer befinden sich 2W4 ungeöffnete Fässer gereiften Weins im Wert von jeweils 500 GM. Kycera überlässt sie den Charakteren gerne,

da sie fürchtet, dass die Besatzung in trunkenem Zustand keine Gefahren mehr abwehren könne.

Z4: MESSE

Die Messe ist mit freien Holztischen samt Stühlen gefüllt. In einer Ecke spielt ein männlicher Elf ein Kartenspiel.

Der Elf ist Daveras, ein neutraler **Druide**. Er ist ins Lager gekommen, nachdem sein Rettungsboot mit Havock kollidiert ist. Die Überreste des Rettungsboots liegen auf dem Steuerbordsegment.

Wenn die Charaktere Ilren noch nicht getroffen haben, spielt dieser hier mit Daveras Karten.

Mit Daveras reden: Daveras ist ruppig, aber freundlich. Er teilt folgende Informationen mit:

Vermisste Lagermitglieder: Daveras spielt normalerweise mit der Halblingsfrau Cirit Karten, aber die ist in letzter Zeit nicht mehr zum Spielen erschienen. Die Lagermitglieder behaupten, dass Cirit sich auf den anderen Wracksegmenten umsehen wollte, aber Daveras bezweifelt das. Tatsächlich befindet sich Cirit sich derzeit im Schiffsgefängnis der *Züngelzenit* (Bereich Z9). Daveras weiß nichts davon.

Paranoider Anführer: Figaro, der erste Anführer des Lagers, hat sich in seinem Quartier eingeschlossen und verweigert jede Kommunikation. Daveras hat versucht, mit ihm zu reden, doch Figaro hat mithilfe eines magischen Geräts eine unüberwindliche Barriere um den Raum errichtet.

Persönliche Geschichte: Daveras gehörte nicht zur Besatzung der *Züngelzenit*. Als sein Spelljammer-Schiff, die *Grünzweig*, von Raumpiraten angegriffen wurde, floh er mit seinem besten Freund, einem Flimmerhund namens Ikasa, auf einem Rettungsboot. Außerdem war noch ein Baumhirte namens Rotblüt an Bord, der in den Bootsrumph eingewachsen war. Das Rettungsboot ist mit einem anderen Wracksegment kollidiert, und Daveras hat das Hecksegment schneller als die Plünderer erreicht. Er glaubt, dass sonst niemand überlebt hat.

Wenn Ilren nicht anwesend ist, offenbart Daveras, dass Figaros seltsame Paranoia kurz nach Ilrens Ankunft begonnen hat.

Wenn Daveras mit Ikasa (zu finden in Bereich Z12) wiedervereint wird, ist er begeistert und macht sich für die Charaktere stark, wenn sie mit Figaro in Bereich Z5 sprechen.

Z5: NIEDERGAN

Das vordere Ende des Niedergangs ist in Havocks Leib begraben. Im hinteren Ende befinden sich zwei Türen, zwei Treppen nach oben und eine weitere Tür auf der Backbordseite, die ein vergoldetes Schild mit der Aufschrift „Gästekabine“ trägt.

Die Backbordtür ist verschlossen und führt zu einer Gästekabine, die jetzt als Figaros Wohnquartier dient. Wegen seiner Paranoia benutzt Figaro einen *Würfel der Kraft*, um ein jegliches lebendes Wesen daran zu hindern, seinen Raum zu betreten.

Ein Charakter, der versucht, sich bis an Figaros verschlossene Tür zu schleichen, muss einen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, um nicht entdeckt zu werden. Wird der Charakter nicht bemerkt, so kann er als Aktion Diebeswerkzeug verwenden, um das Türschloss zu knacken. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit).

Figaros Vertrauen erlangen: Figaro deaktiviert die Würfelbarriere, wenn er überzeugt ist, dass er den Charakteren trauen kann. Die Barriere wirkt nicht auf Schall, sodass die Charaktere mit Figaro sprechen können. Ein Charakter, der mit Figaro spricht, kann einen SG-25-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Bei einem Erfolg fasst Figaro Vertrauen zu den Charakteren, schließt die Tür auf und gestattet ihnen den Zutritt.

Die Abenteurergruppe hat möglicherweise Personen gefunden, die für sie bürgen, sofern sie Leuten im Wrack geholfen hat. Wenn mindestens zwei Personen für die Abenteurergruppe eintreten, deaktiviert Figaro die Barriere, ohne dass die Charaktere einen erfolgreichen Attributswurf benötigen. Wenn eine Person für die Abenteurergruppe bürgt, ist der Charakter, der den Wurf ausführt, dabei im Vorteil.

Z6: UNTERES BESATZUNGSQUARTIER

Die Kojen und Hängematten hier sind leer, und die Wände sind mit bunten Holzstücken bedeckt, auf denen jeweils etwas geschrieben steht.

Die bunten Holzstücke sind provisorische Gedenksymbole für die Toten beim Unfall der *Züngelzenit*. Auf jedes Stück steht ein verwischter Name, der mit Graphit daraufgekritzelt wurde. Die Überlebenden haben die Leichname der Opfer längst auf dem Schiffsdeck verbrannt.

Z7: LAGERRAUM

Ungenutzte Takelage und verstaubte alte Segel füllen diesen alten Lagerraum.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 15 hören gedämpfte Rufe von unten.

Geheimer Eingang: Lose Planken auf der Backbordseite des Raums können entfernt werden, was den Zugang zum Schiffsgefängnis (Bereich Z9) ermöglicht. Ilren hat diese Passage neulich genutzt und dann beschlossen, die losen Planken unter einem Segel zu verbergen. Ein Charakter, der den Boden untersucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt, dass die Enden der losen Planken unter dem Segel hervorragen.

Z8: GÄSTEKABINE

Die Gästekabine ist einfach, aber elegant eingerichtet. Die Bücherregale aus Mahagoni und das rote Bettzeug werden vom warmen Licht der Wandleuchten beschienen. Auf dem Rand der Koje hockt ein Tiefling mit purpurroter Haut. Er starrt ausdruckslos zur Wand, doch seine Haltung verrät, dass er angespannt wie eine Sprungfeder ist.

Der Tiefling ist Figaro, ein rechtschaffener guter **Magier**. Wenn er die Charaktere von sich aus in seinen Raum gelassen hat oder genügend Personen für sie gebürgt haben, stellt Figaro sich unsicher vor und ist bereit, mit den Charakteren zu reden. Anderenfalls schreit er und greift an. Er kapituliert, wenn seine Trefferpunkte auf die Hälfte seines Trefferpunktemaximums verringert wurden, weigert sich jedoch weiterhin, mit den Charakteren zu sprechen.

Mit Figaro reden: Wenn die Charaktere Figaros Vertrauen errungen haben, beantwortet er Fragen zur *Züngelzenit*. Er weiß Folgendes:

Experimente mit dem Stab: Auf der *Züngelzenit* wurde die Beschwörungsmagie eines Teils des *Stabs der Sieben Teile* genutzt, um Portale zu öffnen, die dem Schiff ein schnelles Reisen durch das ganze Multiversum gestattet haben. Das Stabteil wurde unter der Brücke im Schiffsbug verwahrt.

Sicherheitsprotokoll für Notfälle: Der Kapitän der *Züngelzenit* wusste, dass das Stabteil nicht in die falschen Hände fallen darf, und hat Sicherheitsvorkehrungen getroffen, um den Bereich mit dem Teil im Notfall – beispielsweise bei einem Unfall – zu versiegeln. Soweit Figaro weiß, befindet sich der Stab noch immer im gesicherten Raum (Bereich Z19), wobei dieser Bereich aufgrund des aktivierten Sicherheitsprotokolls unzugänglich ist.

Schutzrunen: Das Sicherheitsprotokoll wird von zwei Runen an verschiedenen Orten auf dem Schiff aufrechterhalten. Es müssen beide Runen deaktiviert werden, um in den Raum mit dem Stabteil zu gelangen. Figaro weiß, dass die Runen unsichtbar sind. Er weiß außerdem, dass sich eine Rune in dieser Gästekabine am Kopfteil der Koje befindet, die andere im Studierzimmer (Bereich Z13) an der Wand über dem Schreibtisch. Figaro nimmt an, dass die Runen mit dem Zauber *Magie bannen* deaktiviert werden können, dass der Zauberwirker die Runen dazu aber sehen können muss. Daher geht er davon aus, dass Kapitän Inda noch eine weitere Methode kennt, sie zu deaktivieren. Wenn Inda in einem anderen Schiffssegment überlebt hat, können die Charaktere versuchen, sie zu erreichen und zu fragen. Wenn nicht, könnte es entsprechende Aufzeichnungen geben.

Figaros Gedächtnis heilen: Ilren hat wiederholt den Zauber *Erinnerung verändern* eingesetzt, um Figaros Verstand zu manipulieren. Ein Charakter, der Figaros Symptome untersucht und einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt Figaros glasigen Blick als Anzeichen für Magie, mit der das Gedächtnis



FIGARO, DER ERSTE OFFIZIER DER ZÜNGELZENIT, STEHT UNTER DEM EINFLUSS DES ZAUBERS ERINNERUNG VERÄNDERN.

manipuliert wird. Wenn Figaros wahre Erinnerungen wiederhergestellt werden, erinnert er sich sofort an Ilrens Täuschung. Falls die Charaktere Ilren noch nicht gestellt haben, stürzt Figaro davon, um dem Todesslaad entgegenzutreten.

Figaros Geheimnis: Nachdem Figaro seine Erinnerungen wiedererlangt hat, bleibt er aufgeregt, auch wenn er Ilren stellt. Wenn die Charaktere fragen, was los sei, gibt er zu, dass er von den Gefahren in diesem Bereich der Astralsee gewusst habe, den Kapitän aber nicht gewarnt habe, weil diese Route besonders günstig sei – und weil Figaro geglaubt habe, die Besatzung könnte sie mühelos bereisen.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

Schutzrunen: Die Schutzrunen befinden sich am Kopfteil der Kojen.

Z9: SCHIFFSGEFÄNGNIS

Kleine Zellen mit dünnen Eisenstäben säumen beide Seiten des Mittelgangs. Aus einer der Zellen hört ihr Hilferufe.

Die Rufe kommen von einem weiblichen **Couatl** namens Cirit, aktuell in der Gestalt einer Halbbling-Priesterin. Cirit gehörte zur Besatzung der *Züngelzenit* und war anwesend, als Ilren das Lager der Überlebenden infiltriert hat.

Cirit hat Ilrens wahre aberrante Gestalt gesehen. Als sie ihn deswegen zur Rede stellte, wurde sie vom Todesslaad überwältigt. Ilren hielt Cirit für eine gewöhnliche Halbbling-Zauberwikerin. Er hoffte, einen grünen Slaad aus ihr machen zu können, und sperrte sie im Schiffsgefängnis ein, anstatt sie zu töten. Seitdem versucht Cirit zu entkommen.

Die Tür zu Cirits Zelle ist verschlossen. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) sowie Diebeswerkzeug das Schloss knacken oder mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) die Tür aufbrechen.

Mit Cirit reden: Wenn Cirit die Charaktere sieht, ist sie erleichtert und bittet sie sofort um Hilfe. Sie liefert folgende Informationen:

Ilrens aberrante Natur: Cirit hat Ilrens Tarnung durchschaut. Sie identifiziert ihn als Todesslaad, eine Aberration, die das Leid anderer genießt.

Was geschehen ist: Cirit hat versucht, mit Figaro über Ilren zu sprechen, aber Figaro hat nichts unternommen. Cirit argwöhnt, dass Ilren auf magische Art Figaros Verstand manipuliert hat. Dann hat sie Ilren zur Rede gestellt, aber der Todesslaad hat sie überwältigt. Sie weiß nicht, warum Ilren sie am Leben gelassen hat, und sie will es auch nicht wissen.

Cirit fleht die Charaktere an, ihr zu helfen, Ilren einen Strich durch die Rechnung zu machen. Wenn die Charaktere Ilren besiegen, tritt Cirit für sie ein, wenn sie mit Figaro in Bereich Z5 sprechen wollen.

Z10: STEUERBORD-OBERDECK

Hier sind die Deckplanken uneben und von Wurzeln umgeben. Aus dem vorderen Teil des Segments ragt das Wrack eines Rettungsbootes heraus. Auf diesem kleineren Wrack steht ein kräftiger Baum mit leuchtend roten und rosafarbenen Blüten.

Der Baum auf dem havarierten Rettungsboot ist ein Baumhirte namens Rotblüt (nutze die Spielwerte eines **Baumhirten**, wobei Rotblüts Bewegungsrate 0 ist), der zur Besatzung gestoßen und ins Rettungsboot hineingewachsen ist, um dessen Rumpf zu verstärken. Der Unfall hätte ihn fast umgebracht, doch er hat überlebt, indem er seine Wurzeln ins Wrack der *Züngelzenit* hat wachsen lassen, um sich von Havock zu ernähren. Rotblüts Hauptanliegen besteht jetzt darin, den Flimmerhund Ikasa (Bereich Z11) zu beschützen, der noch immer auf dem Rettungsboot gefangen ist.

Mit Rotblüt interagieren: Rotblüt bleibt still und reglos, bis eine Kreatur versucht, das Unterdeck des Segments (Bereiche Z11–Z13) zu erreichen. Zunächst rät Rotblüt den Charakteren freundlich davon ab, sich tiefer ins Wrack vorzuzwängen. Fragen sie genauer nach, behauptet er, sie vor hungrigen Parasiten beschützen zu wollen, die unten nisten. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Motiv erkennen) jedoch erkennen, dass es unten zwar wirklich Monster gibt, dass der Baumhirte aber noch andere Gründe hat, die Charaktere vom Unterdeck fernzuhalten.

Wenn die Charaktere seine Ehrlichkeit in Frage stellen, gibt Rotblüt zu, sie getäuscht zu haben. Er erklärt, dass unten ein lieber Freund gefangen ist und er diesen mit seinen Wurzeln davor bewahrt, von den Monstern gefressen zu werden, die auf dem Unterdeck nisten. Rotblüt fleht die Charaktere an, das Nest zu zerstören, und gestattet ihnen den Durchgang nur, wenn sie dies versprechen.

Z11: GRELL-NEST

Dicke fahle Wurzeln bilden hier auf beiden Seiten des Raums zwei dichte Barrieren. Sechs kugelige, an Gehirne erinnernde Kreaturen mit schnappenden Schnäbeln und stacheligen Tentakeln schweben umher.

Sechs **Grelle** haben hier ihr Nest gebaut und fressen nichtsahnende Plünderer, die sich für das Wracksegment interessieren. Die Grelle sind allen anderen Kreaturen gegenüber feindlich gesinnt.

Rotblüts Wurzeln: Die Wurzeln des Baumhirten haben die Planken verdreht und zerstört, sodass Felder mit Wurzeln schwieriges Gelände sind.

Außerdem blockieren die Wurzeln die Zugänge zum Wrack des Rettungsbootes (Bereich Z12) und zum Studierzimmer (Bereich Z13), welches eine der beiden Schutzrunen für den gesicherten Raum enthält. Rotblüt zieht die Wurzeln zurück, wenn die Charaktere die Monster besiegen, die unten nisten. Die Wurzeln verschwinden auch, wenn Rotblüt getötet oder zum Wechsel an einen anderen Ort gezwungen wird.

EIN BAUMHIRTE NAMENS ROTBLÜT LEBT
IN EINEM RETTUNGSBOOT, DAS MIT DER
ZÜNGELZENIT KOLLIDIERT IST.



Z12: WRACK DES RETTUNGSBOOTES

Hier wurde eine Pritsche an die Wand geschoben. Gegenüber steht ein Schreibtisch. In der Mitte des Raums sitzt ein rotbrauner Hund, der ein Lederhalsband mit leuchtenden Kristallen trägt.

Ikasa der **Flimmerhund** trägt ein magisches Halsband, das ihm ermöglicht, die Gemeinsprache zu sprechen. Aufgrund der verdrehten Magie des Wracks hat er sich nicht getraut, seine Teleportationsfähigkeit einzusetzen. Er ist im Rettungsboot geblieben und wird von Rotblüt beschützt.

Wenn Ikasa die Charaktere sieht, kommt er aufgeregt angerannt und stellt sich vor. Erwähnen die Charaktere Daveras, so bittet der Hund sie, ihn zu seinem alten Gefährten zu bringen.

Ikasas Geheimnis: Wenn die Charaktere mit Ikasa über Daveras sprechen, wird der Flimmerhund ungewöhnlich griesgrämig. Auf Nachfragen offenbart Ikasa, dass er gesehen hat, wie Daveras' Freundin, die Halbblingfrau Palenna Zunderzeh, nach dem Piratenangriff vom Wrack der *Grünzweig* entkommen ist. Mit der Kraft ihres Geistes ist sie vom Schiff davongeschwebt und driftet vermutlich noch immer irgendwo durch die Astralsee. Dies hat der Flimmerhund Daveras nicht gesagt, und Daveras hält Rotblüt, Ikasa und sich selbst für die einzigen Überlebenden des Angriffs. Ikasa konnte nicht nach Palenna suchen, weil er auf dem Rettungsboot gefangen war, und er hat Angst, dass Daveras bei der Vorstellung deprimiert sein wird, wie seine Freundin alleine in der Astralsee zu überleben versucht.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

Schätze: Das Rettungsboot enthält überlebensnotwendige Gegenstände. Ein Charakter, der das Rettungsboot durchsucht und einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet außerdem einen Notgroschen von 100 GM.

Z13: STUDIERZIMMER

Hier füllen Bücher und Schriftrollen über arkane Themen die Regale. Ein Schreibtisch aus Rotholz wurde an die Wand geschoben. Auf ihm befinden sich leere Pergamentrollen und zwei Tintenfüßer.

Geheimkassette: Ein Charakter, der die Bücherregale untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt, dass eins der Bücher – ein Band mit dem Titel *Abhandlungen zum abstrusen Verstand* – eine getarnte Kassette ist. Sie ist zwar verschlossen, kann jedoch mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) und Diebeswerkzeug geknackt oder mit einem erfolgreichen

SG-11-Stärkewurf (Athletik) aufgebrochen werden. Inda trägt den Schlüssel zur Kassette bei sich.

Die Kassette ist mit einer Falle versehen. Wenn eine Kreatur versucht, sie mit anderen Methoden als dem Schlüssel zu öffnen, dringt giftiges Gas aus dem Schlüsselloch. Die Kreatur muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet.

Die Kassette enthält einen *Trank des Gedankenlesens* und ein Tagebuch. Dieses gehört Inda und enthält Einträge in der Gemeinsprache und Celestisch zu ihren Experimenten mit dem Stabteil. Ein Charakter, der zehn Minuten damit verbringt, das Tagebuch zu lesen, erfährt, dass die Losung zum Deaktivieren der Schutzrunen für den gesicherten Raum wie folgt lautet: „Der Mond singt ein Lied für die Verlorenen.“

Schutzrunen: Die Schutzrunen befinden sich an der Wand über dem Schreibtisch.

Z14A–Z14B: VORDERDECK UND OBERDECK

Über dem Oberdeck dieses Segment ragt ein gigantisches Herz auf – teils aus Fleisch, teils aus Stein. Die Überreste des Schiffsbugs haben sich tief in das Herz hineingeböhrt, und bei jedem Herzschlag dröhnt das Deck. Zarte Segelfetzen baumeln vom gebrochenen Mast, der sich durch eine der Türen zum Vorderdeck geböhrt hat.

Der Mast blockiert den Eingang zum Navigationsraum (Bereich Z16). Die Tür zur Kapitänskabine (Bereich Z15) ist nicht blockiert, jedoch verschlossen. Mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) und Diebeswerkzeug lässt das Schloss sich knacken. Alternativ kann ein Charakter als Aktion versuchen, die Tür mit einem SG-15-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen. Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 13, der sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Tür befindet, hört jemanden in der Kabine.

Z15: KAPITÄNSKABINE

In dieser Kabine hängen Kleidungsstücke über Stuhllehnen, und auf den Tischen liegen offene Bücher verstreut. Im hinteren Teil des Raums steht eine Deva. Ihr rechtes Bein ist unterhalb des Knies eine Prothese aus Holz und Metall, und ein riesiger Flügel mit weißen Federn ragt aus ihrem Rücken.

Die einflügelige Frau ist Inda Malayuri, Kapitän der *Züngelzenit*. Sie nutzt die Spielwerte einer **Deva**, hat allerdings eine Flugbewegungsrate von 0.

Inda hat vor Jahren den rechten Flügel und den rechten Unterschenkel bei einem Angriff verloren. Sie nutzt Prothesen, aber ihre Flügelprothese wurde beim Absturz beschädigt. Inda wollte sie im Navigationsraum (Bereich

Z16) reparieren. Sie ist entschlossen, aus dem Wrack zu entkommen und zur überlebenden Besatzung zu stoßen, doch sie hat Angst, dass das Stabteil von Plünderern gestohlen wird, wenn sie den Raum verlässt.

Mit Inda reden: Inda hatte Begegnungen mit Plünderern, die es auf das Wrack abgesehen hatten. Sie ist den Charakteren gegenüber argwöhnisch und fragt spitz nach deren Absichten. Mit Informationen zur Fracht der *Züngelzenit* – vor allem dem Stabteil – ist sie vorsichtig und lässt sich weder von Drohungen noch von Bestechungen beeinflussen.

Ein Charakter, der mit Inda spricht, kann einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Würde ihr angeboten, ihr bei der Reparatur ihrer Flügelprothese zu helfen oder sie mit den übrigen Besatzungsmitgliedern im Hecksegment wiederzuvereinigen, so ist der Charakter beim Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg willigt Inda ein, den Charakteren zu helfen. Zusätzlich zur allgemeinen Geschichte der *Züngelzenit* kann Inda folgende Informationen mitteilen:

Fundort des Stabteils: Das Stabteil lag in einem gesicherten Raum direkt unter der Schiffsbrücke verwahrt. Um ihn vor Plünderern zu schützen, ist der Raum mit magischen Sicherheitsmechanismen versehen worden, die bei der Schiffshavarie ausgelöst wurden.

Die Schutzrunen deaktivieren: Der Schutz des gesicherten Raums fußt auf zwei Runen. Eine davon befindet sich am Kopfteil der Koje in der Gästekabine des Schiffs, die andere im Studierzimmer an der Wand über dem Schreibtisch. Die Runen sind unsichtbar und müssen beide deaktiviert werden, damit der gesicherte Raum betreten werden kann. Inda kennt die Losung zum Deaktivieren der Runen: „Der Mond singt ein Lied für die Verlorenen.“

Wassich im Herzen befindet: Inda hat es vermieden, Havock zu erkunden. Sie hat jedoch ein schlangentartiges Monster aus Havocks Herz kommen sehen.

Wenn die Charaktere keine Möglichkeit haben, die unsichtbaren Schutzrunen zu sehen, leiht Inda der Abenteurergruppe eine *Laterne der Enttarnung*.

Schätze: Inda hat ein *Flammenzunge*-Kurzschwert und einen *Ring des Ausweichens* neben der *Laterne der Enttarnung* auf dem Nachttisch. Wenn sie dazu aufgefordert wird, ist sie zögerlich, Kurzschwert oder Ring wegzugeben, kann aber mit einem erfolgreichen SG-22-Charismawurf (Überzeugen) dazu gebracht werden. Inda hat einen Schlüssel zur Kassette in Bereich Z13 und weiß, wo sich das Geheimfach mit der *Zauberschriftrolle des Flammenschlags* in Bereich Z17 befindet. Sie erwähnt dies den Charakteren gegenüber, wenn sie ihr mit der Flügelprothese in Bereich Z16 helfen oder sie mit ihrer Besatzung im Hecksegment wiedervereinigen.

Ein Charakter, der an den Nachttisch herankommt, kann als Aktion versuchen, einen der magischen Gegenstände darauf zu stehlen, ohne dass Inda es bemerkt. Dies gelingt mit einem erfolgreichen

SG-19-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit). Scheitert der Wurf, so bemerkt Inda den Versuch und wird sofort feindlich gesinnt.

Z16: NAVIGATIONSRAUM

Ein Stück des Masts hat die Türen zum Korridor durchschlagen und füllt eine Ecke des Raums aus. In der Mitte des Raums schwebt eine große Bronzekugel, die sich gemächlich dreht. Auf dem Tisch darunter wurde eine flügelartige Vorrichtung ausgebreitet.

Dieser Raum hat einst als Navigationsraum der *Züngelzenit* gedient. Jetzt fungiert er als Indas Werkstatt.

Indas Flügelprothese: Auf dem Tisch in der Mitte liegt Indas Flügelprothese. Inda hat versucht, sie zu reparieren, doch so gut sie sich mit theoretischen Studien auskennt, so unerfahren ist sie in praktischer Technik.

Die Charaktere können versuchen, Inda beim Reparieren der Flügelprothese zu helfen. Dazu muss einem Charakter zunächst ein SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder -Weisheitswurf (Überlebenskunst) gelingen, damit der Charakter begreift, welche der Gelenke erneut verbunden werden müssen. Dann muss er einen SG-17-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) bestehen, um die Gelenke zusammenzufügen. Ist der Charakter im Umgang mit Tüftlerwerkzeug geübt, so ist er bei diesem Wurf im Vorteil.

War der Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) erfolgreich, so weiß Inda, dass sie den Flügel durch Tüfteln wieder funktionsfähig machen kann.

Inda ist den Charakteren auf jeden Fall dankbar für ihre Anstrengungen, ihr bei der Reparatur zu helfen, auch wenn diese nicht erfolgreich war. Wenn die Charaktere sie zum Hecksegment des Wracks eskortieren, verbürgt sie sich bei Figaro in Bereich Z5 für die Charaktere.

Z17: BRÜCKE

Dieser Raum endet in einer Wand aus Havocks Fleisch. Der Boden ist mit den Glasscherben des geborstenen Fensters bedeckt. Auf einem Podest im hinteren Teil des Raums steht ein Sessel. Darunter liegt ein umgestürzter Stuhl aus getriebenem Silber. Dieser ist in zwei Hälften zerbrochen.

Der Sessel hat als Kapitänsstuhl gedient. Der kaputte Stuhl auf dem Boden war der Steuerplatz des Schiffs. Er ist unwiderruflich zerstört.

Schätze: Ein Charakter, der den Kapitänsstuhl untersucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet in der linken Armlehne ein Geheimfach. Dieses enthält eine Bronzeröhre mit einer *Zauberschriftrolle des Flammenschlags*.



KAPITÄN INDA MALAYURI HAT DIE HAVARIE DER ZÜNGELZENIT ÜBERLEBT UND MUSS IHRE FLÜGELPROTHESE REPARIEREN.

Z18: VORDERER FRACHTRAUM

Auf diesem Deck stehen leere Kisten und Fässer herum. Im vorderen Bereich seht ihr eine Doppeltür. Deren Oberfläche schimmert, als befände sie sich hinter einer Schicht aus durchsichtigem Silberlicht.

Die Tür zum gesicherten Raum ist durch die Notfall-Sicherheitsmechanismen des Schiffs versiegelt (siehe Abschnitt „Das Stabteil erreichen“ weiter vorne in diesem Kapitel). Wird der gesicherte Raum mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlichen Effekten untersucht, so enthüllt dieser eine starke Aura aus Bannmagie sowie zwei magische Fäden. Einer davon führt zum Hecksegment, der andere zum Steuerbordsegment. Diese Fäden deuten die Verbindungen zwischen den Schutzmechanismen und den Runen an ihren jeweiligen Orten an.

Z19: GESICHERTER RAUM

Dieser Raum ist leer, zerstört und von einem überwältigenden Gestank nach Fäulnis erfüllt. Wo der Bug sein sollte, klafft ein Loch, und dahinter befindet sich Havocks fauliges Herz.

Das Stabteil wurde vom Hertilod verschlungen, der im Herzen lauert.

Eingang zum Herzen: Das Loch in diesem Bereich führt in Havocks Herz, wie auf Karte 3.2 dargestellt und im folgenden Abschnitt beschrieben. Um das Stabteil zu bekommen, müssen die Charaktere sich ins Herz wagen und das Monster darin besiegen.

HAVOCKS HERZ

Das Herz des Gottes ist zwar überwiegend versteinert und im Begriff zu zerfallen, doch es schlägt noch. Im Lauf der Zeit ist eine parasitische Monstrosität darin entstanden, die als Hertilod bekannt ist. Sie labt sich an der verbleibenden göttlichen Macht und terrorisiert nichtsahnende Astralreisende, die auf Havocks Leichnam stoßen. Als die *Züngelzenit* mit Havock kollidierte, hat das Herz Teile des Schiffsbugs absorbiert, und der Hertilod hat die Trümmer des Spelljammer-Schiffs gefressen – auch das Teil des *Stabs der Sieben Teile*.

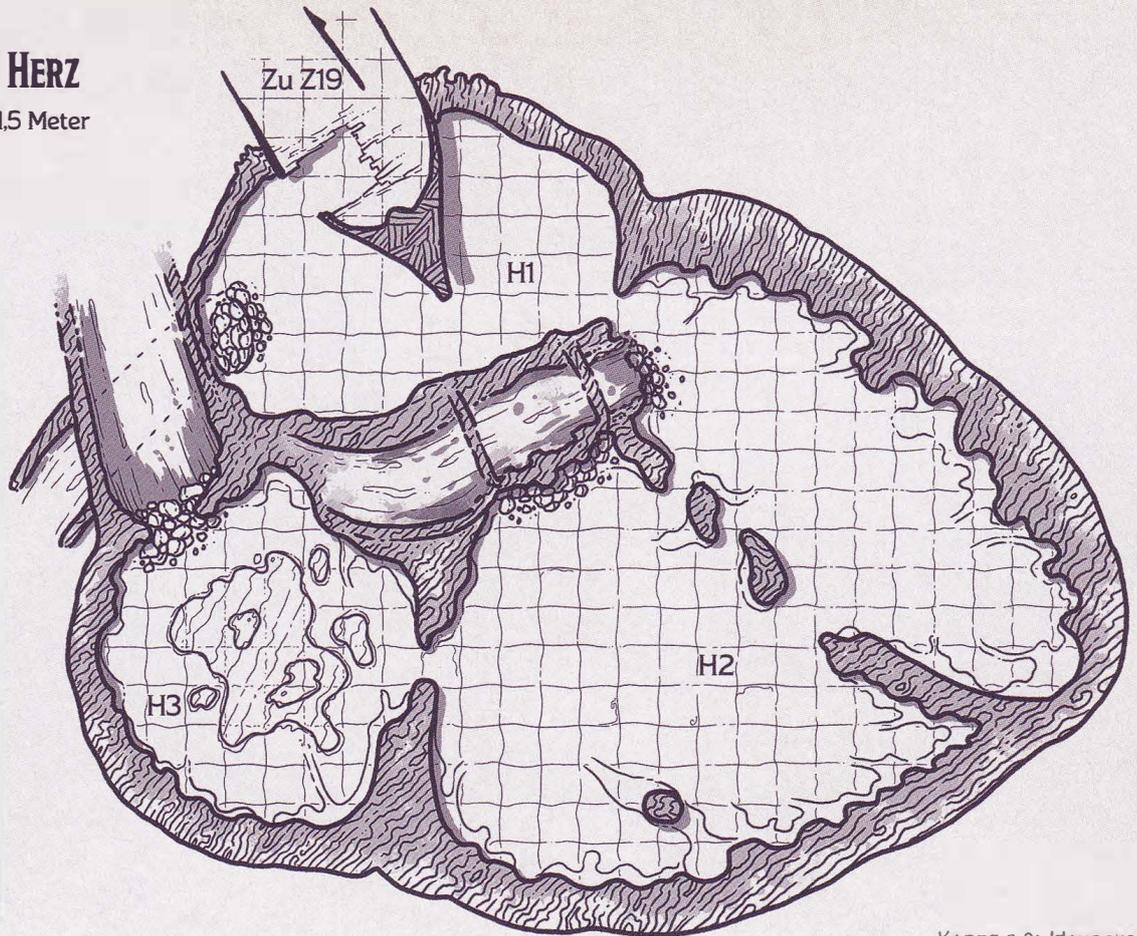
ALLGEMEINE MERKMALE

Die Bereiche von Havocks Herz haben folgende besondere Merkmale:

Beleuchtung: Alle Bereiche im Herzen werden durch schwebende Kugeln mit rosafarbener Biolumineszenz schwach beleuchtet.

HAVOCKS HERZ

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 3.2: HAVOCKS HERZ

Faulige Luft: Die Luft im Herzen ist faulig. Jede Kreatur, die sie atmet, ist vergiftet, bis sie wieder frische Luft atmet.

Wände, Decken und Böden: Die Wände, Decke und Böden des Herzens bestehen aus blaurotem Fleisch. Dieses ist zum Teil versteinert und zu grauem Kristall ausgehärtet. Andere Bereiche sind noch schwammig weich. Das Herz schlägt unregelmäßig alle paar Minuten, worauf ein dumpfer Puls durch seine Kammern hallt. Die Decken im Herzen sind 15 Meter hoch.

BEREICHE IM HERZEN

Die Bereiche des Herzens sind auf Karte 3.2 dargestellt.

H1: VORHOF

Hinter dem zerstörten gesicherten Raum liegt eine ovale Kammer mit Wänden aus blaurotem Fleisch. Sie wird von rosafarbenen biolumineszenten Kugeln schwach beleuchtet. Es stinkt nach Verwesung. Eine Wand öffnet sich zu einer weiteren Kammer.

Ein Charakter, der das erste Stabteil hält, kann spüren, dass das nächste Teil sich tiefer im Herzen befindet.

Schätze: Das Herz hat Trümmer des gesicherten Raums und der Brücke der *Züngelzenit* absorbiert. Ein Charakter, der die Trümmer durchsucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt ein vergoldetes Fernrohr im Wert von 1.000 GM.

H2: VENTRIKEL

Die Wände und der Boden dieser riesigen Kammer bestehen teils aus versteinertem, teils aus lebendigem Muskel. An der Decke hängt eine Monstrosität, die wie eine Schlange ohne Schuppen wirkt. Sie schläft. Gift tropft aus ihrer drachenhaften Schnauze.

Die Kreatur, die an der Decke schläft, ist ein **Hertilod** (siehe Anhang A), der das zweite Stabteil verschlungen hat. Ein Charakter kann sich mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) durch den Bereich bewegen, ohne den Hertilod zu wecken. Anderenfalls erwacht das Monster, sobald eine Kreatur sich ihm auf höchstens neun Meter nähert, und greift an.

Das Stabteil bergen: Das Stabteil befindet sich tief im Schlund des Hertilods. Wenn der Hertilod gezwungen wird, Kreaturen in seinem Schlund auszuspeien, würfle mit einem W6. Bei einem Ergebnis von mindestens 4 wird auch das Stabteil ausgespuckt und landet an einer freien Stelle im Abstand von bis zu drei Metern vom Hertilod.



TIEF IM HERZEN VON HAVOCK LAUERT EINE KREATUR, DIE EIN TEIL DES STABS DER SIEBEN TEILE VERSCHLUNGEN HAT: EIN HERTILOD.

Alternativ kann eine Kreatur im Schlund des Hertilods ihre Aktion verwenden, um einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) auszuführen. Bei einem Erfolg findet sie das Stabteil. Wenn der Hertilod besiegt wurde, kann ein Charakter das Stabteil problemlos aus dem Schlund holen. Weitere Informationen über den *Stab der Sieben Teile* findest du in der Einführung dieses Buchs.

Eingestürzte Arterie: Aus dieser Kammer führt eine versteinerte Arterie mit drei Metern Durchmesser. Sie ist eingestürzt, sodass dieser Ausgang aus der Kammer blockiert ist.

Ein Charakter, der eine Aktion verwendet, um sich durch den Einsturz zu graben, kann einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg räumt er eine Passage frei, die groß genug ist, dass eine mittelgroße Kreatur sich hindurchquetschen kann. Wer das Herz durch diese Passage verlässt, gelangt zum Bereich über dem Bug der *Züngelzenit* (Bereich Z19).

H3: ÜBERFLUTETER VORHOF

Hier ist die Luft feucht. Auf dem Boden hat sich schwarzer, ölig schimmernder Schlamm gesammelt.

Ein Charakter, der den Schlamm untersucht und einen SG-13-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt ihn als Havocks Blut. Eine Kreatur, die das Blut berührt, erleidet sofort 10 (3W6) Energieschaden. Jede Minute, die eine Kreatur in Kontakt mit dem Blut bleibt, erleidet sie diesen Schaden erneut.

Eingestürzte Arterie: Aus dieser Kammer führt eine versteinerte Arterie mit drei Metern Durchmesser. Sie ist eingestürzt, sodass dieser Ausgang aus der Kammer blockiert ist. Die Charaktere können diesen Ausgang freiräumen wie bei Bereich H2 beschrieben.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Charaktere das zweite Teil des *Stabs der Sieben Teile* erfolgreich aus dem Hertilod geborgen haben, können sie zum Portal nach Sigil zurückkehren, das über Havock schwebt. Sobald das Stabteil sich nicht mehr in Havocks Nähe befindet, funktioniert Teleportationsmagie in den Wracksegmenten wieder normal.



DAS NÄCHSTE TEIL DES STABS
DER SIEBEN TEILE BEFINDET
SICH IN EINER GIGANTISCHEN
KRIEGSMASCHINE.

DER ZERSTÖRTE KOLOSS

DIE SUCHE NACH DEM DRITTEN TEIL DES *STABS der Sieben Teile* führt die Charaktere auf den Kontinent Khorvaire in Eberron. Die Wunden des Letzten Kriegs sind in Khorvaire noch nicht verheilt. Das trifft nirgendwo mehr zu als in Trauerland, einer einst ruhmreichen Nation, die am apokalyptischen Tag der Trauer zerstört wurde. Hier müssen die Charaktere das nächste Teil des Stabs finden.

Trauerland ist von dichten grauen Nebelschwaden bedeckt. Intelligente Konstrukte, verzweifelte Abenteurer und gierige mutierte Monster streifen durch die zerstörte Landschaft. Die Charaktere müssen auf der Suche nach dem Stabteil durch diese Einöde navigieren und schließlich entdecken, dass sich das Teil in den Überresten einer gigantischen, hoch entwickelten zweibeinigen Kriegsmaschine befindet, die als Koloss bezeichnet wird.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das zweite Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Die Charaktere können die Teile zusammenfügen oder getrennt mit sich führen, wie in der Einführung beschrieben. Zusammengefügt oder nicht – wenn ein Charakter das zweite Stabteil hält, weiß er intuitiv, dass sich das nächste Teil irgendwo auf dem Kontinent Khorvaire in der Welt Eberron befindet.

Er spürt auch, dass das Teil sich in Trauerland an den Hängen des Eisengrinds befindet. Wenn die Charaktere die drei Magier im Heiligtum in Sigil fragen, warum unklar ist, wo genau sich das dritte Teil befindet, teilt Alustriel die Informationen im Abschnitt „Den Eisengrind erkunden“ weiter hinten in diesem Kapitel mit.

In diesem Kapitel wird zunächst der Eisengrind beschrieben – einschließlich der Orte und Begegnungen, die die Charaktere dort erwarten. Dann wird die Ruine eines Kolosses namens Landro beschrieben, deren Gefahren die Charaktere überstehen müssen, um das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* beanspruchen zu können.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 13. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* aus der Grausubstanz-Maschine geborgen haben.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel zwei Geheimnisse erfahren, für die die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Barmherz' Geheimnis: Barmherz führt einen Trupp kriegsgeschmiedeter Pilger an. Ein Kriegsgeschmiedeter namens Knilch ist der beste Freund von Barmherz, aber die beiden wurden am Tag der Trauer voneinander getrennt. Barmherz fühlt sich schuldig, nicht nach Knilch gesucht zu haben. Die Charaktere können Barmherz' Geheimnis im Abschnitt „Kriegsgeschmiedete Pilger“ weiter hinten in diesem Kapitel erfahren.

Kalyths Geheimnis: Kalyth, Anführerin eines Veteranen-trupps, hat wertvolle magische Gegenstände und Geld verloren, was sie und ihre Verbündeten in finanzielle Nöte gestürzt hat. Die Charaktere können Kalyths Geheimnis im Abschnitt „Veteranenlager“ weiter hinten in diesem Kapitel erfahren.

DRITTES STABTEIL

Das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich in Bereich L28 von Landro. Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

DAS TOR ZU EBERRON

Ehe die Charaktere aufbrechen, um das dritte Stabteil zu finden, können sie sich im Heiligtum in Sigil ausruhen und vorbereiten. Durch Nachforschungen in Sigil oder in Gesprächen mit den drei Magiern können die Charaktere Folgendes über ihr nächstes Ziel erfahren:

Ruinen des Krieges: Trauerland ist eine zerstörte Einöde. Vor dem Letzten Krieg – einem globalen Konflikt, der über hundert Jahre lang den gesamten Kontinent Khorvaire beutelte – war Trauerland die Nation Cyre. Doch ein apokalyptisches Ereignis zerstörte Cyre und machte es zu der Einöde, die es heute ist: der Tag der Trauer. Überbleibsel der Schlachtfelder des Letzten Kriegs, etwa die feuerspeienden Kriegsmaschinen, die als Kolosse bekannt sind, liegen in Trauerland verstreut, und Kriegsgeschmiedete ziehen durch das Land.

Kriegsgeschmiedete: Es gibt zahlreiche Kriegsgeschmiedete in Khorvaire. Diese Konstrukte bestehen aus Holz und Stahl und wurden auf magische Art mit Leben und Intelligenz versehen. Sie wurde geschaffen, um im Letzten Krieg zu kämpfen. Viele haben den Konflikt überstanden und suchen nun nach ihrem Platz in der Welt.

Unberechenbare Magie: In Trauerland funktioniert Magie nicht immer wie beabsichtigt, vor allem keine Teleportations- und Erkenntnismagie. Mehr dazu findest du im Abschnitt „Regionale Effekte“ weiter hinten in diesem Kapitel.



DIE TRÖSTLOSE GEGEND UM DEN EISENGRIND LIEGT VOLLER KAPUTTER KRIEGSMASCHINEN.

EIN WICHTIGES DETAIL

Bevor die Charaktere zum Eisengrind aufbrechen, teilen die drei Magier ihnen mit, dass die Suche nach diesem Stabteil womöglich besonders herausfordernd sein wird, da es schwierig ist, sich durch Trauerland zu bewegen. Die Magier nehmen an, dass das Stabteil in einem von Dutzenden zerstörten Kolossen am Eisengrind (wie auf Karte 4.1 dargestellt) verborgen liegt.

Sie empfehlen, die Kolosse nicht einzeln zu durchsuchen, sondern die Weissagungskräfte des Stabs mit lokaler Magie zu verstärken, um Trauerland durchdringen zu können. Die Charaktere können dazu das zweite Stabteil auf einen funktionierenden *Dozenten* in einem der gefallen Kolosse einstimmen. Ein *Dozent* ist eine intelligente kleine Metallkugel, die ihre Intelligenz und Magie jenem Kriegsgeschmiedeten zur Verfügung stellt, der auf sie eingestimmt ist. Eine vollständige Beschreibung des *Dozenten* findest du im Abschnitt „Einen Dozenten finden“ weiter hinten in diesem Kapitel. Die Magier gehen zu Recht davon aus, dass die Magie eines *Dozenten* die Weissagungskräfte des Stabs stabilisiert und verstärkt, sodass der Stab den direkten Weg zum dritten Teil weist.

ÜBER DOZENTEN

Vor langer Zeit wurden Kolosse von *Dozenten* mit Energie versorgt und gesteuert. Die Techniken und Werkzeuge zum Herstellen von *Dozenten* gibt es nicht

mehr, doch in Kolossen lassen sich manchmal noch intakte *Dozenten* finden. Die drei Magier empfehlen, dass die Charaktere einen funktionierenden *Dozenten* finden und auf das Stabteil einstimmen sollten.

DER EISENGRIND

Wenn die Charaktere bereit sind, können sie durch das Portal in Sigil treten. Sie kommen aus einem pechschwarzen ovalen Glasportal am Eisengrind heraus.

DAS ABENTEUER AM EISENGRIND LEITEN

Wenn die Charaktere nach einem *Dozenten* suchen, begegnen sie den Bewohnern von Trauerland wie im folgenden Abschnitt „Begegnungen am Eisengrind“ beschrieben. Lass jeweils eine Begegnung stattfinden, wenn die Charaktere von einem Ort zum nächsten reisen. Alle drei Begegnungen sollten stattfinden, ehe die Charaktere mit dem Abschnitt „Landro“ beginnen.

Bei ihren Expeditionen und Begegnungen erfahren die Charaktere, dass sich in einem zerstörten Dorf namens Ialos ein intakter *Dozent* befindet. Außerdem erfahren sie, dass rivalisierende Gruppen von Trauerland-Plünderern um diesen *Dozenten* streiten: ein Veteranentrupp einerseits und eine Gemeinschaft kriegsgeschmiedeter Pilger andererseits.

DEN EISENGRIND ERKUNDEN

Wende folgende Regeln an, wenn die Charaktere am Eisengrind unterwegs sind.

REGIONALE EFFEKTE

Am Eisengrind gelten folgende Umweltphänomene:

Erschwerte Navigation: In Außenbereichen sind Kreaturen bei Weisheitswürfen (Überlebenskunst), die zum Navigieren ausgeführt werden, im Nachteil.

Leicht verschleiert: Auf dieser Gegend liegt ewiger Nebel, sodass alle Außenbereiche leicht verschleiert sind.

Verworrene Magie: Kreaturen und Gegenstände im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern vom Eisengrind können nicht durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden. Alle Zauber und magischen Effekte, die den Standort einer Kreatur oder eines Gegenstands im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern vom Berg enthüllen würden, scheitern. Das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* weist nur vage in Richtung des Eisengrinds.

REISEN

Die Distanzen zwischen verschiedenen Orten in Trauerland sind unberechenbar und steten Veränderungen ausgesetzt. Karte 4.1 zeigt die ungefähren Positionen von Orten um den Eisengrind relativ zueinander. Aufgrund dieses Effekts hat die Karte keinen Maßstab.

Wann immer die Charaktere von einem Ort zu einem anderen reisen, würfle mit einem 2W4, um zu bestimmen, wie viele Stunden es dauert, bis die Abenteurergruppe ihr Ziel erreicht hat. Lass die Spieler ein Mitglied der Abenteurergruppe bestimmen, das bei jeder Reise einen SG-15-Weisheitswurf (Überlebenskunst) für die Gruppe ausführt. Scheitert der Wurf, so verdopple die Anzahl der Reisestunden zum nächsten Ziel.

GEFAHREN

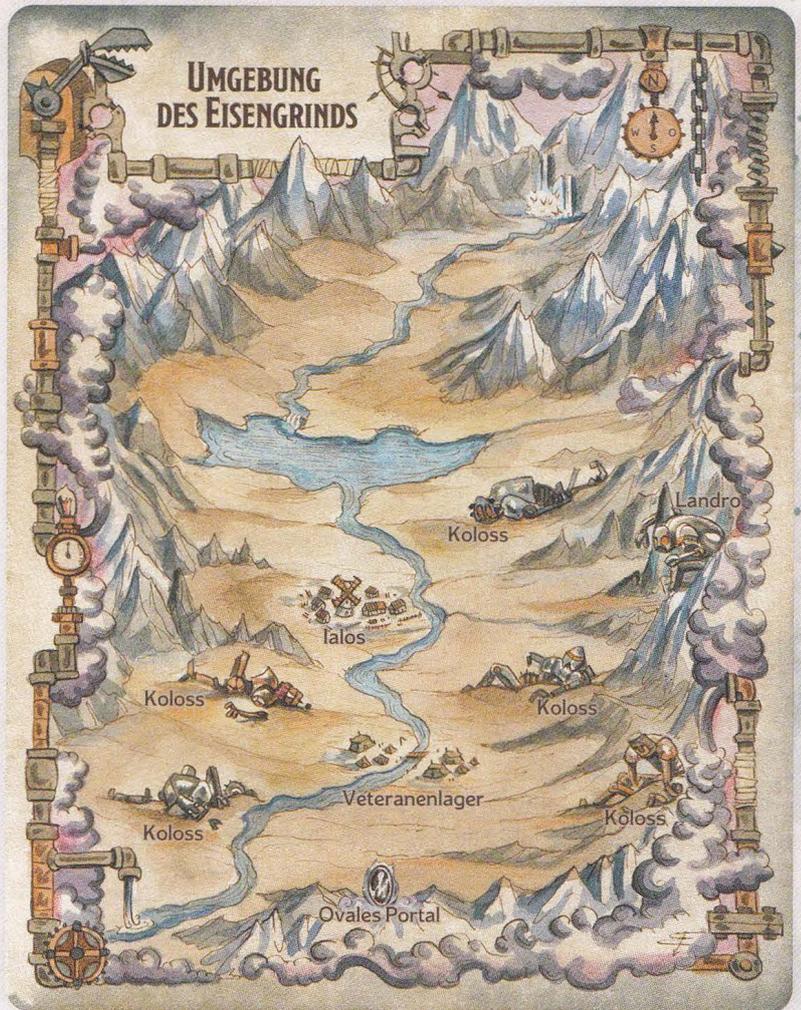
In Trauerland lässt sich keine unbedenkliche Nahrung finden, dafür umso mehr Monster. Wenn die Abenteurergruppe zu lange unterwegs ist, lass Zufallsbegegnungen mit Kreaturen wie **Brandbären** (siehe Anhang A) oder Klingenspäher (siehe Abschnitt „Klingenspäher“ weiter hinten in diesem Kapitel) stattfinden.

ORTE AM EISENGRIND

Die folgenden Orte sind auf Karte 4.1 dargestellt.

OVALES PORTAL

Auf einem niedrigen Hügel steht ein sechs Meter hohes schwarzes Oval aus Glas. Es reflektiert die nebelverhangene Landschaft mit übernatürlicher Schärfe. Das Oval sieht aus wie ein riesiger Spiegel, doch es fungiert als Tor zwischen diesem Ort und Sigil.



KARTE 4.1: UMGEBUNG DES EISENGRINDS

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass eine Aura der Beschwörungsmagie von ihm ausgeht. Das Oval hat als Leitung mächtiger Teleportationsmagie in Cyre gedient, doch seit dem Tag der Trauer ist seine Magie instabil. Nun ist es ein Portal nach Sigil, solange die Charaktere das zweite Stabteil bei sich haben.

Wenn eine Kreatur versucht, mithilfe eines Zaubers wie *Teleportieren*, *Ebenenwechsel* oder ähnlicher Magie nach Trauerland zu teleportieren, muss der Zauberwirker einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so schlägt der Zauber fehl und hat keine Wirkung. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf funktioniert der Zauber zwar, aber die teleportierte Kreatur trifft an einer freien Stelle in der Nähe dieses Ovals ein, egal, wo in Trauerland sich das angestrebte Ziel befindet.

Eine Kreatur, die die Reflexion von Trauerland im Oval untersucht, kann die zerstörten Kolosse, das Veteranenlager und Ialos (siehe Karte 4.1 und die Abschnitte unten) klar und deutlich erkennen. Ansonsten ist die Aussicht von diesem Hügel aus begrenzt. Nur der nächstliegende Koloss lässt sich ausmachen.

ZERSTÖRTE KOLOSSE

Wann immer die Charaktere einen der auf Karte 4.1 dargestellten Kolosse erkunden, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Was einst eine riesige zweibeinige Kriegsmaschine aus Stein, Metall und Holz war, liegt jetzt in Trümmern. Überall liegen Fragmente des mechanischen Titanen verstreut, jeder Teil scheunengroß.

Diese Kolosse sind kleiner als Landro und einfach zugänglich, sodass sie relativ rasch erkundet werden können. Aus diesem Grund gibt es zu diesen zerstörten Kolossen keine Karten. Du kannst die Streifzüge der Charaktere durch die Kolosse einfach erzählen.

Es dauert 1W4 Stunden, das Wrack eines Kolosses nach einem *Dozenten* zu durchsuchen. Lass nach Ablauf dieser Zeit einen der Charaktere einen SG-17-Intelligenzwurf (Nachforschungen) für die Gruppe ausführen. Scheitert der Wurf, so finden die Charaktere keinen *Dozenten*, aber sie wissen nicht, ob sie nicht einen übersehen haben. Sie können weitere 1W4 Stunden damit verbringen, es am gleichen Ort erneut zu versuchen und den Wurf zu wiederholen. Bei einem Erfolg erfahren die Charaktere nicht nur, dass der *Dozent* des Kolosses fort ist, sondern sie entdecken auch einen der folgenden Hinweise (nach deiner Wahl):

Tiefe Spuren: Tiefe dreieckige Stiefelspuren, die offenbar von ungewöhnlich schweren zweibeinigen Kreaturen stammen, führen zum Wrack und auch davon weg. Untersuchen die Charaktere mehrere Kolosse und triangulieren die Richtungen der Fußspuren (kein Wurf erforderlich), wird deutlich, dass die Spuren zum Dorf Ialos führen.

Zweite Gruppe: Es sind noch andere Fußabdrücke zu finden. Sie stammen anscheinend von leichteren Zweibeinern und verlaufen ziellos zwischen den Wracks. Es ist nicht möglich, das Ziel dieser leichteren Zweibeiner nur anhand der Fußspuren zu bestimmen.

Kundiger Extraktor: Der *Dozent* wurde mit chirurgischer Präzision entfernt. Wer immer es getan hat, er wusste vermutlich genau, wonach er sucht.

LANDRO

Dieser ungewöhnlich große Koloss enthält das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile*. Landro ist weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.

VETERANENLAGER

Eine baufällige Steinbrücke spannt sich über einen Fluss, der indigoblaues Wasser führt. Unter der einen Seite der Brücke sind schmutzige Lederzelte und Schlafsäcke um eine Feuerstelle arrangiert.

Dieses Lager gehört der ehemaligen Soldatin Kalyth und ihren beiden Gefährten (siehe Abschnitt „Cyrische Veteranen“ weiter hinten in diesem Kapitel). Hier rasten die Veteranen zwischen ihren Expeditionen am Eisengrind. Wenn die Charaktere den Veteranen hier begegnen und sich nicht feindlich verhalten, bietet Kalyth an, ihre kümmerlichen Nahrungsvorräte mit der Abenteurergruppe zu teilen.

Kalyths Geheimnis: Wenn die Charaktere freundlich zu Kalyth sind, bittet sie um ein privates Gespräch. An einem ruhigen Ort gesteht sie, dass sie nach dem Tag der Trauer mehrere wertvolle magische Gegenstände und eine Börse voller Goldstücke verloren hat. Wäre ihr das nicht passiert, dann säßen die Veteranen jetzt nicht in der Klemme. Die Gegenstände sind längst fort, und Kalyth fürchtet, dass die anderen Veteranen sie verstoßen würden – oder Schlimmeres –, wenn sie wüssten, dass Kalyth einst das Geld hatte, das nun so verzweifelt gebraucht wird, und dass sie es verloren hat.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

Schätze: Ein Charakter, der den Bereich durchsucht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, erspäht einen losen Stein in den Überresten der Brücke. Hinter diesem befinden sich ein *Trank der mächtigen Heilung* und ein schimmlicher Brotlaib – Teil der Veteranenvorräte.

IALOS

Dieses zerstörte Dorf wird von einer Windmühle überragt. Ihre Wände und Flügel wurden mit rostigen Stahlplatten verstärkt. Der hölzerne Vorbau ist zerstört. Die Mühle ist durch schlammige Straßen von den Ruinen des Dorfs getrennt. In der Mitte einer nahen Kreuzung steht die verwitterte, in bunte Stoffetzen gehüllte Steinstatue eines Humanoiden.

Pilger, die durch Trauerland streifen (siehe Abschnitt „Kriegsgeschmiedete Pilger“ weiter hinten in diesem Kapitel), haben diese kaputte Windmühle zu einem Beinhaus für gefallene Kriegsgeschmiedete gemacht.

Von dieser Basis aus machen die Pilger sich auf die Suche nach Relikten und verlorenen Kriegsgeschmiedeten. In solchen Fällen bleiben 2W4 Pilger (nutze die Spielwerte von **kriegsgeschmiedeten Krieger**n in Anhang A) in Ialos, um die Mühle zu bewachen und in der Umgebung zu patrouillieren. Wenn gerade keine Expedition unterwegs ist, befinden sich dreizehn Pilger in Ialos. Barmherz führt sie an und ist ebenfalls hier – nutze auch hier die Spielwerte eines **kriegsgeschmiedeten Krieger**s. Die Pilger verteidigen ihr Zuhause gegen Angreifer, fliehen jedoch, wenn sie in der Unterzahl sind.

Die folgenden Orte sind auf Karte 4.2 dargestellt.

Beinhaus: Leichen gefallener Kriegsgeschmiedeter füllen den Keller. Jede von ihnen wurde in würdevoller Haltung mit geradem Rücken, gekreuzten Armen und leicht gesenktem Kopf an die Wand gesetzt.

Gründerstatue: Über die Schultern und den ausgestreckten Arm dieser Statue wurden bunte Stoffetzen drapiert. Die kriegsgeschmiedeten Pilger haben als respektvolle Geste die Statue des Gründers von Ialos geschmückt. Sie sind den Erbauern dieses Dorfs dankbar für den Ort, an dem sie trauern können.

Lagerraum: Die Regale dieses Lagerraums stehen voller Gegenstände, welche die kriegsgeschmiedeten Pilger für heilig erachten (siehe „Schätze“ unten).

Ruinen: In Ialos wurde am Tag der Trauer jedes Gebäude bis auf die Mühle zerstört. Überall liegen Steinbrocken und verrottetes Holz verstreut.

Windmühle: Die Mühlsteine wurden entfernt. Wo sie sich einst befanden, sind nun leere Stellen. Kriegsgeschmiedete Pilger planen in der Mühle ihre Expeditionen.

Schätze: Der Lagerraum enthält Kuriositäten und Schmuckstücke aus den Ruinen von Trauerland. Manche dieser Gegenstände hatten magische Eigenschaften, bis ihre Magie am Tag der Trauer zerstört wurde. Zu den bemerkenswerten Schätzen des Lagerraums gehören die folgenden:

Dozenten: In einem Regal liegen ein halbes Dutzend Metallkugeln, aber nur eine davon ist ein intakter *Dozent* (siehe Abschnitt „Dozent“ weiter hinten in diesem Kapitel). Diese Gegenstände wurden in den zerstörten Kolossen der Gegend gefunden. Ein Charakter kann den intakten *Dozenten* mit einem Teil des *Stabs der Sieben Teile* berühren, um zu bestimmen, wo sich das dritte Teil befindet (siehe Abschnitt „Einen Dozenten finden“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Kunstgegenstände: In einer Ecke des Lagerraums wurden saubere Wandbehänge, intakte Skulpturen und lederumwickelte Ölgemälde umsichtig aufgestapelt. Diese Relikte aus dem alten Cyre sind insgesamt 2.000 GM wert.

Magischer Ring: An der Wand hängt eine Silberkette mit einem Eisenring, in den Engelsfedern eingätzt wurden. Dies ist ein *Ring des Federfalls*.

BEGEGNUNGEN AM EISENGRIND

Diese Begegnungen sollten in der dargestellten Reihenfolge stattfinden, wenn die Charaktere von einem Ort auf Karte 4.1 zu einem anderen reisen. Jede Begegnung findet nur einmal statt.

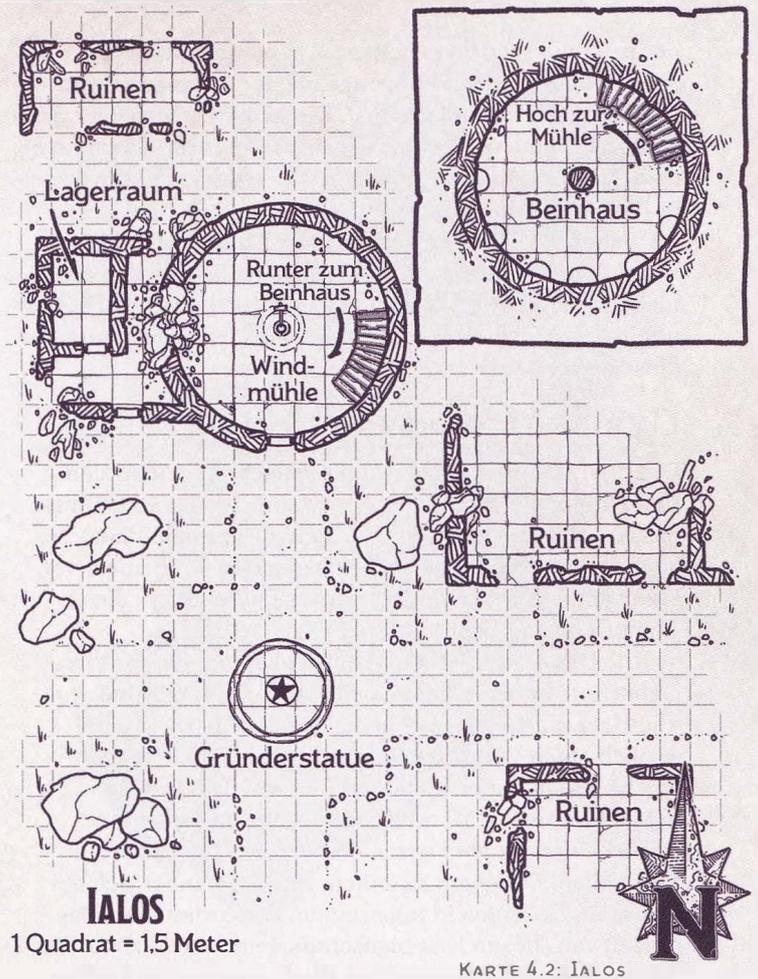
KRIEGSGESCHMIEDETE PILGER

Die Charaktere entdecken eine Gruppe von fünf Zweibeinern, die im Gänsemarsch einen fernen Grat entlangwandern. Es handelt sich um kriegsgeschmiedete Pilger. Jeder nutzt die Spielwerte eines **kriegsgeschmiedeten Kriegers** (siehe Anhang A).

Die Pilger sind friedliche Leute, die durch Trauerland ziehen und nach freundlich gesinnten Reisenden sowie nach Artefakten suchen, die für Kriegsgeschmiedete wichtig sein könnten. Ein Ex-Soldat namens Barmherz führt die Gruppe an. Barmherz ist den Charakteren gegenüber zunächst gleichgültig, reagiert jedoch positiv auf jedwede Hilfe, welche die Charaktere anbieten, beispielsweise Ratschläge oder Abenteuervorräte.

PROBLEME DER PILGER

Zunächst spricht Barmherz nur vage über die Ziele der Pilger. Wenn die Charaktere Unterstützung oder hilfreiche Ratschläge anbieten, spricht Barmherz über



KARTE 4.2: IALOS

die Expeditionen der Pilger zu zerstörten Kolossen. Barmherz erzählt, dass die Pilger *Dozenten* aus den Kolossen extrahieren und diese Gegenstände als heilig betrachten. Außerdem spricht Barmherz über die jüngsten Konflikte der Pilger mit rivalisierenden Plünderern. Zwei Gruppen scheinen besonders wichtig zu sein: Cyrische Veteranen, die die Gruppe von Barmherz aus den Schatten beobachtet, und eine Bande offener feindseliger Kriegsgeschmiedeter, die die Pilger um jeden Preis ausweichen. Diese zweite Gruppe ist dem Klingenfürsten ergeben, einem lokalen Kriegstreiber, der Kriegsgeschmiedete verdingt, damit sie jeden hinwegfegen, der sich dem Fürsten widersetzt.

Wenn die Charaktere anbieten, den Pilgern zu helfen, schlägt Barmherz vor, sich in der Basis der Pilger in Ialos (siehe „Ialos“ weiter vorne in diesem Kapitel) zu treffen. Barmherz und die Pilger freuen sich, mit den Charakteren zu reisen. Allerdings verstecken sie sich, wenn es zu Kämpfen kommt, und wagen sich erst danach wieder heraus. Wenn die Charaktere sich noch um andere Angelegenheiten kümmern wollen, ehe sie sich in Ialos mit den Pilgern treffen, zeichnet Barmherz eine grobe Karte in den Schlamm, um den Weg zu beschreiben. Die Pilger begeben sich direkt nach Ialos und sind dort, wenn die Charaktere eintreffen.

Barmherz' Geheimnis: Wenn die Charaktere sich mit Barmherz anfreunden, merken sie bald, dass den Pilger etwas bedrückt. Fragen sie nach, bittet Barmherz darum, alleine mit den Charakteren sprechen zu dürfen. Bei einem privaten Gespräch gesteht Barmherz, dass er seit dem Tag der Trauer seinen besten Freund vermisst,

der in Trauerland verschollen ist. Barmherz hatte schwer an der neuen Führungsaufgabe zu tragen und nie nach dem Freund gesucht. Dieser ist ein blauerer Kriegsgeschmiedeter namens Knilch. Wenn die Charaktere anbieten, nach Knilch zu suchen, finden sie den Ex-Soldaten in Bereich L4 von Landro.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung sowie davon, ob sie nach Knilch suchen oder nicht, zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

CYRISCHE VETERANEN

Die Charaktere begegnen drei rechtschaffenen neutralen **Veteranen**, die durch den Nebel wandern. Sobald klar ist, dass die Charaktere weder Monster noch brutale Plünderer sind, stellen die Wanderer sich als der Türkise Speer vor, eine kleine Kampf Einheit cyrischer Ex-Soldaten, die in Trauerland nach Relikten sucht.

Eine Ork-Artilleristin namens Kalyth spricht für ihre Gefährten, zwei Halbbling-Soldaten namens Dortle-Lynn und Grezan. Kalyth berichtet, dass der Türkise Speer neulich einen Vorrat an *Dozenten* entdeckt hat, die aus Kolossen entfernt wurden. Sie will die *Dozenten* haben, um sie auf Märkten außerhalb von Trauerland zu verkaufen, ist aber gerne bereit, den Charakteren zuvor einen *Dozenten* zu leihen. Leider befindet sich der Vorrat an *Dozenten* in Ialos, einem zerstörten Dorf, das derzeit von „bösen Kriegsgeschmiedeten“ besetzt ist. Der Türkise Speer hat versucht, in die Ruinen einzudringen,

aber die Kriegsgeschmiedeten haben klargestellt, dass sie ihren Vorrat nicht kampflos hergeben.

Kalyth weiß nicht, dass die Kriegsgeschmiedeten friedliche Pilger sind und die *Dozenten* als heilig betrachten. Ungeachtet dieser Tatsache besteht die Veteranin darauf, dass diese Schätze rechtmäßig den „lebenden, atmenden Cyrern“ gehören.

Wenn die Charaktere einwilligen, dem Türkisen Speer zu helfen, gibt Kalyth der Abenteurergruppe eine Wegbeschreibung nach Ialos (siehe „Ialos“ weiter vorne in diesem Kapitel). Sie fügt hinzu, dass das markanteste Gebäude des Dorfs eine große metallene Windmühle ist, die schwach im Nebel glänzt.

KLINGENSPÄHER

Als die Charaktere sich gerade durch versengtes Gestrüpp bewegen, werden sie von feindseligen Gefolgsleuten eines blutdürstigen Kriegstreibers namens Klingenfürst überfallen. Diese Späher haben Befehl, die Gegend nach einem Koloss zu durchsuchen, der sich als neuer Außenposten eignet, aber sie nehmen sich gerne die Zeit, unterwegs noch ein paar Leute zu erschlagen. Zum Spähtrupp gehören zwei **Klingenspäher** und ein **Klingenleutnant** (Spielwerte siehe jeweils Anhang A).

Die Kligen kämpfen, bis sie zerstört werden. Werden sie gefangen genommen, so sind sie schweigsam, doch wenn ein Charakter Informationen verlangt und einen SG-15-Charismawurf (Einschüchtern) besteht, sagt der Leutnant, dass sein Trupp von einer mächtigen kriegsgeschmiedeten Kopfgeldjägerin namens Glefe

KRIEGSGESCHMIEDETE VERSUCHEN, IN DER ZERSTÖRTEN
EINÖDE UM DEN EISENGRIND ZURECHTZUKOMMEN.



angeführt wird. „Sie wird Hackfleisch aus Euch machen, Fremdlinge!“, schnaubt der Leutnant. Die Klingen können der Abenteurergruppe den Weg zu zerstörten Kolossen in der Gegend beschreiben, haben aber ansonsten keine nützlichen Informationen.

EINEN DOZENTEN FINDEN

Die erste Aufgabe der Abenteurergruppe in Trauerland besteht darin, einen intakten *Dozenten* zu finden, auf den sie das zweite Teil des *Stabs der Sieben Teile* einstimmen können. Im Verlauf ihrer Erkundungen können sie erfahren, dass der einzige einsatzbereite *Dozent* in der Region sich in einem Lagerraum in Ialos befindet.

DER DISPUT

Wenn die Charaktere Ialos erreichen, sollten sie die Pilger und die cyrischen Veteranen getroffen haben. Beide Seiten haben die Charaktere möglicherweise gebeten, einzugreifen und den Disput zu schlichten. Es folgt eine kurze Beschreibung der Lage:

Was Kalyth will: Die cyrischen Veteranen wollen Schätze aus ihrer zerstörten Heimat auf Märkten außerhalb von Trauerland verkaufen. Das Geld, so Kalyth, könne ihr und ihren Kameraden ein besseres Leben ermöglichen.

Was Barmherz will: Barmherz betrachtet *Dozenten* (und alle anderen Gegenstände, die zur Verwendung durch Kriegsgeschmiedete geschaffen wurden) als heilig. Die Pilger glauben, dass solche Gegenstände in die Hände der Kriegsgeschmiedeten gehören, die im Letzten Krieg gekämpft haben.

Worauf man sich einigen kann: Unterm Strich will Kalyths Gruppe Geld und Barmherz' Gruppe Respekt. Wenn beide Parteien bekommen, was sie wollen, ist der Disput geschlichtet.

DEN DISPUT SCHLICHTEN

Barmherz weiß nicht, dass es den cyrischen Veteranen um Geld geht, und hat keinen Begriff vom Geldwert der Gegenstände im Besitz der Pilger. Barmherz will zwar nicht mit den Veteranen verhandeln, weil die Pilger sie als Kriegstreiber betrachten, kann aber dazu überredet werden, wenn die Charaktere als Vermittler auftreten.

Wenn diese die Finanznot der Veteranen erklären und Barmherz überzeugen, dass die Veteranen nichts Böses im Schilde führen, bietet Barmherz an, den Charakteren die Kunstgegenstände im Lagerraum der Pilger zu geben. Wenn ein Charakter während dieser Diskussion einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) besteht, bietet Barmherz den Charakteren außerdem den *Ring des Federfalls* im Lagerraum an.

Kalyth weiß nicht, dass die Pilger über wertvolle Kunstgegenstände und einen magischen Ring verfügen. Wenn sie davon erfährt, sagt sie, dass die cyrischen Veteranen gerne diese Gegenstände anstatt des *Dozenten* nehmen. Bietet Barmherz außerdem noch den Ring an, so besteht Kalyth darauf, dass die Charaktere zum Dank für ihr Aushandeln einer friedlichen Lösung wahlweise entweder die Kunstgegenstände oder den Ring behalten.



EIN DOZENT.

NÜTZLICHE INFORMATIONEN

Wenn die Lösung bedeutet, dass die kriegsgeschmiedeten Pilger ihre *Dozenten* behalten können, und beim Streit niemand zu Schaden gekommen ist, teilt Barmherz den Charakteren Folgendes über Landros einzigartige Energiequelle mit, sobald klar ist, dass die Charaktere nach einem Teil des *Stabs der Sieben Teile* suchen:

„Ich habe von einem ungewöhnlichen Koloss namens Landro reden hören, der nicht von einem *Dozenten* angetrieben wird, sondern von einem Gerät, das Grausubstanz-Maschine genannt wird. Dazu soll auch ein Teil eines Artefakts gehören – vielleicht ist es das, nach dem Ihr sucht? Die Grausubstanz-Maschine soll eine magische Barriere um Landro erzeugt haben, sodass es nicht möglich war, Landro zu betreten, solange die Barriere intakt war.“

Wenn die Charaktere eine Abmachung aushandeln, die der Türkise Speer annehmbar findet, sagt Kalyth der Abenteurergruppe Folgendes über das dritte Stabteil:

„Es soll einen Koloss geben, der von einem Teil eines Artefakts angetrieben wird. Wird dieses Teil entfernt, so wird angeblich die Selbsterstörung des Kolosses ausgelöst. Dann kann nicht verhindert werden, dass der Koloss zu einer mächtigen Feuersbrunst explodiert.“

DEN STAB EINSTIMMEN

Unabhängig vom Verhalten der Charaktere in diesem Konflikt müssen die Charaktere das zweite Teil des *Stabs der Sieben Teile* mit dem intakten *Dozenten* in Ialos koppeln, um das Abenteuer fortzusetzen. (Es ist nicht erforderlich, dass ein Charakter auf den *Dozenten* eingestimmt ist, um *Dozenten* und Stabteil zu koppeln.)

Wenn ein Charakter den intakten *Dozenten* mit dem Stabteil berührt, ertönt ein lautes metallisches „Pling“. Danach weist das Teil in die Richtung des dritten Stabteils in Landro. Wenn die Abenteurergruppe in jene Richtung reist, erreichen die Charaktere schließlich die Ruinen von Landro (siehe Abschnitt „Landro“ unten).

DOZENT

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung eines Kriegsgeschmiedeten)

Ein *Dozent* ist eine mit Drachensplittern gespickte Metallkugel von fünf Zentimetern Durchmesser. Zum Einstimmen auf einen *Dozenten* muss dieser Gegenstand irgendwo im eigenen Körper platziert werden, beispielsweise im Brustkorb oder in der Augenhöhle.

Intelligenz: Ein *Dozent* ist ein intelligenter Gegenstand beliebiger Gesinnung mit einem Intelligenzwert von 16, einem Weisheitswert von 14 und einem Charismawert von 14. Er nimmt die Welt durch die Sinne der eingestimmten Kreatur wahr. Mit dieser kommuniziert er telepathisch und kann jede ihm bekannte Sprache sprechen, lesen und verstehen (siehe „Zufällige Eigenschaften“ unten).

Lebenserhaltung: Wann immer die eingestimmte Kreatur ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beendet, kann der *Dozent* einen Weisheitswurf (Heilkunde) mit einem Bonus von +6 ausführen. Bei einem Erfolg stabilisiert der *Dozent* die Kreatur.

Zufällige Eigenschaften: Ein *Dozent* hat folgende Eigenschaften:

Fertigkeiten: Der *Dozent* hat einen Bonus von +7 auf Attributswürfe, die eine der folgenden Fertigkeiten nutzen (würfle mit einem W4): (1) Arkane Kunde, (2) Geschichte, (3) Nachforschungen, (4) Naturkunde.

Sprachen: Der *Dozent* kennt die Gemeinsprache, Riesisch sowie 1W4 zusätzliche Sprachen nach Wahl des SL. Wenn ein *Dozent* weniger als sechs Sprachen kennt, kann er eine weitere Sprache lernen, die er durch die Sinne der eingestimmten Kreatur gehört oder gelesen hat.

Zauber: Der *Dozent* kennt einen der folgenden Zauber, kann ihn beliebig oft wirken und braucht dazu keine Zauberkomponenten (würfle mit einem W6): (1–2) *Gutes und Böses entdecken* oder (3–6) *Magie entdecken*. Der *Dozent* entscheidet, wann er den Zauber wirkt.

Persönlichkeit: Ein *Dozent* wurde geschaffen, um den Kriegsgeschmiedeten, mit dem er verbunden ist, zu beraten und zu unterstützen. Er fungiert auch als Dolmetscher. Die Eigenschaften des *Dozenten* unterliegen seiner eigenen Kontrolle. Ist das Verhältnis zum *Dozenten* getrübt, kann er seine Unterstützung verweigern.

LANDRO

In den kulminierenden Jahren des Letzten Kriegs schufen cyrische Artifizienten riesige Kriegsmaschinen, die Kolosse genannt wurden. Als eines der größten Exemplare der Nation aufs Schlachtfeld geschickt wurde, fegte der Tag der Trauer über Cyre hinweg und zerstörte die Nation. Anstatt an die Front zu teleportieren, erschien der Koloss namens Landro viele Kilometer davon entfernt, halb begraben von den Hängen eines hohen Bergs. Landros Besatzung starb sofort.

Heute ragt Landro leer und unheilvoll über der Ostflanke des Eisengrinds auf. Die experimentelle Magie, die Landro antreibt – ein mystischer Apparat namens Grausubstanz-Maschine, der mit einem Teil des *Stabs der Sieben Teile* funktioniert –, ist noch immer intakt, erzeugt ein magisches Kraftfeld um den Koloss und verändert die Schwerkraft in seinem Inneren. In Landros Überresten treiben nicht nur aberrante Monster und rastlose Untote ihr Unwesen, sondern es gibt noch eine Fraktion, die die Tiefen der Ruine erkunden will: brutale, eifernde Krieger, die dem Klingenfürsten ergeben sind.

SPÄHTRUPP DES KLINGENFÜRSTEN

Während die Charaktere Landro erkunden, werden sie von einer Kriegsgeschmiedeten namens **Glefe** (siehe dazugehörige Spielwerte) verfolgt. Glefe ist eine hochrangige Kommandantin des Klingenfürsten. Sie hat Befehl, einen zerstörten Koloss zu finden, der sich als Außenposten für die Klinge eignet. Landro scheint ideal zu sein. Wenn Glefe die Anwesenheit der Abenteurergruppe in Landro bemerkt, nimmt sie diese Gelegenheit nur zu gerne wahr, um die „nervtötenden Eindringlinge“ zu besiegen.

Glefe wird von zwei **Klingenspähern** (siehe Anhang A) namens Rack und Knirsch begleitet. Die drei teilen sich auf und schleichen durch Landro und die nahen Höhlen. Sie schlagen abwechselnd zu und ziehen sich wieder zurück, um die Charaktere zu plagen und den Eindruck zu erwecken, dass hinter jeder Ecke weitere Klinge lauern. Solange Glefe in der Nähe ist, können die Charaktere weder in Landro noch in den Höhlen des Eisengrinds eine ungestörte lange Nacht einlegen.

Es ist dir überlassen, wo die Charaktere diesem Spähtrupp begegnen. Die Beschreibungen von Landros Orten bieten jedoch einige Vorschläge. Wenn die Charaktere bei dieser Begegnung nicht überfallen werden sollen, lass sie in Bereich L27 stattfinden. Glefe ist ihrer Mission ergeben und kämpft gegen die Charaktere, bis sie zerstört wird. Ihre Untergebenen Rack und Knirsch sind allerdings weniger motiviert. Sie fliehen, sobald Glefe besiegt wird.

GLEFE

Seit den ersten Tagen von Trauerland führt Glefe ihre namensgebende Waffe in den Diensten des Klingenfürsten bei dessen blutiger Eroberung der geschundenen Region. Unter ihresgleichen ist sie besonders für ihr Talent zur Selbstmodifikation bekannt. In die Rückseite ihrer Halsplatte ist „Glefe“ eingraviert. Dies ist der einzige Name, den Glefe je gekannt hat, und ihre Klingenkollegen wagen es nicht, sie anders zu nennen. Abenteurer in Trauerland hingegen haben einen anderen Namen für die grausame Kommandantin: Not-Aus-Schalter.

LANDRO BETRETEN

Die im Abschnitt „Merkmale von Landro“ weiter unten beschriebene unsichtbare Barriere macht es unmöglich, auf die übliche Weise in den Koloss zu gelangen. Die Barriere ist an drei Stellen beschädigt, weshalb Landro über Pfade am Eisengrind betreten werden kann, die in die Bereiche L5, L11 und L16 führen. Karte 4.3 enthält eine Seitenansicht von Landro und stellt die Pfade dar, die in sein Inneres führen.

Am einfachsten gelangt man durch die Berghöhlen hinein, die in Bereich L5 führen. Die Charaktere können auch auf Pfaden höher am Berg nach Eingängen zu Höhlen suchen, die in die Bereiche L11 und L16 führen. Bereich L11 zu finden dauert 2W4 Stunden, und bei der Suche werden die Charaktere von einem hungrigen **Roch** angegriffen. Bereich L16 zu finden dauert 3W4 Stunden, und bei der Suche stolpern die Charaktere über ein Nest mit zwei **Rochen** und einem menschengroßen Roch-Ei. Sie werden wütend von den Eltern angegriffen, welche die Charaktere jedoch nicht verfolgen, wenn diese fliehen.

MERKMALE VON LANDRO

Die folgenden Merkmale gelten allgemein für alle Bereiche von Landro, sofern nicht anders vermerkt.

ANTIGRAVITATIONSMAGIE

Das Teil des *Stabs der Sieben Teile*, das mit der Grausubstanz-Maschine verbunden ist, erzeugt in manchen Bereichen von Landro besondere Effekte, welche die Schwerkraft verändern. Diese Wirkung ist in Karte 4.3

GLEFE

Mittelgroßes Konstrukt (Kriegsgeschmiedete), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 187 (22W8+88)

Bewegungsrate 9 m (15 m im Schnellgang)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)

Rettungswürfe Str +9, Ges +7, Wei +7

Fertigkeiten Athletik +9, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Kühlkörper: Wenn Glefe Kälteschaden erleidet, wird ihr Schnellgang sofort aufgeladen.

Rudeltaktik: Glefe ist bei Angriffswürfen im Vorteil, wenn sich mindestens ein Verbündeter im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet, die von Glefe angegriffen wird, und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Glefe führt zwei Stachelglefe- und zwei Zackenbolzen-Angriffe aus.

GLEFE.



Stachelglefe: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W10+5) Hieb- oder Stichschaden oder 14 (1W10+9) Hieb- oder Stichschaden, wenn Glefe sich im Schnellgang befindet.

Zackenbolzen: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (3W8) Stichschaden. Wenn Glefe beim Angriffswurf im Vorteil ist, bleibt der Zackenbolzen im Ziel stecken, und dessen Bewegungsrate ist um drei Meter verringert, bis der Zackenbolzen entfernt wird. Die Bewegungsrate eines Ziels kann nur durch jeweils einen Zackenbolzen verringert werden. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Zackenbolzen zu entfernen, der in ihr selbst oder in einer Kreatur in Reichweite steckt. Wird der Bolzen aus einer Kreatur entfernt, so erleidet sie 5 (2W4) Hiebschaden.

BONUSAKTIONEN

Schnellgang (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Glefe schaltet in einen Schnellgang. Dieser hält an, bis eine Minute vergangen ist oder Glefe kampfunfähig wird. Der Schnellgang hat folgende Vorzüge:

- Glefe ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil.
- Wenn Glefe einen Nahkampfwaffenangriff ausführt, erhält sie einen Bonus von +4 auf den Schadenswurf.
- Glefes Bewegungsrate ist auf 15 Meter erhöht.

REAKTIONEN

Selbsterhaltung: Wenn Glefe von einem Waffenangriff getroffen wird, verringert sie als Reaktion den Schaden um 11 (2W10).

als Wirbel in den Bereichen L5, L6, L7, L8 und L9 dargestellt. Sie hat folgende Effekte:

Antigravitationsbrunnen: Landros Fußgelenke, Beine, Knie, Hüften, Ellbogen sowie sein Rückgrat sind mit magischer Energie gefüllt, damit der Koloss sich frei drehen und beugen kann. Diese „Antigravitationsbrunnen“ sind durchlässig, und Kreaturen und Gegenstände können in sie hinein- und aus ihnen herausgelangen, als wären es normale Bereiche. Auf Kreaturen in Antigravitationsbrunnen wirkt der Zauber *Schweben* (kein Rettungswurf). Regelmäßige Vorsprünge in den Wänden vereinfachen es Kreaturen, sich in solchen Brunnen auf- oder abwärts zu bewegen, um andere Bereiche des Kolosses zu erreichen.

Gravitationsfelder: Landros obere Bereiche sind mit Gravitationsmagie verzaubert, damit Passagiere stabil auf dem Boden stehen können. Kreaturen können sich in den Bereichen L20–L28 normal über den Boden bewegen, egal, wie Landros Oberkörper ausgerichtet ist.

Die Effekte der Antigravitationsbrunnen und Gravitationsfelder enden, wenn Landros Selbstzerstörungssequenz aktiviert wird (siehe Abschnitt „Selbstzerstörungssequenz“ weiter hinten in diesem Kapitel).

BELEUCHTUNG

Landros Innenbereiche sowie die anschließenden Höhlen sind dunkel. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen. Landros Außenbereiche sind tagsüber ebenso in den leicht verschleiernenden Nebel gehüllt wie der Rest des Eisengrinds (siehe „Den Eisengrind erkunden“ weiter vorne in diesem Kapitel).

DECKEN

Die Deckenhöhe in Landro variiert erheblich. Details findest du bei den Beschreibungen der jeweiligen Bereiche. In den Bereichen L1–L4 des Höhlennetzwerks sind die Decken 4,5 Meter hoch, sofern nicht anders vermerkt.

GRAUSUBSTANZ-FLÜSSIGKEIT

Ein stetes Rinnsal dünner öliger Flüssigkeit dringt aus der Grausubstanz-Maschine und läuft in andere Bereiche von Landro sowie in die verbundenen Höhlen. Diese Grausubstanz-Flüssigkeit ist das sensorische Organ der Maschine. Diese kann die Flüssigkeit nicht bewegen oder steuern, hat jedoch Blindsight im Abstand von bis zu 18 Metern von jeder Stelle, die die Grausubstanz-Flüssigkeit berührt.

Wenn eine Kreatur in eine Pfütze der Grausubstanz-Flüssigkeit blickt, sieht sie anstatt ihres Spiegelbilds eine verzerrte, monströse Version von sich, deren Miene nicht zu deuten ist. Eine Kreatur, die eine beliebige Menge der Grausubstanz-Flüssigkeit zu sich nimmt, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder die folgenden Effekte wirken auf sie:

Psychischer Schaden: Die Kreatur erleidet pro 30 Milliliter verschluckter Grausubstanz-Flüssigkeit 11 (2W10) psychischen Schaden. Stirbt die Kreatur durch diesen Schaden, so erhebt sie sich 1W4 Stunden danach als **Zombie**.

Veränderte Sprache: Die Kreatur erhält Telepathie mit einer Reichweite von neun Metern, verliert jedoch die Fähigkeit zu sprechen. Versucht sie zu sprechen, kann sie nur unzusammenhängend brabbeln. Dieser Effekt endet, wenn die Kreatur eine lange Rast beendet.

UNSICHTBARE BARRIERE

Die Grausubstanz-Maschine erzeugt eine unsichtbare Barriere um die intakten Bereiche von Landro. Nichts kann diese Barriere durchdringen. Sie entspricht dem Effekt des Zaubers *Energiewand*, kann jedoch nicht durch den Zauber *Auflösung* zerstört werden. In den beschädigten Bereichen von Landro (Bereiche L5, L11 und L16) ist die Barriere kaputt.

WÄNDE

Solange die Grausubstanz-Maschine aktiv ist, ist Landros Körper – der aus stahlummantelten Steinblöcken besteht – gegen Schaden immun. Die angrenzenden Höhlen bestehen aus natürlichem Stein.

ORTE VON LANDRO

Die folgenden Orte sind auf Karte 4.3 dargestellt.

L1: HÖHLENEINGANG

Der zerklüftete Höhleneingang in der Bergflanke gleicht einem gähnenden Rachen. Verdrehte Stalaktiten hängen in seltsamen Winkeln wie monströse Reißzähne herab. Ein Rinnsal aus dünner grauer Flüssigkeit fließt aus dem Eingang. In der Höhle erwartet euch Dunkelheit.

Das Rinnsal von Grausubstanz-Flüssigkeit entspringt in Landros oberen Bereichen.

L2: HÖHLENFRIEDHOF

In dieser muffigen Höhle liegen frische Leichen von menschlichen Soldaten, die prächtige Waffen und gut geölte Rüstungen tragen.

Ein Charakter, der den Bereich untersucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt eine dicke weiße Pulverschicht, sodass es wirkt, als lägen die Überreste womöglich schon seit Jahren hier. Wer die dünne graue Flüssigkeit beim Höhleneingang untersucht, bemerkt, dass das weiße Pulver ein Überrest dieser Flüssigkeit ist.

Die Leichen waren cyrische Soldaten, die am Tag der Trauer durch eine mysteriöse Magie getötet wurden. Sie wurden durch die Magie von Trauerland konserviert. Dies erkennt ein Charakter, der die Leichen untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder -Weisheitswurf (Heilkunde) besteht.

Wenn eine Kreatur eine Waffe oder eine Rüstung an sich nimmt, erheben sich zwei **fliegende Schwerter** und zwei **belebte Rüstungen**, um die gestohlenen Schätze zurückzufordern. Sie greifen den Dieb und seine Verbündeten an, verfolgen Gegner aber nicht über diesen Bereich hinaus.

L3: HÖHLENVERSCHLAG

Klapprige Metallbleche trennen das östliche Ende dieser Höhle vom Rest des Komplexes ab. Hinter ihnen ist ein aggressives Knurren zu hören.

Dieser Bereich wurde mit den Metallblechen, die aus den Trümmern von Landros rechtem Fuß (Bereich L5) stammen, vom Rest der Höhle abgetrennt. Er dient als Unterschlupf für drei Soldaten aus Breland, die am Tag der Trauer von der merkwürdigen Magie verwandelt wurden. Nutze für sie jeweils die Spielwerte eines **Fomorianers**, wobei diese Soldaten nicht riesig, sondern groß sind.

Die feigen Soldaten unternehmen gelegentliche Streifzüge durch die Höhlen, um Ratten oder andere leichte Beute zu fangen. Sie greifen nur an, wenn sie die Charaktere überraschen können, vielleicht beim schmalen Tunnel im Norden (Bereich L4) oder wenn die Charaktere bereits in einem Kampf mit Glefes Truppe verwickelt sind. Die Soldaten wissen nichts über Landro. Sie wissen nur, dass man die Grausubstanz-Flüssigkeit nicht trinken darf.

L4: ENGPASS

Wenn die Charaktere noch nicht auf größere Herausforderungen gestoßen sind, greifen Glefes und einer ihrer Klingenspäher-Gefährten sie von beiden Enden dieses schmalen Tunnels aus an. Nachdem alle Kampfteilnehmer einmal am Zug waren, fliehen die Angreifer in Landro hinein und verstecken sich bis zum nächsten Überraschungsangriff.

Unabhängig davon, ob die Charaktere gegen den Spähtrupp kämpfen, finden sie einen komatösen **kriegsgeschmiedeten Krieger** (siehe Anhang A) in der Nordostecke des Bereichs, wenn sie diesen durchsuchen. Ein Charakter, der den Krieger aufzuwecken versucht und einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen) besteht, ist erfolgreich, und der Krieger stellt sich als „Knilch“ vor. Er kam kurz nach dem Tag der Trauer auf der Suche nach Barmherz her (siehe Abschnitt „Kriegsgeschmiedete Pilger“ weiter vorne in diesem Kapitel). Die beiden Kriegsgeschmiedeten sind eng befreundet. Der Stress der Situation hat Knilch ins Koma fallen lassen. Barmherz und Knilch wären überglücklich, einander wiederzusehen.

L5: RECHTER FUSS

Der drei Meter hohe Zehenbereich des Koloss-Fußes ist eingestürzt, sodass nur noch eine schmale Passage frei ist. Der Trümmerhaufen stellt die Grenze zwischen dem Inneren des Kolosses und der angrenzenden Höhle dar. Er ist von großen schädelförmigen Pilzen besiedelt. Am anderen Ende der Kammer schweben Staubkörnchen und Trümmerteilchen in einem zylindrischen Strahl aus grünem Licht, der sich vom Boden bis zur Decke erstreckt und noch weiter hinauf in Landros Bein ragt.

Inmitten der Pilze befinden sich zwei **Kreischer**. Ihre gellenden Schreie könnten die Soldaten aus Breland aus Bereich L3 anlocken oder einen von Glefes Spähern auf den Standort der Charaktere aufmerksam machen.

Der Lichtstrahl hat einen Durchmesser von sechs Metern und ragt im hinteren Bereich des Fußes auf. Es handelt sich um einen Antigravitationsbrunnen (siehe Abschnitt „Antigravitationsbrunnen“ weiter vorne in diesem Kapitel). Dieser reicht bis hinauf in Landros rechte Hüfte (siehe Bereich L8).

L6: LINKER FUSS

In der Zehenseite dieses hohlen Fußes befindet sich eine Steintür. Sie ist geborsten und lässt sich nicht öffnen. Durch die Risse in der Tür könnt ihr das massive Gestein des Bergs erkennen, der den Fuß umgibt.

Ein Charakter, der den Bereich durchsucht und einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet einen staubigen, glanzlosen Edelstein, der in einem Winkel liegt. Dies ist ein Id-Kristall, der imstande ist, das Bewusstsein der Grausubstanz-Maschine aufzunehmen (siehe Abschnitt „Kristallgefährte“ weiter hinten in diesem Kapitel).

L7: BEINSCHÄFTE

Die Beine von Landro sind 40 Meter hoch und enthalten zwei zylindrische Antigravitationsbrunnen von je sechs Metern Durchmesser – einen im Unter- und einen im Oberschenkel. In Kniehöhe sind diese Schäfte durch eine Antigravitationskugel verbunden, die ebenfalls sechs Meter Durchmesser hat.

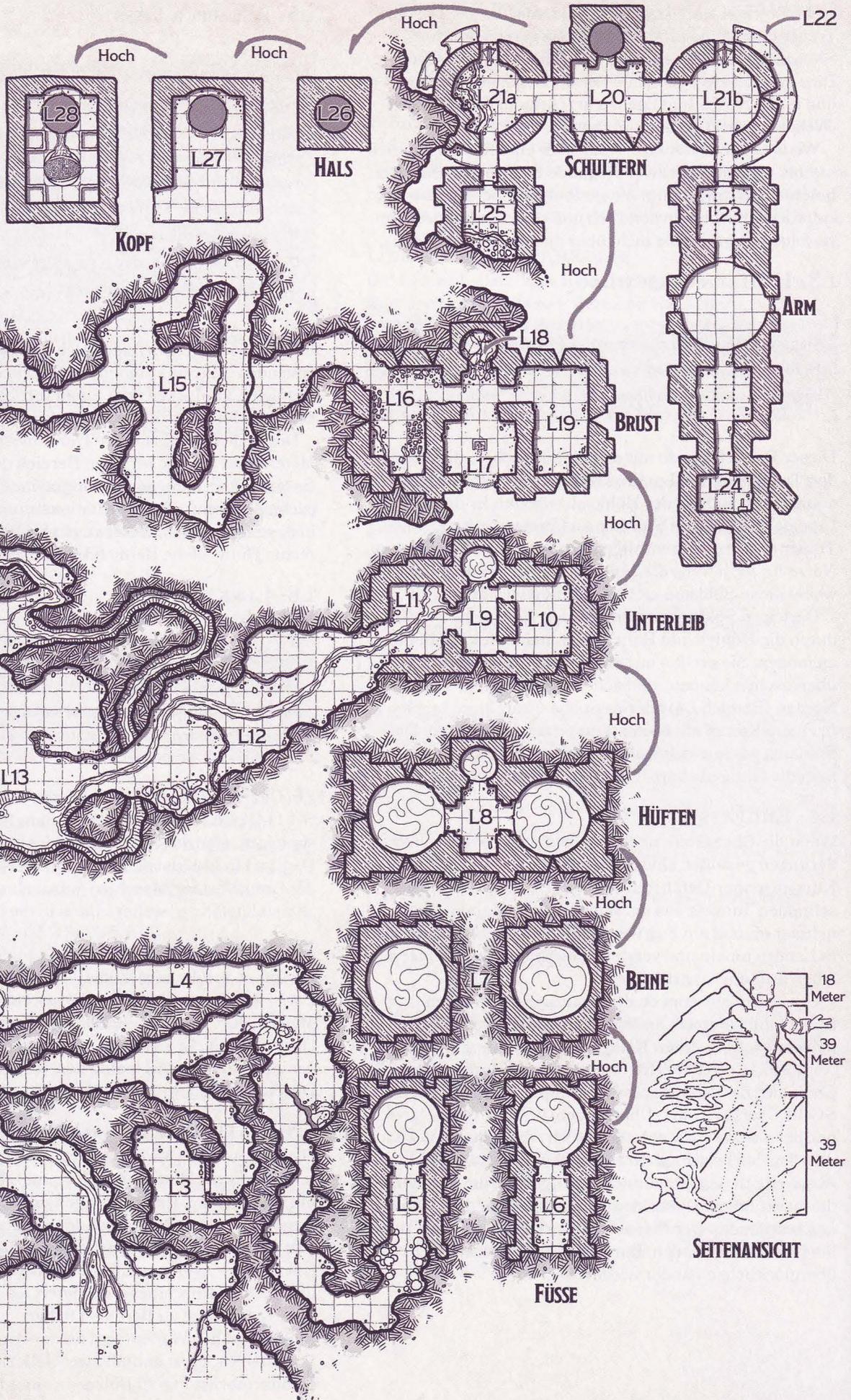
L8: WAFFENKAMMER

Die beiden sechs Meter starken Antigravitationskugeln in dieser neun Meter hohen Kammer dienen Landro als Hüftgelenke. Risse in Boden und Decke jeder Kugel ermöglichen den Zugang zu den Beinen (Bereich L7) und sowie dem Bauch des Kolosses (Bereiche L9–L11). Ein weiterer zylindrischer Antigravitationsbrunnen von drei Metern Durchmesser fungiert als Rückgrat und stellt eine Verbindung zu Bereich L9 dar.

Schätze: Ein Waffenregal an der Wand gegenüber Landros Rückgrat enthält zwei Hellebarden und eine Handarmbrust mit 20 Bolzen in einer Schachtel.

LANDRO

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 4.3: LANDRO

L9: BLOCKIERTER ANTIGRAVITATIONSBRUNNEN

In Bereich L18 blockiert Schutt den Zugang zu Landros Rückgrat-Antigravitationsbrunnen über dieser Ebene. Ansonsten ist dieser Bereich leer.

L10: ARTIFIZIENTENQUARTIER

In diesem Schlafbereich herrscht absolute Stille. Die Wände sind mit Holzpritschen gesäumt, auf denen grüne und violette Decken liegen. Staubböden treiben eigentümlich träge durch die Luft. Auf einer der Pritschen schläft eine Frau.

Diese Kammer ist sechs Meter hoch. Hier wirkt ein dauerhafter *Stille*-Zauber. Der Effekt kann durch den Zauber *Magie bannen* beendet werden.

Aura des Schlummers: Der Aufenthalt in dieser Kammer macht Kreaturen schläfrig. Eine Kreatur, die ihren Zug in dieser Kammer beendet, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang bewusstlos. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, ist die Kreatur eine Stunde lang bewusstlos. Sie erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um sie aufzuwecken.

Schlafender Geist: Die Gestalt, die auf einer der Pritschen schläft, ist der Geist von Alamar-Vatashi, einer Soldatin, die den Tag der Trauer verschlafen hat. Im Leben war Alamar-Vatashi eine Kalashtar – eine Humanoide, die an einen Traumgeist gebunden ist, einen sogenannten Quori. Der Tag der Trauer hat bewirkt, dass Alamar-Vatashi in dieser Kammer einfach weiterschläft. Sie ist ein neutral guter **Geist**, spricht die Gemeinsprache und kann mit einer Reichweite von neun Metern auch telepathisch kommunizieren.

Wenn Alamar-Vatashi erwacht und die Charaktere bemerkt, gähnt sie und fragt telepathisch, warum die Charaktere nicht schlafen. Werden ihr Fragen gestellt, sagt sie, sie sei zu müde, um zu reden, bietet jedoch an, ihre Träume mit den Charakteren zu teilen, falls diese das wünschen. Ein Charakter, der Alamar-Vatashis körperlose Handfläche berührt, erlebt eine lebendige Vision des Tags der Trauer, als Landro zu diesem Berg kam. Diese Berührung fügt dem Charakter keinen Schaden zu. Lies die folgende Beschreibung der Vision vor oder formuliere sie frei:

Aus der Vogelperspektive siehst du eine titanische Steinstatue, die in der Mitte eines Kreises aus leuchtenden Siegeln steht. Ein Dutzend Gestalten in Roben steht klein wie Ameisen um den Kreis herum und murmelt arkane Worte, die Köpfe in Konzentration gesenkt. Unglaublicherweise fängt der Steinkoloss an zu schweben.

Dann wirbelt silbriges Licht um die Statue, der Boden erbebt, und die Konzentration der Magier ist gebrochen. Der Koloss wird unter berstendem Stein begraben, umgeben von kränklich grauen Wolken und Bergen, die sich bewegen. Jahre fliegen in rascher Abfolge vorbei. Der Koloss steht dort wie ein steinerner Wächter, gefangen im zerklüfteten Gebirge.

Die Vision dauert nur einen Moment, doch der jeweilige Charakter hat den Eindruck, sie hätte Stunden gedauert. Ein Charakter, der diese Vision erlebt, erhält die Vorzüge einer kurzen Rast. Jeder Charakter kann die Vision nur einmal erleben.

L11: WERKSTATT

In dieser gut gefüllten Werkstatt hängt gutes Tüftler- oder Holzschnitzwerkzeug nebst Metallplatten an Haken über einem Steintisch sowie über einigen Tresen. In einer Ecke steht ein Stahlbehälter, aus dem ein Zapfhahn ragt. Die Ecke gegenüber ist eingestürzt, sodass ein Tunnel dahinter erreichbar ist. Ein Rinnsal Grausubstanz-Flüssigkeit schlängelt sich über den Boden und verschwindet im Tunnel.

Die Decke hier ist sechs Meter hoch. Charaktere, die im Umgang mit Tüftler- oder Holzschnitzwerkzeug geübt sind, können in einer Minute Arbeit jeweils einen Satz davon zusammenstellen.

Reparaturpaste: Im Stahlbehälter befindet sich eine magische Paste, die zum Stärken von Konstrukten dient. Wenn der Knopf beim Zapfhahn bedient wird, so wird eine Handvoll Paste abgegeben. Eine Kreatur kann eine Minute damit verbringen, eine Portion der Paste bei einem Konstrukt anzuwenden und diesem damit 10 temporäre Trefferpunkte zu gewähren. Wenn die Paste gezapft wurde, muss sie innerhalb von einer Minute verwendet werden, sonst verliert sie ihre Magie. Der Behälter enthält drei Portionen der Paste.

L12: VERLORENER SOLDAT

Im unteren Bereich dieser abschüssigen Höhle geht die geisterhafte Gestalt eines menschlichen cyrischen Soldaten nervös auf und ab. Als der Soldat euch sieht, lächelt er erleichtert, winkt und ruft: „Bitte helft mir, meine Kameraden zu finden!“

Der rechtschaffene gute **Geist** stellt sich als Chandry vor und fleht die Charaktere an, ihn mit seinen Kameraden in Landro zu vereinen.

Plötzlich schreit Chandry begeistert auf und sprintet auf den Koloss zu. Er hat Landro fast erreicht, da verschwindet er einfach. Chandry erscheint wiederum im unteren Bereich der Höhle. Er hat keine Erinnerung an die letzten Momente und bittet die Charaktere erneut um Hilfe. Wann immer Chandry sich Landro nähert, verschwindet er auf die gleiche Weise, um dann erneut zu erscheinen. Wenn die Charaktere Chandry von den toten Soldaten in Bereich L2 erzählen, findet der Geist endlich Ruhe und erscheint nicht noch einmal.

L13: DRACHENSPLITTERTEICH

In einer Ecke dieser Kammer befindet sich ein tiefer Tümpel voller grauer Flüssigkeit, die merkwürdig glitzert. Um ihn herum liegen Knochen und verbogene Ausrüstungsteile auf dem Höhlenboden verstreut.

Hier haben sich pulverisierte Drachensplitter – besondere Edelsteine aus Khorvaire – mit der Grausubstanz-Flüssigkeit vermischt und einen Tümpel mit seltsamen magischen Eigenschaften gebildet.

Verzauberter Tümpel: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verzauberungsmagie, die von diesem Tümpel ausgeht. Eine Kreatur, die aus dem Tümpel trinkt, erleidet die Wirkungen von Grausubstanz-Flüssigkeit (siehe Abschnitt „Grausubstanz-Flüssigkeit“ weiter vorne in diesem Kapitel). Wird ein nichtmagischer Gegenstand in den Tümpel getaucht, so würfle anhand der Tabelle „Effekte des Drachensplitter-Tümpels“, um zu bestimmen, was mit dem Gegenstand geschieht. Ein Gegenstand kann nur einmal vom Tümpel beeinflusst werden. Wird er erneut eingetaucht, so hat dies keinen Effekt.

Der Tümpel hat vier Ladungen. Wenn ein Gegenstand eingetaucht wird, so wird dadurch eine Ladung verbraucht. Der Tümpel erhält täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

EFFEKTE DES DRACHENSPLITTER-TÜMPELS

W6 Effekt

- 1–2 Der Gegenstand wird zerstört.
- 3–4 Der Gegenstand erhält einen kosmetischen Defekt wie Verfärbung, leichte Verformung oder mysteriöse Gravuren.
- 5–6 Der Gegenstand giert nach mehr Grausubstanz-Flüssigkeit. Wann immer sein Träger sich der Grausubstanz-Flüssigkeit auf höchstens neun Meter nähert, gibt der Gegenstand ein hohes Summen von sich, bis der Charakter sich wieder von der Flüssigkeit entfernt.

Schätze: Auf dem Boden liegen zwei Kurzschwerter, ein Kettenpanzer und ein Streitkolben. Alle sind verbogen und verformt, als hätte der Effekt eines Wurfs von 3 oder 4 der Tabelle „Effekte des Drachensplitter-Tümpels“ auf sie gewirkt.

L14: BRANDBÄRENHÖHLE

In einer Ecke dieser Höhle liegen Lederfetzen, zerbrochene Knochen und schmierige Innereien. Dieser widerliche Haufen ist das Lager einer monströsen Bestie, die aussieht wie ein Bär mit drei langen fleischigen Tentakeln, die ihm aus dem Kopf wachsen. Jedes Tentakel endet in einem leuchtenden Fleischknubbel.

Das Monster, das hier lebt, ist ein **Brandbär** (siehe Anhang A). Er greift jede Kreatur an, die er sieht, und kämpft, bis er zerstört wird.

L15: ÜBERHANG

Zwei Tunnel gehen in entgegengesetzte Richtungen von dieser neun Meter hohen Höhle ab. Bei einem Überhang, der sich 4,5 Meter über der östlichen Passage befindet, führen sie wieder zusammen.

Sofern Glefes zwei **Klingenspäher** (siehe Anhang A) noch nicht besiegt wurden, verbirgt sich einer auf diesem Überhang, und der andere versteckt sich im östlichen Tunnel in der Nähe von Bereich L16. Wenn die Charaktere in Reichweite sind, schießen die Späher mit ihren Armbrüsten auf einen zufällig bestimmten Charakter.

Eine Kreatur auf dem Überhang hat Teildeckung vor Kreaturen im Tunnel darunter.

L16: ZERSTÖRTE KAMMER

Diese neun Meter hohe Kammer ist mit Trümmern gefüllt, was sie zu schwierigem Gelände macht.

L17: BRÜCKE

In der Mitte dieses Raums steht eine Plattform mit einem Kapitänsstuhl aus Holz und Stahl. In diesem sitzt ein zusammengesunkenes Skelett mit cyrischen Regalien. Es trägt einen Silberhelm mit einer tiefen Delle. Ein Aussichtsfenster aus schimmerndem Kristall bietet einen Ausblick über die Nebel von Trauerland.

Solange Landros magische Barriere aktiv ist, bleibt der Kristall des Aussichtsfensters immun gegen Schaden. Die Decke ist neun Meter hoch.

Kaputter Steuerhelm: Der Silberhelm stellte einst eine magische Verbindung zwischen seinem Träger und der Grausubstanz-Maschine her. Eine Kreatur, die das Ohr an den Helm legt, hört ein fernes metallisches Klirren. Eine Kreatur, die den Helm aufsetzt, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so ist die Kreatur eine Minute lang kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erlebt die Kreatur eine Vision dessen, was Landro am Tag der Trauer zugestoßen ist (verwende den Vorlesetext zur Vision in Bereich L10). Der Helm verliert diesen Effekt, wenn er aus diesem Raum entfernt wird.

L18: EINGESTÜRZTER ANTIGRAVITATIONSBRUNNEN

Dieser Schaft ist mit Trümmern verstopft. Durch den Schutt gluckert ein stetes Rinnsal grauer Flüssigkeit.

Landros Rückgrat wurde beschädigt, daher ist dieser Antigravitationsbrunnen von hier an aufwärts deaktiviert. Die Trümmer blockieren den Zugang zu Bereich L9 unten, aber der Weg zu Bereich L20 und darüber hinaus ist frei.

Ohne die Hilfe der Antigravitationsmagie kann eine Kreatur nur dann an den Vorsprüngen in den Wänden emporklettern, wenn sie einen SG-12-Stärkewurf (Athletik) besteht. Von diesem Bereich aus erstreckt der Schaft sich 30 Meter weit nach oben und endet dort in Landros Schädeldach (Bereich L28).

L19: APPELLPUNKT

In dieser neun Meter hohen Versammlungshalle stehen drei cyrische Soldaten in voller Montur pflichtbewusst an den Schießscharten. Als sie die Charaktere bemerken, wenden sie sich der Abenteurergruppe zu und zeigen dabei geisterhafte schreiende Schädel anstatt Gesichter. Die Soldaten sind drei feindlich gesinnte **Gruftschrecken**. Drei **Irrlichter**, zuvor unsichtbar, erscheinen zu Kampfbeginn und kämpfen an der Seite der Gruftschrecken.

L20: EINSATZZENTRALE

Ein massiver Steintisch bildet den Mittelpunkt dieser neun Meter hohen Kammer. Auf ihm liegen Dutzende große Karten und Schriftrollenbehälter verstreut.

Der Tisch ist ein auf magische Art belebter Diener (nutze die Spielwerte eines **Steingolems**). Er wurde geschaffen, um Landro vor gegnerischen Invasoren zu schützen. Sobald eine Kreatur einen Gegenstand berührt, der sich auf dem Tisch befindet, nimmt dieser seine wahre Gestalt an und greift an.

Schätze: Auf den Pergamentkarten sind Regionen von Cyre dargestellt, die keine Ähnlichkeit mit der heutigen Topografie haben. Die Karten können zwar nicht zur Navigation verwendet werden, doch Historikern, Sammlern und cyrischen Exilanten sind sie 2.500 GM wert.

EIN MERKWÜRDIGER TÜMPEL IN LANDRO HAT MAGISCHE EFFEKTE AUF GEGENSTÄNDE, DIE HINEINGETAUCHT WERDEN.



L21: SCHULTERN

Auf beiden Schultern Landros steht jeweils eine auf Rädern montierte Balliste, die aus dem Fenster zielt. In diesen Bereichen liegen insgesamt zwölf Ballistenbolzen verstreut: fünf in Bereich L21a und sieben in Bereich L21b. Die Decke ist in diesen Bereichen zwölf Meter hoch.

L22: LAUFGANG

Der Laufgang ist von einer 1,5 Meter hohen Brustwehr umschlossen.

L23: ARRESTZELLEN

Eisenstäbe bilden zwei Arrestzellen beiderseits des Gangs. Deren Eisentüren sind verschlossen.

Im Unter- und im Oberarm befinden sich jeweils zwei Arrestzellen. Hier sollten Kriegsgefangene untergebracht werden. Die Zellen sind leer und wurden nie benutzt. Die Decke ist in jedem Raum 4,5 Meter hoch.

L24: AUFNAHMEKAMMER

Im Boden dieser kleinen, 4,5 Meter hohen Kammer befindet sich eine Luke aus Metall. Ein Hebel ragt aus der Wand.

Wenn der Hebel an der Wand bedient wird, öffnet sich die Bodenluke, und ein zylindrischer Antigravitationsbrunnen von neun Metern Länge und drei Metern Durchmesser geht von der Handfläche des Kolosses aus. Jeder unbewachte, höchstens große Gegenstand, der in den Antigravitationsbrunnen gelangt, schwebt langsam in diese Kammer. Wird der Hebel wieder in seine Ausgangsposition gebracht, so wird der Antigravitationsbrunnen deaktiviert, und die Luke schließt sich.

L25: GEWÖLBE

Diese zerstörte, neun Meter hohe Kammer ist bis auf eine große, edel wirkende Holztruhe, die auf dem Boden steht, leer. Ihre dunklen Walnusspaneele schimmern, und ihre Eisenbeschläge sind großzügig mit Blattgold versehen. Am Verschluss hängt ein Vorhängeschloss in Form eines grinsenden Dämons.

Die Truhe ist ein getarnter **Mimik**. Sobald eine Kreatur die Truhe berührt, greift der Mimik an. Hat er eine Kreatur gepackt, versucht er, sie nach draußen zu zerren und vom Rand des Laufgangs (Bereich L22) zu stoßen. Kreaturen, die hinunterstürzen, erleiden 45 (13W6) Wuchtschaden.

L26: KEHLE

Dieser neun Meter hohe Zylinder ist Landros Äquivalent einer Kehle. Oben baumelt ein Metallknäuel, das wie ein mechanisches Zäpfchen aussieht.

Wenn Glefe noch lebt, hat sie den Charakteren hier eine Falle gestellt. Sie hat das Waffensystem in Bereich L27 aus der Verankerung gerissen und an den Rand der Kammer geschoben, sodass es durch Landros Kehle hinunterzielt.

Sobald ein Charakter diesen Bereich bis zur Hälfte erklimmen hat, aktiviert Glefe die Waffe, die einen harten, 18 Meter langen Wasserstrahl ausstößt. Jede Kreatur in diesem Strahl muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (4W10) Wuchtschaden, fällt hinab in Bereich L18 und ist liegend.

Glefe hat das Waffensystem beschädigt, als sie es bewegt hat. Wurde es einmal eingesetzt, so ist es kaputt und hat seine Magie verloren.

L27: WAFFENSYSTEM

Auf einer Plattform in diesem Raum wurden offenbar einer magischen Kanone die mechanischen Eingeweide herausgerissen. Im Süden ist die Kammer nur durch eine 1,5 Meter hohe Brüstung von der Außenwelt getrennt. Wäre der dichte Trauerland-Nebel nicht, so böte sich von diesem Fenster aus eine spektakuläre Aussicht.

In diesem 4,5 Meter hohen Raum, quasi Landros Mund, wartet **Glefe** (siehe ihre Spielwerte weiter vorne in diesem Kapitel) auf den letzten Kampf gegen die Charaktere, sofern sie bis jetzt überlebt hat. Ihre **Klingenspäher** (siehe Anhang A) Rack und Knirsch kämpfen an ihrer Seite, wenn sie noch leben.

L28: GRAUSUBSTANZ-MASCHINE

Von der 4,5 Meter hohen Decke dieser Kammer hängen tropfende Leitungen und rostige Ketten. Tiefrotes Licht pulsiert rhythmisch durch die Leitungen, die bei einem großen Objekt auf einem runden Podest zusammenlaufen.

Das Objekt sieht aus wie ein überdimensioniertes Gehirn aus eisengrauer Keramik. Seine Oberfläche ist von zahllosen Furchen durchzogen, die hypnotische Muster bilden. Durch den Frontallappen des keramischen Gehirns zieht sich ein Riss. Aus diesem sickert eine dünne graue Flüssigkeit und sammelt sich in Pfützen um das Podest.

Über dem Gehirn schwebt leuchtend ein kleiner, schmaler Gegenstand: ein Teil des *Stabs der Sieben Teile*.

Die Grausubstanz-Maschine wird zwar seit Jahren nicht mehr gebraucht, doch sie summt noch immer vor arkaner Energie. Die experimentelle Vorrichtung auf Basis unbekannter Techniken wandelt die Energie des dritten Teils des *Stabs der Sieben Teile* in magische Effekte um, die in Landro wirken. Kraftfeld, Waffensystem und Antigravitationsbrunnen des Kolosses werden alle von dieser merkwürdigen Maschine angetrieben.

Wenn die Charaktere in diesem Bereich eintreffen, manifestiert die Grausubstanz-Maschine sich als physische Einheit, um mit der Abenteurergruppe zu sprechen. Fahre mit dem Abschnitt „Grausubstanz-Wächter“ unten fort.

Verborgene Wächter: Dieser Kammer enthält falsche Wände aus dünnen Metallplatten. Ein Charakter, der die Wände untersucht und einen SG-17-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, stellt fest, dass die Wände hohl sind. Hinter den Wänden stehen vier Verteidigungswächter, die an die Grausubstanz-Maschine gebunden sind (sie nutzen jeweils die Spielwerte eines **Schildwächters**, sind jedoch nicht groß, sondern mittelgroß).

Wenn ein Wächter Schaden erleidet oder das Stabteil von der Grausubstanz-Maschine entfernt wird, gleiten die Wände um alle vier Wächter in den Boden, die Wächter werden aktiviert und greifen alle Eindringlinge an.

Das Stabteil bergen: Solange die Grausubstanz-Maschine aktiv ist, wird das Stabteil, der über der



GLEFE UND IHRE UNTERGEBENEN
KONFRONTIEREN DIE HELDEN
MÖGLICHERWEISE IN LANDROS
WAFFENSYSTEM-RAUM.

Keramikhülle der Maschine schwebt, durch mächtige Magie an seinem Ort gehalten. Eine Kreatur kann als Aktion versuchen, das Teil zu entfernen. Eine Kreatur, die das Teil berührt, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 11 (2W10) psychischen Schaden, und das Teil bewegt sich nicht. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des Schadens, kann das Teil jedoch ergreifen und frei bewegen. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 14) erfolgreich auf das Teil gewirkt, so wird die Magie eine Minute lang unterdrückt. In dieser Zeit kann das Teil berührt und entfernt werden, ohne dass ein Rettungswurf erforderlich ist.

Wenn das Teil entfernt wird, greifen die vier Verteidigungswächter die Charaktere an, und Landros Selbstzerstörungssequenz beginnt (siehe Abschnitt „Selbstzerstörungssequenz“ unten). Weitere Informationen über den *Stab der Sieben Teile* findest du in der Einführung dieses Buchs.

GRAUSUBSTANZ-WÄCHTER

Die Grausubstanz-Maschine hat – oder ist vielmehr – ein eigenes Bewusstsein. Sie hat die Charaktere schon gespürt, als diese Landro betreten haben, und ihren Weg aufmerksam verfolgt. Wenn die Charaktere in diesem Raum eintreffen, manifestiert die Maschine eine wirbelnde Masse belebter Grausubstanz-Flüssigkeit.

Diese belebte Flüssigkeit nimmt die Gestalt eines großen, schlanken Humanoiden an und stellt sich als Landro vor. Das neutral gesinnte Wesen nutzt die Spielwerte eines **Wasserelementars**, verfügt allerdings über Telepathie auf neun Meter.

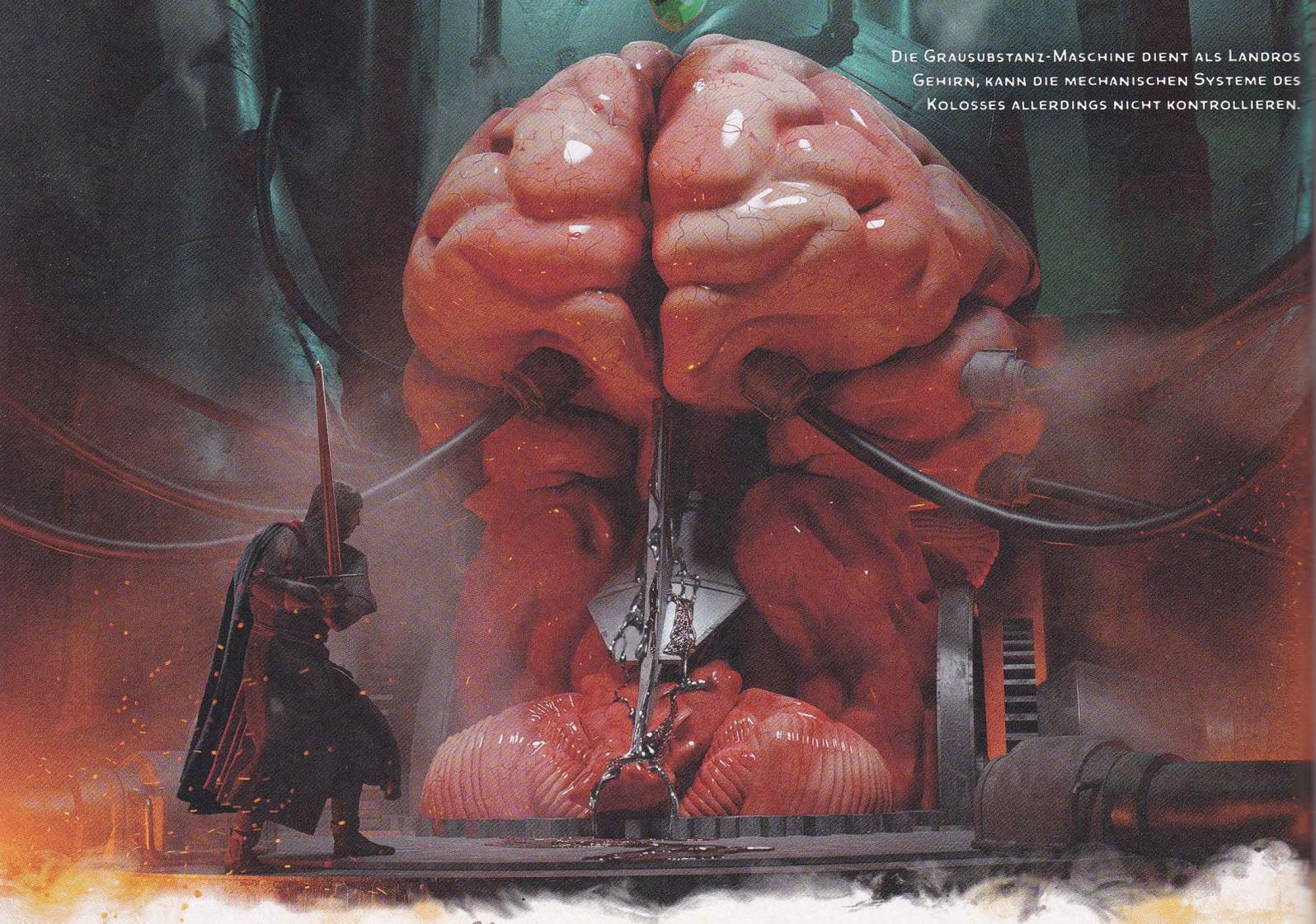
Landro ist nicht an einem Kampf interessiert. Er will lieber mit den Neankömmlingen sprechen, die es bis in die obersten Bereiche des Kolosses geschafft haben.

LANDRO DER GASTGEBER

In ihrer Manifestation als Landro spielt die Grausubstanz-Maschine die Rolle eines liebenswürdigen Gastgebers. Sie ist daran interessiert, etwas über ihre Besucher zu erfahren, anstatt über sich selbst zu sprechen. Auf gezielte Nachfragen erklärt Landro kurz, wie er von cyrischen Magiern geschaffen wurde, um den Koloss desselben Namens zu steuern. Am Tag seines ersten Einsatzes teleportierte der Koloss zur Hälfte in den Berg, wo er bis heute geblieben ist. Die Grausubstanz-Maschine konnte den Koloss nicht aus dem Eisengrind befreien und ist in eine dumpfe Starre verfallen, die bis zur Ankunft der aktuellen Besucher bestehen blieb.

GEHEIMNISSE MITTEILEN

Landro begreift die Welt, indem er in die Gedanken und Erinnerungen lebendiger Kreaturen blickt. Im Gespräch bittet er die Charaktere, ihm ein Geheimnis mitzuteilen.



DIE GRAUSUBSTANZ-MASCHINE DIEN T ALS LANDROS GEHIRN, KANN DIE MECHANISCHEN SYSTEME DES KOLOSSES ALLERDINGS NICHT KONTROLLIEREN.

„Ich weiß bereits vieles“, sagt Landro. „Nun suche ich nach der verborgenen Art von Wissen. Ich wäre daran interessiert, Geheimnisse von Euch zu erfahren.“

Landro möchte die Geheimnisse durch eine Art Osmose von den Charakteren erfahren. Er sagt den Charakteren, dass der Vorgang harmlos ist und nur einen Augenblick dauert. Es ist physischer Kontakt mit dem Kopf eines dazu bereiten Charakters erforderlich, und es muss ein Geheimnis verwendet werden, das der Charakter erfahren hat. Wenn die Charaktere ablehnen, verfolgt Landro die Sache nicht weiter.

Wenn die Charaktere einwilligen, fährt Landro ein Tentakel von der Grausubstanz-Flüssigkeit aus, das wie ein Band aussieht. Mit diesem berührt er kurz den Kopf jedes Charakters, der eingewilligt hat. Wird ein Charakter auf diese Art berührt, so hört er ein Rauschen, und ihm ist, als befände er sich unter Wasser, doch wenn das Tentakel entfernt wird, ist der Charakter so trocken wie zuvor.

Nach dem Vorgang nickt Landro in stummer Anerkennung und dankt der Abenteurergruppe, dass sie ihm die Geheimnisse mitgeteilt haben.

Enthüllte Geheimnisse: Wenn ein Charakter einwilligt, der Grausubstanz-Maschine ein Geheimnis zu offenbaren, wird das Geheimnis, das die Abenteurergruppe zuletzt

erfahren hat, wie im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs beschrieben verwendet. Anstatt des üblichen Vorzugs durch das Verwenden des Geheimnisses erhalten alle Charaktere Inspiration. Markiere ein auf diese Art verwendetes Geheimnis im Geheimnisse-Tracker in Anhang C. Egal, wie viele Charaktere eingewilligt haben, es wird nur ein Geheimnis verwendet.

HILFE DER MASCHINE

Wenn die Charaktere sich mit Landro anfreunden oder mindestens zwei Charaktere einwilligen, ein Geheimnis mit ihm zu teilen, warnt Landro die Abenteurergruppe vor den Verteidigungswächtern des Maschinenraums und erklärt, wie die Selbstzerstörungssequenz des Kolosses funktioniert. Landro ist zwar mental mit dem Koloss desselben Namens verbunden, kann dessen Systeme jedoch nicht kontrollieren.

KRISTALLGEFÄHRTE

Am Ende des Gesprächs fragt Landro, ob er mit der Abenteurergruppe reisen darf, um weiter von ihr lernen zu können. Er erklärt, dass es eine besondere Edelsteinsorte namens Id-Kristall gibt, die imstande ist, das Bewusstsein der Grausubstanz-Maschine aufzunehmen. Landro erzählt den Charakteren, dass sich ein geeigneter Id-Kristall im linken Fuß des Kolosses (Bereich L6) befindet.

Wenn ein Id-Kristall die Grausubstanz-Maschine berührt, wird deren Bewusstsein in den Kristall übertragen, und dieser wird zu einem *Elementaren Edelstein* (Smaragd).

Sobald das Bewusstsein der Maschine in den Id-Kristall übertragen wurde, fällt das Stabteil zu Boden, das die Maschine angetrieben hat, die versteckten Wächter in Bereich L28 werden aktiv, und Landros Selbstzerstörungssequenz (siehe unten) wird gestartet.

SELBSTZERSTÖRUNGSSEQUENZ

Wenn Landros Selbstzerstörungssequenz aktiviert ist, verkündet eine magische Stimme ruhig: „Noch eine Minute bis zur Selbstzerstörung.“ Folgendes ereignet sich sofort:

Antigravitation wird deaktiviert: Landros Antigravitationsmagie einschließlich Antigravitationsbrunnen und Gravitationsfeldern wird aufgelöst.

Barriere wird deaktiviert: Die unsichtbare Barriere um Landro verschwindet.

Selbstzerstörung wird eingeleitet: Die Charaktere in Landro müssen einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie werden umgestoßen, da der Koloss zuckt und bebt. Nach einer Minute explodiert der Koloss zu einer gewaltigen Feuersbrunst. Wenn dies geschieht, müssen Kreaturen in Landro einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleiden sie 99 (18W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Alle nichtmagischen Gegenstände in Landro, die niemand mit sich führt, werden durch die Explosion zerstört.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Charaktere das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* beschafft haben, können sie zum ovalen Portal am Eisengrund zurückkehren. Treten sie durch das Portal, so gelangen sie wieder zum Heiligtum in Sigil.

ELEMENTARER EDELSTEIN
(SMARAGD).





DAS TODESHAUS IST IN BAROVIA
EIN STETER QUELL VON ANGST UND
SCHRECKEN. DIE CHARAKTERE WERDEN
BALD ENTDECKEN, WARUM.

DAS TODESHAUS

DAS VIERTE TEIL DES *STABS DER SIEBEN TEILE* befindet sich in Barovia, einer der Domänen des Schreckens im Shadowfell. Mit der Unterstützung einer Ulmedischen Inquisitorin infiltriert die Abenteurergruppe den Keller eines grausigen Anwesens, Todeshaus genannt. Hier müssen sie die Pläne von Kulte vereiteln, das vierte Stabteil für üble Rituale zu benutzen, und außerdem verhindern, dass das Artefakt dem berüchtigten Vampir Strahd von Zarowitsch in die Hände fällt.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Wenn ein Charakter dieses Teil hält, weiß er instinktiv, dass sich das nächste Teil im Dorf Barovia in der Domäne Strahds von Zarowitsch befindet. Barovia ist zwar ein kleines Dorf, doch warten hier zahlreiche übernatürliche Gefahren – wie das vielsagend benannte Todeshaus, in dem sich das vierte Teil befindet.

Wenn die Charaktere im Heiligtum in Sigil Nachforschungen zum Todeshaus anstellen oder die drei Magier danach fragen, erfahren sie, dass das Todeshaus den Baroviern Gustav und Elisabeth Durst gehört, die einem kleinen Kult zu Ehren von Strahd von Zarowitsch vorstehen, Barovias Dunklem Fürsten. Angesichts der zahlreichen großen Gefahren der Domäne erregen dieser kleine Kult und das Haus nicht viel Aufmerksamkeit. Wenn die Charaktere fragen, teilt Alustriel ihnen die Informationen im Abschnitt „Wissen über Barovia“ mit. Weder die Magier noch das verfügbare Forschungsmaterial in Sigil kann weitere Details enthüllen.

Dieses Kapitel beginnt damit, dass die Charaktere sich dem Todeshaus nähern. Ihre Reise wird von einer Meute verängstigter Bauern sowie einer potenziell hilfreichen Inquisitorin unterbrochen. Das Kapitel beschreibt überwiegend die Schrecknisse, denen die Charaktere im Todeshaus begegnen. Wenn die Charaktere das Stabteil an sich gebracht haben, trifft Strahd im Todeshaus ein, um seine Spielchen mit ihnen zu treiben und ihre Flucht zu vereiteln.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 14. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* aus dem Todeshaus geholt haben.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel ein Geheimnis erfahren, für das die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Sarusandas Geheimnis: Sarusanda ist eine Ulmedische Inquisitorin, doch ihr Vater Galias ist zu den bösen Priestern von Osybus gestoßen. Sarusanda hat erwartet, ihn im Todeshaus zu finden, wo sie ihn töten wollte. Die Charaktere können dieses Geheimnis bei einer ihrer Begegnungen mit Sarusanda erfahren, wie im Abschnitt „Begegnungen mit Sarusanda“ beschrieben.

VIERTES STABTEIL

Das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich in Bereich T38 des Todeshauses. Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

BAROVIA

Das dritte Stabteil erlaubt den Charakteren, durch das Portal im Heiligtum in Sigil zu treten und in die westliche Nähe des Dorfs Barovia zu gelangen.

Wenn die Charaktere dies noch nicht getan haben, gestatte ihnen, sich in Sigil in der Bibliothek über Barovia zu informieren oder die Magier über das Dorf zu befragen. Enthülle dann die Punkte im Abschnitt „Wissen über Barovia“ weiter unten. Wenn du bereit bist, das Kapitel zu starten, beginne mit dem Abschnitt „In Barovia ankommen“.

WISSEN ÜBER BAROVIA

Charaktere, die sich in Sigil über Barovia informieren, können Folgendes erfahren:

Domäne des Schreckens: Barovia ist der Name eines Dorfs, aber auch jener Domäne des Schreckens, in der das Dorf liegt. Domänen des Schreckens sind Halbebenen, die in der Ebene der Schatten verborgen liegen. Sie sind durch mysteriöse Nebel vom Rest des Multiversums getrennt.

Die Nebel: Die Nebel sind unergründlich und unberechenbar. Wurde eine Kreatur von den Nebeln geholt, besteht kaum eine Chance zur Flucht. Die einzigen Wesen mit Einfluss auf die Nebel sind die unerforschlichen Dunklen Mächte. Sie kontrollieren nicht nur die Domänen des Schreckens, sondern auch die Dunklen Fürsten. Jeder dieser Dunklen Fürsten herrscht jeweils in einer der Domänen, die geschaffen wurde, um ihn zu peinigen.

Strahd der Vampir: Als Barovias Dunkler Fürst gebietet der Vampir Strahd von Zarowitsch über erhebliche Macht und hat für gewöhnlich das letzte Wort in der Frage, wer die Domäne betritt oder verlässt.

IN BAROVIA ANKOMMEN

Wenn die Charaktere durch das Portal in Sigil treten, gelangen sie durch dichten Nebel, ehe sie ein Stück westlich des Dorfs Barovia eintreffen. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Dieses triste kleine Dorf ist in dichte graue Nebelschwaden gehüllt. Auffällige Häuser und windschiefe Wirtschaftsgebäude säumen die kopfsteingepflasterten Straßen. Aus einem Haus, das in der Ferne unheilvoll aufragt, dringt das übernatürliche Weinen eines Kindes

Wenn die Charaktere versuchen, das Dorf zu verlassen oder zu umgehen, bringen die Nebel sie an ihren Ausgangspunkt westlich des Dorfs zurück.

Das dritte Teil des *Stabs der Sieben Teile* zeigt auf das finstere große Haus am anderen Ende des Dorfs, aus dem die Charaktere das Weinen hören.

UNERWÜNSCHTE

ABENTEURERGRUPPE

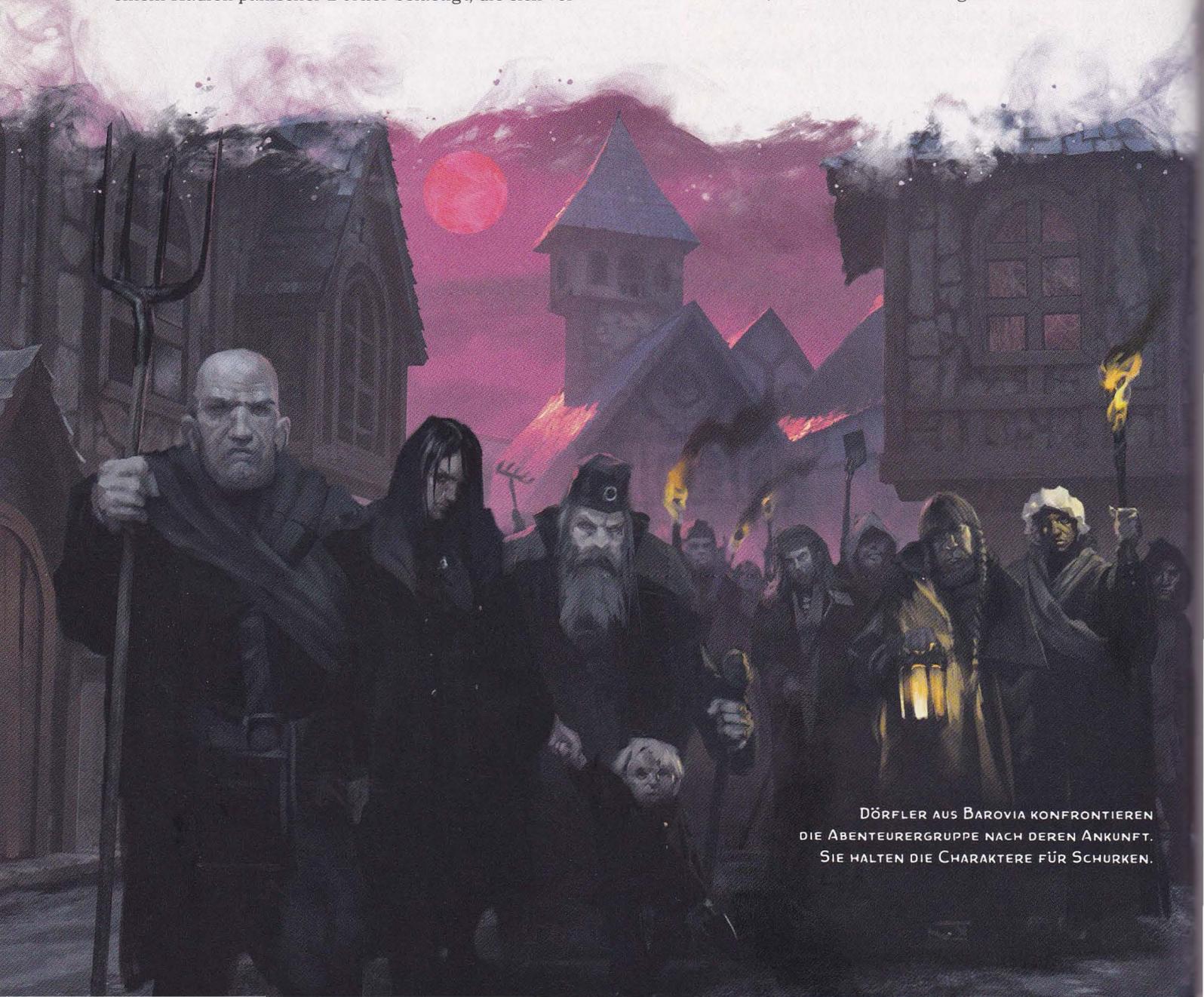
Als die Charaktere durch das Dorf gehen, werden sie von einem Haufen panischer Dörfler belästigt, die sich vor

den Fremden fürchten. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Als ihr durch das Dorf geht, bemerkt ihr einige Dörfler, die euch murmelnd folgen. Weitere Dörfler treten aus den Häusern, und bald seid ihr von einem kleinen Mob umgeben. Ein Bauer mit einer Mistgabel bezeichnet euch als Eindringlinge. Andere Leute schwingen Besen, Äxte und Steinbrocken. Sie schreien euch an, dass ihr das Dorf verlassen sollt.

Der Mob besteht aus 20 feindlich gesinnten **Gemeinen**, die die Charaktere umzingeln. Sarusanda erklärt den Charakteren später, dass die Priester von Osybus ihre Ankunft vorausgesehen und böse Gerüchte über die Abenteurergruppe gestreut haben, um das Dorf gegen sie aufzubringen. Die Charaktere müssen das Problem mit den Dörflern lösen, ehe sie weiterziehen können.

Die Charaktere haben verschiedene Möglichkeiten, den Mob zu zerstreuen. Sie können über ihre Identitäten und Absichten lügen. Sie können die Dörfler überzeugen, dass sie nichts Böses im Schilde führen oder dem Kind helfen wollen, das in jenem Haus weint. Sie können auch drohen, die Dörfler umzubringen. Um den Mob



DÖRFLER AUS BAROVIA KONFRONTIEREN DIE ABENTEURERGRUPPE NACH DEREN ANKUNFT. SIE HALTEN DIE CHARAKTERE FÜR SCHURKEN.

auf eine dieser Arten erfolgreich zu zerstreuen, muss mindestens ein Charakter einen SG-18-Charismawurf (je nach Taktik: Täuschen, Einschüchtern oder Überzeugen) bestehen. Ein Charakter, der den Zauber *Gefühle besänftigen* auf den Bereich des Mobs wirkt, ist bei diesem Wurf im Vorteil.

Bis die Charaktere den Mob aufgelöst haben oder ihm entkommen sind, erleidet zu Beginn jedes Zugs ein zufällig bestimmter Charakter 1 Wuchtschaden durch geworfene Trümmer. In jeder Runde erhöht sich der SG des Wurfs beim Initiativwert 0 jeweils um 1. Die Dörfler zerstreuen sich sofort, wenn die Charaktere sie angreifen oder irgendeinem von ihnen Schaden zufügen.

DIE ULMEDISCHE INQUISITION

Wenn die Charaktere den Mob losgeworden sind, kommt eine Abenteurerin mit Kapuze auf sie zu. Dies ist Sarusanda Allester. Sarusanda ist eine rechtschaffene neutrale menschliche **Inquisitorin des Folianten** (siehe Anhang A). Sie spricht Celestisch, Drakonisch, Elfish und die Gemeinsprache und kann beliebig oft *Mit Toten sprechen* wirken. Sie stellt sich vor und bittet die Charaktere um ein privates Gespräch. Die Charaktere können sich dazu mit ihr in eine Gasse oder in die Dorftaverne „Rebenblut“ begeben.

SARUSANDAS MISSION

Sarusandas erster Eindruck von den Charakteren hängt von deren Umgang mit dem wütenden Mob ab. Wenn die Abenteurergruppe diesen zerstreut hat, ohne den Dörflern etwas zuleide zu tun, ist Sarusanda den Charakteren freundlich gesinnt. Anderenfalls ist sie neutral, aber misstrauisch.

Sarusanda erklärt, dass sie zur Ulmedischen Inquisition gehört, einer Organisation mit der Mission, das Böse im ganzen Multiversum auszumerzen. Sie fragt die Charaktere, was sie im Haus am anderen Ende des Dorfs vorhaben.

Unabhängig von der Antwort erwähnt sie, dass sie ebenfalls zu diesem Gebäude will. „Man nennt es hier das Todeshaus“, sagt sie. „Vielleicht können wir einander dort helfen, unsere Ziele zu erreichen.“

Im Gesprächsverlauf teilt Sarusanda der Abenteurergruppe folgende Informationen mit:

KULTISTEN IM TODESHAUS

Das Todeshaus gehört Gustav und Elisabeth Durst. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Dursts das Haus von Kultisten nutzen lassen, die Strahd von Zarowitsch verehren, den Dunklen Fürsten von Barovia. Der Kult ist relativ klein. Gelegentlich macht er Ärger, aber bisher hat die Ulmedische Inquisition es noch nicht für nötig gehalten einzugreifen.

Unerwartete Entdeckung: Unlängst haben die Kultisten im Todeshaus etwas Wichtiges ergattert: ein Teil des *Stabs der Sieben Teile*. Sarusanda glaubt, dass die Kultisten nicht viel über das Stabteil wissen, argwöhnt jedoch, dass die Kultisten damit irgendwie Strahds Aufmerksamkeit erregen wollen.

DIE PRIESTER VON OSYBUS

Die Entdeckung der Kultisten im Todeshaus hat die Aufmerksamkeit der Priester von Osybus auf sich gezogen, die eine weitere böse Gruppe darstellen. Sie sind



SARUSANDA ALLESTER.

Nekromanten, die Seelen für ihre lebensverlängernde schwarze Magie stehlen. Mit den Kultisten im Todeshaus haben sie nichts zu tun. Sie wollen das Stabteil für ihre nekromantischen Rituale haben. Die Ankunft der Charaktere haben sie erkenntnismagisch vorausgesehen und wissen, dass die Abenteurergruppe versuchen wird, sie aufzuhalten. Um den Charakteren Hindernisse in den Weg zu stellen, haben die Priester schreckliche Gerüchte über sie im Dorf gestreut. Deswegen sind die Dörfler handgreiflich geworden. Sarusanda hat von den Machenschaften der Priester gehört, von der Anwesenheit des Stabteils erfahren und ist zum Dorf gereist. Sie hat geschworen, den Aktivitäten der Priester von Osybus im Todeshaus und allen anderen bösen Ereignissen dort ein Ende zu machen.

Acht Priester von Osybus haben das Todeshaus infiltriert. Sie sind neutral böse Menschen, die Abyssisch, die Gemeinsprache und Infernalisch sprechen.

STRAHD SIEHT ZU

Wenn Sarusandas Informationen stimmen, weiß auch Strahd über die Aktivitäten im Todeshaus Bescheid.

SARUSANDAS PLAN

Sarusanda muss rasch handeln, damit die Priester von Osybus und Strahd das Stabteil nicht an sich bringen können. Die Charaktere können das Artefakt ruhig nehmen – solange es Sarusandas Gegnern nicht in die Hände fällt, betrachtet sie ihre Arbeit als erledigt. Daher lädt sie die Charaktere ein, gemeinsame Sache mit ihr zu machen. Unabhängig davon, ob die Charaktere mit ihr kooperieren oder sie ignorieren, beeinflusst ihre Interaktion mit Sarusanda die nachfolgenden Treffen der Abenteurergruppe mit ihr im Todeshaus.

BEIM TODESHAUS ANKOMMEN

Wenn die Charaktere sich dem Todeshaus auf Sichtweite nähern, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Vor einem besonders düsteren Haus stehen ein Junge und ein Mädchen mitten auf der ungepflasterten Straße. Der Junge weint und klammert sich an eine Stoffpuppe. Das Mädchen versucht, den Jungen zu trösten. Sie wendet sich an euch. „In unserem Haus ist ein Monster!“, sagt sie. „Mama und Papa haben gesagt, wir sollen draußen spielen. Könnt Ihr nicht reingehen und das Monster vertreiben?“

Die Kinder sind Rosavalda „Rose“ und Dornboldt „Dorn“ Durst. Rose erklärt, dass das Monster gekommen ist, gleich nachdem die Eltern der Kinder, Gustav und Elisabeth, Rose und Dorn zum Spielen nach draußen geschickt haben. Rose macht sich vor allem Sorgen um Brigetta, das Kindermädchen der Familie, das die Kinder sehr gerne mögen. Kaum waren Rose und Dorn draußen, hörten sie Schreie aus dem Haus, gefolgt von grässlichem Geheul aus dem Keller. Dann kam eine Gruppe Erwachsener in Roben – Priester von Osybus – zum Haus und ging wortlos hinein.

Wenn Dorn mit einem erfolgreichen SG-10-Charismawurf (Überzeugen) beruhigt wird, erzählt er bedrückt, dass seine Eltern zwar oft merkwürdige Freunde zu Feiern einladen, dass es diesmal aber anders war.

Weitere nützliche Informationen haben die Kinder nicht, und sie wissen auch nicht, wie viel Zeit seit den geschilderten Ereignissen vergangen ist. Sie haben keine Ahnung, dass ihre Eltern einer Sekte vorstehen und im Besitz eines mächtigen Artefakts sind. Wenn die Charaktere die Kinder nicht alleine lassen wollen, kommt eine freundliche Nachbarin und bietet an, auf die Kinder aufzupassen.

SARUSANDA GEHT EIGENE WEGE

Sobald die Charaktere das Todeshaus betreten, schlägt Sarusanda vor, dass sie und die Abenteurergruppe das Haus getrennt erkunden. So kannst du dich auf die Charaktere konzentrieren, ohne dich nebenher um das Rollenspiel für Sarusanda kümmern zu müssen. Die Charaktere werden noch verschiedene Gelegenheiten haben, Sarusanda im Haus zu begegnen. Im Abschnitt „Begegnungen mit Sarusanda“ findest du weitere Details.

Wenn du willst, kann Sarusanda auch bei den Charakteren bleiben, und die im Abschnitt beschriebenen Ereignisse geschehen, während sie bei der Abenteurergruppe ist.

DAS TODESHAUS

Bevor die Charaktere das Todeshaus betreten, vergewissere dich, dass die Spieler sich über ihre Ziele im Klaren sind. Die Charaktere können das Haus nicht verlassen, ehe sie nicht Strahd von Zarowitsch begegnen, wie im Abschnitt „Das Haus verlassen“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.

ZIEL IM TODESHAUS

Die Charaktere müssen den Kultisten, die Strahd verehren und vom Keller des Todeshauses aus operieren, das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* abnehmen.

Die Priester von Osybus haben eigene Pläne mit dem Stabteil. Solange die acht Priester im Haus noch leben, versuchen sie, die Charaktere vom Artefakt fernzuhalten.

BEGEGNUNGEN IM TODESHAUS

Die bösen Energien, die im Todeshaus zusammentreffen, haben zahlreiche Schrecken hervorgebracht. Wenn die Charaktere erstmals an Orte mit einem Unterabschnitt „Begegnung“ gelangen, wirst du in der Beschreibung angewiesen, anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“ unten zu würfeln. Wenn das Ergebnis eine



ROSE UND DORN DURST.

Begegnung ist, welche die Charaktere bereits erlebt haben oder die am aktuellen Ort zu schwierig aufzulösen wäre, wähle stattdessen ein Ergebnis aus, das noch nicht dran war. Ausnahme sind Begegnungen mit Sarusanda.

BEGEGNUNGEN IM TODESHAUS

W12 Begegnung

- 1–4 Begegnung mit Sarusanda (siehe unten)*
- 5–8 Drei **Priester von Osybus** (siehe Anhang A) lauern angriffsbereit in der Nähe.†
- 9 Ein **wirbelnder Lüster** (siehe Anhang A) fällt auf einen zufällig bestimmten Charakter, und zwei **unsichtbare Pirscher** stoßen zum Überraschungsangriff dazu.
- 10–11 Vier **Vampirbruten** greifen die Abenteurergruppe an.
- 12 Vier **Helmschrecken**, als unbelebte Rüstungen getarnt, greifen die Charaktere an.

*Da drei Begegnungen mit Sarusanda möglich sind, kannst du dieses Ergebnis bis zu dreimal verwenden.

†Wenn die Charaktere diese Begegnung nicht erlebt haben, ehe sie das Todeshaus verlassen, nimm an, das Sarusanda diese drei Priester alleine besiegt hat.

BEGEGNUNGEN MIT SARUSANDA

Die Charaktere treffen Sarusanda gelegentlich wieder, wenn sie das Todeshaus erkunden. Führe bei diesem Ergebnis anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“ eine der folgenden Begegnungen aus. Beginne mit der ersten und halte die Reihenfolge ein.

VERLETZTER STOLZ

In dieser Kammer seht ihr die Überreste eines erbitterten Kampfs: zerschlagene Möbel, verstreute Waffen und zwei reglose Gestalten in dunklen Roben. Sarusanda sitzt in einer Ecke und verbindet sich das Bein. Sie erschrickt, als ihr eintretet, entspannt sich aber sofort.

Die reglosen Gestalten sind zwei **Priester von Osybus** (siehe Anhang A), die jeweils 0 Trefferpunkte haben, aber stabil sind. Wenn die Charaktere den Raum betreten, sorgt das Merkmal „Tätowierung von Osybus“ dafür, dass die Priester sich in ihrem nächsten Zug erheben und die Charaktere angreifen.

Entwicklung: Sarusanda hat noch 30 Trefferpunkte und offenkundig Schmerzen. Wenn die Charaktere anbieten, sie zu heilen, spielt sie ihre Verletzungen herunter. Ein Charakter, der einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, erkennt, dass Sarusanda nicht nur körperlich, sondern auch in ihrem Stolz verletzt ist.

Wenn niemand Sarusanda hilft, erhält sie eine Erschöpfungsstufe, die bestehen bleibt, bis Sarusanda außerhalb des Todeshauses eine lange Rast beendet.

SÉANCE

Hier riecht es stark nach Weihrauchstäbchen. Sarusanda starrt auf einen menschlichen Schädel, den sie in der ausgestreckten Hand hält.

„Sag mir, Diener des Bösen“, verlangt sie, „wo verbergen sich deine okkultistischen Kollegen?“

Der Schädel antwortet mit klappernden Zähnen: „Okkultistisch? Wie drollig! Die bessere Frage ist: Wo sind Eure Manieren?“

Sarusanda setzt *Mit Toten sprechen* ein, um mit einem erhaltenen Schädel zu sprechen, den sie in diesem Raum gefunden hat. Der Schädel gehörte einem Kultisten namens Elya, der von seinen Mitkultisten geopfert wurde.

Den Schädel verhören: Elyas Schädel spricht in einem haarsträubenden Singsang. Der Schädel weiß nichts über den *Stab der Sieben Teile* oder die Priester von Osybus. Er kann jedoch beschreiben, wo sich die Ritualkammer der Kultisten befindet (Bereich T38) und wie die allgemeinen Ziele der Kultisten lauten: „Wir wollen unseren herrlichen Fürsten beeindrucken, Strahd von Zarowitsch!“

Wenn Sarusanda mit dem Schädel fertig ist, kichert er finster und schwebt dann in der Luft. Drei **Irrlichter** kommen aus den Ecken des Raums und greifen gemeinsam mit dem Schädel (nutze die Spielwerte eines **Flammenschädels**) die Abenteurergruppe und Sarusanda an.

GLAUBENSKRISE

Führe diese Begegnung mit Sarusanda aus, wenn die Charaktere den Kultisten das Stabteil abgenommen haben (siehe Bereich T38), Strahd aber noch nicht begegnet sind.

In der Mitte des Raums steht Sarusanda. Sie lässt die Schultern unter der schmutzigen Rüstung hängen und hat tiefe dunkle Ringe unter den müden Augen. Anstatt sich euch zuzuwenden, hält sie einen Finger hoch, um Ruhe zu gebieten. Einen Augenblick später stürmen drei tätowierte Gestalten aus den Schatten heran, und Chaos bricht aus.

Drei **Priester von Osybus** (siehe Anhang A) greifen Sarusanda und die Abenteurergruppe an, wobei sie den Raum möglichst aus verschiedenen Richtungen betreten.

Sarusanda kämpft mit oder ohne Hilfe der Charaktere leidenschaftlich gegen die Priester. Obwohl sie sonst so gefasst ist, stürzt sie sich wie eine Furie auf die Gegner und trifft im Tumult leichtsinnige taktische Entscheidungen.

Sarusandas Geheimnis: Wenn ein Charakter Sarusanda nach dem Kampf fragt, was los ist, erntet er einen langen, bitteren Seufzer. Dann enthüllt die Inquisitorin den Grund ihrer Verzweiflung:

SARUSANDA VERHÖRT EIN VERBLICHENES
KULTMITGLIED, UM MEHR ÜBER DIE AKTIVITÄTEN
IM TODESHAUS ZU ERFAHREN.



Sarusanda war noch nicht lange bei der Ulmedischen Inquisition, da trat ihr Vater Galias den Priestern von Osybus bei. Sie hat gesehen, wie er im Namen des Kults etwas Schreckliches getan hat. Sie geht zwar nicht ins Detail, gesteht aber, dass sie ihren Vater nicht festgenommen hat. Dies betrachtet Sarusanda als ihr größtes Versagen.

Galias ist mittlerweile ein vollwertiger Priester von Osybus, und Sarusanda hat gehört, dass er sich heute bei den Kultisten im Todeshaus aufhält. Sie ist wütend, dass sie Galias noch nicht gefunden und gestellt hat.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

MERKMALE DES TODESHAUSES

Die Orte im Todeshaus haben folgende Merkmale:

BELEUCHTUNG

Jeder Raum im Haus ist durch Öllampen, Kamine oder andere Lichtquellen hell erleuchtet, wenn die Charaktere eintreffen, sofern nicht anders vermerkt. Die Kultisten nehmen Öllampen in die Ritualkammer (Bereich T38) mit, wenn sie sich dort versammeln.

DECKEN

Die Deckenhöhe variiert je nach Stockwerk. Im Erdgeschoss sind die Decken drei Meter hoch, im ersten Stock 3,6 Meter, im zweiten Stock 2,4 Meter und auf dem Dachboden 3,9 Meter.

DIE NEBEL

Wenn die Charaktere das Todeshaus betreten, schließen sich die Nebel um das Haus und verhindern, dass die Abenteurergruppe es wieder verlassen kann. Eine Kreatur, die die Nebel um das Todeshaus betritt, gelangt in einen zufällig bestimmten Raum im Todeshaus. Nur Strahd kann die Nebel auflösen (siehe Abschnitt „Das Haus verlassen“).

SELBSTREPARATUR

Jegliche Schäden am Haus beheben sich nach 24 Stunden von selbst. Das Haus repariert sich außerdem selbst, sobald Strahd es betritt.

SPUKPFORTEN

Wenn Strahd später in diesem Kapitel das Haus betritt, werden bestimmte, auf der Karte markierte Türen zu Spukportalen. Details findest du im Abschnitt „Spukzonen“.

WÄNDE

Die Wände des Hauses bestehen aus 30 Zentimeter starken Ziegelsteinen. Das Verlies wurde in Erde, Lehm und Fels geschlagen. Die Tunnel im Verlies sind 1,5 Meter breit, drei Meter hoch und werden alle 1,5 Meter von Stützbalken gehalten.

ORTE IM TODESHAUS

Die folgenden Orte sind auf Karte 5.1 dargestellt.

T1A–T1B: SÄULENEINGANG UND VORRAUM

Ein Torbogen mit schmiedeeisernem Gitter führt zu einem steinernen Säuleneingang. Öllampen hängen an Ketten von der Decke und flankieren eine eichene Doppeltür.

Diese Tür führt zu einem leeren Vorraum. An der Südwand hängt ein Schild, der eine stilisierte goldene Windmühle auf rotem Feld als Wappen trägt.

Einige Schritte weiter befindet sich eine geschlossene Doppeltür.

Die Türen sind nicht verschlossen.

T2A–T2B: HAUPTHALLE UND GARDEROBE

Diese Halle erstreckt sich über die gesamte Breite des Hauses.

An einem Ende befindet sich ein Kamin aus schwarzem Marmor, am anderen eine geschwungene Treppe aus rotem Marmor.

In der Ostwand führt eine angelehnte Tür zu einer Garderobe, welche schwarze, feuchte Mäntel enthält.

In der Halle gibt es keine Möbel. Schwach erkennbare Fußspuren führen in die Garderobe (Bereich T2b).

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

T3: „WOLFSHÖHLE“

Dieser Raum ist mit Eichenpaneelen ausgekleidet und sieht aus wie eine Jagdhütte. Über dem Kamin hängt ein Hirschkopf, und drei ausgestopfte Wölfe wurden im Raum aufgestellt.

Falltür: Ein Charakter, der die Südwestecke des Raums durchsucht, findet mit einem erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) eine Falltür. Diese ist von unten (Bereich T32) verriegelt. Sie ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

T4A–T4B: KÜCHE UND SPEISEKAMMER

Die Küche ist sauber und aufgeräumt. Geschirr und Kochutensilien stehen ordentlich in den Regalen. An der Ostwand steht ein kuppelförmiger Steinofen. Eine Tür links hinter ihm führt zu einer gut sortierten Speisekammer.

Die Küche ist Bereich T4a, die Speisekammer Bereich T4b.

Speisenaufzug: Hinter einer kleinen Tür in der Südwestecke der Küche befindet sich ein Speisenaufzug – ein 60 Zentimeter breiter steinerner Schacht mit einem hölzernen Aufzugkasten, der mit einem von Hand zu bedienenden Seilzug-Mechanismus verbunden ist. Der Schacht ist mit dem Personalquartier (Bereich T7a) und dem elterlichen Schlafzimmer der Dursts (Bereich T12a) verbunden.

Ein kleiner Charakter kann sich in den Aufzugschacht quetschen, sofern er einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) besteht. Der Seilzug-Mechanismus des Speisenaufzugs kann 100 Kilogramm Gewicht tragen, ohne zerstört zu werden.

T5: ESSZIMMER

Das Herzstück dieses holzvertäfelten Esszimmers ist ein Mahagonitisch mit Schnitzereien, mit prächtigem Tafelsilber und Kristallgeschirr gedeckt und von acht hochlehnigen Stühlen umgeben.

Dieser Bereich ist bis auf die makellose Tischdekoration leer.

Schätze: Das Tafelsilber und das Kristallgeschirr sind insgesamt 2.500 GM wert.

T6: OBERER FLUR

An den Wänden dieses eleganten Flurs sind Öllampen angebracht, die gerade nicht brennen. Über dem Kaminsims hängt das Porträt einer Familie in einem Holzrahmen: ein Mann, eine Frau und zwei lächelnde Kinder. Diese Kinder habt ihr draußen schon gesehen. Die Marmortreppe führt weiter nach oben.

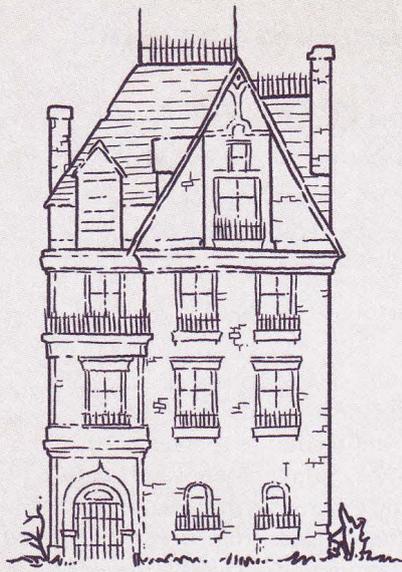
Die rote Marmortreppe, die im Erdgeschoss beginnt, führt noch weiter zu Bereich T11. Von dort weht ein kalter Luftzug herunter.

T7A–T7B: PERSONALQUARTIER UND SCHRANK

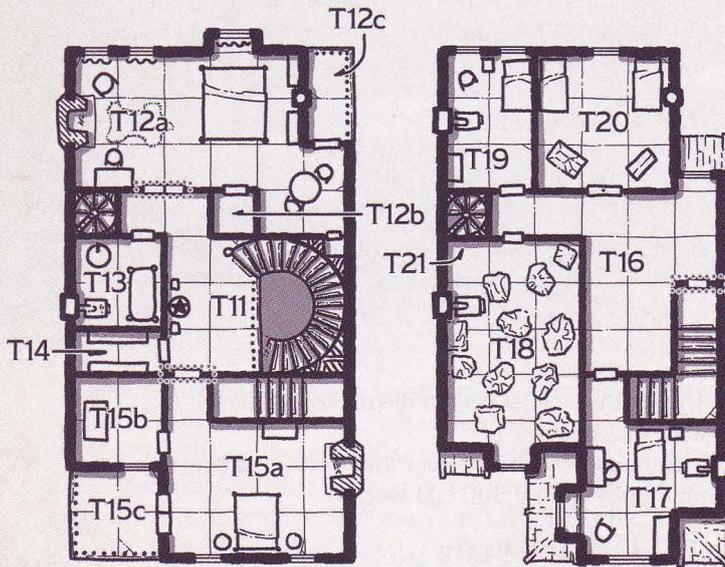
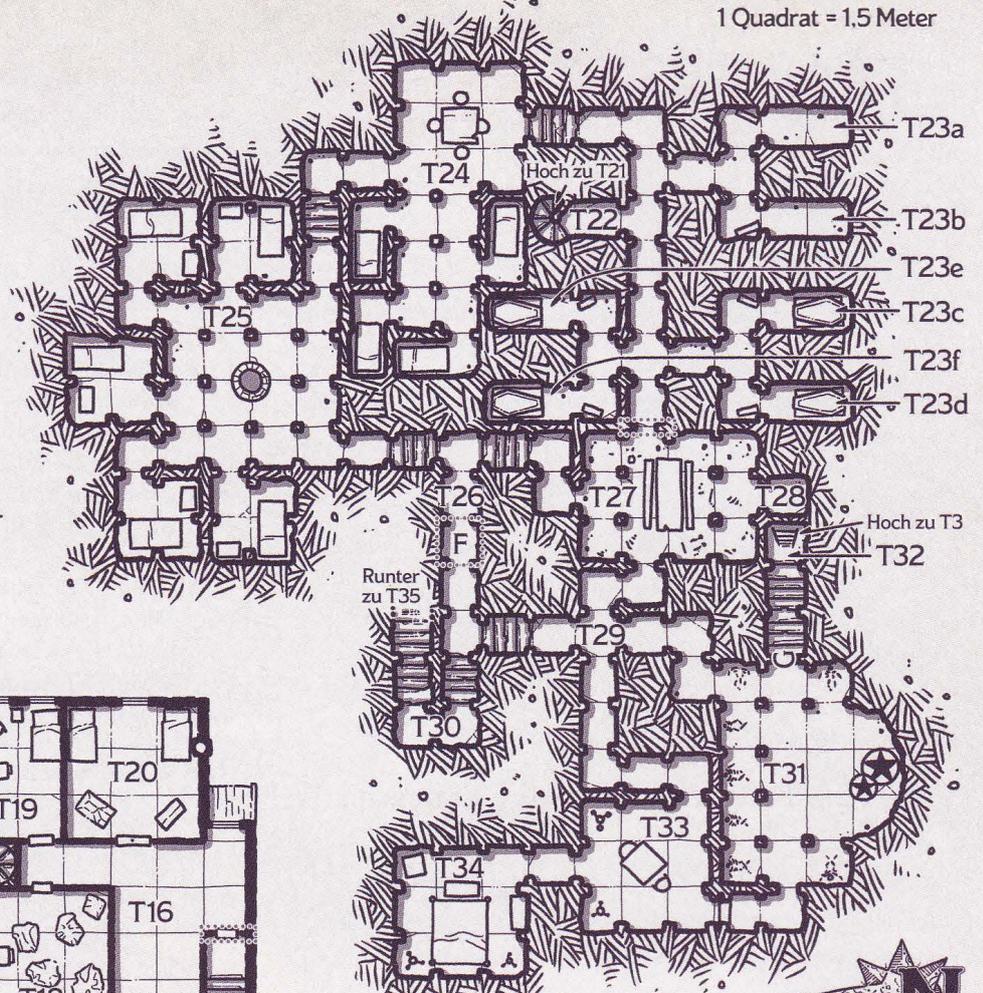
In diesem schmucklosen Raum stehen zwei Betten mit Strohmattentzen.

DAS TODESHAUS

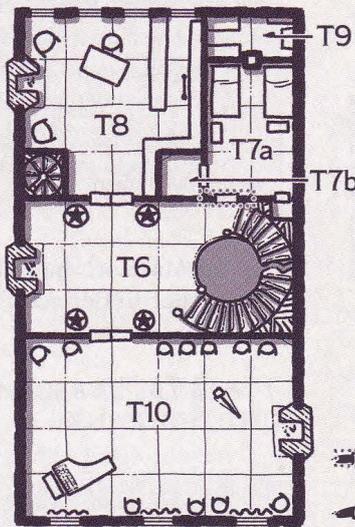
1 Quadrat = 1,5 Meter



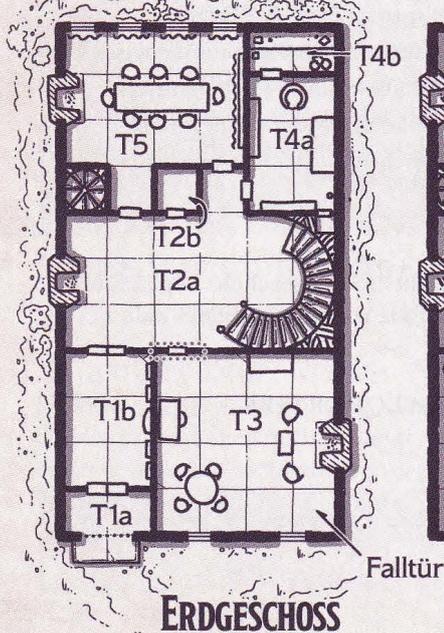
VORDERANSICHT



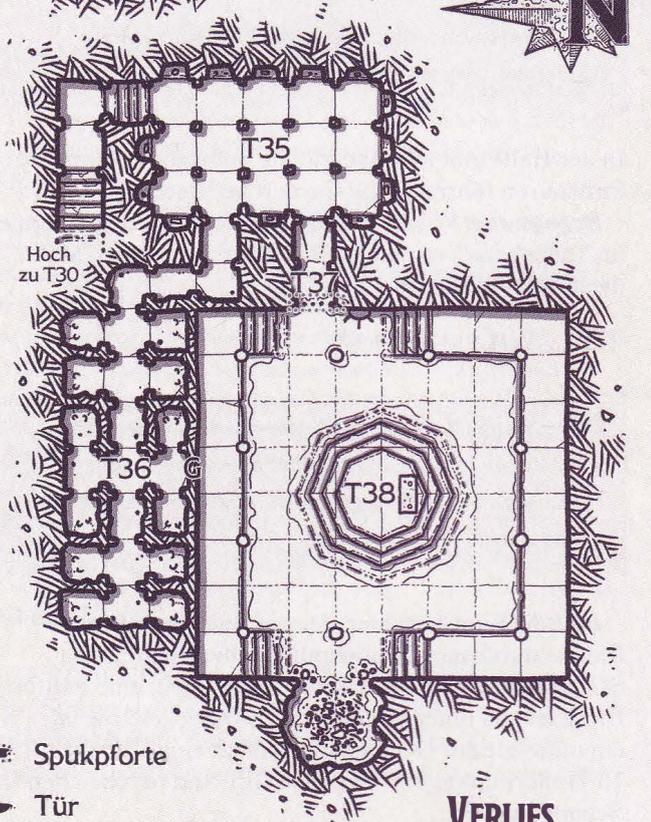
ZWEITER STOCK



ERSTER STOCK



ERDGESCHOSS



VERLIES

-  Spukpforte
-  Tür
-  Verschlussene Tür

Beide Betten haben eine leere Truhe am Fußende. Im Schrank (Bereich T7b) hängen saubere Uniformen für Bedienstete.

Speisenaufzug: Eine kleine Tür in der Raumecke führt zum Schacht des Speisenaufzugs.

T8: BIBLIOTHEK

In dieser privaten Bibliothek steht ein Mahagonitisch gegenüber eines Kamins, der von zwei gemütlichen Polstersesseln flankiert wird. An der Südwand befinden sich deckenhohe Bücherregale, deren obere Bereiche mit einer Holzleiter auf Rollen erreichbar sind.

Die Bücherregale enthalten Hunderte von Folianten zu Themen wie Geschichte, Kriegsführung und Alchemie.

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

Geheimtür: Hinter einem Bücherregal in der Südostecke des Raums befindet sich eine Geheimtür. Sie kann geöffnet werden, indem ein Hebel bedient wird, der als Buch mit rotem Einband und unbeschriftetem Rücken getarnt ist. Ein Charakter, der das Bücherregal untersucht, findet das falsche Buch mit einem erfolgreichen SG-13-Intelligenzwurf (Nachforschungen). Wenn die Geheimtür nicht durch einen Gegenstand daran gehindert wird, schließt sie sich dank Federn in den Angeln von selbst. Hinter der Geheimtür liegt Bereich T9.

T9: GEHEIMRAUM

Dieser Geheimraum enthält Bücherregale voller Folianten, die Rituale zum Beschwören von Unholden beschreiben.

Truhe mit Falle: An der Südwand des Raums steht eine unverschlossene Schatztruhe. Wenn eine Kreatur den Deckel öffnet, werden durch einen Federmechanismus an dessen Unterseite Giftpfeile verschossen. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Truhe, die nicht über vollständige Deckung verfügt, erleidet 2 (1W4) Stichschaden. Sie muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (4W10) Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet.

Ein Charakter, der einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, während er die Truhe untersucht, entdeckt den Fallenmechanismus. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug verwenden und einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) ausführen, um die Falle zu entschärfen. Scheitert der Wurf, so wird die Falle ausgelöst.

Schätze: Die Truhe enthält drei leere Bücher mit schwarzem Ledereinband (jeweils 25 GM wert) und drei *Zauberschriftrollen* (*Schutz vor Gift*, *Segnen* und *Waffe des Glaubens*).

T10: MUSIKSAAL

In der Nordwestecke dieses eleganten Saals seht ihr ein Cembalo mit Sitzbank. Auf der anderen Seite des Raums steht eine große Harfe vor dem Kamin. Gepolsterte Stühle säumen die Wände.

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

T11: EMPORE

Am oberen Ende der roten Marmortreppe befindet sich eine Empore, auf der eine schwarze Ritterrüstung an der Wand steht.

Geheimtür: Ein Charakter, der die Westwand untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet eine Geheimtür, die sich aufdrücken lässt. Dahinter führt eine Holztreppe voller Spinnweben zum Dachboden.

T12A–T12C: ELTERNSCHLAFZIMMER

An den Fenstern dieses großen Schlafzimmers hängen weinrote Gardinen. Zur Ausstattung gehören ein Himmelbett, zwei passende Kleiderschränke und ein Schminktisch mit einer Schmuckschatulle. Über dem Kamin hängt das Porträt eines Ehepaares. In einem kleinen Salon in der Südwestecke steht ein Tisch mit zwei Stühlen.

Das Paar auf dem Bild ist auch auf dem Familienporträt im oberen Flur (Bereich T6) abgebildet. Eine Tür am Fußende des Bettes führt zu einem leeren begehbaren Schrank (Bereich T12b). Im Salon führt eine Tür auf einen Außenbalkon (Bereich T12c).

Speisenaufzug: Der Speisenaufzug in der Südwestecke ist auch in den Bereichen T4a und T7a unten erreichbar.

Schätze: Die Schmuckschatulle auf dem Schminktisch besteht aus Silber mit Goldfiligran (Wert: 75 GM). Sie enthält drei Goldringe (Wert: jeweils 25 GM) und eine schmale Halskette aus Platin mit einem Topas-Anhänger (Wert: 750 GM).

T13: BAD

Dieser dunkle Raum enthält ein Fass unter einem Wasserhahn in der Ostwand, einen hölzernen Badezuber mit Klauenfüßen und einen kleinen Eisenofen mit Kessel darauf.

Dieser Raum ist ansonsten leer.



DIE PRIESTER VON OSYBUS SIND DAFÜR BERÜCHTIGT, DIE SEELN IHRER GEGNER IN TÄTOWIERUNGEN AN IHREN KÖRPERN ZU BANNEN.

T14: LAGERRAUM

Die Wände dieses Raums werden von staubigen Regalen eingenommen. Darin befinden sich Wäsche und andere Haushaltsgegenstände.

T15A–T15C: QUARTIER DES KINDERMÄDCHENS

Dieses Schlafzimmer enthält ein großes Bett, zwei Nachttische und einen großen Spiegel. Eine Doppeltür mit Buntglasfenstern führt auf einen Außenbalkon. Einer der Nachttische wurde umgeworfen, und eines der Fenster ist kaputt.

Dieses elegante Schlafzimmer (Bereich T15a) mit angrenzendem Kinderzimmer (Bereich T15b) wurde von Brigetta bewohnt, dem Kindermädchen der Dursts und dem neuesten Opfer des Kults.

Die Doppeltür führt auf einen Balkon (Bereich T15c), der auf die Hausfront hinausgeht.

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

Anzeichen einer Entführung: Ein Charakter, der einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, stellt fest, dass der umgestürzte Nachttisch und das zerbrochene Fenster Folgen eines Kampfes sind. Regenwasser auf dem Boden um das Fenster deutet darauf hin, dass der Kampf erst in den letzten Stunden stattgefunden hat.

Ein Charakter, der den Bereich untersucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, findet in Bereich T15a Schleifspuren, die von den Schuhen des Opfers stammen. Sie führen zu einer Geheimtür zur Dachbodentreppe.

Geheimtür: Ein Charakter, der den Spiegel und untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet eine Geheimtür hinter dem Spiegel. (Charaktere, die die Schleifspuren gesehen haben, die zur Geheimtür führen, finden sie, ohne einen Wurf zu benötigen.) Die Geheimtür kann aufgedrückt werden. Dahinter führt eine Holzterpfe voller Spinnweben zum Dachboden.

T16: DACHBODENFLUR

Dieser leere Flur ist über die Treppe hinter den Geheimtüren in den Bereichen T11 und T15a aus erreichbar.

T17: GÄSTESCHLAFZIMMER

Dieser Raum enthält ein schmales Bett, einen Nachttisch, einen Schreibtisch und einen Schaukelstuhl.

Dieser Raum ist ansonsten leer.

T18: LAGERRAUM

Dieser Kammer ist mit alten Möbeln vollgestellt, die mit weißen Bettlaken abgedeckt sind.

Geheimtür: Ein Charakter, der die Ostwand untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet eine Geheimtür. Hinter dieser befindet sich eine geheime Wendeltreppe (Bereich T21), die hinunter zum Verlies (Bereich T22) führt.

T19: GÄSTESCHLAFZIMMER

Dieser Raum enthält ein schmales Bett, einen Nachttisch, einen Schaukelstuhl, einen leeren Kleiderschrank und einen kleinen Eisenofen.

Dieser Raum ist ansonsten leer.

T20: KINDERZIMMER

Dieser Raum enthält zwei kleine Betten mit Holzrahmen, eine Spielzeugkiste und ein Puppenhaus – eine perfekte Miniatur dieses düsteren Anwesens.

Charaktere, die das Puppenhaus untersuchen, finden alle Geheimtüren des Hauses einschließlich der auf dem Dachboden, welche zur Wendeltreppe (Bereich T21) zum Verlies führt.

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

Schätze: In der Spielzeugkiste befindet sich eine Puppe, die wie ein großer bleicher Mensch mit schwarzem Haar und spitz in die Stirn ragendem Haaransatz aussieht. Im hohlen Körper der Puppe raschelt etwas, das nach Papier klingt. Ein Charakter, der den Kopf der Puppe entfernt und durch den Hals späht, erblickt eine *Zauberschriftrolle* des Zaubers *Gutes und Böses entdecken*.

T21: GEHEIMTREPPE

Diese enge Wendeltreppe besteht aus knarrendem Holz und führt durch einen 1,5 Meter breiten gemauerten Schacht in die Tiefe. Sie endet 15 Meter unter dem Dachboden des Hauses im Verlies (Bereich T22).

T22: ZUGANG ZUM VERLIES

Hier endet die hölzerne Wendeltreppe vom Dachboden (Bereich T21). Ein schmaler Tunnel führt ein kurzes Stück nach Süden und verzweigt sich dann nach Osten und Westen.

Gesang: Sobald die Charaktere das Verlies erreicht haben, hören sie einen gruseligen Gesang, der unablässig durch die Kammern hallt. Es ist nicht möglich, zu bestimmen, woher der Gesang kommt, ehe die Charaktere nicht Bereich T26 oder T29 erreicht haben. Die Worte verstehen sie erst, wenn sie Bereich T35 erreichen.

T23C–T23F: FAMILIENGRÜFTE

Jede Gruft ist zum Korridor hin offen. Die Steinplatten, mit denen die Grüfte einst versiegelt werden sollen, lehnen davor an den Wänden.

Diese Grüfte sind für die sterblichen Überreste der Mitglieder der Familie Durst bestimmt.

Die Grüfte in den Bereichen T23a und T23b sind leer, ihre Steinplatten unbeschriftet.

Die anderen Grüfte (Bereiche T23c–T23f) enthalten jeweils einen leeren Sarg auf einer steinernen Bahre.

T24: INITIANTENQUARTIERE

Am Ostende dieses Raums steht ein Holztisch mit vier Stühlen. Vier Alkoven mit Strohmattentzen gehen von der Westwand des Raums ab.

T25: KULTISTENQUARTIER UND BRUNNEN

In der Mitte dieses Bereichs steht ein Brunnen. Er hat einen Durchmesser von 1,2 Metern, ist neun Meter tief und hat einen steinernen Rand, der 90 Zentimeter hoch ist. Über dem Brunnen ist ein Seilzug-Mechanismus mit Bolzen am Querbalken befestigt. Daran hängt ein Holzimer. Fünf kleine Räume ohne Türen gehen vom Raum mit dem Brunnen ab.

Die fünf kleinen Schlafräume dienen höheren Kultisten als Quartier. Sie enthalten jeweils ein Bett mit Holzrahmen und Strohmattentze sowie eine Holztruhe. Jede Truhe ist mit einem rostigen eisernen Vorhängeschloss gesichert, das sich mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) knacken lässt.

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

Schätze: Jede Truhe enthält wertlose persönliche Habseligkeiten sowie einen der folgenden Gegenstände:

- 110 GM und 60 SM in einem Beutel aus Menschenhaut
- Drei Stücke geschnittener Jade (Wert: jeweils 100 GM) in einem gefalteten Stück schwarzen Tuchs

- Eine schwarze lederne Augenklappe, in die ein Peridot (Wert: 500 GM) genäht wurde
- Ein Schachspiel mit Figuren aus Obsidian und Chalcedon (Wert: 250 GM)
- Ein *Kurzschwert +2*

T26: VERBORGENE FALLGRUBE

Je weiter ihr durch diesen Tunnel nach Westen geht, desto lauter wird der Gesang, die im ganzen Verlies zu hören ist.

Ein Charakter, der den Boden untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt, dass es in diesem Bereich seltsamerweise keine Fußspuren gibt. Ein Charakter, der den Boden nach Fallen absucht, findet eine 1,5 Meter lange, drei Meter tiefe Fallgrube, die unter verrotteten Bodenbrettern versteckt ist. Der Grund der Grube wurde mit vergifteten Holzspitzen versehen. Der erste Charakter, der auf die Abdeckung tritt, fällt in die Grube, erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz, 11 (2W10) Stichschaden sowie 11 (2W10) Giftschaden durch die Holzspitzen. Nach dem Sturz ist er liegend.

T27: SPEISESAAL

Dieser Raum enthält einen schlichten Holztisch mit langen Bänken. Auf dem Boden liegen Knochen verstreut.

Diese modrigen Menschenknochen sind die Überreste der bösen Bankette der Kultisten.

T28: VORRATSKAMMER

Abgesehen von ein paar Essensresten ist dieser Alkoven leer.

T29: KREUZUNG

Der Gesang, der im ganzen Verlies zu hören ist, wird nördlich von dieser Kreuzung merklich lauter.

T30: TREPPE NACH UNTEN

Ein Charakter, der am oberen Ende dieser sechs Meter langen Treppe steht, bemerkt, dass der Gesang von irgendwo dort unten kommt. Charaktere, welche die Treppe hinuntergehen und dem anschließenden Korridor folgen, gelangen zu Bereich T35.

T31: SCHREIN DES DUNKLEN FÜRSTEN

Dieser Raum ist voller fauliger Skelette, die an rostigen Fesseln an den Wänden hängen. Ein breiter Alkoven in der Südwand enthält die bemalte hölzerne Statue eines hageren, bleichgesichtigen Mannes in schwarzem Mantel.

Die Statue stellt Strahd dar, dem die Kultisten Opfer darbringen – in der vergeblichen Hoffnung, dass er ihnen seine Geheimnisse enthüllt.

Begegnung: Würfle anhand der Tabelle „Begegnungen im Todeshaus“, wenn ein Charakter zum ersten Mal diesen Raum betritt.

Geheimtür: Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden mit einem erfolgreichen SG-10-Intelligenzwurf (Nachforschungen) eine Geheimtür in der Mitte der Ostwand. Sie lässt sich aufziehen. Dahinter liegt eine Steintreppe, die zu einem drei Meter höheren Treppenabsatz (Bereich T32) führt.

T32: VERBORGENE FALLTÜR

Die Treppe endet an einem Absatz mit einer zwei Meter hohen Holzdecke, in der sich eine Falltür befindet. Die Falltür ist auf dieser Seite verriegelt und kann nach oben zur „Wolfshöhle“ (Bereich T3) geöffnet werden.

T33: LAGER DER KULTISTENFÜHRER

Über einem Tisch in der Mitte dieses Raums hängt ein Kronleuchter. Zwei hochlehnige Stühle stehen am Tisch, auf welchem sich ein leerer Tonkrug und zwei Becher befinden.

Dies ist das Lager von Gustav und Elisabeth. In zwei Ecken stehen eiserne Kerzenhalter mit brennenden Kerzen.

T34: QUARTIER DER KULTISTENFÜHRER

Dieser Raum enthält ein Bett mit Daunenbettzeug und Holzrahmen, einen Kleiderschrank mit mehreren Roben, zwei eiserne Kerzenhalter und eine offene Kiste. In dieser befinden sich 30 Fackeln und ein Lederbeutel mit 15 Kerzen.

Am Fußende des Bettes steht eine unverschlossene, aber leere Holztruhe. Dies ist der Schlafraum von Gustav und Elisabeth.

T35: RELIQUIENSCHREIN

Lauter Gesang dringt aus einem Korridor bei der Südwestecke. Ihr könnt zahlreiche Stimmen ausmachen, die singen „sie ist tot, sie ist auferstanden“.

In den Schatten lauern zwei **moderne Schlurfer**, die angreifen, sobald jemand diesen Raum betritt. Der Kult bewahrt in dieser Kammer seine „Reliquien“ auf. Diese wertlosen Gegenstände – menschliche Überreste, weltliche Materialkomponenten zum Zaubermachen und so weiter – sind in 13 Nischen in den Wänden gelagert.

T36: GEFÄNGNIS

In diesen Alkoven sind Ketten mit Fesseln an den Rückwänden befestigt.

Trotz der finsternen Requisiten sind die Alkoven leer.

Geheimtür: Charaktere, die den Bereich durchsuchen, finden mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) eine Geheimtür in der Südwand. Sie lässt sich aufziehen und führt in Bereich T38 auf der anderen Seite.

T37: TUNNEL ZUM FALLGITTER

Dieser Tunnel ist mit einem rostigen eisernen Fallgitter verschlossen.

Dieser Tunnel führt mit einem Gefälle von 20 Grad nach unten in schlammiges Wasser und endet an einem rostigen Fallgitter. Der Boden um das Fallgitter herum steht 60 Zentimeter tief unter schmutzigem Wasser.

Dieses lässt sich mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik) gewaltsam anheben. Anderenfalls wird es mithilfe eines Holzrades in der Ostwand von Bereich T38 gehoben und gesenkt. (Das Rad ist für jemanden, der sich östlich des Fallgitters befindet, außer Reichweite.)

T38: RITUALKAMMER

Steinsäulen ohne besondere Merkmale stützen die Decke in dieser quadratischen Kammer, deren Wände zwölf Meter lang sind. Der Boden ist mit trübem Wasser bedeckt, und ein Loch in der Westwand führt zu einer dunklen Höhle voller Unrat. Stufen führen zu trockenen Steinsimsen empor, die sich an die Wände schmiegen. Vierzehn Gestalten in Kapuzen stehen aus voller Kehle singend auf den Sims.

In der Mitte des Raumes erhebt sich ein achteckiger Podest über dem Wasser. Auf diesem steht ein steinerner Altar, der mit frischem Blut bedeckt ist. Das Blut stammt von einer Frau, die leblos über dem Altar baumelt. Sie hängt an Ketten von der Decke. Offenbar wurde ihr ein Keramikpflock durchs Herz getrieben. Neben dem Altar steht ein großer Unhold und schwingt einen grausigen blutroten Speer.

Die Kultisten singen: „Sie ist tot, sie ist auferstanden. Kommt zu uns, Fürst Strahd. Empfängt unser Geschenk!“

Das Wasser ist hier 60 Zentimeter tief. Die Simse und das Podest in der Mitte sind 1,5 Meter hoch (90 Zentimeter höher als die Wasseroberfläche), und die Decke der Kammer ist 4,8 Meter hoch (3,3 Meter über dem Podest und den Sims). Die Ketten, die von der Decke hängen, sind 2,4 Meter lang.

IM RELIQUIENSCHREIN DES TODESHAUSES GIBT ES NICHT NUR KOMPONENTEN FÜR DIE RITUALE DER FAMILIE DURST, SONDERN AUCH MONSTER.



In die Ostwand ist ein Holzrad eingelassen, das mit verborgenen Ketten und Mechanismen verbunden ist. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um das Rad zu drehen und das Fallgitter in der Ostwand (siehe Bereich T37) zu heben oder zu senken. Das Loch in der Westwand enthält einen Haufen Steine, Stoffetzen und Pflanzenreste.

Ritual des Kults: Unter den Gestalten auf den Sims sind Gustav und Elisabeth (**Kultfanatiker**), fünf höhere Kultisten (**Kultfanatiker**) und sieben **Kultisten**. Die Kultisten kämpfen nur, um sich zu verteidigen.

An den Ketten über dem Altar hängt die Leiche von Brigetta, dem Kindermädchen der Dursts. Der Kult hat Brigetta rituell geopfert und dazu einen Zeremonienpflock benutzt, an dem das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* befestigt ist. Der Pflock steckt noch immer in ihrer Brust.

Aus Brigettas Blut auf dem Altar hat sich ein **unermüdlicher Pfähler** (siehe Anhang A) erhoben. Sobald dieser die Charaktere bemerkt, greift er an. Dabei verfolgt er sie durch das Haus, bis er zerstört wird oder die Charaktere ihn besiegt haben. Für sein Merkmal „Blutherz-Pflock“ ist der Pfähler an den Pflock in Brigettas Leiche gebunden.

Das Stabteil bergen: Wenn der unermüdliche Pfähler zerstört wird, ducken die Kultisten sich ängstlich und gestatten den Charakteren, das Stabteil aus Brigettas Leiche zu nehmen. Weitere Informationen über den *Stab der Sieben Teile* findest du in der Einführung dieses Buchs.

Entwicklung: Wenn die Charaktere das Stabteil fordern, bezeigen Gustav und Elisabeth ihnen bittere Verachtung. „Niemand wagt sich ungestraft auf das Territorium von Strahd“, sagt Gustav. „Ihr werdet Euch vor unserem Meister verantworten“, fügt Elisabeth mit finsterner Sicherheit hinzu. Sie teilen keine weiteren Kommentare oder Informationen mit. Wenn die Charaktere den Bereich verlassen, singen die Kultisten: „Er ist der Uralte. Er ist das Land.“

Die Kultistenführer bluffen nicht. Sobald die Charaktere das vierte Stabteil an sich nehmen, betritt Strahd das Todeshaus und tut seine Anwesenheit kund. (Siehe Abschnitt „Strahds Anwesenheit“ weiter unten.)

SARUSANDAS GESELLSCHAFT

Wenn die Charaktere die Kultisten im Todeshaus besiegt und das Stabteil an sich genommen haben, lass die Begegnung „Glaubenskrise“ im Abschnitt „Begegnungen mit Sarusanda“ weiter vorne in diesem Kapitel zu einem Zeitpunkt deiner Wahl stattfinden, um dafür zu sorgen, dass Sarusanda zu den Charakteren stößt, ehe diese Strahd entgegentreten.

Da Sarusanda die Priester von Osybus erschlagen hat, den Plan des Kults durchkreuzt hat und das Teil des *Stabs der Sieben Teile* sicher bei den Charakteren weiß, ist ihre Arbeit im Haus erledigt. Sie begleitet nun die Charaktere, solange diese sich noch im Todeshaus aufhalten (siehe Abschnitt „Das Haus verlassen“).

STRAHDS ANWESENHEIT

Strahd betrachtet das Todeshaus endlich als seiner Aufmerksamkeit würdig. Wenn die Abenteurergruppe in der Ritualkammer das Stabteil an sich nimmt, lies Folgendes vor, um Strahds Ankunft im Todeshaus zu beschreiben. Die Charaktere sehen Strahd noch nicht, spüren jedoch seine Anwesenheit.

Ein Windstoß fährt durch das Todeshaus, und die Temperatur stürzt jäh ins Bodenlose. Alle Kerzen und Lampen erlöschen. Dann brennen sie mit dunkelroten Flammen wieder auf. Der Wind wird immer lauter. Er klingt unheimlich und fremdartig – wie kreischende Fledermäuse oder heulende Wölfe – und steigert sich dann zu einem ohrenbetäubenden Brüllen. Plötzlich erstirbt er ganz und gar.

Einen Augenblick lang herrscht Grabesstille. Dann hört ihr so deutlich, als geschähe es direkt neben euch, wie sich die Haustür knarrend öffnet, sich langsam wieder schließt und mit überdeutlichem Klicken einrastet. Und wieder ... Stille.

Die Charaktere müssen jetzt mit Strahds Albtraum-Magie im Todeshaus zurechtkommen, bis sie den Dunklen Fürsten persönlich finden und konfrontieren.

SPUKZONEN

Strahd kann seine Domäne an seine Launen anpassen. Sobald er seine Anwesenheit verkündet, führen bestimmte Türen nicht mehr zu den Räumen, zu denen sie vorher geführt haben. Stattdessen gelangen Kreaturen, die hindurchgehen, in isolierte Halbebenen, die Spukzonen.

EINE SPUKZONE BETRETEN

Ein Charakter gerät in eine Spukzone, wann immer er eines der folgenden Dinge tut:

- Eine lange Rast im Todeshaus beenden
- Durch eine Spukpforte (auf Karte 5.1 markiert) gehen

Es manifestiert sich immer nur eine Spukzone auf einmal. Solange sich mindestens eine Kreatur in einer Spukzone befindet, gelangen auch alle anderen Kreaturen, die eine Spukzone betreten, in diese Zone – unabhängig davon, wie sie dorthin gelangen. Sobald alle Charaktere eine Spukzone verlassen haben, kann niemand mehr in diese Zone gelangen. Die Spukzonen sind unten im Abschnitt „Spuk im Todeshaus“ beschrieben.

Spukpforten: Der Raum auf der anderen Seite einer Spukpforte ist von magischer Dunkelheit und Stille erfüllt, und es gibt keine Möglichkeit zu erkennen, was sich darin befindet. Eine Kreatur, die sich nur teilweise durch eine Spukpforte begibt – indem sie eine Gliedmaße oder einen gehaltenen Gegenstand in die Dunkelheit hineinsteckt – wird auf magische Art in die Spukzone gezogen.

Spukporten sind Einbahnstraßen. Auf der Halbebene existiert nichts außer dem, was im entsprechenden Eintrag beschrieben ist. Wenn ein Charakter durch eine Spukforte tritt, wird diese nach einer Minute wieder zu einer normalen Tür.

EINE SPUKZONE VERLASSEN

Um eine Spukzone zu verlassen, muss ein Charakter die Aufgabe erfüllen, die im Abschnitt „Korrektes Verlassen“ der Spukzone angegeben ist. Im Abschnitt „Falsches Verlassen“ wird beschrieben, wie Kreaturen, die die erforderliche Aufgabe nicht erfüllen, schließlich aus der Spukzone gezwungen werden.

Den korrekten Ausgang finden: Ein Charakter, der *Gutes und Böses entdecken* oder *Weg finden* wirkt oder über *Wahrer Blick* verfügt, sieht eine schwache Aura um einen Gegenstand, der mit der Aufgabe in Verbindung steht, die zum Verlassen des Raums erfüllt werden muss. Ein Charakter kann einen solchen Gegenstand auch finden, indem er sich den Bereich ansieht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht.

Eine Spukzone verlassen: Wenn ein Charakter eine Spukzone verlässt, erscheint er irgendwo im Todeshaus. Charaktere, die dieselbe Spukzone verlassen, gelangen in denselben Teil des Todeshauses. Der Übergang ist abrupt und desorientierend, wie das Erwachen aus einem Traum. Würfle anhand der Tabelle „Aus einer Spukzone auftauchen“ unten, um zu bestimmen, wo die Charaktere nach dem Verlassen einer Spukzone erscheinen, oder wähle einen der aufgeführten Orte aus.

AUS EINER SPUKZONE AUFTAUCHEN

W6 Ort des Erscheinens

- 1 Die Charaktere sitzen im Esszimmer (Bereich T5) und sind satt und mit klebrigen Krumen bedeckt, obwohl keine Speisen zu sehen sind.
- 2 Die Charaktere stehen im Lagerraum (Bereich T18) und sind in Laken gewickelt.
- 3 Die Charaktere knien neben dem Kultistenbrunnen (Bereich T25) und haben schrecklichen Durst.
- 4 Die Charaktere liegen auf den Möbeln im Lagerraum (Bereich T18).
- 5 Die Charaktere lehnen am Geländer des Balkons beim Quartier des Kindermädchens (Bereich T15c).
- 6 Die Charaktere sind im Gefängnis (Bereich T36) an die Wand gefesselt, jeder Charakter in einem anderen Alkoven. Sie können ihre Fesseln problemlos sprengen.

Wenn die Charaktere allen vier Spukzonen begegnet sind, geraten sie in keine weiteren mehr. Eine lange Rast funktioniert wieder normal, und die Spukporten werden wieder zu gewöhnlichen Türen.

SPUK IM TODESHAUS

Die Charaktere gelangen in der angegebenen Reihenfolge in die folgenden Spukzonen:

SPEISESAAL DER BURG

Ihr steht in der Halle einer steinernen Burg an einem Ende einer unmöglich langen hölzernen Tafel. Auf jedes Mitglied der Abenteurergruppe wartet ein Gedeck: goldener Teller, Besteck und ein Kelch mit blutrotem Wein.

Am anderen Ende der Tafel steht ein großer bleicher Mann. Er trägt königliche rote Gewänder, und das rabenschwarze Haar beschreibt einen spitzen Ansatz auf seiner Stirn. Er lächelt bedrohlich, während er seinen Kelch zum Trinkspruch erhebt. „Willkommen, meine Gäste. Ich hoffe, die ewige Gastfreundschaft von Strahd von Zarowitsch findet Euer Gefallen. Solltet Ihr irgendwann zu gehen wünschen, kommt einfach zu mir und bittet mich.“

Der „Strahd“ in dieser Spukzone ist eine Illusion. Er steht still und erwartet, dass die Charaktere mit ihm anstoßen. Tun sie dies, stürzt er sein Getränk in einem Zug hinunter. Sonst reagiert er auf nichts. Wird die Illusion angegriffen, löst sie sich in eine Wolke aus Fledermäusen auf (siehe „Falsches Verlassen“ unten).

Der Raum verzerrt sich und wird länger, wenn ein Charakter sich hindurchzubewegen versucht. Egal, wie schnell oder wie weit ein Charakter sich bewegt, er endet ein, zwei Schritte von seinem Startpunkt am Ende der Tafel entfernt.

Korrektes Verlassen: Um aus dem Speisesaal zu entkommen, muss jeder darin gefangenen Charakter aus einem der Kelche auf der Tafel trinken. Der Wein ist dickflüssig und schmeckt metallisch. Wenn ein Charakter davon trinkt, wird seine Sicht langsam rot, ehe sie wieder normal wird und der Charakter die Spukzone verlässt. Das Einzige, was der Charakter während des Vorgangs hört, ist Strahds tiefes, kehliges Gelächter.

Falsches Verlassen: Wenn nach einer Minute noch niemand aus einem Kelch getrunken hat, löst Strahds Illusion sich in eine Wolke aus Fledermäusen auf, die rasch den Saal erfüllt. Die Fledermäuse fügen jeder Kreatur in der Spukzone zu Beginn jedes Zugs 7 (2W6) Stichschaden zu. Nach fünf Zügen verschleiern die Fledermäuse die Sicht der Charaktere komplett, und die Charaktere verlassen die Spukzone.

ENDLOSER FRIEDHOF

Diese karge Landschaft ist mit unzähligen Grabsteinen durchsetzt, so weit das Auge reicht. Über dem Horizont steht ein bleicher Vollmond.

Die Grabsteine setzen sich in alle Richtungen fort, egal, wie weit ein Charakter sich bewegt. Jeder Grabstein ist mit dem Namen einer anderen Person versehen, die in Strahds Domäne gestorben ist (die Namen wiederholen sich irgendwann). Unter jedem Grabstein liegt ein Sarg, der entweder leer ist oder eine Illusion von Strahds Leichnam enthält.

WENN DIE CHARAKTERE IM TODESHAUS
STERBEN, NIMMT STRAHD DAS TEIL DES
STABS DER SIEBEN TEILE GERNE AN SICH.



Korrektes Verlassen: Ein Charakter, der die Namen auf den Grabsteinen liest, findet schließlich einen mit seinem eigenen Namen. Er kann diese Spukzone verlassen, indem er den leeren Sarg unter dem Grabstein mit seinem Namen ausgräbt, öffnet und sich hineinlegt.

Falsches Verlassen: Wenn es ein Charakter nicht schafft, den Friedhof zu verlassen, muss er irgendwann ein Lager aufschlagen. Beendet ein Charakter in dieser Spukzone eine lange Rast, so erhält er eine Erschöpfungsstufe und keine Vorzüge durch die lange Rast, und er verlässt die Spukzone.

GEISTERHAFTE VORSTELLUNG

Ihr sitzt auf verzierten Sesseln an der Wand eines schwach beleuchteten Saals. Acht geisterhafte Gestalten sitzen beiderseits von euch auf identischen Sesseln. Am Ende des Saals sitzt ein bleicher Mann am Cembalo und spielt langsam ein gruseliges Klagelied. Die geisterhaften Gestalten hören mit gebannter Aufmerksamkeit zu.

Diese Zone sieht aus wie der Musiksaal des Todeshauses (Bereich T10) – mit dem Unterschied, dass hinter den Fenstern und Türen des Saals eine schwarze, konturlose Leere liegt.

Wenn ein Charakter irgendein Geräusch macht oder die Vorstellung auf andere Art stört, hört der Musiker – eine weitere Illusion von Strahd – auf zu spielen, funkelt den Charakter böse an und verschwindet. Acht **Schreckgespenster** fliegen aus dem Cembalo und greifen die Charaktere wütend an.

Korrektes Verlassen: Ein Charakter kann beim Cembalo einen SG-14-Charismawurf (Auftreten) ausführen, um das unterbrochene Stück zu beenden. Bei einem Erfolg seufzen die geisterhaften Gestalten zufrieden, und die Charaktere verlassen die Spukzone.

Falsches Verlassen: Wenn nach einer Minute niemand das Stück erfolgreich beendet hat, kehrt die Illusion von Strahd zurück und hämmert einige Akkorde auf dem Cembalo. Jeder Charakter erleidet 11 (2W10) Schallschaden und verlässt die Spukzone.

RAUM DER TRÄNEN

Der Boden dieses tür- und fensterlosen Raums ist mit gruseligen Puppen, monströsen Stofftieren und unförmigen Spielzeugen übersät. Die beiden Kinder, die ihr vor dem Haus gesehen habt, stehen in der Mitte des Raums und weinen haltlos. Große Tränen laufen ihnen die Wangen hinab und sammeln sich in unmöglichen Mengen auf den Bodendielen.

Die Kinder sind Illusionen von Rose und Dorn. Sie sind untröstlich. Jeder Versuch einer Interaktion mit ihnen offenbart ihre illusorische Natur. Das Wasser auf dem Boden des drei Meter hohen Raums steigt um 30 Zentimeter pro Minute.

Ein Charakter, der die Gegenstände im Raum untersucht, entdeckt, dass die Puppen aussehen wie Karikaturen der Charaktere sowie von Sarusanda und Strahd.

Korrektes Verlassen: Um die Spukzone zu verlassen, muss ein Charakter der Strahd-Puppe den Kopf entfernen. Wenn die Charaktere Schwierigkeiten haben, dies herauszufinden, so gestatte ihnen, die Puppe zu untersuchen und einen SG-13-Intelligenzwurf (Nachforschungen) auszuführen. Bei einem Erfolg merkt ein Charakter, dass die Puppe hohl ist und ihr Kopf sich entfernen lässt. Ihr Hals entpuppt sich als Abfluss, und der Kopf ist ein Stöpsel. Das gesamte Wasser im Raum läuft in diesen Abfluss und zieht die Charaktere mit sich, woraufhin sie die Zone verlassen.

Falsches Verlassen: Wenn die Charaktere nach zehn Minuten noch immer in dieser Spukzone sind, erreicht der Wasserpegel die Decke. Jeder Charakter in dieser Spukzone erhält eine Erschöpfungsstufe und verlässt die Zone.

DAS HAUS VERLASSEN

Die Charaktere können jederzeit versuchen, das Todeshaus zu verlassen. Wenn die Charaktere Strahd noch nicht entgegengetreten sind, bringen die Nebel sie unausweichlich in einen zufällig bestimmten Raum des Hauses zurück. Teleportationszauber scheitern auf die gleiche Art.

Die Charaktere müssen sich Strahd stellen, um das Todeshaus verlassen zu können.

SARUSANDA WIEDERSEHEN

Wenn Sarusanda noch nicht zu den Charakteren gestoßen ist, lass die Begegnung „Glaubenskrise“ im Abschnitt „Begegnungen mit Sarusanda“ stattfinden. Sarusanda stößt zu diesem Zeitpunkt zur Abenteurergruppe und ist bei den Charakteren, wenn sie Strahd entgegengetreten.

STRAHD ENTGEGENTRETEN

Wenn **Strahd, Herr des Todeshauses** (siehe Anhang B) im Todeshaus eintrifft, wartet er in der Haupthalle (Bereich T2a) auf die Charaktere. Er wird von zwei **Vampirbruten** begleitet.

Wenn die Charaktere nicht in die Haupthalle zurückkehren wollen, warten Strahd und seine Schergen in einem anderen Raum des Hauses auf sie, beispielsweise im Esszimmer (Bereich T5) oder in der „Wolfshöhle“ (Bereich T3).

Wenn Strahd den Charakteren begegnet, lies Folgendes vor:

„Nun, Eindringlinge in mein Reich, endlich treffen wir einander. Nach dem, was die Dörfler über Euch gesagt haben, hätte ich imposantere Leute erwartet. Nun gut. Ich bin stets enttäuscht, wenn ich sehe, was für Insekten sich für würdig halten, mir zu begegnen. Aber es sollte dennoch unterhaltsam sein, Euch zu zerstören.“

SARUSANDAS EINFLUSS

Wenn Sarusanda bei der Abenteurergruppe ist, betrachtet Strahd die Ulmedische Inquisitorin mit düsterem Respekt und gestattet ihr, das Haus zu verlassen. „Ich gestatte Euch, von diesem Ort zu fliehen“, sagt er. „Aber nur, wenn Ihr es sofort tut und niemals zurückkehrt.“

Er wirft einen Blick auf die Charaktere und fragt dann Sarusanda: „Kennt Ihr sie?“

Sarusandas Antwort: Wenn Sarusanda den Charakteren gegenüber gleichgültig ist, leugnet sie jede Verbindung mit ihnen und geht. Strahd gratuliert den Charakteren, so lange in seinem Reich überlebt zu haben, und greift sie dann an.

Wenn Sarusanda den Charakteren freundlich gesinnt ist, sagt sie, dass diese ebenfalls Mitglieder der Ulmedischen Inquisition sind. Strahd fragt die Charaktere, ob das wahr ist. Ein Charakter kann nun einen SG-20-Charismawurf (Täuschen) ausführen, um Strahd zu überzeugen, dass die Abenteurergruppe zur Inquisition gehört oder anderweitig wichtig für sie ist. Bei einem Erfolg gestattet Strahd den Charakteren, das Todeshaus gemeinsam mit Sarusanda zu verlassen. Scheitert der Wurf, so durchschaut Strahd die List und schickt Sarusanda weg, ehe er die Charaktere zum Kampf auffordert.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Charaktere das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* beschafft haben und dem Todeshaus entkommen sind, können sie problemlos in die westlichen Außenbezirke von Barovia reisen. Dort finden sie im Nebel ohne Schwierigkeiten das Portal nach Sigil.



UM DAS FÜNFTE STABTEIL ZU FINDEN,
MÜSSEN DIE CHARAKTERE DIE DREIMONDFESTE
INFILTRIEREN, IN DER SICH VERBÜNDETE
DES BÖSEN FÜRSTEN SOTH HERUMTREIBEN.

DIE NACHT DES BLAUFEUERS

UM DAS NÄCHSTE TEIL DES *STABS DER SIEBEN Teile* zu finden, müssen die Charaktere in die Welt Krynn reisen, wo die Blaufeuerwächter, eine Koalition freundlich gesinnter Lykanthropen, mit dem Todesritter Fürst Soth und seinen Schergen aneinandergeraten sind. Sie müssen eine schwer gesicherte Festung infiltrieren, den Anführer der Blaufeuerwächter retten und die Pläne der bösen Magierin Teremini Nachtklinge durchkreuzen, um das fünfte Stabteil zu bekommen.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Wenn ein Charakter dieses Teil hält, weiß er instinktiv, dass sich das fünfte Teil irgendwo in der vom Krieg gezeichneten Welt Krynn befindet. Der Charakter spürt, dass das fünfte Teil im Nord-Dargaard-Gebirge in der Nähe eines riesigen magischen Baums sein muss, aber dieser Eindruck wirkt ungenau. Es ist den Charakteren nicht klar, wo genau sich das fünfte Teil befindet.

Weder die Charaktere noch die drei Magier wissen, warum der Standort des fünften Teils unklar bleibt. Tatsächlich hat sich das Teil im Baum befunden, wurde dann jedoch in die nahe Dreimondfeste gebracht. Das blutrote Mondlicht, das die Burg jetzt umgibt, verzerrt die magischen Eigenschaften des Stabs. Um das fünfte Stabteil zu bekommen, müssen die Charaktere das magische Mondlicht bannen, indem sie ein grausiges Ritual im Gewölbe beenden.

Dieses Kapitel beginnt, wenn die Charaktere durch das Portal in Sigil treten, nach Krynn gelangen und ihre Suche nach dem magischen Baum beginnen. Diese Suche ist zunächst erfolglos, doch die Charaktere treffen auf freundlich gesinnte Lykanthropen, die wissen, wo sich das fünfte Teil befindet. Die Charaktere müssen die Dreimondfeste infiltrieren. Dort gilt es, Teremini Nachtklinge, einer Verbündeten von Fürst Soth, das fünfte Stabteil abzunehmen.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 15. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie auf der oberen Ebene der Dreimondfeste das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* geborgen haben.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel zwei Geheimnisse erfahren, für die die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Gazaia's Geheimnis: Die Dryade Gazaia hat beobachtet, wie Soldaten den Peylon-Baum – ihre Wohnstatt – angegriffen und das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* geplündert haben, der den Baum am Leben erhalten hat. Jetzt versteckt Gazaia sich in der Grotte (Bereich P4), die im Abschnitt „Orte des Peylon-Baums“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben ist.

Valendars Geheimnis: Der Werwolf Valendar hat einen Angriff auf seine Gegner gestartet, ohne die Mission richtig geplant zu haben. Valendar ist der Anführer der Blaufeuerwächter und wird in Bereich D7 der Dreimondfeste gefangen gehalten.

FÜNFTES STABTEIL

Das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich in Bereich O5 auf der oberen Ebene der Dreimondfeste. Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

KRYNN

Wenn die Charaktere beschließen, das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* zu suchen, bringt das Portal im Heiligtum in Sigil sie in die Welt Krynn, wo böse Pläne die Suche der Abenteurergruppe erschweren.

WISSEN ÜBER KRYNN

In der Bibliothek in Sigil gibt es folgende nützliche Informationen zu Krynn:

Drachen von Krynn: Drachen sind in Krynn allgegenwärtig. Chromatische Drachen haben sich den expansionistischen Drachenarmeen von Königin Takhisis verschrieben. Ungewöhnliche Drachen wie Saphirdrachen und Monddrachen verfolgen geheime Agenden.

Kriegsgebeutel: In jüngster Vergangenheit hat sich ein Krieg in Krynn ausgebreitet. Berühmte Kriegsherren wie der Elfenmagier Feal-Thas und der Todesritter Fürst Soth (siehe Anhang B) haben in ihrem Streben nach mehr Macht zu den Waffen gegriffen.

Ruinen des Kataklysmus: Vor Jahrhunderten wurde Krynn von einem welterschütternden Ereignis heimgesucht: dem Kataklysmus. Diese Apokalypse hat Nationen zerstört, Monster entfesselt und Krynn ein Zeitalter der Finsternis beschert.

IN KRYNN ANKOMMEN

Wenn die Abenteurergruppe durch das Portal in Sigil nach Krynn reist, tritt sie durch eine Pforte in einem riesigen Baum. Lies folgenden Text vor:

Die aufgehende Sonne zeichnet die Konturen der Hügel um euch herum nach. Am purpurnen Himmel stehen drei Monde: ein roter, ein weißer und ein schwarzer, der nur durch die Abwesenheit der Sterne zu erkennen ist, die er verdeckt. Hinter euch steht ein großer Obstbaum, seine strahlend orangefarbenen Blüten haben sich noch nicht ganz geöffnet. Die Pforte, durch die ihr soeben getreten seid, ist ein tiefer Spalt in der Baumrinde.

Das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* deutet auf einen anderen Baum auf einem Hügel in der Nähe. Er ist gigantisch, doch seine fahle Rinde und seine laublosen Zweige deuten darauf hin, dass er stirbt.

Das vierte Stabteil deutet auf einen sterbenden Peylon-Baum. Dieser Baum ist dank der Magie des fünften Stabteils, das ursprünglich in seinem Stamm verborgen lag, zu titanischer Größe angewachsen. Doch vor gar nicht allzu langer Zeit wurde das Stabteil entfernt, weswegen der Baum sich nun im Sterben befindet.

Der Baum enthält noch Spuren der Magie des Stabs. Aufgrund dieser Spuren weist das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* auf den Baum. Das blutrote Mondlicht und die latente Magie der Dreimondfeste verzerren die erkenntnismagischen Eigenschaften des Artefakts. Die Charaktere müssen den Baum untersuchen und mit seinen Bewohnern sprechen, um zu erfahren, wo das fünfte Stabteil sich tatsächlich befindet.

DER PEYLON-BAUM

Die Charaktere beginnen ihre Erkundung des Peylon-Baums in Bereich P1. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn die Abenteurergruppe beim Baum eintrifft:

Dieser Baum ist über hundert Meter hoch. Seine Zweige sind kahl und schlaff, seine Rinde ist bleich, und der Hügel ist mit den verfaulenden Überresten klebriger grauer Früchte bedeckt, die von Fliegenschwärmen umsummt werden. Tiefe Löcher im Baumstamm, die wie Risse in einer Rüstung wirken, erlauben Einblicke in das verrottete hohle Innere des Baums.

MERKMALE DES BAUMS

Der Peylon-Baum hat folgende Merkmale:

Licht: Tagsüber ist das Innere des Peylon-Baums durch Licht, das von außen eindringt, schwach beleuchtet.

Stamm: Die verrottete Rinde des Baums ist weich und sowohl innen wie außen leicht zu erklettern.

ORTE DES PEYLON-BAUMS

Die folgenden Orte sind auf Karte 6.1 dargestellt.

P1: VERROTTETE WURZELN

Dicke knorrige Wurzeln breiten sich in alle Richtungen aus. Ein klaffender Spalt an der Basis des Baums bildet einen gewölbten Eingang in den Stamm.

Ein Charakter, der den Boden um den Baum untersucht, kann einen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst oder Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg sieht der Charakter undeutliche humanoide Fußspuren im weichen Boden. Sie führen zu Bereich P2.

Alternativer Eingang: Ein Charakter, der an den Wurzeln emporklettert, die an der Ostseite des Baums einen Hügel bilden, kann in 18 Metern Höhe durch die Ostseite von Bereich P3 eintreten.

P2: HOHLRAUM

Ein Vorsprung aus verflochtenen Wurzeln und Erdklumpen hängt 18 Meter über der Osthälfte des Hohlraums. An der Nordwand des Hohlraums lehnt ein Felsbrocken.

Das vierte Teil des *Stabs der Sieben Teile* weist den Träger zum Felsbrocken in der nordwestlichen Kurve im Inneren des Baums.

Wenn die Charaktere diesen Bereich von Bereich P1 aus betreten, ziehen sie die Aufmerksamkeit des Baumhirten sowie von Spinnen auf sich, die auf dem Vorsprung oben leben (siehe Bereich P3).

Grotteingang: Wer den Felsbrocken untersucht, findet ein Loch, das in den lehmigen Boden unter dem Brocken gegraben wurde. Das Loch führt zu einer kleinen Grotte unter dem Baum (Bereich P4). Da der Felsbrocken auf dem Loch liegt, ist dieses gerade groß genug, dass eine höchstens kleine Kreatur hindurchpasst.

Wenn Kreatur eine Minute lang gräbt, um das Loch zu vergrößern, passen auch mittelgroße Kreaturen hindurch. Alternativ kann der Brocken von mehreren Kreaturen, deren Stärkewert insgesamt mindestens 30 beträgt, beiseitegeschoben werden.

P3: FELSVORSPRUNG

Diese dichte Matte aus verflochtenen Wurzeln hängt über einem breiten Hohlraum im Stamm des Peylon-Baums.

Rosintar, ein neutral böser **Baumhirte**, der Eindringlinge hasst, verbirgt sich auf diesem Vorsprung über Bereich P2. Zwei **Riesenspinnen** lauern in der Ecke des Vorsprungs und hören auf Rosintars Befehle.

Wenn Rosintar sich nicht bewegt, ist er nicht vom Rest des Peylon-Baums zu unterscheiden. Ein Charakter, der die Augen nach Ärger offenhält, bemerkt mit einem erfolgreichen SG-17-Weisheitswurf (Wahrnehmung) die beiden Riesenspinnen. Kurz nach dem Eintreffen der Charaktere in Bereich P2 signalisiert Rosintar den Spinnen, sich an die Abenteurergruppe anzuschleichen.

DER NÄCHSTE STABTEIL SCHEINT SICH IN EINEM RIESIGEN
MAGISCHEN BAUM ZU BEFINDEN. BALD ERFAHREN DIE
CHARAKTERE, DASS DAS TEIL ANDERSWO IST.



Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 15 bemerken, dass die Spinnen sich auf einen Angriff vorbereiten. Sobald die Spinnen angreifen, schleudert Rosintar einen Stein auf einen zufällig bestimmten Charakter und kämpft dann verbissen, um die Eindringlinge zu vertreiben.

Wenn der Baumhirte Charaktere bemerkt, die den Vorsprung über den alternativen Zugang (siehe Bereich P1) erreichen, kreischt er überrascht auf und greift die Eindringlinge an.

Rosintar kämpft, bis seine Trefferpunkte auf höchstens 30 verringert werden. An diesem Punkt ergibt er sich.

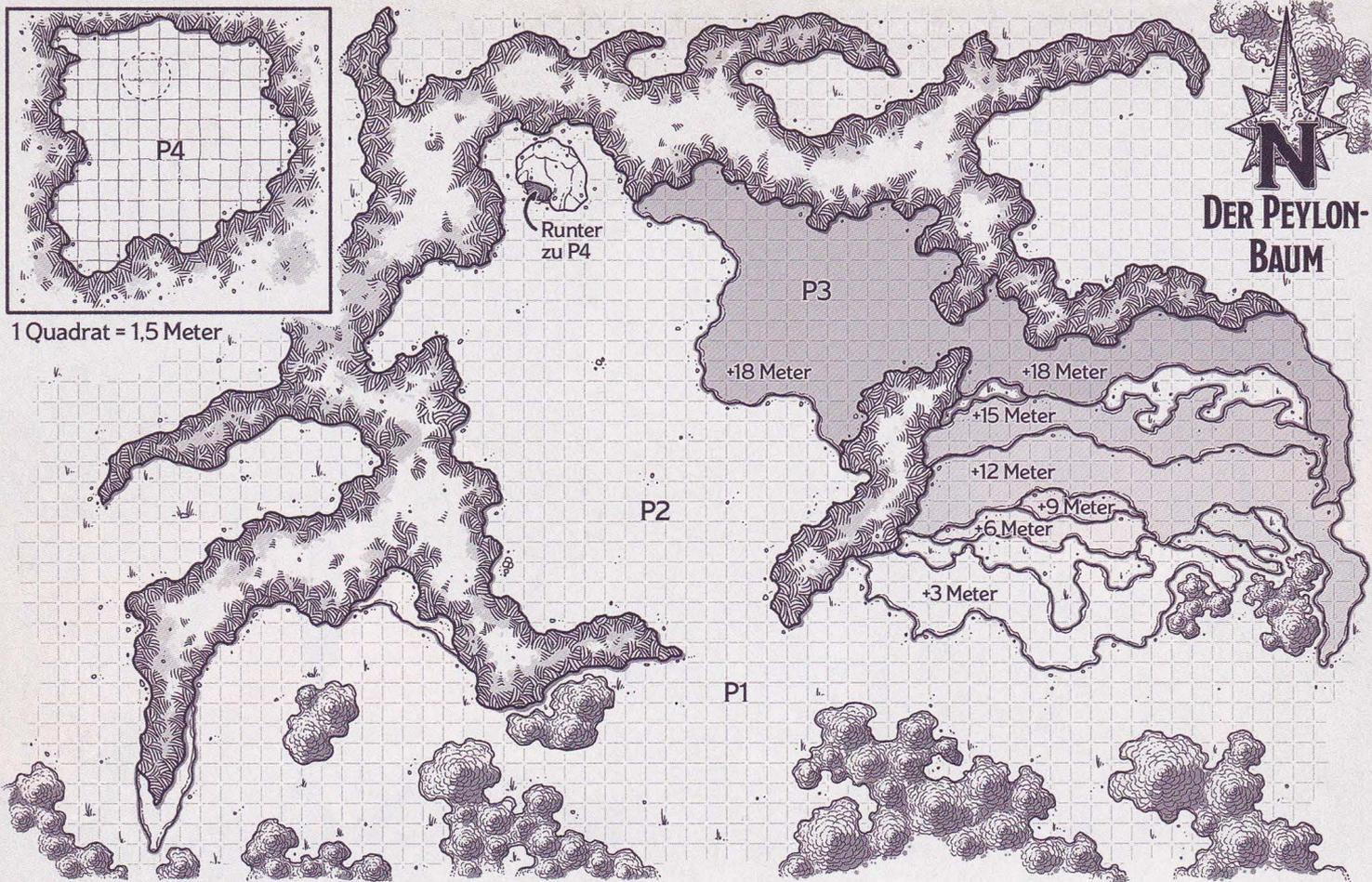
Was der Baumhirte weiß: Wenn die Charaktere Rosintar gestatten, sich zu ergeben, erzählt der Baumhirte der Abenteurergruppe, dass in der Grotte unter dem Baum – über ein Loch unter dem Felsbrocken (siehe Bereich P4) erreichbar – eine grausame Dryade namens Gazaia lebt. Er beklagt, dass er „den letzten Eindringling“, eine kleine Person in dunkelblauem Umhang, erst bemerkt hat, als dieser sich schon in das Loch unter dem Felsbrocken gequetscht hatte. Rosintar wagt sich nicht zum Loch, weil er sowieso nicht hindurchpassen würde und weil er Angst vor Gazaia hat. Zum Schicksal des Eindringlings im blauen Umhang bemerkt er schlicht und mit Gewissheit: „Die Mücke im blauen Umhang muss tot sein.“

P4: GROTTE

Der Boden dieser unterirdischen Kammer liegt 15 Meter unter dem Loch in Bereich P2. Die Grotte stinkt und ist auch tagsüber dunkel.

Aus den Erdwänden dieser feuchten unterirdischen Kammer ragen verworrene Wurzeln. Die verrotteten Schalen großer Früchte liegen auf dem Boden verstreut. Eine dicke Pfahlwurzel ragt aus der Decke. In einer Ecke der Grotte wühlt ein Kender in blauem Umhang auf Händen und Knien im Dreck.

Die wühlende Gestalt ist ein Kender namens Riffel, der außerdem ein Werwolf ist (nutze die Spielwerte eines **Werwolfs**, wobei Riffel von kleiner Größe und von neutral guter Gesinnung ist). Wenn Riffel bemerkt, dass er Gesellschaft hat, springt er auf und zieht seinen Speer. Er kämpft jedoch nur, wenn er angegriffen wird. Zunächst ist er den Charakteren gegenüber misstrauisch, ist jedoch bereit, sie anzuhören. Wenn ein Charakter das Stabteil erwähnt oder versucht, sich mit Riffel anzufreunden (hierzu muss er einen SG-13-Charismawurf (Überzeugen) bestehen), entspannt Riffel sich und steckt seine Waffe weg.



KARTE 6.1: DER PEYLON-BAUM

Riffels Mission: Riffel sagt, dass er in dieser Grotte nach einer frischen Peylon-Frucht sucht. Er erklärt, dass er zu einer Gruppe namens Blaufeuerwächter gehört – Naturalisten, die sich dem Todesritter Fürst Soth widersetzen. Neulich haben die Wächter versucht, eine Gruppe von Gefolgsleuten von Soth in einer Festung namens Dreimondfeste zu belagern, doch der Angriff ist gescheitert. Riffel und seine überlebenden Kollegen sind ins nahe Marschland geflüchtet, wurden dort allerdings von einem grausamen Monster angegriffen.

Wenn die Charaktere das Stabteil erwähnen, sagt Riffel:

„Das Artefakt wurde zur Dreimondfeste gebracht, aber es wäre närrisch von Euch, da einfach reinzugehen und zu versuchen, es zu holen. Ich kann Euch unbemerkt in die Burg bringen – aber zuerst brauche ich Eure Hilfe.“

Riffel erklärt, dass er die Peylon-Frucht braucht, um einen Borthak abzulenken – ein Sumpfmonster, das die Blaufeuerwächter angegriffen und Riffels Verbündete gefangen hat.

Riffel führt weiter aus:

„Borthaks lieben Peylon-Früchte. Als wir angegriffen wurden, rannte ich her, um eine Peylon-Frucht zu holen und den Borthak damit abzulenken, damit die anderen entkommen können. Jetzt ist zwar keine Erntezeit, aber dieser Baum war immer magisch, da dachte ich, vielleicht habe ich trotzdem Glück. Wenn Ihr mir helft, eine Frucht zu finden, helfe ich Euch mit dem Artefakt.“

DIE TODESRINDEN-DRYADE

Während die Charaktere mit Riffel sprechen, kommt die Wächterin des Peylon-Baums aus der Grottenwand und steht vor ihren ungeladenen Gästen. Es ist Gazaia, eine **Todesrinden-Dryade** (siehe Anhang A). Sie ist wütend ob der Störung und fordert die Abenteurergruppe und Riffel auf, ihr Anliegen zu nennen oder Gazaias Heiligtum sofort zu verlassen.

Die letzte Peylon-Frucht: Gazaia sagt, dass es noch eine reife Peylon-Frucht im Baum gibt und sie bereit ist, der Abenteurergruppe die Frucht zu geben – aber nicht umsonst. Sie verlangt einen magischen Gegenstand für die Frucht und weigert sich, eine andere Bezahlung zu akzeptieren.

KENDER

Der NSC Riffel ist ein Kender-Werwolf. In der Welt Krynn sind Kender ein Volk humanoider Kreaturen mit spitzen Ohren. Sie sind Halblingen in anderen Welten ähnlich und auch etwa so groß wie sie. Weitere Informationen zu Kendern findest du in *Drachenlanze: Im Schatten der Drachenkönigin*.

MIT GAZAIA VERHANDELN

Gazaia kann der Abenteurergruppe folgende Punkte mitteilen:

Gazaia's Geheimnis: Die Todesrinden-Dryade erzählt voller Bitterkeit, wie Fürst Soths Soldaten den Baum angegriffen haben. Wenn ein Charakter versucht, Gazaia zu trösten, gesteht sie, dass sie sich versteckt hat, während die Soldaten beim Baum waren. Gazaia fühlt sich extrem schuldig, weil sie ihren Schützling nicht verteidigt hat. Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

Gazaia's Zorn: Wenn die Charaktere Gazaia's Angebot ausschlagen und dann nicht sofort gehen, oder wenn Gazaia einen Charakter dabei erwischt, wie er versucht, die Peylon-Frucht heimlich oder gewaltsam an sich zu bringen, greift sie die Abenteurergruppe hasserfüllt an und kämpft, bis sie zerstört wird.

Verderbtheit von Soth: Vor Kurzem waren Gazaia und ihr Baum noch grün und blühend. Ein mächtiges Artefakt war in diesem Hügel vergraben – das Stabteil. Es durchtränkte den Peylon-Baum mit seiner Magie und veranlasste Gazaia, zur Wächterin des Baums zu werden. Als Fürst Soths Soldaten neulich das Artefakt stahlen, hat Gazaia ihren Schützling nicht verteidigt. Der Baum wurde ohne das Artefakt faulig, und Gazaia wurde zornig, rachsüchtig und kummervoll.

GAZAIAS TOD

Wenn Gazaia stirbt, bevor sie Informationen mit der Abenteurergruppe geteilt hat, finden die Charaktere die reife Peylon-Frucht in ihrem Besitz.

DEN PEYLON-BAUM VERLASSEN

Wenn die Charaktere die Peylon-Frucht bekommen haben, können sie den Peylon-Baum gemeinsam mit Riffel verlassen und das Abenteuer fortsetzen.

DAS BITTERGRAS-MOOR

Um Riffel bei der Rettung seiner Kollegen zu helfen, müssen die Charaktere dem Kender-Werwolf in ein Marschland namens Bittergras-Moor folgen.

REISE ZUM BITTERGRAS-MOOR

Zu Fuß dauert der Weg zum Bittergras-Moor eine Stunde. Unterwegs erzählt Riffel Folgendes:

Die Blaufeuerwächter: Riffel gehört zu den Blaufeuerwächtern – freundlich gesinnten Lykanthropen und Spurenlesern, die sich Fürst Soth entgegenstellen und Habbakuk verehren, einen Gott der Natur. Ihr

Angriff auf die Dreimondfeste war ein katastrophaler Fehlschlag, der zur Gefangennahme ihres Anführers Valendar geführt hat. Valendar weiß mehr über die Burg und das gestohlene Stabteil als die anderen Wächter.

Gestohlene Scherbe: Tereminis Soldaten haben eine magische Scherbe aus dem Herzen des Peylon-Baums gestohlen. Kurz darauf ist der Baum mitsamt seiner Dryade faulig geworden. (Die Charaktere sind sicher, dass Riffel vom fünften Teil des *Stabs der Sieben Teile* spricht.)

Tereminis Burg: Die Dreimondfeste ist eine schwer bewachte Festung im nahen Gebirge. Sie wird von der Erzmagierin Teremini Nachtklinge bewacht, die dem grausigen Fürsten Soth dient.

BEIM MOOR ANKOMMEN

Wenn die Abenteurergruppe das Bittergras-Moor erreicht, zeige den Spielern die Karte 6.2. Lies die folgende Beschreibung der Szene vor oder formuliere sie frei:

Zwei Reihen von Stelen erheben sich aus dem Moor. Jede Stele ist sechs Meter hoch und drei Meter dick. Eine Handbreit über den Stelen schwebt jeweils ein Felsbrocken von drei Metern Durchmesser. Westlich des Moors fließt ein eiliger Bach mit schlammigem Ufer. Steilhänge im Norden und Osten laufen zu einem steinigen Vorsprung zusammen. Ein steinerner Bogen markiert den Eingang zu einem unterirdischen Tempel. Gegen diesen Eingang rennt ein riesiges sabberndes Monster an. Noch wird es von einer Steintür aufgehalten, doch diese zerbricht allmählich.

Die Blaufeuerwächter sind in ihrem eigenen Tempel gefangen. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, wird der **Borthak** (siehe Anhang A) die Tempeltür bald aufgebrochen haben.

Der Borthak ist zu groß, um jetzt schon durch die Steintür und in den Tempel zu passen, doch kleinere Kreaturen können mit einiger Anstrengung hindurchschlüpfen. Wird der Borthak nicht aufgehalten, so nutzt er die Aktion in jedem seiner Züge, um die Tempeltür anzugreifen. Die Tür besitzt eine RK von 20, 225 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wenn der Borthak die Tür zerstört hat, begibt er sich in den Tempel und greift die sieben Wächter (nutze die Spielwerte eines **Werwolfs**, wobei die Wächter von neutral guter Gesinnung sind) an, die drinnen gefangen sind.

Der unterirdische Tempel ist auf Karte 6.2 nicht dargestellt. Er wurde in den felsigen Boden geschlagen, verfügt über einen zentralen Versammlungsbereich und sechs anschließende Kammern mit dünnen Holztüren. In den Kammern schlafen und beten die Wächter. Der Tempel enthält Vorräte, jedoch nichts von Wert.

DEN BORTHAK ABLENKEN

Wenn mindestens ein Charakter den Borthak angreift, lässt er lange genug vom Tempel ab, um sich zu verteidigen.

Ein Charakter kann als Aktion die reife Peylon-Frucht verwenden, um den Borthak abzulenken. Wenn die Frucht zum Borthak geschleudert wird, bewegt das Monster sich in seinem nächsten Zug auf sie zu und verwendet seine Aktion, um sie zu verschlingen. Wenn sich ein Charakter, der die Frucht hält, dem Borthak auf höchstens sechs Meter nähert, verfolgt der Borthak diesen Charakter und greift ihn an, um die Frucht zu kriegen.

Wenn die Charaktere den Borthak beschäftigen, rast Riffel zur Tempeltür und kriecht durch einen schmalen Spalt an ihrer Unterseite in den Tempel. Der Spalt ist gerade groß genug, dass sich ein kleiner Charakter hindurchquetschen kann. Drinnen drängt Riffel die anderen Wächter, den Tempel zu verlassen, solange der Borthak abgelenkt ist. In Riffels nächstem Zug schieben er und die Wächter die Tempeltür auf, damit alle entkommen können. Sobald sie draußen sind, laufen sie den Vorsprung entlang nach Norden. Wenn mindestens ein Charakter bei der Evakuierung hilft, kann er den Borthak im Auge behalten und nötigenfalls ablenken, während Riffel den Wächtern hilft, sich in Sicherheit zu bringen.

MERKMALE DES BITTERGRAS-MOORS

Das Moor hat folgende Merkmale, welche die Charaktere bei einer Konfrontation mit dem Borthak zu ihrem Vorteil nutzen können:

Schlammiges Ufer: Das Ostufer des Bachs ist im Abstand von bis zu sechs Metern schlammig und schwieriges Gelände.

Schwebende Felsbrocken: Die Felsbrocken über den Steinsäulen werden von uralter druidischer Magie in der Schwebelage gehalten. Wird *Magie bannen* auf einen Felsbrocken gewirkt, so stürzt er zu Boden. Ein Charakter in Reichweite eines der Felsbrocken kann als Aktion versuchen, den Brocken zu stoßen. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik). Dadurch endet die Magie, die auf ihn wirkt, und er fällt in eine Richtung nach Wahl des Charakters. Eine Kreatur im Weg eines fallenden Felsbrockens muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um ihm auszuweichen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 11 (2W10) Wuchtschaden.

AUS DEM MOOR ENTKOMMEN

Sobald alle Wächter aus dem Tempel entkommen sind, verwandeln sie sich in Wölfe und fliehen vor dem Borthak. Beende die Begegnung der Charaktere mit dem Borthak, wenn sie ihn besiegt haben oder alle Wächter und Charaktere entkommen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.



EIN SCHRECKLICHES MONSTER NAMENS BORTHAK HAT MEHRERE BLAUFUEURWÄCHTER IM BITTERGRAS-MOOR GEFANGEN.

DIE BLAUFEUERWÄCHTER

Wenn die Wächter in Sicherheit sind, dankt eine menschliche Werwölfin namens Argentia Himmelmacher (nutze die Spielwerte eines **Werwolfs**, wobei sie von neutral guter Gesinnung ist) den Charakteren im Namen der Gruppe. Sie führt aus, was Riffel der Abenteurergruppe früher über die Dreimondfeste erzählt hat, und vermittelt folgende Punkte:

Blaufeuer-Angriff: Kurz nach dem Diebstahl des Stabteils durch Teremini Nachtklinges Soldaten haben die Blaufeuerwächter die Dreimondfeste angegriffen. Sie bezeichnen diesen Angriff als Nacht des Blaufeuers. Teremini, eine abtrünnige Magierin der Hochzauberei vom Orden der Roten Robe, hat den Angriff vorausgesehen und mächtige Mondmagie eingesetzt, um die Burg in einen Schleier aus transformativem rotem Mondlicht zu hüllen. In diesem Mondlicht verlieren Werwölfe die Kontrolle über ihre Kräfte und werden von rohem animalischen Instinkt beherrscht, was es Teremini einfach macht, sie zu manipulieren oder ihnen Fallen zu stellen.

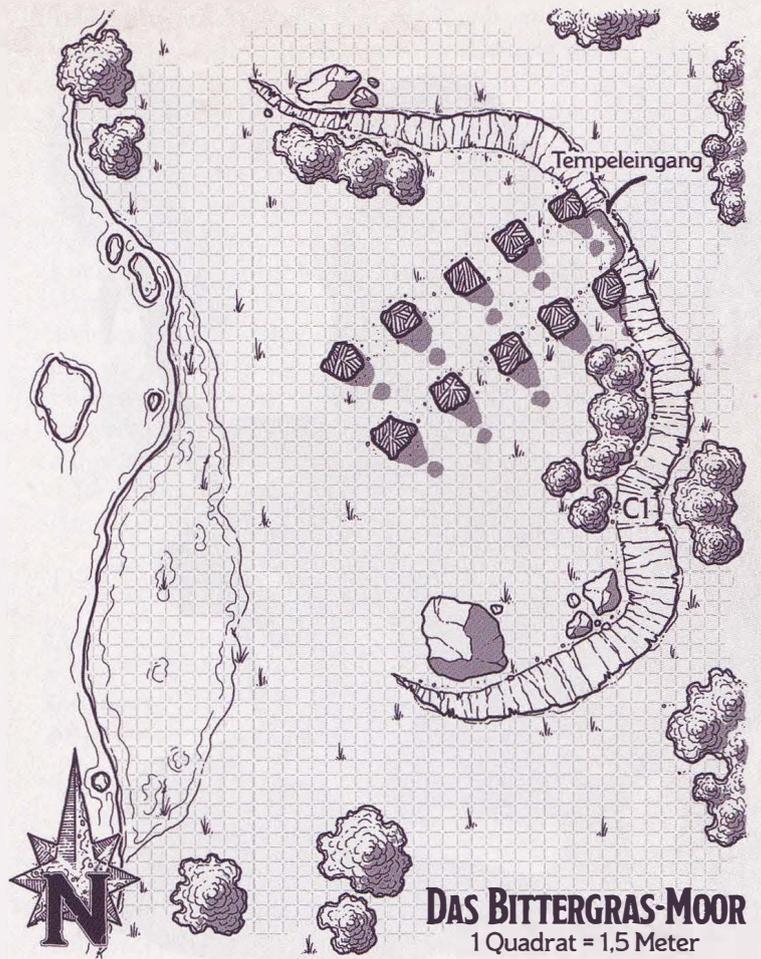
Ritual der Magierin: Teremini hat die Magie mit dem roten Mondlicht von einem Monddrachen namens Orinix gelernt. Dieser hat Teremini auch ein Ritual gelehrt, um den Schleier aus transformativem Mondlicht dauerhaft zu machen, und ihr aufgetragen, dieses langwierige und aufreibende Ritual abzuschließen. Solange sie auf das Ritual konzentriert ist, umgeben mächtige magische Barrieren sie und ihre Ritualkomponenten, zu denen auch das fünfte Stabteil gehört.

Das Ritual unterbrechen: Argentia ist sicher, dass es eine Möglichkeit gibt, Tereminis Ritual zu unterbrechen, damit die Charaktere an das Stabteil herankommen. Sie ermutigt die Charaktere, Valendar zu finden und zu retten, den gefangenen Anführer der Wächter. Er könnte wissen, wie man Tereminis Ritual unterbricht.

HILFE DER WÄCHTER

Argentia gibt den Charakteren eine *Zauberschriftrolle* des *Mondstrahls*. Sie erklärt auch, dass Valendar möglicherweise in seiner Wolfsgestalt oder in hybrider Gestalt festsetzt. In diesem Fall muss er dem Tode nahekommen, um wieder seine wahre, menschliche Gestalt annehmen zu können.

Riffel ist bereit, die Charaktere zum geheimen Eingang der Dreimondfeste zu bringen. Bevor die Abenteurergruppe aufbricht, hält Argentia rasch einen Ritus ab, um Riffel mit einem Schutzzauber zu versehen. In den nächsten zwölf Stunden sind Riffel und Verbündete im Abstand von bis zu drei Metern von ihm gegen den Zwangstransformationseffekt von Tereminis Schleier aus rotem Mondlicht immun (siehe Unterabschnitt „Umgebungseffekte“ des Abschnitts „Dreimondfeste“). Die Wächter haben nur die Kraft, dieses Ritual einmal durchzuführen, daher muss Riffel so schnell wie möglich mit Valendar ins Bittergras-Moor zurückkehren.



KARTE 6.2: DAS BITTERGRAS-MOOR

DIE DREIMONDFESTE

Die Dreimondfeste ist ein abgelegener Gewölbekomplex in den gebirgigen Außenbezirken von Fürst Soths Domäne.

Vor Jahrtausenden brach ein Stück des roten Mondes Lunitari ab, zerbarst zu Meteoriten und stürzte auf Krynn nieder. Die Meteoriten bildeten beim Einschlag Krater im Nord-Dargaard-Gebirge. Einer dieser Krater wurde von uralten Wächtern, die den Mond verehrten, als Stätte eines Schreins erwählt, um die Monde Krynn anzubeten. Die Wächter haben drei magische Türme errichtet: einen großzügigen weißen Turm für Solinari, einen hübschen roten Turm für Lunitari und einen strengen schwarzen Turm für Nuitari.

Später hat der Kataklysmus den weißen Turm zerstört und die Magie zwischen den Türmen aus dem Gleichgewicht gebracht. Fürst Soths Kräfte aus dem nahen Dargaardfried haben sich der Ruinen bemächtigt. Sie haben den Ort mit befestigten Mauern umgeben und ein unterirdisches Gewölbe für Gefangene und Schätze gegraben. Dieses Gewölbe wird jetzt von einer Dienerin von Fürst Soth beaufsichtigt. Es fungiert als Gefängnis für die Gegner des Fürsten und als Zuflucht für seine Untergebenen.



ARGENTIA
HIMMELMACHER.

TEREMINI NACHTKLINGE

Die rechtschaffenen böse Elfe und **Erzmagierin** Teremini Nachtklinge ist die Aufseherin der Dreimondfeste. Sie ist zwar eine loyale Dienerin von Fürst Soth, hat jedoch auch eigene Pläne mit den alten Mondtürmen. Als Teremini jung war, wollte sie den Blaufeuerwächtern beitreten, wurde jedoch abgewiesen, als ihre Verehrung von Fürst Soth offenbar wurde. Jetzt will sie endlich Rache üben, indem sie die Feste für immer in blutrotes Mondlicht hüllt und die verhassten Wächter entführt und hierher verschleppt, um sie zu töten. Da sie neulich ein Teil des *Stabs der Sieben Teile* ergattert hat, setzt Teremini ihren Plan nun in die Tat um.

DIE ZIELE DER CHARAKTERE

Die Charaktere haben in der Dreimondfeste drei Ziele. Wenn sie die Feste erkunden, können NSCs wie Valendar (Bereich D7) und Casivus (Bereich D15) helfen, Pläne zur Umsetzung dieser Ziele zu schmieden.

VALENDAR RETTEN

Valendar, der Anführer der Blaufeuerwächter, ist in der Feste gefangen und kann möglicherweise seine Wolfsgestalt oder seine hybride Gestalt nicht verlassen. Die Charaktere müssen ihn finden, die Magie unterbrechen, die ihn im verwandelten Zustand festhält, und ihm helfen, wieder seine menschliche Gestalt anzunehmen.

TEREMINIS RITUAL STOPPEN

Wenn die Charaktere Valendar retten, sagt er ihnen, dass Teremini drei besondere Kristalle an bestimmten Orten braucht, um ihr Ritual zu vollenden. Wenn die Charaktere diese Kristalle finden und sabotieren, können sie das Ritual unterbrechen.

DAS STABTEIL HOLEN

Teremini benutzt ein Teil des *Stabs der Sieben Teile* im Rahmen eines Rituals, welches die Feste im Radius von 1,6 Kilometern dauerhaft in magisches blutrotes Mondlicht hüllen würde. Die Charaktere müssen Tereminis Ritual unterbrechen, ehe sie das Stabteil holen können. Dann können sie nach Sigil zurückkehren.

UMGEBUNGSEFFEKTE

Das magische rote Mondlicht, das die Dreimondfeste umgibt, ist nur vorübergehend, wobei Teremini daran arbeitet, den Effekt dauerhaft zu machen. Das Mondlicht erzeugt im Radius von 1,6 Kilometern um die Dreimondfeste die folgenden Effekte. Diese Effekte werden in den Orten der Feste unterdrückt.

VERRINGERTE SCHWERKRAFT

Gegenstände und Kreaturen erleiden bei Stürzen nur den halben Schaden. Kreaturen können doppelt so weit springen wie sonst.

ZWANGSTRANSFORMATION

Ein Werwolf, der das rote Mondlicht betritt, verwandelt sich in seine Wolfsgestalt oder in seine hybride Gestalt und hat den Vergiftet-Zustand, solange er sich im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von der Dreimondfeste befindet. In diesem Bereich kann die Kreatur ihre Gestalt nicht willentlich ändern, und ihre Trefferpunkte sind auf höchstens 10 verringert. Der Zauber *Fluch brechen* unterdrückt diese Zwangstransformation eine Stunde lang.

DIE FESTE BETRETEN

Die Dreimondfeste wurde im Nord-Dargaard-Gebirge inmitten von felsigen Klippen erbaut. Ihr Haupteingang ist gut zu sehen und schwer bewacht, aber Riffel kennt den Weg zu einer zweiten, weniger gut geschützten Passage am Ende eines alten Ziegenpfads. Er führt die Charaktere zu diesem Eingang und wartet dann dort, um Valendar ins Bittergras-Moor zu eskortieren. Der Weg vom Moor zur Feste dauert über eine Stunde.

Die Charaktere beginnen ihre Erkundung der Feste in Bereich D1.

MERKMALE DER FESTE

Auf den Karten 6.3 und 6.4 ist die Dreimondfeste dargestellt. Es handelt sich um ein komplexes, Burgartiges Gebäude mit Kerkerebene, mehreren Türmen, einem geheimen Eingang durch die Klippen und einer Zugbrücke über einem Burggraben. Die Bereiche in der und um die Dreimondfeste haben einige Merkmale gemeinsam, sofern im Text nicht anders angegeben.

BELEUCHTUNG

Die Innenbereiche sind dunkel, sofern nicht anders dargestellt. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

DECKEN

Die Decken in der Feste sind drei Meter hoch.

MONDSCHEINSPIEGEL

Mehrere Bereiche in der Feste enthalten Gegenstände namens Mondscheinspiegel, die jeweils einen mächtig Strahl von Krynns Monden reflektieren. Tereminis Ritual lässt sich mithilfe dieser Spiegel unterbrechen, wie weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.

Ein Mondscheinspiegel ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 5 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden, gleißenden Schaden sowie psychischen Schaden immun. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Hervorrufungsmagie, die vom Spiegel ausgeht. Die reflektierende Seite eines Mondscheinspiegels wirft helles Licht der entsprechenden Mondfarbe in einem Halbkreis von sechs Metern, sofern der Spiegel nicht abgedeckt wird. Im Text ist vermerkt, welche Attributswürfe gegebenenfalls erforderlich sind, um einen Mondscheinspiegel von seinem Fundort zu entfernen.

TÜREN

Die Türen in der Feste sind Steinplatten mit Scharnieren aus Messing. Sie sind unverschlossen, sofern nicht anders dargestellt.

ORTE IN DER DREIMONDFESTE

Die folgenden Orte sind auf Karte 6.3 dargestellt.

D1: EINGANG

Dort, wo Riffel die Abenteurergruppe verlässt, befindet sich der Eingang zur Feste direkt um die Ecke. Lies folgenden Text vor:

Der Ziegenpfad endet an einer Stelle, an der drei steile Felswände zusammenlaufen. Zwei strenge Säulen flankieren eine steinerne Doppeltür in der Wand. Neben den Säulen steht jeweils eine silberne Statue eines großen, menschenartigen Wesens in würdevoller Haltung.

Zwei **Mondscheinwächter** (siehe Anhang A) bewachen diesen geheimen Eingang. Sie greifen alle Eindringlinge an, sobald sie diese sehen, und kämpfen, bis sie zerstört werden.

Eingang mit Falle: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Hervorrufungsmagie, die vom Eingang ausgeht. Wenn eine Kreatur an einem der halbmondförmigen Türgriffe zieht, erstrahlt eine Minute lang ein neun Meter langer Kegel aus silbrigem Licht, der von der Mitte der Doppeltür ausgeht. Eine Kreatur, die diesen Bereich in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 27 (5W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Kreatur aktuell nicht ihre wahre Gestalt hat, ist sie bei diesem Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Wurf, so nimmt die Kreatur sofort ihre wahre Gestalt an und kann keine andere Gestalt annehmen, solange sie sich in diesem Licht befindet.

Wenn diese Falle ausgelöst wurde, kann sie nicht noch einmal ausgelöst werden.

D2: VORRAUM

Über diese Kammer wacht die steinerne Statue eines eleganten Elfen in fließender Robe.

Auf dem Sockel der Statue steht eine Inschrift in Elfisch: „Es ist keine Kapitulation. Lebt, um an einem anderen Tag weiterzukämpfen.“

Schätze: Ein Waffenregal in diesem Raum enthält ein stählernes schwarzes *Langschwert +1* sowie einen stählernen Schild mit dem stilisierten floralen Wappen



TEREMINI NACHTKLINGE.

des Ordens der Rose. Ein Rüstungsständer trägt eine schwarze Brustplatte. In einer kleinen unverschlossenen Truhe befindet sich ein *Trank der Vitalität*.

D3: FLUCHTTUNNEL

Dieser Tunnel endet nach etwa 30 Metern an einer glatten Wand.

Die Geheimtür in der Wand ist nur wenig geheim: Ein großer Kreis aus schwach leuchtenden Runen wurde ins Mauerwerk geschlagen. Ein Charakter, der die Geheimtür untersucht, bemerkt sofort, dass er die Runen berühren und damit den kreisförmigen Wandabschnitt verschwinden lassen kann. Daraufhin wird der Rest des Tunnels auf der anderen Seite erreichbar. Der Wandabschnitt erscheint einige Sekunden nach seinem Verschwinden wieder.

Die Geheimtür kann von beiden Seiten der Wand aus aktiviert werden, doch die Runen sind nur von Norden aus sichtbar. Wenn eine Kreatur auf der Südseite der Tür die Wand untersucht und einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, sieht sie das Licht der Runen ganz schwach durch das Mauerwerk scheinen. Die Kreatur kann die Runen berühren, um die Tür zu aktivieren.

D4: GÄNGE

Vier geisterhafte Soldaten patrouillieren in diesen Gängen. Ihre Augen leuchten rot. Sie tragen geisterhafte gezackte Rüstungen und haben jeweils ein ausgehöhltes Ziegenhorn bei sich.

Die Kreaturen sind vier **Todesalben**. Wenn Akaazi (siehe Bereich D34) nicht anwesend ist, führen diese Todesalben eine kleine Armee untoter Soldaten an, die in der unterirdischen Garnison (Bereich D8) stationiert ist. Ein Todesalb namens Gerthel ist Akaazis Favorit. Er trägt einen eisernen Schlüssel bei sich, der die Türen zu den Bereichen D7 und D10 öffnet.

Alarm geben: Wenn ein Todesalb einen Eindringling sieht oder angegriffen wird, verwendet er seine Aktion, um ins Horn zu stoßen. Kreaturen im Abstand von bis zu 30 Metern von diesem Todesalb können das Horn hören, sodass die Verbündeten der Todesalben in Bereich D8 am Kampf teilnehmen. Wird im Kerker ins Horn gestoßen, so ist dies im Wehrturm darüber nicht zu hören, und umgekehrt.

D5: AUSSPÄHUNGSKAMMER

Über einem sechseckigen Podest auf der Westseite dieser neun Meter hohen Kammer schwebt eine glänzende Silberkugel mit 4,5 Metern Durchmesser. Sie wirkt poliert und reflektiert wie ein Spiegel.

Ausspähungskugel: Die Silberkugel ist ein Ausspähungsgerät mit einem Pendant im Dargaardfried, sodass Teremini mit Fürst Soth kommunizieren kann.

Berührt eine Kreatur die scheinbar massive Kugel, so merkt sie, dass die Kugel aus einer harmlosen zähen Silberflüssigkeit besteht, die sich kühl anfühlt. Wann immer die Kugel berührt wird, hört Fürst Soth ein schwaches „Ping“-Geräusch. Soth kann antworten, indem er sich vor seine Kugel stellt und spricht. In diesem Fall manifestiert sich sein behelmter Kopf. Dieser besteht jedoch aus der silbrigen Kugelflüssigkeit. (Mehr über Fürst Soth findest du in Anhang B.)

Teremini weiß nicht, dass Fürst Soth ein schwächeres Abbild von sich selbst durch diese Ausspähungskugel schicken kann. Wenn die Charaktere nicht mit Ehrerbietung auf Fürst Soths manifestiertes Gesicht reagieren, kommt ein **Todesritter** aus der Kugel, der aus deren silbrigem Metall besteht. Der Todesritter vollstreckt die Strafe an Soths Stelle und befolgt dessen Anweisungen, ohne dass Soth selbst aktiv werden muss. Wenn der Todesritter zerstört wird, so wird auch die Kugel zerstört und verschwindet.

D6: LEERE ZELLEN

Eisenstäbe bilden drei leere Zellen an den Wänden dieses Raums. Der Ausgang dieses Raums besteht aus einer unscheinbaren Steintür im Osten. Hinter der Eisentür im Westen erklingt schmerzzerfülltes Wolfsgeheul.

Das Heulen kommt eindeutig von der anderen Seite der verschlossenen Eisentür (Bereich D7). Die Tür kann mit Gerthels Schlüssel (siehe Bereich D4) geöffnet werden, oder ein Charakter kann Diebeswerkzeug und eine Aktion verwenden, um zu versuchen, das Schloss zu knacken. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit).

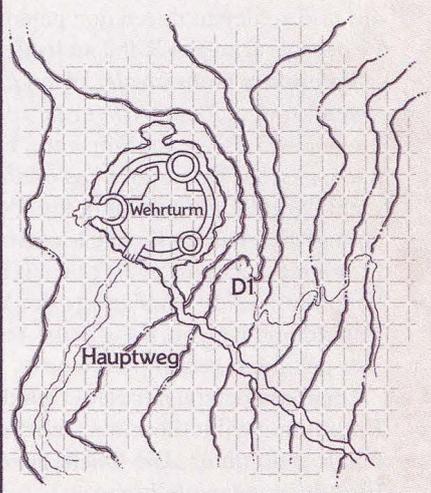
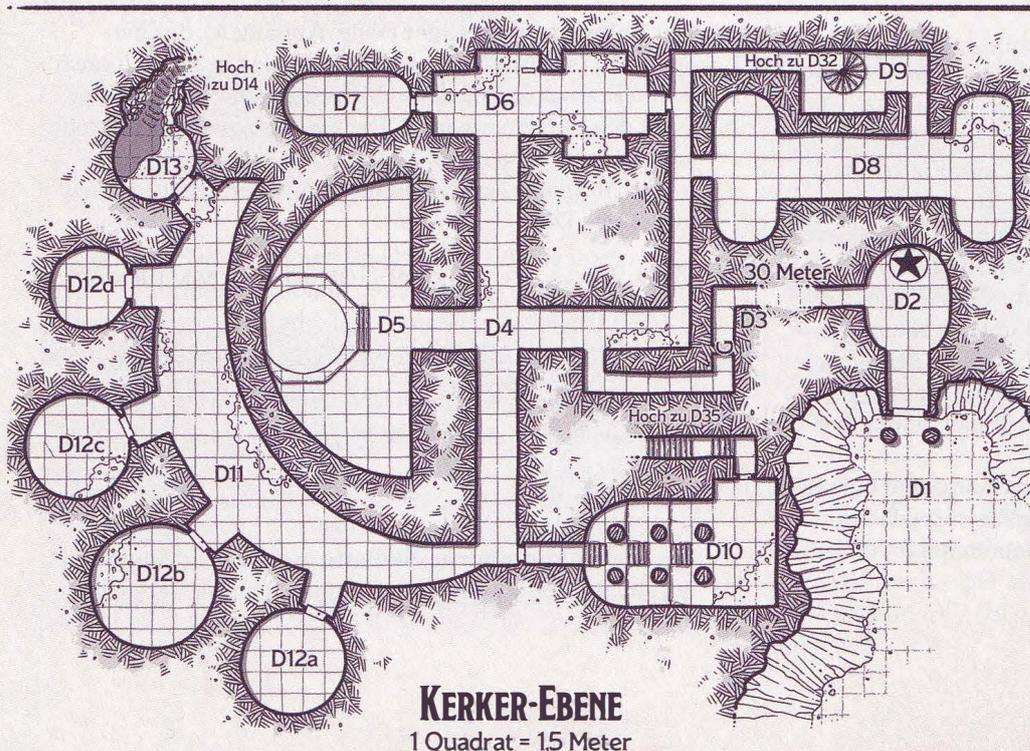
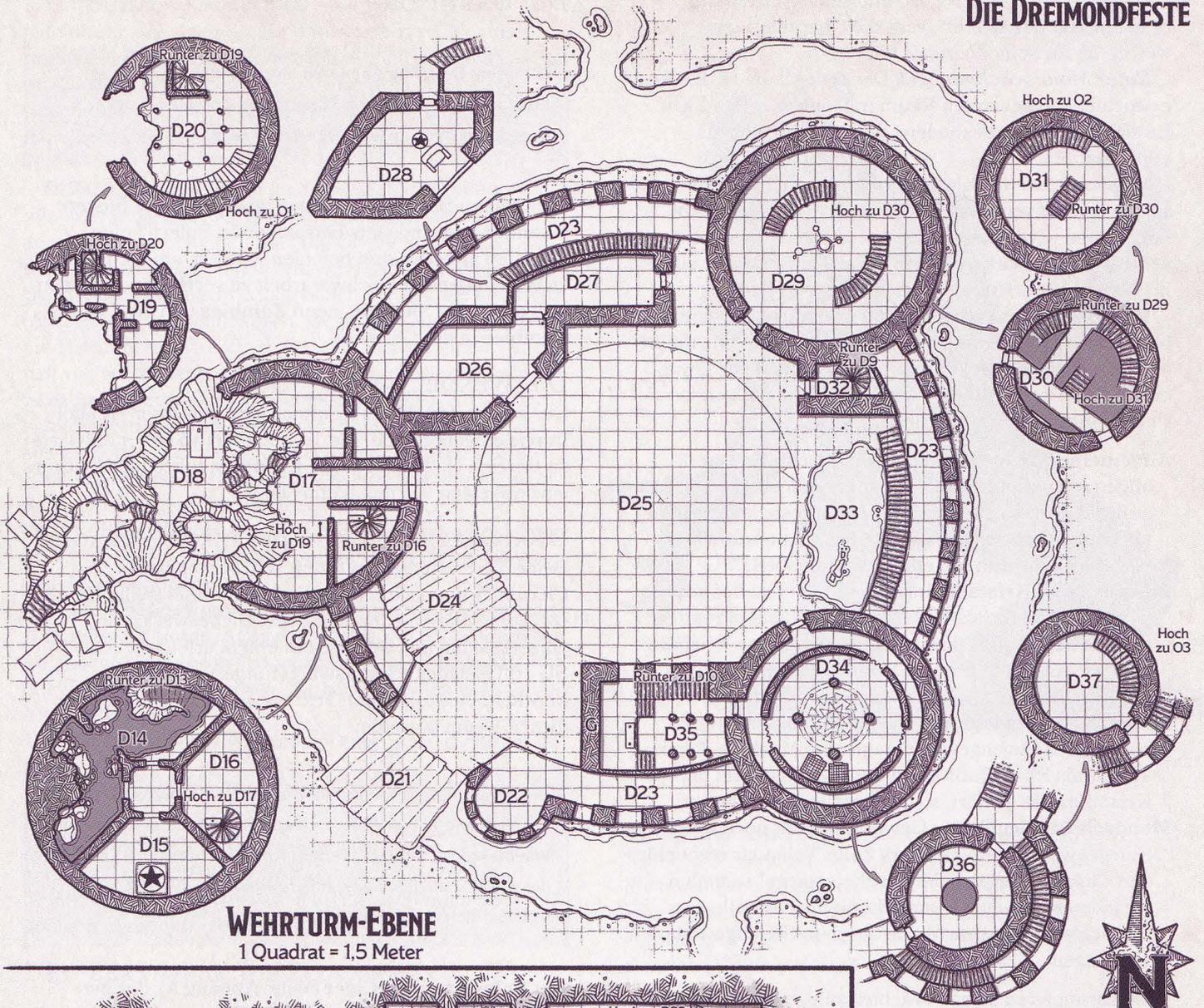
D7: VALENDARS ZELLE

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere diesen Raum betreten:

Diese ovale Kammer ist sechs Meter hoch und von strahlendem rotem Licht erfüllt. Das Licht geht von einem großen runden Spiegel aus, der in einer besonderen Fassung in der Decke befestigt ist. Ein Werwolf kniet auf dem Boden der Kammer. Er heult fürchterlich und krallt wütend nach seinem Körper. Als er sieht, dass die Zellentür sich öffnet, springt er auf und sprintet mit ausgefahrenen Klauen auf euch zu.

Das rote Mondlicht des magischen Spiegels hat Valendar (nutze die Spielwerte eines **Werwolfs**, wobei Valendar von chaotisch guter Gesinnung ist) gezwungen, sich in seine hybride Gestalt zu verwandeln. Durch seine

DIE DREIMONDFESTE



KARTE 6.3: DIE DREIMONDFESTE

Gefangenschaft, seinen Zorn und seine Angst kann er kaum klar denken. Er greift die Charaktere an, weil er sie für seine Peiniger hält.

Roter Mondscheinspiegel: Der Spiegel an der Decke erleuchtet den gesamten Raum mit hellem rotem Licht. Es erfordert keine besondere Anstrengung, ihn zu entfernen.

Valendar retten: Valendar kann sich nicht in seine wahre Gestalt verwandeln, solange er vom Mondlicht beschienen wird, das vom Spiegel ausgeht. Er nimmt seine wahre Gestalt an, wenn seine Trefferpunkte auf höchstens 10 verringert werden.

Was Valendar weiß: Wenn die Charaktere Valendar helfen, sich in seine wahre Gestalt zu verwandeln, dankt er ihnen von ganzem Herzen und sagt ihnen alles, was er über die Dreimondfeste weiß. Er teilt die folgenden Punkte mit:

Allgemeiner Grundriss: Valendar beschreibt den allgemeinen Grundriss der Dreimondfeste. Er erklärt außerdem, dass die drei Türme der Feste jeweils ganz oben einen speziellen Raum namens Lunarium haben – ein Observatorium mit einem Mondmodell.

Lunarien und Kristalle: In jedem Lunarium befindet sich ein „Mondkristall“, der vom Mondlicht eines der drei Monde Krynns durchdrungen ist. Diese Kristalle sind wichtig für Tereminis Ritual und werden durch die Ritualmagie geschützt.

Magie-Gleichgewicht: Krynns Monde repräsentieren ein fragiles Gleichgewicht magischer Macht, auf dem Tereminis Ritual fußt. Wird das Gleichgewicht der Kristallmagie gestört, so wird das Ritual gestoppt.

Mondscheinspiegel: Das Gewölbe enthält noch weitere Spiegel wie den in Valendars Zelle. Valendar empfiehlt den Charakteren, drei Mondscheinspiegel zu finden – für jeden Mond einen – und damit die Kristalle zu beleuchten, um deren Magie aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Valendar muss zu seinen Wächterkollegen zurückkehren. Wenn er mit den Charakteren gesprochen hat, bricht er auf und schleicht durch den geheimen Fluchttunnel der Feste, um draußen Riffel zu treffen.

Valendars Geheimnis: Wenn die Charaktere mit Valendar sprechen, wirkt er betreten, vor allem, wenn es um seine Gefangennahme geht. Fragen die Charaktere nach, gesteht Valendar, dass er die Dreimondfeste nicht sorgfältig ausgespäht hat, bevor die Wächter sie angegriffen haben. Er hat Teremini unterschätzt und für eine machtlose Schergin von Fürst Soth gehalten. Valendar hält die Niederlage der Wächter für seine Schuld und ist froh, dass beim Angriff niemand außer ihm gefangen genommen wurde.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

D8: GARNISON

In diesem Bereich treiben sich diverse Arten von untoten Kreaturen – überwiegend Skelette und Zombies – ungeduldig herum. Sie wirken kampfbereit.

Die untoten Soldaten der Feste besetzen diese finstere Kammer und sind stets einsatzbereit. Sofern keine Soldaten anderswohin befohlen wurden, um die Feste zu verteidigen oder Schwerarbeit zu verrichten, befinden sich sechzehn **Skelette**, neun **Zombies** und zwei **Oger-Zombies** in der Garnison.

D9: WENDELTREPPE

Der größte Teil dieser Kammer wird von einer Wendeltreppe eingenommen. Die Treppe führt 15 Meter aufwärts zu Bereich D32. Zwei kurze Korridore führen nach Osten sowie Westen von der Treppe fort.

D10: GEFANGENER SCHWARZROSENTRÄGER

Beide Türen zu diesem Raum sind verschlossen. Ein Charakter kann sie mit Gerthels Schlüssel (siehe Bereich D4) aufschließen oder als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken. Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere diesen Raum betreten:

Diese mehrstufige Kammer war einst ein elegantes Gemach, doch jemand hat die Messingleuchter, Samtläufer und roten Wandteppiche zerfetzt - vermutlich der vertrocknete Untote, der wie wild an den Wänden herumreißt. In der Nordwand befindet sich eine schmale Tür.

Der **Schwarzrosenträger** (siehe Anhang A), der hier gefangen ist, stürzt sich wütend auf alles in Sicht. Akaazi (siehe Bereich D34) hat ihn hier eingeschlossen, weil er sonst den Kerker verwüstet. Der Schwarzrosenträger greift jeden an, der eintritt, und kämpft, bis er zerstört wird.

Die Tür in der Nordwand führt zu einer Treppe hinauf in Bereich D35.

D11: ZUGANG ZU DEN SCHATZKAMMERN

Zwei Minotaurus-Skelette bewachen diesen halbkreisförmigen Korridor. Hinter ihnen seht ihr fünf schwere runde Metalltüren. Auf dem Boden vor der nördlichsten Tür klebt ein brauner Fleck.

Die beiden **Minotaurus-Skelette** greifen Eindringlinge an, sobald sie sie sehen, und kämpfen, bis sie zerstört werden.

D12: SCHATZKAMMERN

Jede dieser Schatzkammern wird von einer Eisentür versiegelt. Ein Charakter kann als Aktion eine Tür mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) knacken oder mit einem erfolgreichen SG-18-Stärkewurf (Athletik) aufbrechen.

D12a: Schätze: Die Tür zu dieser Schatzkammer ist mit einer magischen Glyphe versehen. Ein Charakter, der die Tür untersucht, findet die Glyphe mit einem erfolgreichen SG-17-Intelligenzwurf (Nachforschungen). Sie lässt sich mit einem erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) deaktivieren. Wenn eine andere Kreatur als Teremini die Tür öffnet, lässt die Glyphe einen Feuerball von sechs Metern Durchmesser explodieren. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 22 (5W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn diese Falle ausgelöst wurde, kann sie nicht noch einmal ausgelöst werden.

Diese Schatzkammer enthält 1.900 GM, zehn Edelsteine im Wert von jeweils 100 GM und sechs Gemälde im Wert von jeweils 250 GM.

D12b: Wächterkammer: In dieser Kammer wartet ein **Betrachter-Zombie**. Akaazi verwahrt ihn für besondere Aufgaben getrennt von den anderen Untoten. Er hat Befehl, alle Kreaturen anzugreifen, die keine Untoten sind, außer Akaazi und Teremini.

D12c: Leere Schatzkammer: Diese Schatzkammer ist leer.

D12d: Ausrüstung des Anführers: In dieser Schatzkammer liegen Valendars Habseligkeiten in einem Haufen auf dem Boden, darunter seine Lederrüstung, ein *Trank der mächtigen Heilung*, eine *Zauberschriftrolle* mit *Steinhaut* und ein strahlend blauer Mantel mit dem heiligen Symbol von Habbakuk.

D13: ZERSTÖRTE SCHATZKAMMER

Dieser Bereich ist mit braunem Schimmel bedeckt wie mit einem Teppich. Eine Trümmerhalde führt nach oben wie eine grobe Treppe.

Der braune Schimmel hat die üblichen Effekte und macht außerdem die befallenen Bereiche dieser Kammer zu schwierigem Gelände. Die Kammer ist über die Trümmerhalde mit dem Keller des weißen Turms (Bereich D14) sechs Meter weiter oben verbunden.

D14: ÜBERFLUTETER KELLER

In diesen zerstörten Kammern stehen einige Handbreit Wasser auf dem Boden. In der Nordostecke führt eine Trümmerhalde wie eine grobe Treppe abwärts.



VALENDAR.

Dieser Keller war einst durch Steinwände in vier Kammern unterteilt. Der Kataklysmus hat jedoch die nördliche und die westliche Kammer zerstört. Das Wasser auf dem Boden macht diesen Bereich zu schwierigem Gelände. Die Trümmerhalde führt zu Bereich D13 hinunter.

D15: MONDSCHREIN

Die überlebensgroße Alabasterstatue eines Humanoiden in wallenden Gewändern wacht über diesen Schrein. Sie trägt eine mondähnliche Kugel statt eines Gesichts. Die Kugel wird von einem silbernen Spiegel, den die Statue in der linken Armbeuge trägt, in weißes Licht getaucht. Um den Sockel der Statue hat sich eine riesige grüne schlangenartige Kreatur gewunden, die ein menschliches Gesicht hat. Sie blickt euch gewitzt entgegen, als ihr eintretet.

Die Statue stellt Solinari dar, Gott von Krynns weißem Mond und der guten Magie.

Weißer Mondscheinspiegel: Der Spiegel im Arm der Statue ist ein weißer Mondscheinspiegel. Es erfordert keine besondere Anstrengung, ihn von der Statue zu entfernen.

Wächter des Schreins: Die Kreatur um den Statuensockel ist ein **Wächternaga** namens Casivus. Er war schon lange hier, als Fürst Soths Kräfte eintrafen, und hat für das böse Treiben von Teremini und ihren Schergen nur Verachtung übrig.

Der Naga ist den Charakteren gegenüber zunächst gleichgültig gesinnt. Erwähnt ein Charakter, dass die Abenteurergruppe Tereminis Pläne durchkreuzen will, oder verwickelt ein Charakter den Naga in eine freundliche Unterhaltung und besteht einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen), wird Casivus der Abenteurergruppe gegenüber freundlich gesinnt. In diesem Fall erlaubt er den Charakteren, den Spiegel von der Statue zu nehmen. Außerdem gibt Casivus den Charakteren noch zwei nützliche Informationen:

Losung für die Treppe: Casivus sagt den Charaktere die Losung, um die verschlossene Tür in der Kammer nordöstlich von hier (Bereich D16) zu öffnen. Die Losung lautet: „Begraben ist das Beste.“

Position der Monde: Um Tereminis Ritual zu stoppen, müssen die Charaktere die Kristalle des Lunariums mit Mondlicht unterschiedlicher Farben in einer bestimmten Kombination beleuchten. Diese Kombination hängt von den aktuellen Phasen und Positionen der Monde von Krynn ab. Teremini hat ein magisches Mondmodell im roten Turm, das die Positionen der Monde zeigt. Ein Charakter kann dieses Modell untersuchen, um zu bestimmen, mit welchen Mondlicht-Kristall-Kombinationen das Ritual unterbrochen werden kann.

Casivus will weder den Schrein verlassen noch die Charaktere begleiten, würde es aber sehr begrüßen, wenn Teremini und ihre Gefolgsleute verschwinden würden.

D16: VERSCHLOSSENE TREPPE

Dieser Raum ist bis auf eine Einfriedung mit verriegelter Tür leer.

Die Tür zu dieser Treppe ist mit dem Zauber *Arkane Schloss* verschlossen. Teremini, Akaazi und Casivus kennen die Losung: „Begraben ist das Beste.“ Ein Charakter kann als Aktion versuchen, die Tür mit einem SG-24-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen.

Die Wendeltreppe führt zu Bereich D17 neun Meter weiter oben.

D17: RUINEN DES WEISSEN TURMS

Hier zerfallen Boden und Wände. Eine Holzleiter lehnt gegen den Rand der Ebene darüber.

Das Erdgeschoss des weißen Turms liegt in Trümmern. Eine Leiter verbindet diese Ebene mit Bereich D19.

D18: VETERANENLAGER

Ein Trümmerberg bildet einen Abhang, der über den Burggraben westlich des weißen Turms führt. Oben patrouillieren sechs Menschen in verbeulten Rüstungen.

Der Abhang, der direkt zu diesem Bereich führt, wird von sechs **Veteranen** (rechtschaffenen bösen Menschen) bewacht. Ein siebter **Veteran** ruht sich im Zelt im Norden aus und eilt seinen Verbündeten zur Hilfe, wenn es zum Kampf kommt. Die Veteranen verteidigen die Feste mit ihrem Leben, da sie sonst Tereminis Zorn auf sich ziehen würden.

D19: AUSGUCK DES WEISSEN TURMS

Im südlichen Teil dieses Bereichs steht eine einzelne menschliche Späherin in zerbeulter Rüstung Wache.

Die Wache ist eine rechtschaffene böse menschliche **Veteranin**. Sie trägt zusätzlich zu ihrer normalen Ausrüstung ein ausgehöhltes Ziegenhorn. Wenn sie Angreifer erwartet, zieht sie die Leiter zu Bereich D17 hoch und stößt ins Horn, um Alarm zu geben.

Eine Wendeltreppe führt zu Bereich D20 hinauf.

D20: ZERSTÖRTER SCHREIN

Diese zerstörte Kammer ist von verzierten Säulen umringt, die mit zahllosen Darstellungen von Himmelskörpern versehen sind. Die Bodenfliesen sind gesprungen und locker. Ein Teil der Wand ist eingestürzt.

Eine Treppe im südlichen Teil des Raums führt zum Lunarium des weißen Turms (Bereich O1) hinauf.

Weißer Mondscheinspiegel: In einem Hohlraum unter den Bodenfliesen liegt ein in altes Öltuch gewickelter weißer Mondscheinspiegel verborgen. Ein Charakter kann den Spiegel finden, indem er den Boden absucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht. Es erfordert keine besondere Anstrengung, den Spiegel aus dem Hohlraum zu entfernen.

D21: ZUGBRÜCKE

Die Zugbrücke der Feste wurde über den trüben Burggraben herabgelassen.

Soths gemeine Soldaten betreten die Feste durch dieses Tor.

Zugbrücke: Um die hölzerne Zugbrücke zu heben oder zu senken, müssen zwei Hebel im Wehrturm gleichzeitig betätigt werden. Dann hebt oder senkt ein automatischer Mechanismus die Brücke binnen einer Minute.

Burggraben: Der Burggraben um die Dreimondfeste ist 15 Meter tief. Ein naher Bach hält den Graben mit eiskaltem Schmelzwasser aus den Bergen gefüllt.

D22: AUSSICHTSTURM

Eine Leiter führt vom Hof auf diese befestigte Plattform. Zwei Wachen in verbeulten Rüstungen, die jeweils ausgehöhlte Ziegenhörner tragen, halten hier Ausschau.

Zwei **Veteranen** (rechtschaffen böse Menschen) halten auf dem Turm Wache. Wenn sie hören oder sehen, wie die Charaktere sich nähern, stoßen sie in ihre Hörner, und binnen fünf Minuten treffen Verbündete aus Bereich D18 ein.

D23: MAUERGANG

Der steinerne Gang auf der Wehrmauer führt durch den ersten Stock jedes Mondturms. Jeder Turm kann auch auf diese Weise betreten werden kann. Der Mauergang ist über Treppen im Hof (Bereich D25) erreichbar.

D24: VOGELPLATTFORM

Zwei riesige vogelartige Skelett-Kreaturen hocken hier auf der Holzplattform.

Diese beiden **Knochenroche** (siehe Anhang A) sind darauf abgerichtet, Passagiere zwischen dieser Plattform und einer ähnlichen am Fuß des Berges zu transportieren.

Die Knochenroche greifen nur an, wenn sie bedroht werden oder ihnen Schaden zugefügt wird.

D25: HOF

In der Mitte des Wehrturms befindet sich ein offener, mit Mondsteinplatten gepflasterter Platz.

Von diesem Hof aus sind die Erdgeschosse der drei Mondtürme, die meisten anderen Gebäude des Wehrturms sowie die Treppen zum Mauergang erreichbar. Dreißig Meter darüber schwebt die Mondscheibe (Bereich O5).

D26: UNTERKUNFT

In diesem spärlich möblierten Bereich gibt es einfache Betten und leere Waschbottiche.

Wenn sich Personen in der Dreimondfeste befinden, die keine Untoten sind, kommen sie hier unter.

D27: WAFFENKAMMER

Waffenregale und Rüstungsständer säumen die Wände dieses vollen Lagerraums.

Schätze: Zur Ausrüstung hier gehört Folgendes:

- Drei Langschwerter
- Zwei Hellebarden
- Zwei Behälter mit je 20 Armbrustbolzen
- Zwei Schilde
- Ein Schienenpanzer
- Eine Flasche mit *Öl der Schärfe*

D28: KÖNIGLICHES GEMACH

In der Mitte dieses Raums stehen ein finsterer Eisenthron und die Eisenstatue eines ehrfuchtgebietenden Ritters. Beide sind einem Fenster zum Hof im Südosten zugewandt. An der Kopflehne des Throns ist ein Spiegel befestigt, der wirkt, als verschlucke er das Licht, statt es zu reflektieren.

Bei den seltenen Besuchen von Fürst Soth in der Dreimondfeste ist ihm dieses Gemach vorbehalten, von dem aus er finster auf seine Untertanen herabblicken kann.

Schwarzer Mondscheinspiegel: Der Spiegel am Thron ist ein schwarzer Mondscheinspiegel. Es erfordert keine besondere Anstrengung, den Spiegel vom Thron zu entfernen.

D29: MONDMODELL

Ein großes Modell eines Planeten mit drei Monden hängt in der Mitte dieser hohen Kammer. Die Himmelskörper sind mit filigranen Stäben an Bronzeringen befestigt. Sie bewegen sich gemächlich durch ihren eigenen Schwung. Das Gerät wird mit einem roten Mondstrahl aus einem Spiegel beleuchtet, der in sechs Metern Höhe an der Südwestwand hängt. Eine Doppeltreppe führt zu einem Steg mit Geländer und Blick auf das Mondmodell.

Dieses verzauberte Mondmodell zeigt die aktuellen Positionen der drei Monde Solinari, Lunitari und Nuitari im Verhältnis zu Krynn dar. Wenn der Mondscheinspiegel in Bereich D30 von dort entfernt wird, bewegt sich das Modell nicht mehr.

Treppen zu beiden Seiten des Mondmodells führen in Bereich D30 darüber.

Das Mondmodell entschlüsseln: Ein Charakter kann das Mondmodell studieren, um auf die relativen Positionen der Monde Krynns zu schließen. Dabei erfährt der Charakter, dass derzeit Lunitari die Oberhand über Solinari, Solinari die Oberhand über Nuitari und Nuitari die Oberhand über Lunitari hat.

Daraus schließt der Charakter, dass Tereminis Ritual sich unterbrechen lässt, indem der weiße Kristall mit rotem Mondlicht, der schwarze Kristall mit weißem Mondlicht und der rote Kristall mit schwarzem Mondlicht beschienen wird.

D30: TREPPE MIT ROTEM SPIEGEL

Wer auf diesem erhöhten Steg steht, wird von einem steinernen Geländer vor dem Absturz geschützt. An einer Wand des Stegs hängt ein leuchtend roter Spiegel. Eine Treppe in der Mitte des Raums führt hinauf zu einer weiteren Kammer.

Roter Mondscheinspiegel: Der Spiegel an der Wand ist ein roter Mondscheinspiegel. Es erfordert keine besondere Anstrengung, den Spiegel von der Wand zu entfernen.

D31: TERE MINIS QUARTIER

In diesem Schlafzimmer gibt es ein Himmelbett, einen Schreibtisch, mehrere Bücherregale und eine Truhe.

Dieses edel eingerichtete Schlafzimmer ist Tereminis Quartier.

Mimik: Die Truhe ist ein **Mimik**. Teremini hat ihm beigebracht, jeden anzugreifen, der in ihrem Quartier herumschnüffelt.

Logbuch: Auf dem Tisch liegt ein Buch, in dem alle Schätze und Gefangenen verzeichnet sind, die in die Dreimondfeste hinein- oder aus ihr herausgebracht wurden. Für die Charaktere sind die erste und die letzten Seiten des Buchs von Interesse.

Auf der ersten Seite werden die sechs Mondscheinspiegel beschrieben, die in den ursprünglichen Türmen gefunden wurden, als die Feste errichtet wurde. Außerdem ist verzeichnet, wo sich diese Spiegel aktuell befinden:

Weißer Spiegel: Mondschein (Bereich D15) und zerstörter Schrein (Bereich D20)

Roter Spiegel: Valendars Zelle (Bereich D7) und Treppe mit rotem Spiegel (Bereich D30)

Schwarzer Spiegel: Königliches Gemach (Bereich D28) und Akaazis Quartier (Bereich D36)

Auf den letzten Seiten des Buchs werden „ein Teil des legendären *Stabs der Sieben Teile*, beschafft von einer undankbaren Dryade“ sowie „drei Mondkristalle, beschafft von einem mächtigen Drachen“ erwähnt. Es wird nicht erwähnt, wo das Stabteil oder die Kristalle sich derzeit befinden.

Eine Treppe am nördlichen Ende des Raums führt zum Lunarium des roten Turms (Bereich O2) hinauf.

D32: TREPPE

Diese Treppe führt zu Bereich D9 unten.

D33: EXERZIERPLATZ

Dieser leere Hof ist mit einer dicken Schlammschicht bedeckt.

Tereminis Soldaten exerzieren auf diesem schlammigen Hof. Wenn Alarm geschlagen wird, versammeln sie sich hier und bereiten sich auf die Verteidigung der Feste vor. Der Schlamm ist schwieriges Gelände.

Zwei **Erdelementare**, von Teremini beschworen und an sie gebunden, leben unter dem Schlamm. Wenn sie mit ihrem Erschütterungssinn Eindringlinge bemerken, erheben sie sich aus dem Schlamm und greifen an.

D34: KREIS DES UNTODES

Dieser Turm ist mit einer steinernen Innenwand versehen, sodass ein ringförmiger Gang entsteht. Schwarz verhängte Torbögen in der Wand führen zur inneren Zone. Der ringförmige Gang ist gruselig leer, doch durch die Torbögen ist Gesang zu hören.

Die beiden Zonen dieses Bereichs sind durch drei schwarz verhängte Torbögen verbunden. Wenn die Charaktere durch einen der Torbögen in die innere Zone gehen, lies Folgendes vor:

In diesem inneren Raum verbreiten schwarze Kerzen dämmriges Licht. Unheilige Runen wurden mit Kreide auf den Boden gezeichnet. Eine Gestalt in schwarzer Robe kauert auf dem Boden und begutachtet die Runen. Bei ihr steht eine Zombie-artige Kreatur, die eine schwarze Rose in einem Glasbehälter trägt.

Eine neutral böse menschliche **Magier-Nekromantin** (siehe Anhang A) namens Akaazi führt in dieser Kammer nekromantische Rituale durch und erschafft untote Soldaten für Fürst Soths Armee. Sie wird von einem **Schwarzrosenträger** (siehe Anhang A) begleitet.

Sobald Akaazi Eindringlinge bemerkt, befiehlt sie dem Schwarzrosenträger im Namen von Fürst Soth, anzugreifen und zu kämpfen, bis er zerstört ist.

Wenn die Charaktere nach oben blicken, sehen sie einen schwarzen Mondscheinspiegel in Bereich D36 hängen.

D35: TEMPEL

Ein steinerner Altar an der Rückseite ist die einzige nennenswerte Einrichtung dieses Tempels. Staubige Fenster in Eisenrahmen gehen auf den Hof hinaus.

Akaazis unheimlicher schwarzer Turm führt in diesen Tempel, und die Kammer wird kaum genutzt. Die nördliche Treppe führt neun Meter hoch in Bereich D10.

Geheimtür: Ein Teil der Westwand dieser Kammer ist hohl und an Scharnieren befestigt, sodass er nach außen Richtung Hof schwingen kann. Mit einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) kann die Geheimtür gefunden werden.

Schätze: Die Rückseite des Altars ist hohl. Darin befindet sich ein einzelnes Regal mit einem *Zauberstab der Feindeslokalisierung*.

D36: AKAAZIS QUARTIER

Dieser Raum enthält eine schlichte Schlafmatte und ein Bücherregal voller finsterner Folianten von geringem Wert. Zwei Türen führen aus dem Turm auf den Mauergang draußen.

Schwarzer Mondscheinspiegel: Durch eine kreisförmige Öffnung im Boden kann eine Kreatur in die Kammer darunter (Bereich D34) blicken. Ein schwarzer Mondscheinspiegel hängt an drei eisernen Ketten, die neben der Öffnung befestigt sind. Der Spiegel kann mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) von einer der Ketten gelöst werden, ohne ihn zu gefährden. Wenn der Wurf um mindestens 5 scheitert, löst der Spiegel sich von den Ketten und fällt auf den Boden sechs Meter weiter unten.

D37: VOLIERE

In dieser tristen fensterlosen Voliere sitzen Rabenvögel in kleinen Käfigen. Sie krächzen laut, wann immer jemand den Raum betritt.

Zwanzig **Raben** sitzen in den instabilen Holzkäfigen. Sie dienen zum Übermitteln von Nachrichten.

Eine Treppe an der Ostwand führt hinauf zum Lunarium des schwarzen Turms (Bereich O3).

MERKMALE DER OBEREN EBENE

Zusätzlich zu den weiter vorne in diesem Kapitel beschriebenen Merkmalen der Dreimondfeste haben die oberen Ebenen der Feste noch einige wichtige Merkmale.

Wenn die Charaktere noch nicht wissen, wie sie Tereminis Ritual beenden sollen, wird einem von ihnen klar, dass die Lösung etwas mit Krynns Monden zu tun haben muss und die Abenteurergruppe das Mondmodell in Bereich D29 untersuchen sollte.

BUNTGLAS

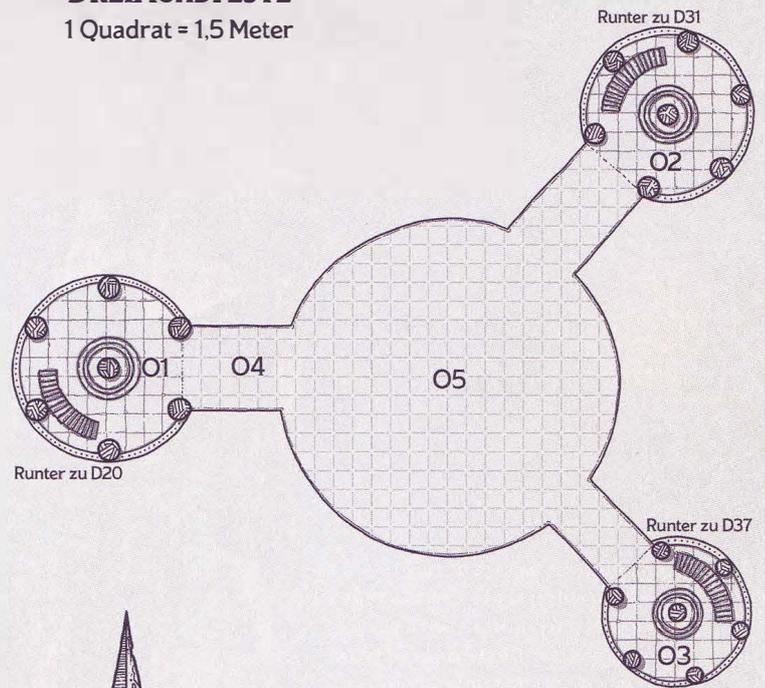
Jedes Lunarium (Bereiche O1, O2 und O3) ist von sechs Säulen umgeben, die ein halbkugelförmiges Dach aus Buntglas stützen. Auch zwischen den Säulen befinden sich Buntglasscheiben. Jede Scheibe hat eine Kantenlänge von drei Metern, ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 10, 10 Trefferpunkte, ist anfällig für Schall- und Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Das Glas ist so verzaubert, dass nur Mondlicht von einer bestimmten Farbe hindurchscheint:

- Solinaris weißes Licht scheint ins Lunarium des weißen Turms (Bereich O1).
- Lunitaris rotes Licht scheint ins Lunarium des roten Turms (Bereich O2).

OBERE EBENE DER DREIMONDFESTE

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 6.4: OBERE EBENE DER DREIMONDFESTE

- Nuitaris schwarzes Licht scheint ins Lunarium des schwarzen Turms (Bereich O3).

MONDKRISTALLE

In der Mitte jedes Lunariums führen flache Stufen zu einem Podest hinauf. Eine speziell geformte Säule auf dem Podest trägt einen Mondkristall. Diese Mondkristalle wurden eigens vom Monddrachen Orinix angefertigt.

Sie sind Komponenten für Tereminis Ritual, haben jedoch keinen Wert oder besondere Eigenschaften. Wenn die Charaktere eintreffen, sind die Podeste von Barrieren aus festem Mondlicht umgeben (siehe unten). Solange Teremini sich auf ihr Ritual konzentriert, können die Kristalle nicht zerstört werden.

FESTES MONDLICHT

Mondbrücken und Mondscheibe (Bereiche O4 und O5) bestehen aus festem Mondlicht, das schimmert wie opalisierendes Glas. Wenn eine Kreatur, die nicht ihre wahre Gestalt hat, ihren Zug beginnt, während sie festes Mondlicht berührt, muss sie einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet.

Solange Teremini sich auf ihr Ritual konzentriert, sind auch die Podeste der Mondkristalle von kugelförmigen Barrieren aus festem Mondlicht umgeben.

Nichts kann das feste Mondlicht physisch durchdringen oder hindurchteleportieren. Es ist gegen alle Schadensarten immun und kann nicht vom Zauber *Magie bannen* aufgelöst werden. Festes Mondlicht, sich das im Bereich des Zaubers *Sonnenfeuer* befindet, wird zehn Minuten lang aufgelöst. Das feste Mondlicht erstreckt sich auch in die Ätherebene



UM DAS FÜNFTE STABTEIL ZU BEKOMMEN, MÜSSEN DIE CHARAKTERE TEREMINI NACHTKLINGES RITUAL STOPPEN, DAS DIE DREIMONDFESTE IN MAGISCHES ROTES MONDLICHT HÜLLT.

und blockiert damit ein Eindringen über diese Ebene. Das Ritual wird durch das Stabteil mit Energie versorgt, daher wirkt der Zauber *Antimagisches Feld* nicht.

ORTE DER OBEREN EBENE

Die folgenden Orte sind auf Karte 6.4 dargestellt.

O1: WEISSES LUNARIUM

Weißes Mondlicht leuchtet um dieses glatte Podest herum.

Die Mondlicht-Barriere um das Podest dieses Lunariums ist mit einer Falle versehen. Wird die Barriere berührt, so stößt sie einen blendenden weißen Blitz mit neun Metern Radius um das Podest aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 24 Stunden lang blind.

O2: ROTES LUNARIUM

In diesem Bereich treibt sich ein finsterner Skelettwolf herum, der aufrecht geht wie ein Mensch.

Der Skelettwolf ist ein **Todeswolf** (siehe Anhang A), der aus dem Leichnam eines Blaufeuerswächters erweckt

wurde. Akaazi hat ihm befohlen, während Tereminis Ritual alle Eindringlinge anzugreifen. Wenn der Todeswolf die Charaktere sieht, greift er sie wild an und schreckt vor nichts zurück, um sie zu vernichten.

O3: SCHWARZES LUNARIUM

Zwei vertrocknete untote Kreaturen stehen hier Wache. Beide halten je ein Glasgefäß mit einer schwarzen Rose.

Zwei **Schwarzrosenträger** (siehe Anhang A) haben Befehl, dieses Lunarium gegen Eindringlinge zu verteidigen.

O4: MONDBRÜCKEN

Drei Brücken aus festem Mondlicht führen von den Lunarien zur Mondscheibe.

O5: MONDSCHEIBE

In der Mitte eines runden Podiums steht eine Frau in einem Gewand mit Kapuze. Sie hat die Arme ausgebreitet und die Augen geschlossen. Zwischen ihren ausgestreckten Händen schwebt ein Stabteil.

Teremini (rechtschaffen böse Elfen-**Erzmagierin**) führt hier ihr Ritual durch. Das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* schwebt zwischen Tereminis ausgestreckten Händen.

Wenn Teremini bemerkt, dass die Charaktere sich nähern, ruft sie: „Tod allen, die sich Fürst Soth widersetzen! Und Tod diesen erbärmlichen Wächtern! Ihr könnt mich nicht aufhalten!“

Wenn die Charaktere Tereminis Ritual unterbrechen, schreit sie wütend auf und greift an. Teremini steckt das Stabteil ein und kämpft bis zum Tod. Weitere Informationen über den *Stab der Sieben Teile* findest du in der Einführung dieses Buchs.

DAS RITUAL UNTERBRECHEN

Tereminis Ritual wird unterbrochen, wenn eines der folgenden Dinge geschieht:

- Rotes Mondlicht bescheint den weißen Kristall, weißes Mondlicht bescheint den schwarzen Kristall, und schwarzes Mondlicht bescheint den roten Kristall.
- Ein Mondkristall wird von seiner Säule entfernt. Wenn das Ritual gestört wird, bricht Chaos aus – eine ideale Gelegenheit für die Charaktere, Teremini das Stabteil abzunehmen, da sie damit beschäftigt ist, die Kräfte der Feste zu sammeln, um den Drachen Orinix abzuwehren. Wenn die Charaktere Tereminis Ritual nicht vereiteln können, müssen sie anderswo in der Feste gegen sie kämpfen, um das Stabteil zu bekommen.

DAUER DES RITUALS

Im Text bleibt absichtlich unklar, wie lange Teremini braucht, um ihr Ritual zu vollenden. Die Spieler sollten ein Gefühl von Dringlichkeit haben, jedoch nicht so sehr, dass ihre Charaktere keine lange Rast einlegen können, wenn dies nötig ist.

VERÄNDERUNGEN DES MONDLICHTS

Das blutrote Mondlicht um die Dreimondfeste verschwindet. Bereiche festen Mondlichts – Mondscheibe, Mondbrücken und Barrieren um die Podeste in den Lunarien – lösen sich sofort auf. Jede Kreatur, die auf einer dieser Oberflächen steht, fällt auf den Hof 30 Meter weiter unten.

ORINIX TRIFFT EIN

An der Stelle, wo die Mondscheibe schwebte, öffnet sich ein Portal zu Lunitari. Orinix, ein **ausgewachsener Monddrache** (siehe Anhang A), fliegt aus diesem Portal und schwebt über dem Hof. Er ist über Tereminis Scheitern erbost und greift jeden an, den er sehen kann, vor allem Teremini.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Charaktere das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* haben, können sie durch das Tor im Baum, durch das sie nach Krynn gekommen sind, nach Sigil zurückkehren.

ORINIX.





DAS NÄCHSTE STABTEIL LIEGT
TIEF IM TÖDLICHEN GRAB DER
VERIRRTEN SEELEN VERBORGEN.

DAS GRAB DER VERIRRTE SEELEN

DIE SUCHE NACH DEM SECHSTEN TEIL DES *STABS der Sieben Teile* führt die Charaktere auf eine tropische Inselkette in der Welt Oerth. Dort muss die Abenteurergruppe sich in die Tiefen eines tödlichen Komplexes begeben, der errichtet wurde, um Schatzsucher anzulocken und zu töten: das Grab der Verirrten Seelen. Dieses Labyrinth voller tödlicher Fallen wurde vom diabolischen Erzlich Acererak gestaltet, dem es perversen Spaß macht, seine Gewölbe mit den Knochen besiegter Abenteurer zu füllen.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das fünfte Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Ein Charakter, der dieses Teil hält, weiß instinktiv, dass das sechste Teil sich auf der Schlangensinsel in Oerth befindet, einer Welt, die für ihre legendären Gewölbe und magischen Schätze bekannt ist.

Die Charaktere treffen auf der Insel ein, als dort gerade ein Kampf zwischen einem Kraken und einer Archäologengruppe stattfindet. Die Archäologen sind in ernstesten Schwierigkeiten, und die Charaktere müssen entscheiden, ob sie ihnen helfen wollen. Schließlich finden die Charaktere heraus, dass das sechste Teil des *Stabs der Sieben Teile* sich in jenem Komplex befindet, den die Archäologen erkunden wollten: im Grab der Verirrten Seelen.

Die Archäologen sind noch nicht weit in den tödlichen Komplex vorgedrungen, daher müssen die Charaktere sich den dortigen Herausforderungen stellen, ohne allzu viele Informationen zu haben. Die Suche nach dem Stabteil kulminiert im Kampf gegen Rerak, einem ermächtigt Simulakrum von Acererak.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 16. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, nachdem sie das sechste Stabteil aus dem Grab der Verirrten Seelen geborgen haben.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel zwei Geheimnisse erfahren, für die die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Marians Geheimnis: Die Archäologin Marian Xavere war schon immer von Acererak und seiner bösen Magie fasziniert und daher versucht, Nekromantie zu studieren. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Lager der Archäologen“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Reraks Geheimnis: Der falsche Lich hasst es, im Grab der Verirrten Seelen eingekerkert zu sein. Er wollte nie Acereraks Willen ausüben. Rerak ist der Wächter des Stabteils, den die Charaktere suchen, und wartet in Bereich G26 des Komplexes.

SECHSTES STABTEIL

Das sechste Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich in Bereich G27 des Grabs der Verirrten Seelen. Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

OERTH

Dieses Kapitel findet in Oerth in der Kampagnenwelt Greyhawk statt. Diese Welt strotzt nur so von ausgefeilten Gewölben, magischen Schätzen und anderen fantastischen Insignien von Schwertern und Zauberei.

SCHLANGENINSEL

Charaktere, die sich in Sigil über die Schlangensinsel informieren, können Folgendes erfahren:

Acereraks Erfindungen: Vor langer Zeit hat der Erzlich Acererak die Schlangensinsel auf der Jagd nach kostbaren Artefakten besucht. Er hat die Siedlungen auf der Insel zerstört, Schätze gestohlen und wahllos Leute getötet. Anschließend ließ er an der Küste eines seiner berüchtigten Gräber errichten. Die Nachfahren derer, die Acereraks Überfall überlebt haben, sind auf der Insel geblieben und heute noch mit dem Wiederaufbau beschäftigt. Viele wollen die Schätze zurückerobern, die ihnen einst gestohlen wurden.

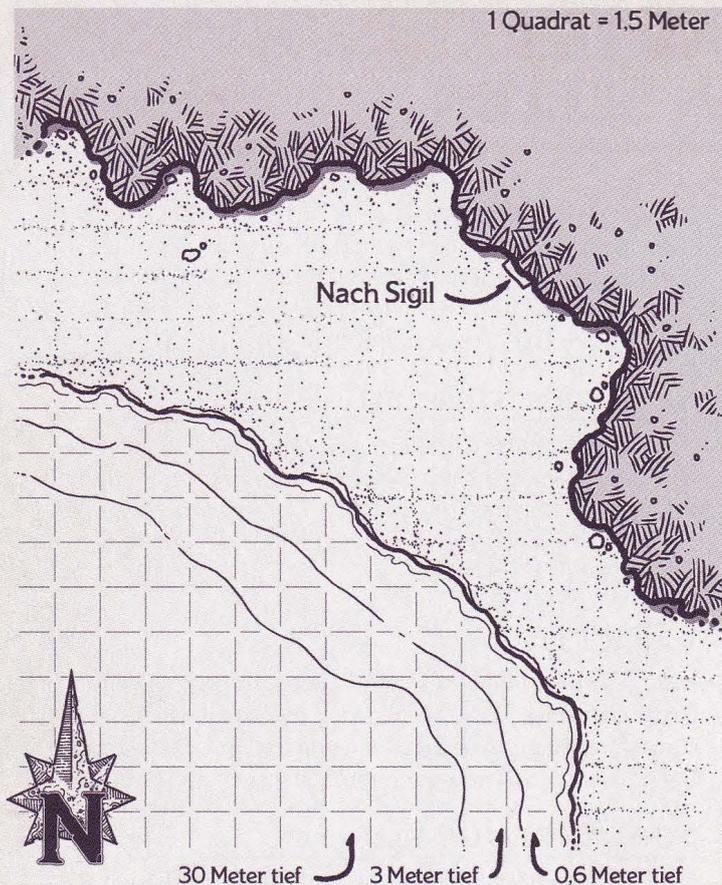
Bewohner: Im Volksmund heißt es, die Insel bringe Pech, weswegen sie von Fremden meist gemieden wird. (Die Bewohner der Insel wissen, dass an diesem Gerücht nichts dran ist, und dass das Gerücht vermutlich auf Acereraks Machenschaften in alten Zeiten zurückgeht. Die meisten Familien leben schon seit vielen Generationen hier. Die Charaktere erfahren dies, wenn sie die Insel besuchen.)

Geografie: Die Schlangensinsel ist Teil eines Archipels, der als die Asperdi-Duxchan-Kette bekannt ist. Das tropische Klima der Insel ist ideal für Giftschlangen und andere giftige Tiere. In den zerklüfteten Klippen finden sich tückische Höhlensysteme.

Legenden: Es gibt viele Legenden über Acereraks berüchtigtes Grabmal des Schreckens, ein tödliches Labyrinth voller Monster und Rätsel. Der Erzlich soll ähnliche Gräber geschaffen haben, um kostbare magische Artefakte zu verwahren. Eines dieser Gräber befindet sich auf der Insel.

LAGUNE DER SCHLANGENINSEL

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 7.1: LAGUNE DER SCHLANGENINSEL

REISE NACH OERTH

Wenn die Abenteurergruppe durch das Portal in Sigil tritt und zur Schlangeninsel gelangt, tritt sie auf Meereshöhe durch eine Öffnung in einer Klippe. Diese Öffnung führt auf eine Lagune hinaus, wie auf Karte 7.1 dargestellt ist.

KRAKENANGRIFF!

Als die Charaktere eintreffen, tobt das Chaos am Strand der Lagune. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Ihr spürt warme Seeluft und blickt auf eine Lagune vor einem felsigen Inselufer. Aus dem tieferen Bereich der Lagune erheben sich Tentakel und schlagen auf eine panische Gruppe in Wanderausrüstung ein.

Die Tentakel gehören einem **Kraken**, der schon zuvor bei einer Auseinandersetzung mit einem Jagdboot Schaden genommen hat, sodass ihm nur noch 250 Trefferpunkte verbleiben. Er hat in der Lagune gelauert, als eine Gruppe von Archäologen herkam, um zu angeln. Da er wütend und hungrig war, hat er die Leute überfallen. Diese versuchen verzweifelt, ihm zu entkommen. Der Kraken befindet sich im östlichen Bereich der 30 Meter tiefen Wasserzone (siehe Karte 7.1). Die Archäologen sind in der 60 Zentimeter tiefen Flachwasserzone und am Strand verteilt.

Es befinden sich fünfzehn menschliche und elfische Archäologen am Strand. Mit Ausnahme von Laysa Matulin, Talo Yieria, Vogren Sternmantel und Marian Xavere (die in den folgenden Abschnitten beschrieben werden) nutzen die Archäologen die Spielwerte von **Gemeinen**.

Wenn die Charaktere sich am Kampf beteiligen, konzentriert sich der Kraken auf sie, und die Archäologen ziehen sich zurück. Halten die Charaktere sich heraus, so verschlingt der Kraken acht Archäologen und zieht sich dann satt und zufrieden zurück. Laysa, Talo, Vogren und Marian gehören zu den Überlebenden.

BEGEGNUNG MIT LAYSA MATULIN

Wenn die Gefahr durch den Kraken gebannt ist, kommt die Anführerin der Archäologen auf die Charaktere zu.

Eine stämmige Menschenfrau mit bronzefarbener Haut und dunklen Locken unter einem bunten Tuch kommt auf euch zu. Sie wirkt erleichtert und aufgeregt.

Laysa ist eine chaotisch gute menschliche Archäologin, die früher Piratin war (nutze die Spielwerte einer **Assassine**). Sie stammt von den ursprünglichen Inselbewohnern ab und will die Schätze zurückerobern, die ihren Vorfahren gestohlen wurden. Sie hat eine Gruppe zusammengestellt, die ihr helfen soll, den Komplex zu erkunden, von dem sie annimmt, dass die Schätze sich dort befinden.

Laysa lädt die Charaktere ins Lager der Archäologen ein, um zu rasten und sich auszutauschen.

LAGER DER ARCHÄOLOGEN

Die Archäologen haben ihr Lager am Strand im Süden der Lagune aufgeschlagen, wo die Klippen zurückweichen und einen Weg ins Inland freigeben. Beschreibe das Lager wie folgt:

Hier wurden zwischen Ufer und Dschungel einige Zelte errichtet. Im Sand liegen Rüstungsteile und Ausgrabungsgerätschaften verstreut. Auf einer Seite kümmern sich zwei Männer – ein Elf und ein Ork – um verwundete Kollegen. Beide tragen das Symbol eines Bogens aus sieben Sternen um den Hals, und ihre Hände leuchten vor göttlicher Magie. Auf der anderen Lagerseite brütet eine menschliche Frau über einem Zauberbuch.

Die Archäologen erforschen den uralten Komplex, in dem sich ein Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet. Die Charaktere können mit den Archäologen reden, um mehr über den Komplex zu erfahren, und sich magische Gegenstände leihen, die ihnen nützen könnten.

LAYSAS ZIELE

Im Lager erzählt Laysa gerne, was sie weiß. Sie gibt den Charakteren freigiebig folgende Informationen:



EIN KRAKEN GREIFT BEI DER SCHLANGENINSEL LEUTE AN.

Fremder Komplex: Die Architektur des Komplexes entspricht nicht den lokalen Traditionen und muss daher von Fremden errichtet worden sein. Aus den umfassenden Verteidigungsanlagen schließt Laysa, dass sich im Inneren etwas Kostbares befindet.

Bisherige Fortschritte: Laysas Leute haben den Eingang des Komplexes freigelegt und auch zwei falsche, mit Fallen gespickte Eingänge entdeckt. Viel weiter sind die Archäologen noch nicht gekommen, glauben jedoch zu wissen, wie man weiter in den Komplex vordringen kann.

Gestohlene Schätze: Vor langer Zeit hat ein böser Magier, der wie ein Skelett aussah, das Dorf von Laysas Ahnen auf dieser Insel zerstört. Er schnappte sich einige Schätze und verschwand auf Nimmerwiedersehen.

Laysa kennt den *Stab der Sieben Teile* nicht, stimmt aber zu, dass sich ein so mächtiger magischer Gegenstand im Komplex befinden könnte. Ihr fällt kein anderer Ort ein, an dem das Stabteil sich befinden könnte.

Laysa gibt den Charakteren eine grobe Karte des Komplexes (Karte 7.2) und kann die Abenteurergruppe zum Eingang führen, wenn die Charaktere bereit sind.

Gestohlene Schätze: Laysa hofft, sechs uralte Schätze wiederzufinden, die ihrem Volk gestohlen wurden. Manche davon sind magische Gegenstände, wobei Laysa sie nur wie unten ausgeführt beschreibt. Es handelt sich um folgende Gegenstände (ihre Fundorte sind auf Karte 7.3 eingezeichnet):

- Ebenholz-Zauberstab mit Knochen und Federn (Bereich G9)
- Ring der goldenen Sterne (Bereich G13)

- Heiliger Krummsäbel, den Schlangengeistern geweiht (Bereich G17)
- Satz Kupfertafeln mit Beschwörungen (Bereich G19)
- Kristallkugel für Rituale (Bereich G23)
- Blaue Zeremonien-Seidenschärpe (Bereich G27)

Wenn die Charaktere diese Gegenstände im Komplex finden und Laysa zurückgeben, ist sie begeistert. Für jeden dieser Gegenstände zahlt sie den Charakteren fünf Edelsteine im Wert von je 500 GM. Diese Edelsteine bewahrt sie in einem Beutel an ihrem Gürtel auf.

TALO YIERIA UND VOGREN STERNMANTEL, PRIESTER UND HEILER

Der Elfenmann ist Talo Yieria, der Ork-Mann Vogren Sternmantel. Beide sind neutral gute **Priester** von Celestian, der rätselhaften Gottheit der Sterne und der Wanderer in Oerth. Sie fürchten den Komplex zwar, sind aber enge Freunde von Laysa und wollen sie unterstützen.

Talo und Vogren kennen sich gut mit der religiösen Geschichte der Insel aus. Wenn sie gefragt werden, geben sie folgende Ratschläge:

Gegenseitigkeit: Auf der Insel gibt es mächtige Naturgeister, die es nicht gerne sehen, wenn die Insel ausgebeutet wird. Man sollte nichts nehmen, ohne dafür etwas zu geben.

Respekt: Man kann den Inselgeistern mit Opfergaben – mit Geld, Nahrung oder handgemachten Gegenständen – Respekt erweisen. Auch durch freundliche Taten kann man die Gunst der Geister erringen.



LAYSA MATULIN.

Wenn die Charaktere ins Lager zurückkehren, ehe sie mit der Erkundung des Komplexes fertig sind, bieten Talo und Vogren ihnen an, sie magisch zu heilen.

MARIAN XAVERE, ANSÄSSIGE MAGIERIN

Die Menschenfrau, die über dem Zauberbuch brütet, ist Marian Xavere (neutrale **Magierin**), die Spezialistin in Arkaner Kunde des Lagers. Sie stammt vom Festland und ist zu Laysas Gruppe gestoßen, weil magische Fallen und Artefakte sie faszinieren.

Im Rahmen ihrer arkanen Nachforschungen hat Marian auch Acererak studiert und kann den Charakteren daher einiges über den Erzlich sagen. Die Charaktere erfahren die Informationen in diesem Kapitel und im entsprechenden Eintrag in Anhang B über Acererak. Marian ist nicht klar, wie gefährlich der Komplex hier tatsächlich ist.

Magische Gegenstände: Marian hat eine *Laterne der Enttarnung* bei sich und trägt einen *Edelstein des Sehens* am Gürtel. Wenn sie darum gebeten wird, leiht sie den Charakteren die Laterne, möchte den Edelstein aber ungern hergeben. Ein Charakter kann sie überzeugen, der Abenteurergruppe den *Edelstein des Sehens* zu leihen, wenn er einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen) besteht.

Marians Geheimnis: Wenn die Charaktere länger mit Marian sprechen, bemerken sie, dass die Magierin enthusiastisch, aber auch irgendwie betreten über Acererak erzählt. Fragen die Charaktere danach oder machen sie entsprechende Bemerkungen, so gesteht Marian, dass sie den Erzlich einst bewundert und sogar erwogen hat, Nekromantie zu studieren. Als ihr klar wurde, mit welcher Bosheit dies verbunden ist, hat sie es sich jedoch anders überlegt.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

INS GRAB

Nachdem Acererak die Dörfer der Insel verwüstet hatte, schuf er hier eines seiner Gräber. Fremde besuchen zwar nur selten die Schlangensinsel, doch trotzdem haben sich in Oerth Gerüchte über einen Inselkomplex voller Schätze verbreitet. Im Lauf der Zeit wurde der Komplex als „Grab der Verirrten Seelen“ bekannt, da sich viele Entdecker hineingewagt hatten, nur um darin zu sterben.

Laysa und ihre Leute haben bei ihrer Erkundung schon erste Fortschritte erzielt und die falschen Eingänge mit ihren Fallen erkannt. Der Eingang des Komplexes liegt etwa 1,6 Kilometer vom Lager der Archäologen entfernt.

MERKMALE DES GRABES

Die Bereiche des Komplexes haben folgende Merkmale, sofern nicht anders vermerkt:

BELEUCHTUNG

Das Innere des Komplexes ist von kristallinen Wandleuchtern mit unheimlichen grünen Flammen hell erleuchtet. Die Flammen lassen sich auf keine Art löschen.

DAS STABTEIL UND SEIN WÄCHTER

Das sechste Teil des Stabs befindet sich in Bereich G27. Es wird von Rerak bewacht, einem ermächtigen Simulakrum von Acererak, das Seelen für den Erzlich ernten soll. Wenn ein Abenteurer im Komplex stirbt, fängt Rerak seine Seele mit böser Magie ein und sperrt sie in die Edelsteine, die der falsche Lich in den Augen trägt. Dort bleibt die Seele 24 Stunden lang, bis sie an Acererak übertragen wird und dann für immer gefangen ist. Rerak macht auch Fallen wieder scharf, die von Abenteurern im Komplex ausgelöst wurden.

Es ist schon lange her, dass der Erzlich Rerak erschaffen hat. Das Simulakrum ist zwischen pflichtbewusstem Dienst für Acererak und Verachtung des Erzlichen, weil er es in diesen Komplex gesperrt hat, hin- und hergerissen. Wer das Stabteil haben will, muss Rerak in seiner Gruft stellen, wobei die Charaktere das Teil bekommen können, ohne gegen das Simulakrum zu kämpfen. Weitere Informationen zur Begegnung mit Rerak findest du im Text zu Bereich G26.

Trugbilder der Verderbnis: Reraks Hass und die Magie des Stabteils lassen im ganzen Komplex seltsame Trugbilder erscheinen. Diese Trugbilder sind bei den Bereichen beschrieben, in denen sie erscheinen (siehe Bereiche G9, G13, G21 und G24).

DECKEN, TÜREN, BÖDEN UND WÄNDE

Die Decken, Böden und Wände des Komplexes bestehen aus Kalkstein. In den Kammern sind die Decken sechs Meter, in den Korridoren drei Meter hoch. Die Türen sind aus Holz und nicht verschlossen, sofern nicht anders dargestellt. Manche können nur mit besonderen Methoden geöffnet werden. Die Wände des Komplexes sind gegen alle Zauber und magischen Effekte, die ihre

Form ändern würden, immun – etwa gegen die Zauber *Stein formen* oder *Wände passieren*.

EBENENFESSELN:

Wenn eine Kreatur im Komplex einen Zauber wirkt oder einen Effekt nutzt, der sie oder eine andere Kreatur auf eine andere Ebene reisen lassen würde (wie die Zauber *Astrale Projektion*, *Ebenenwechsel*, *Körperlosigkeit* oder *Verbannung*), werden Zauberplatz, Komponenten, Ladung eines Gegenstands oder sonstige Ressourcen normal verbraucht, aber es geschieht nichts.

VERBORGENE TÜREN

Viele Türen des Komplexes sind durch Illusionsmagie verborgen, sodass sie aussehen wie massive Wände. Diese Türen lassen sich durch Berührung erkennen, und Kreaturen mit *Wahrem Blick* sehen die Türen, als wären sie nicht verborgen. Wird der Zauber *Magie bannen* auf eine verborgene Tür gewirkt, so wird die Magie, die sie verbirgt, dauerhaft entfernt. Eine verborgene Tür unterscheidet sich ansonsten nicht von den anderen Türen im Komplex. Die Orte der verborgenen Türen sind auf Karte 7.3 markiert.

ORTE IM GRAB

Die Bereiche des Grabs sind auf Karte 7.3 dargestellt.

G1: FALSCHER EINGANG

Dieser breite Korridor endet an zwei Steintüren mit Metallgriffen. Beim Eingang haben die Archäologen Symbole für „Gefahr“ und „Feuer“ hinterlassen.

Die Türen am Ende des Korridors sind nicht echt und können nicht geöffnet werden. Hinter ihnen befindet sich eine massive Wand.

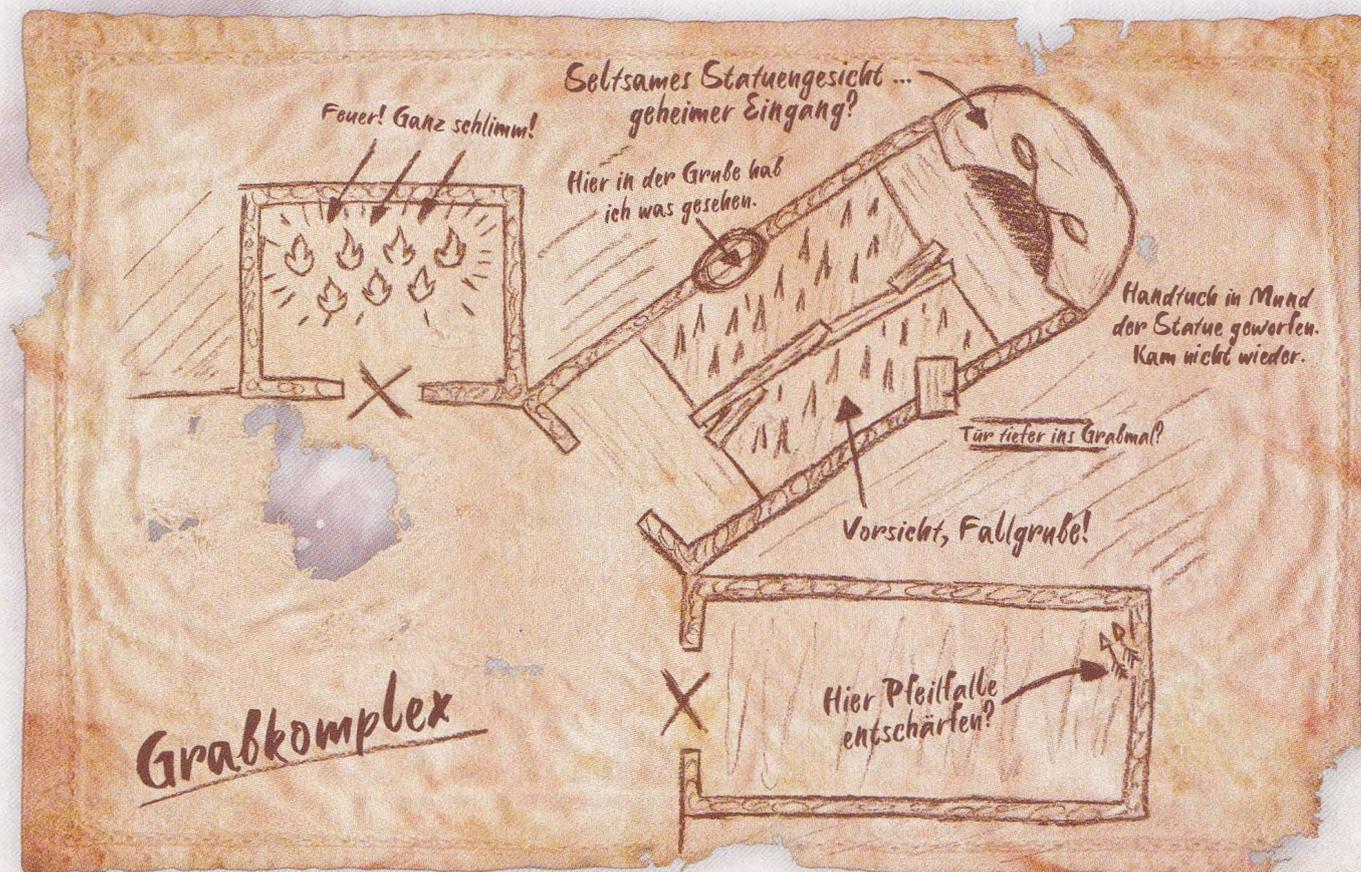
Explosionsfalle: Eine Kreatur, die in den Korridor tritt, löst eine Falle aus. Wenn die Kreatur den Boden des Korridors berührt, senken sich die Bodenfliesen. Eine Steinplatte kommt aus der Decke und versiegelt den Korridor, ehe er mit magischem Feuer geflutet wird. Jede Kreatur im versiegelten Korridor muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 28 (8W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Die Steinplatte versiegelt den Korridor bis zum nächsten Morgengrauen. Dann zieht sie sich wieder in die Decke zurück, und die Falle ist erneut scharf. Bis dahin kann eine Kreatur eine Aktion verwenden, um zu versuchen, die Platte so weit anzuheben, dass eine passierbare Öffnung entsteht. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen SG-18-Stärkewurf (Athletik).

G2: FALSCHER EINGANG

Die Wände dieses Korridors, der an dunklen Holztüren endet, sind mit merkwürdigen Pockennarben übersät.

Pfeilfalle: In den pockennarbigten Wänden sind Pfeile mit Federmechanismen verborgen. Eine Kreatur, die den auf Karte 7.3 gekennzeichneten Bereich der Falle in ihrem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, löst einen Pfeilhagel aus und muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 27 (6W8) Stichschaden durch die Pfeile, anderenfalls die Hälfte. Der 1,5 Meter breite



KARTE 7.2: GRABKOMPLEX



Bereich entlang der Ostwand liegt außerhalb der Reichweite der Falle und kann gefahrlos betreten werden.

Geheimnis der Türen: Die Türen am Ende des Korridors sind nicht echt und können nicht geöffnet werden. Auf den Türen steht in winziger Schrift:

„Acererak lobt Euch! Leider führen diese Türen nirgends hin, doch Euer Geschick soll nicht ohne Lohn bleiben. Wollt Ihr die Tiefen meines Grabs erkunden, hört auf diese Worte: Der Blaue giert nach Eurer Magie.“

Dies ist ein Hinweis, die Tür in Bereich G4 zu öffnen.

G3: EINGANG ZUM GRAB

Dieser Korridor wurde teilweise ausgegraben. Unter angehobenen Steinplatten ist eine drei Meter tiefe Grube voller Holzspitzen in der Mitte des Korridors sichtbar. Über der Grube liegt eine schmale Holzplanke, um die Grube sicher überqueren zu können.

Die Charaktere können die Fallgrube mithilfe der Holzplanke wohlbehalten überqueren. Eine Kreatur, die in die Grube stürzt, erleidet 5 (1W10) Stichschaden durch die Holzspitzen, die den Boden der Grube zu schwierigem Gelände machen.

Am Grund der Grube, in der Mitte ihrer Nordostwand, befindet sich eine verborgene Tür, die zu Bereich G5 führt.

G4: GESICHT DES GROSSEN BLAUEN TEUFELS

Ein blaues Mosaik bedeckt die hintere Wand des Korridors. Es stellt das grollende Gesicht eines Unholds dar. Der Mund des Gesichts steht offen und lässt in einen schwarzen Schlund blicken. Die Augen wurden aus undurchsichtigem weißem Kristall geschnitten. Rechts vom Mosaik befindet sich eine geschlossene Tür.

Ein Charakter, der das Mosaik mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht, entdeckt, dass der Mund des Mosaiks Beschwörungsmagie und die Augen Bannmagie ausstrahlen.

Mund-Portal: Der Mund des Mosaiks ist drei Meter breit und einen guten Meter hoch. Gegenstände und Kreaturen, die hineingelangen, werden in Bereich G14 teleportiert.

Die Teufelstür öffnen: Das Mosaik ist der Schlüssel, um die Tür zu Bereich G6 zu öffnen. Die Tür kann auf keine andere Art geöffnet werden.

Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Meter vom Mosaik einen Zauber wirkt, für den ein Zauberplatz erforderlich ist, so wird der Zauberplatz normal verbraucht, doch der Zauber hat keinen Effekt. Stattdessen wird die Magie vom Mosaik verbraucht. Sie gibt ihm eine Anzahl von Ladungen, die dem Grad des verbrauchten Zauberplatzes entspricht, und lässt die Augen des Mosaiks grün leuchten. Wenn das Mosaik mindestens sechs Ladungen erhalten hat, öffnet sich die Tür. Nach zehn Minuten schließt sie sich

wieder, sofern sie nicht aufgehalten oder blockiert wird. Wenn sich die Tür schließt, leuchten die Augen des Mosaiks nicht mehr, und es müssen weitere Zauberplätze verbraucht werden, um die Tür erneut zu öffnen. Von der Ostseite aus kann die Tür wie eine normale Tür geöffnet werden.

G5: HÖHLE DER SIEBEN FÄSSER

Der Boden dieser Höhle ist mit krummen Holzplanken bedeckt. Entlang einer Wand wurden sieben Fässer aufgestellt. Auf jedes Fass wurde ein anderes Symbol gemalt. Unter dem Symbol befindet sich jeweils ein Zapfhahn. An der Wand gegenüber befinden sich Regale mit Tassen und Krügen.

Ein Charakter, der die Regale untersucht, bemerkt, dass in deren Ränder wiederholt eine Botschaft in Celestisch eingeschnitzt wurde:

„Hier warten sieben Getränke auf Euch.
Nur eines hilft Euch aus der Höhle sogleich.
Sechs Tränke sind magisch, und einer ist's nicht.
Wer leben will, übe bei Sternen Verzicht.
Blau wird kein Fluch oder Segen Euch sein,
Mond kann von widrigem Umstand befrei'n.
Bei Nachbarn von Grün wird stets was gescheh'n.
Trinkt, um im Nu durch den Boden zu geh'n.“

Die Botschaft gibt Hinweise auf den Inhalt der Fässer. Jedes Fass enthält zehn Liter Flüssigkeit. Die Fässer sind von links nach rechts mit den folgenden Symbolen markiert:

Grüner Stern: Die Flüssigkeit in diesem Fass ist mit nekromantischer Magie versetzt. Eine Kreatur, die eine beliebige Menge davon trinkt, muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 22 (5W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Blaues Quadrat: Eine Kreatur, die mindestens einen halben Liter der Flüssigkeit aus diesem Fass trinkt, erhält den Vorzug eines *Tranks der Verkleinerung*. Ein Charakter, der durch die Flüssigkeit auf winzige Größe verringert wird, passt trotzdem nicht durch die schmalen Lücken zwischen den Bodenbrettern (weitere Informationen findest du im Abschnitt „Tunnel zu Bereich G8“).

Grüner Halbmond: Eine Kreatur, die mindestens einen halben Liter der Flüssigkeit aus diesem Fass trinkt, erhält den Vorzug eines *Elixiers der Gesundheit*.

Roten Quadrat: Eine Kreatur, die mindestens einen halben Liter der Flüssigkeit aus diesem Fass trinkt, erhält den Vorzug eines *Tranks der gasförmigen Gestalt*. Ein Charakter in gasförmiger Gestalt kann problemlos durch die Lücken zwischen den Bodenbrettern gelangen (siehe „Tunnel zu Bereich G8“ unten).

Blauer Kreis: Eine Kreatur, die mindestens einen halben Liter der Flüssigkeit aus diesem Fass trinkt, erhält den Vorzug eines *Tranks des Wachstums*.

Grüner Kreis: Die Flüssigkeit in diesem Fass ist nicht magisch, sondern giftig. Eine Kreatur, die eine beliebige Menge davon trinkt, muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet.

Roter Stern: Die Flüssigkeit in diesem Fass wirkt als magisches Lähmungsgift. Eine Kreatur, die eine beliebige Menge davon trinkt, muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang gelähmt.

Flüssigkeit, die aus dieser Höhle entfernt wird, verliert sofort ihre magischen Eigenschaften. Wird ein Fass aus diesem Raum entfernt, so verdampft die Flüssigkeit darin.

Tunnel zu Bereich G8: Charaktere, die den Boden untersuchen, können durch die Dielenlücken, die höchstens 2,5 Zentimeter breit sind, einen leeren Keller sehen. Aus dem Keller führt ein Tunnel nach Osten zu Bereich G8. Die einfachste Methode, diesen Tunnel zu erreichen, besteht darin, aus dem Fass mit dem roten Quadrat zu trinken und eine wolkenartige Form anzunehmen. Die Bodenbretter können nicht bewegt werden und sind gegen alle Schadensarten immun.

Wenn die Charaktere Schwierigkeiten haben, das Rätsel zu lösen, erkennt ein beliebiger Charakter, der über die Bodenbretter geht, dass die Lücken zwischen den Bodenbrettern den einzigen Weg aus diesem Raum hinaus darstellen. Wenn die Charaktere immer noch nicht weiterkommen, gestatte ihnen einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde), um zu bestimmen, dass die magische Flüssigkeit in mindestens einem der Fässer das Passieren durch die Dielenlücken erleichtern könnte.

G6: KORRIDOR DER EDELSTEINE

Die Wände dieses Korridors sind mit Reihen bunter Juwelen verziert. Am östlichen Ende steht eine smaragdgrüne Skulptur, die eine sich brechende Welle darstellt. In die Basis wurden die Worte „Diese Welle ist grün“ eingemeißelt. In der Südwand des Korridors seht ihr eine Tür.

Bei näherer Betrachtung der Skulptur lässt sich eine Mulde in der Basis entdecken, die groß genug für einen Edelstein ist.

Edelstein-Rätsel: Die Juwelen in den Wänden bestehen aus wertlosem Kristall – bis auf einen einzigen Smaragd, der 1.000 GM wert ist. Ein Charakter, der mindestens eine Minute damit verbringt, die Juwelen zu untersuchen, entdeckt den Smaragd, sofern er einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht. Es ist problemlos möglich, den Smaragd aus seiner Fassung in der Wand zu hebeln. Wird der Smaragd im Sockel der Skulptur platziert, so öffnet sich die Tür der Passage zu Bereich G16. Allen anderen Öffnungsversuchen widersteht die Tür. Wurde sie jedoch mit dem Smaragd geöffnet, ist die Tür fortan nicht mehr verschlossen und kann auch ohne Smaragd geöffnet und geschlossen werden.

Ein Charakter, der einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erinnert sich, dass Smaragde verwendet werden, um Wasserelementare aufzubewahren.

Wann immer eine Kreatur eine der anderen Juwelen in den Wänden berührt, leuchtet die Skulptur auf und entfesselt einen neun Meter langen und 1,5 Meter breiten Stoß Frostmagie im Korridor. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 33 (6W10) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

G7: SKELETTAUM

In einer Ecke dieses kleinen Raums sitzt ein modriges, mit Spinnweben bedecktes Skelett. Es trägt eine goldene Kette mit einem großen schwarzen Stein um den Hals.

Wenn die Halskette mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht wird, so ist eine Aura von nekromantischer Magie zu erkennen.

Halskettenfalle: Wenn erstmals eine Kreatur die Halskette berührt, so explodiert tödliche Energie im Radius von 1,5 Metern aus der Kette. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 36 (8W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn die Falle ausgelöst wurde, wird die Halskette zu einem gewöhnlichen Schmuckstück im Wert von 1.200 GM.

G8: RAUM DER TORBÖGEN

Jede Wand dieses achteckigen Raums enthält einen steinernen Torbogen. Der Raum ist mit weißem Nebel verschleiert.

Der Nebel ist magisch und kann nicht aufgelöst oder vertrieben werden.

Torbögen: Die Torbögen führen an folgende Orte:

Nördlicher Torbogen: Alle Kreaturen und Gegenstände, die in dieses Einwegportal gelangen, werden in Bereich G3 teleportiert. Sie erscheinen am Südwestende des Korridors oder an der nächsten freien Stelle.

Nordöstlicher Torbogen: Dieser Torbogen führt zu Bereich G11. Der Tunnel dorthin besteht aus glattem grauem Stein.

Östlicher Torbogen: Alle Kreaturen und Gegenstände, die in dieses Einwegportal gelangen, werden in Bereich G20a an eine freie Stelle teleportiert. Wenn es dort für eine Kreatur oder einen Gegenstand nicht genug Platz gibt, so ist das Portal blockiert, und die Kreatur oder der Gegenstand können nicht hindurchgelangen.

Südöstlicher Torbogen: Dieser Torbogen führt durch einen verborgenen Zugang zu Bereich G7. Der Tunnel hinter dem Torbogen besteht aus Obsidian und ist mit Spinnweben bedeckt.

Südlicher Torbogen: Alle Kreaturen und Gegenstände, die in dieses Einwegportal gelangen, werden in Bereich G14 an eine zufällig bestimmte freie Stelle teleportiert.

Südwestlicher Torbogen: Dieser Torbogen führt durch einen Erdtunnel zum Keller unter den Bodendielen von Bereich G5.

Westlicher Torbogen: Alle Kreaturen und Gegenstände, die in dieses Einwegportal gelangen, werden in Bereich G20b an eine freie Stelle teleportiert. Wenn es dort für eine Kreatur oder einen Gegenstand nicht genug Platz gibt, so ist das Portal blockiert, und die Kreatur oder der Gegenstand können nicht hindurchgelangen.

Nordwestlicher Torbogen: Dieser Torbogen führt zu Bereich G9. Der Tunnel dorthin ist mit Moos bedeckt.

G9: TRUGBILD DES GEISTERWALDS

Ihr gelangt zu einem Wald mit einer großen Lichtung. Zwischen den Zweigen hüpfen und tanzen Lichter, und in der Mitte der Lichtung steht riesiger Banyan-Baum, der von kränklich wirkenden Ranken umwachsen ist. Ein Pfad windet sich durch den Wald. Er verschwindet jedoch, als ihr genauer hinseht.

Der Banyan-Baum ist ein neutraler **Baumhirte** namens Abalahin. Er ist real, der übrige Wald ist jedoch ein Trugbild. Das Trugbild ist berührbar, und Kreaturen können damit interagieren.

Die Illusion durchbrechen: Das Trugbild ist mit Abalahins Existenz verbunden. Wenn Abalahin getötet wird, endet das Trugbild, und es zeigt sich, dass der Raum eigentlich eine Steinkammer mit Abalahins Überresten ist.

Mit Abalahin Freundschaft schließen: Abalahin ist von Ranken umschlungen, die den Baumhirten lethargisch und abwesend machen. Der Zauber *Fluch brechen* oder ein ähnlicher Effekt löst die Ranken auf. Wenn sie fort sind, ist Abalahin den Charakteren dankbar und setzt im Gegenzug das Trugbild außer Kraft, sodass die Ausgänge des Raums sichtbar werden.

Tanzende Geisterlichter: Die Waldillusion ist jederzeit von 1W8 tanzenden Geisterlichtern (jedes nutzt die Spielwerte eines **Irrlichts** und spricht die Gemeinsprache und Sylvanisch) erfüllt. Diese Geisterlichter sind Teil des Trugbilds. Sie reagieren gleichgültig auf die Anwesenheit der Charaktere und verschwinden, wenn sie angegriffen werden. Jeder Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 17 hört die Geisterlichter wispern und hört eine der folgenden Bemerkungen:

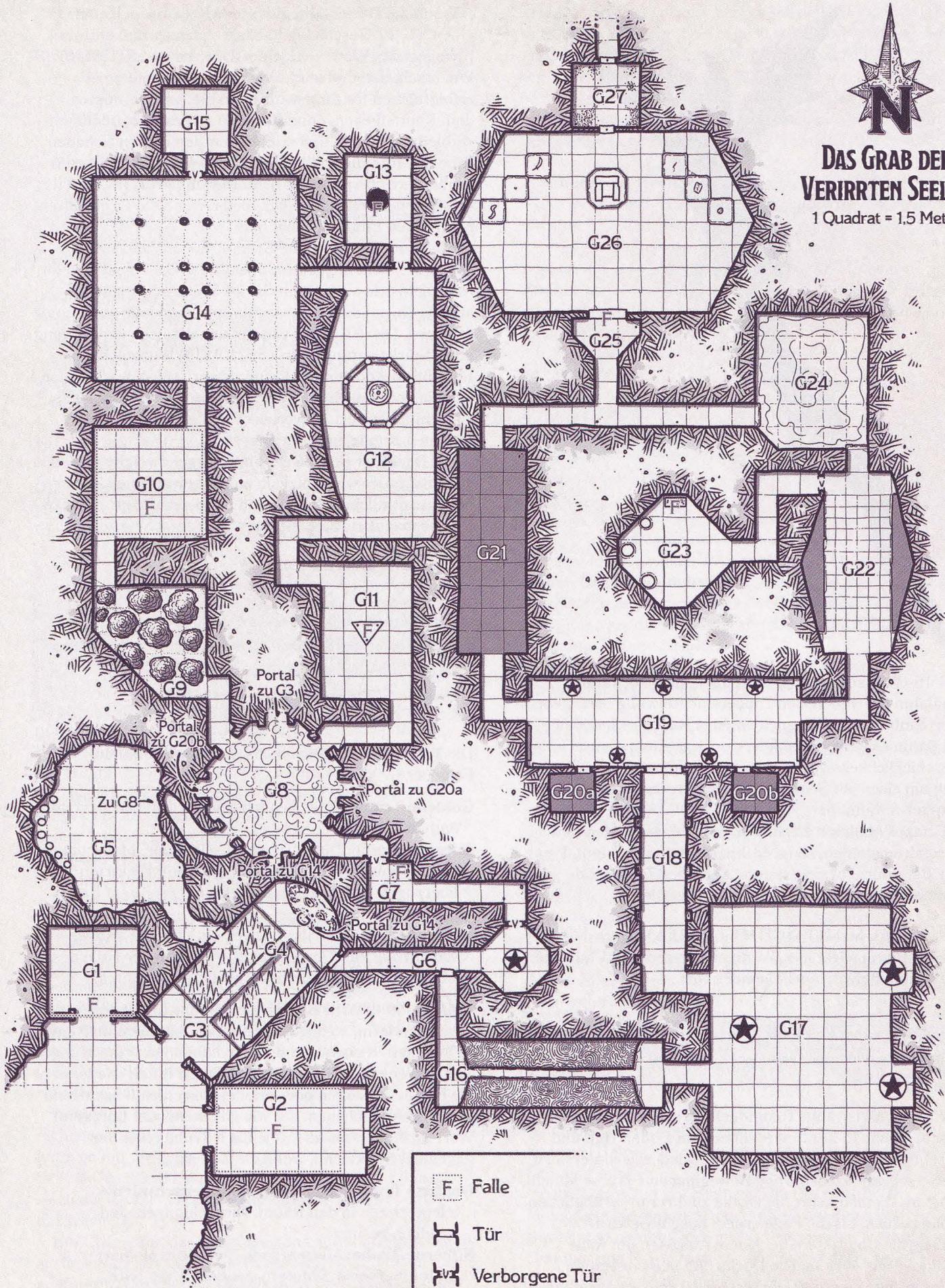
- „Die nächste Herausforderung wird vernichtend – Beeilung!“
- „Der Herr des Grabs will Freiheit sehen. Würde es Euch nicht auch so ergehen?“
- „Stiehlt nichts aus der Bibliothek, sie enthält Ärger.“
- „Wir sind Illusionen aus Wanderlust und verdorbener Magie. Ihr findet noch viele an diesem vergessenen Ort.“
- „Die Jadeschlangen gieren nach Opfern.“

Schätze: Bei näherer Untersuchung von Abalahins Wurzeln findet sich dort ein Zauberstab aus Ebenholz, der mit Knochen und Federn verziert ist (ein *Zauberstab des Kriegsmagiers +3*). Ein Charakter, der einen



DAS GRAB DER VERIRRRTEN SEELEN

1 Quadrat = 1,5 Meter



- Falle
- Tür
- Verborgene Tür

KARTE 7.3: DAS GRAB DER VERIRRRTEN SEELEN



ZAUBERSTAB DES KRIEGSMAGIERS +3.

SG-15-Charismawurf (Überzeugen) besteht, kann Abalahin überreden, den Zauberstab freiwillig herzugeben. Der Zauberstab kann auch entfernt werden, ohne dass Abalahin es bemerkt, sofern ein Charakter einen SG-25-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) besteht. Es handelt sich um einen der Schätze, die Laysa weiter vorne in diesem Kapitel erwähnt hat.

Ertappt Abalahin Kreaturen beim Versuch, den Zauberstab zu stehlen, so ist er ihnen feindlich gesinnt. Wenn der Baumhirte besiegt wurde, kann der Zauberstab problemlos aus den Wurzeln geholt werden.

G10: RAUM MIT SCHMETTERFALLE

Dieser Raum wirkt leer. Wenn mindestens ein Charakter den Raum betritt, lies Folgendes vor:

Von oben ertönt ein Klicken. Dann saust die Decke des Raumes in Windeseile herunter.

Die sechs Meter hohe Raumdecke senkt sich plötzlich rasch, macht 15 Zentimeter über dem Boden Halt und erhebt sich ebenso schnell, ehe sie wieder heruntersaust. Diese schnelle kolbenartige Bewegung dauert eine Minute lang an. Danach kehrt die Decke zu ihrer ursprünglichen Höhe zurück, bis die Falle erneut ausgelöst wird.

Lass die Charaktere bei jedem Auslösen der Falle Initiative auswürfeln. Die Decke fällt in jeder Runde beim Initiativwert 20 (verliert bei Gleichstand) auf ihren niedrigsten Punkt, bis die Falle zurückgesetzt wird.

Wenn die Decke fällt, muss jede Kreatur im Raum einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 55 (10W10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur aus dem Raum fliehen, ohne Schaden zu erleiden, oder sie verbleibt im Raum und erleidet nur den halben Schaden. Eine Kreatur, die so klein ist, dass sie in 15 Zentimeter große Bereiche passt, ist beim Rettungswurf im Vorteil, da ein entsprechender Spalt bleibt, wenn die Decke ihren niedrigsten Punkt erreicht hat.

Eine mindestens kleine Kreatur in der Falle kann, sofern sie nicht liegend ist, anstatt des Geschicklichkeitsrettungswurfs auch einen SG-20-Stärkerrettungswurf ausführen, um die Decke abzubremsen und die anderen zu schützen. Diese Kreatur erleidet unabhängig vom Ausgang ihres Stärkerrettungswurfs 55 (10W10) Wuchtschaden. Besteht sie jedoch ihren Rettungswurf, so ist der Schaden, den die anderen Kreaturen durch die Falle erleiden, bis zum Initiativwert 20 (verliert bei Gleichstand) in der nächsten Runde auf 0 verringert.

Die Decke ist zu schwer, um von irgendwelchen Stützen aufgehalten zu werden, doch ein *Unbewegliches Zepher* oder ein ähnlicher Gegenstand kann sie hindern, sich so weit abzusenken, dass sie jemanden zerschmettert.

G11: SELTSAMER ALTAR

In der Mitte dieser Kammer steht ein dunkler dreieckiger Altar. In jede Seite des Altars ist eine Nische eingeschnitten, die eine Truhe enthält. Eine Truhe ist vergoldet, eine versilbert, und die dritte ist mit Blei verkleidet.

Die Truhen sind nicht verschlossen und enthalten Folgendes:

Goldene Truhe: Diese Truhe ist selbst 100 GM wert und enthält 100 GM.

Silberne Truhe: Diese Truhe ist selbst 50 GM wert und enthält einen Zeremoniendolch, der mit Elektrum überzogen ist und einen Amethysten im Knauf hat (Wert: 750 GM).

Bleitruhe: Diese wertlose Truhe enthält eine *Zauberschriftrolle mit Klopfen*, deren Wert von der Falle des Altars mit 200 GM bemessen wird (siehe unten).

Altar-Falle: Wird eine Truhe oder ihr Inhalt aus einer Nische entfernt, so beginnen die Schnitzereien im Altar zu leuchten. Kreaturen im Raum haben jetzt eine Minute Zeit, um entweder die Truhe und ihren Inhalt wieder in die Nische zu stellen oder mindestens einen Gegenstand in die Nische zu legen, der von gleichem oder höherem Wert ist. Anderenfalls tritt je nach Truhe einer der folgenden Effekte auf, wenn die Zeit abläuft:

Goldene Truhe: Sechs **Giftschlangenschwärme** teleportieren in den Raum. Die Schlangen sind feindlich gesinnt.

Silberne Truhe: Auszehrende Energie explodiert im Radius von 4,5 Metern aus dem Altar. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert

der Wurf, so erleidet sie 18 (4W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Bleitruhe: Ein **Todesritter** teleportiert in den Raum und erscheint an einer zufällig bestimmten freien Stelle im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Altar. Der Ritter ist feindlich gesinnt.

G12: RAUM DER ERHOLUNG

Hier steht ein Marmorpavillon mit einem Springbrunnen in der Mitte. Er ist von blühenden Sträuchern umgeben.

Dieser Raum ist sicher.

Springbrunnen: Das Wasser des Springbrunnens hat heilende Eigenschaften. Eine Kreatur, die davon trinkt, erhält 21 (6W6) Trefferpunkte zurück. Wenn eine Kreatur von der Magie des Brunnens profitiert hat, kann sie dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

G13: TRUGBILD DES CELESTISCHEN HIMMELS

Dieser Raum ist hinter einer verborgenen Tür versteckt. Kreaturen, die durch die Tür treten, fühlen sich durch Illusionsmagie an einen anderen Ort transportiert:

Ihr gelangt auf eine Wiese unter einem Sternenhimmel.

Die Wiese und der Nachthimmel sind Illusionen, die einen kahlen rechteckigen Raum verbergen. Die Charaktere können sich nur innerhalb der Begrenzungen dieses Raums bewegen. Dessen Oberflächen sind zwar mit normalem Auge nicht sichtbar, aber sie sind spürbar. Kreaturen mit Wahrem Blick erkennen die Illusionen als Trugbilder und können den Raum so sehen, wie er tatsächlich ist. Sie sehen außerdem ein graviertes schwarzes Kästchen, das in der Mitte des Raums auf einem schwarzen Podest steht. Charaktere, die Podest und Kästchen nicht sehen, können sie durch Tasten finden, wenn sie den Bereich vorsichtig durchsuchen.

Den Nachthimmel beobachten: Ein Charakter, der das Trugbild des Nachthimmels beobachtet, kann einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) ausführen. Bei einem Erfolg bemerkt er, dass der Himmel zwar schön, aber auch völlig unrealistisch ist – wie von jemandem geschaffen, der den echten Nachthimmel noch nie gesehen hat. Der Erfolg erlaubt dem Charakter auch, die Illusionen des Raums zu durchschauen, sodass er nicht nur die Wände und die Decke sieht, sondern auch das Podest mit dem Kästchen darauf.

Kästchen mit Falle: Das gravierte Kästchen kann nicht gewaltsam geöffnet werden, aber ein Charakter kann es mit Diebeswerkzeug öffnen, sofern er einen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) besteht. Auch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet das Kästchen.

Ein Charakter, der das Kästchen vor dem Öffnen untersucht, kann einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg bemerkt er, dass sich unter dem Deckel ein Fach mit Sprungfedern befindet. Ein Charakter kann diese Falle mit Diebeswerkzeug und einem

erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) entschärfen. Wenn die Falle nicht entschärft wird, springen vergiftete Pfeile aus dem Kästchen, sobald es geöffnet wird. Jede Kreatur, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Kästchen befindet, wenn die Falle ausgelöst wird, muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (4W4) Stichschaden und ist eine Stunde lang vergiftet.

Schätze: Im Kästchen befindet sich ein schmaler Goldring, in den geometrische Sternformen eingraviert wurden. Der Ring ist weder magisch noch sonderlich wertvoll, doch Laysas Ahnen haben ihn einst bei traditionellen Geschichtenerzähl-Zeremonien zum Thema Astrologie verwendet. Es handelt sich um einen der Schätze, die Laysa weiter vorne in diesem Kapitel erwähnt hat.

G14: MOLOCH-ARENA

In diesem muffigen Raum ist die Decke nur drei Meter hoch. Mehrere dünne Säulen aus Obsidian sind hier angeordnet. Im flackernden Licht seht ihr zwei riesige Konstrukte durch den Raum rollen.

Die drei Meter Deckenhöhe reichen nur knapp für die beiden **Granit-Moloche** (siehe Anhang A), die zwischen den Säulen umherrollen. Die Moloche greifen alle Eindringlinge an, die sie bemerken. Den Säulen fügen sie allerdings keinen Schaden zu.

Sie kämpfen, bis sie oder der dreieckige Stein im Kontrollraum (Bereich G15) zerstört sind.

G15: MOLOCH-KONTROLLRAUM

Dieser Raum ist hinter einer verborgenen Tür versteckt.

In der Mitte dieses ansonsten leeren Raums steht ein 1,5 Meter hoher dreieckiger Stein, der mit Runen bedeckt ist. Auf dem Stein befindet sich ein pflaumengroßer Diamant, in dem rotes Licht pulsiert.

Der dreieckige Stein ist unbeweglich und versorgt die Moloche in Bereich G14 mit Energie. Ein Charakter, der den dreieckigen Stein untersucht und einen SG-17-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, kann seine Runen entziffern und auf den Zweck des Steins schließen.

Den Stein zerstören: Der dreieckige Stein besitzt eine RK von 20, 100 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden sowie gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nichtmagische Angriffe immun. Wenn der Stein zerstört wird, bleiben die Moloche in Bereich G14 reglos stehen und werden zu unbelebten Gegenständen.

Schätze: Wenn der Stein zerstört ist oder beide Moloche besiegt sind, können die Charaktere den Diamanten nehmen, der 5.000 GM wert ist. Sobald der Diamant den Raum verlässt, leuchtet er nicht mehr.



G16: BRÜCKE ÜBER SÄUREGRUBE

Eine drei Meter tiefe Grube voll grüner Säure nimmt den größten Teil dieser Kammer ein. Eine 90 Zentimeter breite Steinbrücke führt hinüber. In der Nord- und in der Südwand befinden sich Düsen, die Luftstöße über die Brücke blasen.

Eine Kreatur, die in die Säure fällt, erleidet 21 (6W6) Säureschaden. Außerdem erleidet auch jede Kreatur diesen Schaden, die ihren Zug in der Säure beginnt.

Luftdüsen: Die Luftdüsen in der Nord- und in der Südwand sind so stark, dass sie sich nicht einfach verstopfen lassen. Wenn eine Kreatur sich in ihrem Zug erstmals auf die Brücke begibt oder ihren Zug darauf beginnt, oder wenn eine fliegende Kreatur sich in ihrem Zug erstmals über die Brücke oder die Säuregrube begibt, muss die Kreatur einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so wird die Kreatur von einem Luftstoß um 1,5 Meter nach Norden oder Süden (zufällig bestimmt) gedrängt sowie umgestoßen. Wenn sich diese Stelle nicht auf einer Oberfläche befindet, die die Kreatur tragen kann, stürzt die Kreatur ab.

G17: KAMMER DER JADESCHLANGEN-WÄCHTERIN

Dieser Raum hat zwei Ausgänge. Zwischen diesen steht eine Jadestatue. Sie stellt ab der Hüfte aufwärts eine bewaffnete weibliche Gestalt mit sechs Armen und einem glänzenden krummen Schwert in jeder Hand dar, die von der Hüfte abwärts eine Schlangenform besitzt. In zwei Nischen in der Ostwand stehen zwei Statuen, die große Kobras darstellen.

Wenn mindestens ein Charakter den Raum betritt, lies Folgendes vor:

Die Augen der mittleren Statue leuchten weiß auf. Die Kobra-Statuen regen sich und schlängeln sich auf euch zu.

Die mittlere Statue nutzt die Spielwerte eines **Marilithen**, ist jedoch ein Konstrukt. Sie kontrolliert die beiden Kobra-Statuen. Diese wiederum nutzen die Spielwerte von **Geisternagas**, sind jedoch ebenfalls Konstrukte. Die Statuen sprechen die Gemeinsprache. Sie sind allen Kreaturen, welche die Kammer betreten, feindlich gesinnt.

Die Statuen besänftigen: Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um zu versuchen, die Statuen mit einem SG-20-Charismawurf (Überzeugen) zu besänftigen. Opfert der Charakter den Statuen Nahrung oder Schätze im Wert von mindestens 50 GM, so ist

er beim Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg werden die Statuen den Charakteren freundlich gesinnt und stellen ihre Angriffe ein.

Die Statuen haben schon Jahrhunderte lang als Wächter der Insel gedient, ehe Acererak sie entführt hat. Wenn sie von Laysa erfahren, wollen die Statuen unbedingt alles über ihre Unternehmungen erfahren.

Acereraks Magie bannt die Statuen in diesen Raum, doch sie haben schon von vorigen Abenteurern etwas über die umliegenden Bereiche erfahren. Sie können daher Details über die Bereiche G16 und G18 mitteilen.

Schätze: Eines der Schwerter der mittleren Statue wirkt als *Schwert der Schärfe* (Krummsäbel), wenn es von einem Humanoiden geführt wird. Der Krummsäbel ist einer der Schätze, die Laysa weiter vorne in diesem Kapitel erwähnt hat. Wenn die mittlere Statue von Laysa erfährt, gibt sie das Schwert bereitwillig her. Anderenfalls müssen alle drei Statuen besiegt werden, um das Schwert zu bekommen.

G18: KORRIDOR DER DISSONANZ

In den Wänden dieses Korridors befinden sich acht Nischen. Jede Nische enthält ein Musikinstrument: eine Laute, eine Leier, eine Gambe, eine Flöte, eine Trommel, ein Hackbrett, eine Schalmei und ein Horn. Am Ende des Korridors steht eine Doppeltür mit zwei Theatermasken – einer fröhlichen und einer traurigen.

Wenn eine Kreatur sich einem der Instrumente auf mindestens 1,5 Meter nähert, leuchten alle Instrumente violett auf und beginnen, von selbst zu spielen, wodurch ein grauenhafter Lärm entsteht. Jede Kreatur im Korridor muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 16 (3W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn der Schaden bewirkt wurde, hören die Instrumente auf, zu leuchten und zu spielen, und werden zu normalen Versionen ihrer Art.

Maskentür: Bei näherer Betrachtung erweisen sich die Mäuler der Masken als offene Schlitz, jeweils groß genug für den Arm eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden. Die Türen sind verschlossen.

Über dem Maskenpaar ist in dünner Schrift folgender Text eingraviert:

„Zahlt den Tribut – in Klang oder Blut.“

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Türen zu öffnen. Ein Charakter spielt auf einem der Instrumente im Korridor und führt einen SG-20-Charismawurf (Auftreten) aus. Wenn der Charakter keine Übung im Umgang mit dem Instrument hat, ist er beim Wurf im Nachteil. Bei einem Erfolg öffnen sich die Türen. Scheitert der Wurf, so erleidet der Charakter 16 (3W10) psychischen Schaden, und die Türen bleiben verschlossen.

Alternativ kann ein Charakter einen Arm in den Mund einer der Masken schieben. Wenn sich in beiden Mäulern ein Arm befindet, beißen die Mäuler zu. Gehören beide Arme demselben Charakter, so erleidet dieser 28 (8W6)

Stichschaden. Gehören sie zwei verschiedenen Charakteren, so erleidet jeder Charakter 14 (4W6) Stichschaden. Danach öffnen sich sowohl die Mäuler als auch die Türen.

G19: BIBLIOTHEK

Regale voller Folianten und Schriftrollen stehen an den Wänden dieser großen Kammer. Fünf steinerne Statuen, die Skelettkrieger darstellen, stehen im Raum verteilt und scheinen ihn zu bewachen.

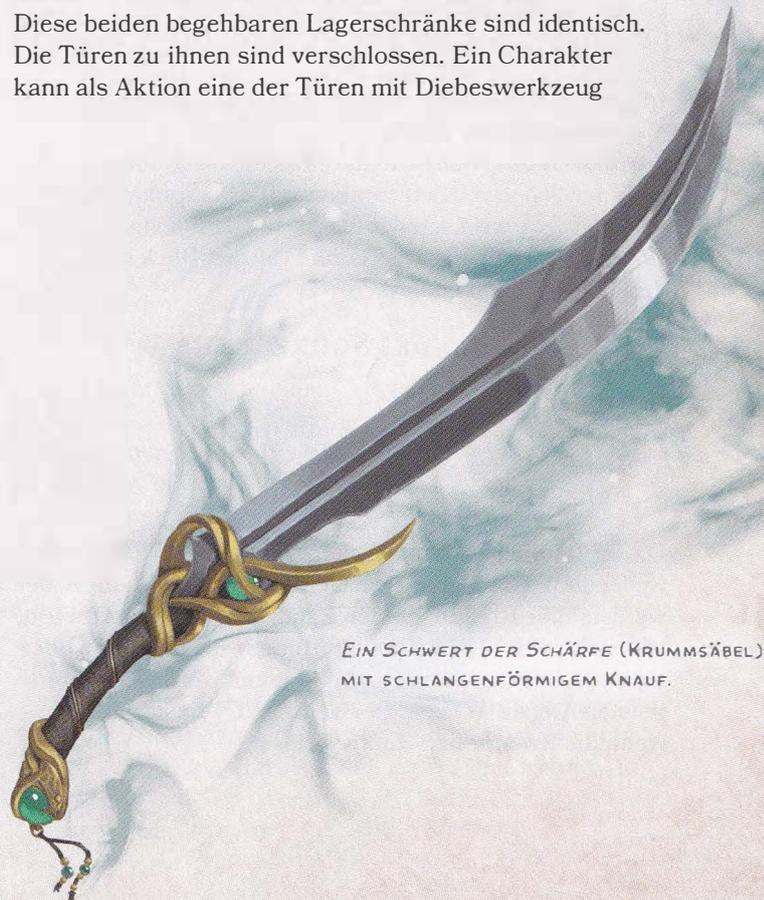
Wächter: Wann immer ein Gegenstand aus den Regalen dieses Raums entfernt wird, wird eine dieser fünf Skelettstatuen lebendig. Die Statue nutzt die Spielwerte eines **Steingolems**, ist jedoch mittelgroß und feindlich gesinnt. Sie greift die Kreatur an, die den Gegenstand aus dem Regal genommen hat. Die Statue bleibt aktiv, bis sich der Gegenstand wieder im Regal befindet oder die Statue zerstört ist. Es können auch mehrere Statuen zugleich aktiv sein.

Schätze: Eine gründliche Erkundung der Regalinhalte dauert zehn Minuten. Folgende Gegenstände werden dabei gefunden:

- *Zauberschriftrolle der Vollständigen Genesung*
- Satz gravierter Kupfertafeln, die als *Handbuch der körperlichen Gesundheit* wirken (einer der Schätze, die Laysa weiter vorne in diesem Kapitel erwähnt hat)
- Dünnes ledergebundenes Tagebuch in der Gemeinsprache, aus dem hervorgeht, dass die Kombination für die Grufttüren (Bereich G25) das Wort „TOD“ in Drakonisch ist

G20A–G20B: SCHRÄNKE DER LEERE

Diese beiden begehbaren Lagerschränke sind identisch. Die Türen zu ihnen sind verschlossen. Ein Charakter kann als Aktion eine der Türen mit Diebeswerkzeug



EIN SCHWERT DER SCHÄRFE (KRUMMSÄBEL)
MIT SCHLANGENFÖRMIGEM KNAUF.



EIN HANDBUCH
DER KÖRPERLICHEN
GESUNDHEIT, GRAVIERT
AUF KUPFERTAFELN.

und einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) öffnen. Die Türen können auch von beiden Seiten mit einem erfolgreichen SG-11-Stärkewurf (Athletik) gewaltsam oder mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden.

Dieser Raum ist stockfinster.

In beiden Schränken herrscht magische Dunkelheit, die nicht aufgelöst werden kann.

Sphären des Nichts: In der Mitte beider Räume befindet sich jeweils eine unkontrollierte *Sphäre des Nichts*. Diese wird von der magischen Dunkelheit verschleiert. Nur Kreaturen mit Wahrem Blick können ihre Anwesenheit bemerken.

G21: TRUGBILD DES SCHRECKENS

Grausige Geräusche hallen durch diesen stockfinsteren Raum.

Dieser Raum ist von magischer Dunkelheit erfüllt, und weder sie noch die grausigen Geräusche können aufgehoben werden. Eine Kreatur, die den Raum zum ersten Mal betritt, muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist verängstigt, weil Dunkelheit und Geräusche ihre tiefsten Ängste wecken. Der Verängstigt-Zustand endet, wenn die Kreatur den Raum verlässt.

Eine Kreatur, die auf diese Weise verängstigt wurde, erleidet 11 (2W10) psychischen Schaden je 1,5 Meter, die sie zurücklegt. Nach Erleiden dieses Schadens kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei einem Erfolg endet ihr Verängstigt-Zustand.

Die Illusion durchbrechen: Kreaturen mit Wahrem Blick sehen den Raum als das, was er ist: ein leeres Studierzimmer. Ein staubiger Schreibtisch und ein leeres Bücherregal säumen die Ostwand.

G22: WIRBELBRÜCKE

Diese sechseckige Kammer ist von einem dumpfen Brüllen erfüllt. Eine Brücke aus gravierten bunten Kalksteinplatten verbindet zwei Felsvorsprünge. Unter der Brücke brodeln ein pechschwarzer Wirbel aus Energie.

Die Plattenbrücke überspannt einen Schwerkraftwirbel, der sich 18 Meter weiter unten befindet. Die Energie dieses Wirbels verringert die Flugbewegungsrate jeder Kreatur im Raum auf 0 Meter.

Brückenrätsel: Eine nähere Untersuchung der Brückenplatten ergibt, dass in jede von ihnen ein Symbol graviert wurde, das für eine der acht Schulen der Magie steht. Der Zauber *Unsichtbares sehen* oder ein ähnlicher Effekt macht eine verborgene Schrift auf dem Vorsprung vor der Brücke sichtbar. Dort steht:

„Der Wirbel verschlingt jede Magie – außer der, die ihn hervorgebracht hat.“

Um die Brücke sicher zu überqueren, müssen Kreaturen auf Platten treten, die das Symbol für Hervorrufungsmagie tragen (sie sind rot), oder auf Platten, die das Symbol für Verwandlungsmagie tragen (sie sind orange). Diese Platten sind auf Karte 7.4 dargestellt.

Wird der Wirbel in Reichweite des Zaubers *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie betrachtet, so wird eine Aura aus Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie sichtbar. Ein Charakter, der den Wirbel oder den flugverhindernden Effekt des Schwerkraftbrunnens im Raum beobachtet und einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erinnert sich an folgende Punkte:

- Der Zauber *Schwerkraft umkehren* ist ein Verwandlungszauber.
- Die Schule der Verwandlung befasst sich damit, Energie und Materie zu manipulieren.
- Hervorrufungszauber erzeugen mächtige Elementareffekte.

Wenn die Spieler mit diesem Rätsel Schwierigkeiten haben, enthülle, dass die Charaktere nur auf Hervorrufungs- und Verwandlungsplatten treten dürfen, und sag ihnen, welche Farben diese Platten haben. Wenn eine Kreatur auf eine falsche Platte tritt, zerbricht die Platte und wird mitsamt der Kreatur in den Wirbel unten gesaugt. Die Kreatur erleidet 36 (8W8) Energieschaden und wird an eine sichere freie Stelle am Süden des Raums oder im Tunnel zu Bereich G19 teleportiert.

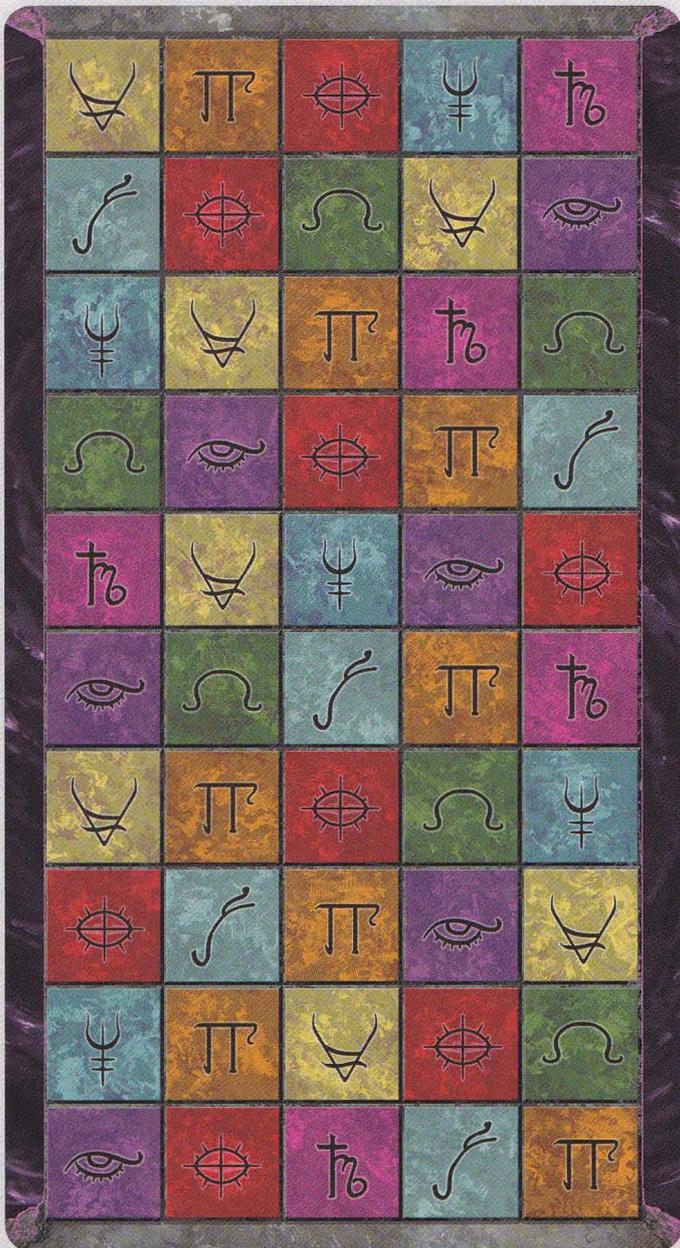
G23: ARKANES LABOR

Drei hohe Glaszylinder stehen an der hinteren Wand dieser schwach beleuchteten Kammer. Sie enthalten jeweils einen verwesenden Leichnam, halb in Schnee begraben und mit rotem Pulver bestreut. An der Nordwand steht ein leerer Schreibtisch aus Holz.

Diese Kammer beherbergt die Überreste von Acereraks Versuchen, ermächtigte Simulakren zu erschaffen, die seine zahlreichen Gräber bewachen sollen. Ein Charakter, der die Glaszylinder untersucht und einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt den Schnee und den pulverisierten Rubin in den Zylindern als Komponenten zum Erzeugen von Simulakren.

Geheimes Schreibtischfach: Ein Charakter, der den Schreibtisch durchsucht und einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt, dass sich in einer der Schubladen ein verschlossener

KARTE 7.4: WIRBELBRÜCKENRÄTSEL



falscher Boden befindet. Rerak (siehe Bereich G26) trägt den passenden Schlüssel bei sich, doch das Fach kann auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) geknackt werden. Auch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet es.

Das Geheimfach ist mit einer magischen Falle versehen. Wird es mit anderen Methoden als dem Schlüssel geöffnet, den Rerak in Bereich G26 bei sich hat, schießen magische Blitze aus der Schublade. Jede Kreatur in den Raum muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 26 (4W12) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt enthüllen die Quelle dieser Falle: eine winzige Rune in der Schublade. Die Falle kann entschärft werden, indem die Rune mit dem Zauber *Magie bannen* (SG-17) gebannt wird.

Schätze: Im geheimen Schreibtischfach befinden sich eine *Kristallkugel* aus Rosenquarz und ein Stapel Notizen in der Gemeinsprache. Die *Kristallkugel* ist einer der Schätze, die Laysa weiter vorne in diesem Kapitel erwähnt hat.

Ein Charakter, der zehn Minuten damit verbringt, die Notizen zu studieren, erfährt von Acereraks Versuchen, ermächtigte Simulakren von sich als Wächter seiner Gräber zu erschaffen. Acererak spricht verächtlich von seinen Simulakren, die er als Werkzeuge betrachtet. Er empfindet die Tatsache, dass seine Simulakren ein Bewusstsein entwickeln können, als sadistischen Scherz.

Außerdem geht aus diesen Notizen hervor, dass die Kombination für die Grufttüren (Bereich G25) das Wort „TOD“ in Drakonisch ist.

G24: TRUGBILD DES UNTERWASSERGRABENS

Charaktere, die sich außerhalb dieses Raums befinden, können sehen, dass er leer ist, doch der Zauber *Magie entdecken* offenbart die Anwesenheit von Illusionsmagie im ganzen Raum. Wenn mindestens ein Charakter den Raum betritt, lies Folgendes vor:

Wände, Boden und Decke dieser Kammer verschwinden und weichen einem finsternen Ozean, der euch von allen Seiten umgibt. Es ist keine Wasseroberfläche zu erkennen. Unter euch schwimmt ein großer Schatten, der Flossen hat.

Dieser Kammer enthält das Trugbild eines tiefen Unterwassergrabens. Das Meerwasser ist zwar eine Illusion, aber dennoch berührbar, und Kreaturen, die unter Wasser nicht atmen können, ertrinken in dieser Kammer.

Ein feindlich gesinnter **Riesenhai** schwimmt unter den Charakteren. Er ist Teil des Trugbilds, kann jedoch Charakteren, die die Illusion nicht durchbrechen, Schaden zufügen. Charakteren außerhalb des Raums kann der Hai nichts anhaben.

Die Illusion durchbrechen: Eine Kreatur, die einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, durchschaut die Illusion und sieht den leeren Raum sowie die Ausgänge. Auch eine Kreatur mit Wahrem Blick kann die Illusion durchschauen.

Jede Kreatur, der klar ist, dass es sich um eine Illusion handelt, kann das Wasser so problemlos atmen wie Luft. Sie interagiert jedoch weiterhin mit dem Wasser, als wäre es echt, indem sie beispielsweise hindurchtaucht.

G25: GRUFTTÜR

Dieser Korridor endet an einer massiven Doppeltür mit einem gemeißelten Relief: Ein Fluss aus schreienden Seelen durchzieht darauf eine verwüstete Landschaft. Statt Klinken hat die Tür drei konzentrische, mit Runen versehene Platinringe, die sich drehen lassen. In der Mitte der Ringe ist das Bildnis eines grinsenden Schädels eingraviert.

Die Platinringe sind der Schließmechanismus der Grufttür. Ein Charakter, der Drakonisch lesen kann, sieht auf jedem Kreis die drakonischen Buchstaben A bis Z.

Wenn die drei konzentrischen Ringe so gedreht werden, dass die Runen das Wort „TOD“ in Drakonisch bilden, öffnet sich die Grufttür. Diese Kombination kann in den Bereichen G19 und G23 gefunden werden. Alternativ kann ein Charakter mit Diebeswerkzeug eine Minute mit dem Versuch verbringen, das Schloss zu knacken. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-25-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit). Auch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür.

Falle mit K.-o.-Gas: Wenn die Doppeltür auf andere Weise als mit der richtigen Kombination geöffnet wird, sondert der Schädel eine Wolke süßlich riechenden Gases ab. Das Gas erfüllt den Bereich südlich der Doppeltür. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 2W4+10 Minuten lang bewusstlos. Eine bewusstlose Kreatur kann diesen Rettungswurf wiederholen, wann immer sie Schaden erleidet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt.

G26: GRUFT

In diesem weitläufigen Raum stehen sechs Steinsockel an den Wänden. Auf den Sockeln befinden sich (von links nach rechts) eine blaue Schärpe, ein goldener Ring, ein glänzender Krummsäbel, ein Zauberstab aus Ebenholz mit Federn und Knochen, ein Satz gravierte Kupfertafeln und eine Kristallkugel aus Rosenquarz.

In der Mitte des Raumes erhebt sich ein schwarzer Thron. Darauf sitzt ein Skelett in luxuriösen Gewändern und mit aufwendigem Kopfschmuck. Hinter dem Thron befindet sich eine Tür aus Platin.



DER FALSCHER LICH RERAK BIETET
EINEN FURCHTERREGENDEN ANBLICK.

Die Gestalt auf dem Thron ist Rerak, ein **falscher Lich** (siehe Anhang A). Er ist zwar wach, verharrt jedoch reglos, bis er Schaden erleidet oder eine Kreatur sich ihm auf mindestens 4,5 Meter nähert. Dann wird er feindlich gesinnt und greift an.

Rerak besänftigen: Bei seiner Erschaffung wurde Rerak auf magische Art an Acereraks Teil des *Stabs der Sieben Teile* gebunden. Solange das Stabteil sich im Grab befindet, muss auch Rerak hier sein. Rerak hasst seinen Schöpfer dafür, in diesem Grab schmachten zu müssen. Er ist Acererak gegenüber zwar loyal, aber er sehnt sich danach, die Welt außerhalb dieser Mauern kennenzulernen.

Im Kampf befiehlt Rerak den Charakteren wiederholt, zu fliehen. Wann immer er das tut, kann ein Charakter einen SG-19-Weisheitswurf (Motiv erkennen) ausführen, ohne dazu eine Aktion verwenden zu müssen. Bei einem Erfolg hört der Charakter eine Spur von Melancholie in Reraks Worten, als widerstrebe es ihm, die Charaktere töten zu müssen.

Während des Kampfs kann ein Charakter mit einer Aktion versuchen, Rerak gegen seinen Schöpfer zu wenden. Lass diesen Charakter einen SG-23-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Wenn der Charakter die Trugbilder oder Acereraks Verachtung für seine Schöpfungen (in den Notizen in Bereich G23 zu finden) erwähnt, ist er beim Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg ist Reraks Loyalität Acererak gegenüber erschüttert. Nach drei erfolgreichen Würfeln bricht Rerak den Kampf ab und zerstört die Edelsteine in seinen Augenhöhlen. Dadurch reißt seine Verbindung mit Acererak ab, und alle in den Steinen gefangenen Seelen werden befreit.

Reraks Geheimnis: Wenn die Charaktere Rerak überzeugen können, sich gegen Acererak zu wenden, und mit ihm über die Gefangenschaft im Grab oder die Misshandlung durch den Erzlich reden, offenbart der falsche Lich, wie einsam und unglücklich er seit Jahrhunderten ist. Er gesteht außerdem, dass er Acereraks Willen eigentlich nie erfüllen wollte, solange er zurückdenken kann.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

Falsche Schätze: Die Gegenstände auf den Sockeln sind Nachbildungen der Schätze, die im gesamten Komplex zu finden sind. Eine Kreatur, die einen dieser falschen Schätze berührt, muss sofort einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) nekrotischen Schaden und ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs betäubt.

Schlüssel: Rerak trägt zwei Schlüssel bei sich: einen Platinschlüssel in Form eines Skeletts, der die Tür zum Gruftgewölbe (Bereich G27) öffnet, und einen schlichten Eisenschlüssel zum Geheimgang in Bereich G23. Wenn die Charaktere Rerak besiegt haben, finden sie die Schlüssel in seinen staubigen Überresten.

Konnten die Charaktere Rerak überzeugen, sich gegen seinen Schöpfer zu wenden, gibt er ihnen die Schlüssel freiwillig.

G27: GRUFTGEWÖLBE

Die Tür zum Gruftgewölbe ist verschlossen und mit einem magischen Schutz versehen. Sie kann nur mit Reraks Skelettschlüssel aus Platin geöffnet werden. Eine Kreatur, die versucht, die Tür auf andere Art zu öffnen, muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 28 (8W6) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Das sechste Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich auf dem Sockel.

Auf dem Boden dieses Gewölbes liegen Münzen und Edelsteine verstreut. Auf einem Sockel liegt ein Stabteil auf einer goldbestickten blauen Seidenschärpe.

Weitere Informationen über den *Stab der Sieben Teile* findest du in der Einführung dieses Buchs.

Schätze: Wenn ein Charakter die blaue Seidenschärpe Laysa zeigt, identifiziert sie die Schärpe als Kleidungsstück, das ihrem Volk gegeben wurde und wie eine *Robe der Sterne* wirkt. Es handelt sich um einen der Schätze, die Laysa weiter vorne in diesem Kapitel erwähnt hat.

Zu den weltlichen Schätzen im Gewölbe gehören die folgenden:

- 479 SM, 342 GM und 179 PM
- Spielbrett aus Jade mit Figuren aus Platin im Wert von insgesamt 7.500 GM
- Rubinohrringe im Wert von 500 GM
- Drei Feueropale im Wert von jeweils 1.000 GM

Ausgang: Die Tür in der Mitte der Nordwand ist verschlossen und kann nur mit Reraks Skelettschlüssel aus Platin geöffnet werden. Hinter ihr liegt ein Höhlentunnel, der zum Strand etwa 1,6 Kilometer südlich des Lagers der Archäologen führt.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Charaktere das Grab der Verirrten Seelen verlassen haben, können sie ohne Zwischenfälle zum Lager der Archäologen zurückkehren. Laysa feiert die sichere Rückkehr der Charaktere. Wenn die Abenteurergruppe ihr die Schätze ihrer Ahnen mitgebracht haben, bezahlt sie wie versprochen dafür.

Wenn Rerak bei den Charakteren ist, bietet er an, den Archäologen mit seinem Wissen über das Grab bei ihren Erkundungen zu helfen. Die Archäologen sind zwar ein wenig nervös, nehmen das Angebot aber gerne an.

Solange Rerak den Archäologen hilft, tut er ihnen nichts zuleide. Rerak begleitet die Charaktere nicht nach Sigil. Er befürchtet, dass die Magie, die seine Existenz ermöglicht, nicht über Oerth hinausreicht. Das Simulakrum hofft, auf der Schlangeninsel mit all denen, die es willkommen heißen, ein Zuhause zu finden.

Die Charaktere können jederzeit durch das Tor bei der Lagune nach Sigil zurückkehren.



DIE SUCHE DER HELDEN NACH DEM
LETZTEN TEIL DES STABS FÜHRT SIE IN
EIN CASINO IM HERZEN VON AVERNUS.

DER STOLZ DER DRACHENKÖNIGIN

DIE ABENTEUERER ENTDECKEN, DASS DAS LETZTE Teil des *Stabs der Sieben Teile* sich mitten in Avernus befindet, der ersten Ebene der Neun Höllen. Die Charaktere müssen in ein diabolisches Casino eindringen, das Tiamat geweiht ist, der Königin der bösen Drachen. Ihr Hort befindet sich in der Nähe.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das sechste Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Ein Charakter, der dieses Teil hält, weiß instinktiv, dass sich das siebte Teil irgendwo in einem Casino namens Rotes Belvedere in Avernus befindet. Die drei Magier warnen die Charaktere, dass es schwierig werden könne, dieses Teil zu finden, da die Neun Höllen nicht kartiert werden könnten und schwierig zu durchqueren seien.

Wenn die Charaktere in Avernus eintreffen, müssen sie die höllische Landschaft auf einer infernalischen Kriegsmaschine überwinden, um das Rote Belvedere zu erreichen. Anschließend müssen sie die Unholde in den höchsten Ebenen des Casinos manipulieren, um ins exklusive Rubinheiligtum zu gelangen. Dort gilt es, Tiamats Streiterin zu besiegen – oder Tiamat zu überreden, ihnen das letzte Stabteil zu geben.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 17. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie das siebte und letzte Teil des *Stabs der Sieben Teile* aus dem Rubinheiligtum des Casinos holen.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Personen, denen die Charaktere in Avernus begegnen, sind überwiegend Unholde und andere unangenehme Kreaturen. Diesen fehlen in der Regel die Reue, die Schuld und die Scham, die ihren Geheimnissen Macht verleihen würden, wenn sie den Charakteren offenbart werden. Die Charaktere erfahren folglich keine Geheimnisse entsprechend den Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs. Sie können in diesem Kapitel allerdings Geheimnisse auf die übliche Art verwenden.

SIEBTES STABTEIL

Das letzte Teil des *Stabs der Sieben Teile* wartet in Bereich D5 des Rubinheiligtums, das sich im Club Drachenstolz im Casino Rotes Belvedere befindet. Weitere Informationen zum Stab und dem Zauber, den dieses Teil dem Träger zu wirken ermöglicht, findest du in der Einführung dieses Buchs.

AVERNUS

Dieses Kapitel findet in Avernus statt, der ersten Ebene der Neun Höllen von Baator.

WISSEN ÜBER AVERNUS

Charaktere, die sich in Sigil über Avernus informieren, können Folgendes erfahren:

Blutkrieg: Avernus ist ein zentrales Schlachtfeld des Blutkriegs, der zwischen Dämonen und Teufeln tobt. Es wäre nicht sinnvoll, gegen jeden Unhold zu kämpfen, dem die Charaktere in Avernus begegnen. Solche Konflikte eskalieren unvermeidlich, da die höllischen Kämpfer sich gegen Eindringlinge in den Neun Höllen zusammentun. Vielmehr müssen die Charaktere womöglich mit Unholden zusammenarbeiten, um ihre Ziele zu erreichen.

Drachenkönigin: Tiamat ist die fünfköpfige Urmutter der chromatischen Drachen einiger Reiche und der Inbegriff der Lasterhaftigkeit böser Drachen. Sie hat ihren Hort in Avernus, verbunden mit zahlreichen Denkmälern und Tempeln, die in der Höllenlandschaft verstreut sind.

Geschichte: Einst war Avernus ein hinreißendes Paradies, vom Erzteufel Asmodeus erschaffen, um Sterbliche zu verlocken. Doch dann drang der Fluss Styx ein, und Horden von Dämonen zerstörten das Paradies und hinterließen Blut und Zerstörung.

Umgebung: Avernus ist eine Höllenlandschaft im wahrsten Sinne des Wortes: ein verwüstetes Schlachtfeld voller verwesender Kadaver und zerstörter Kriegsmaschinen. Der Himmel ist stets mit einem Schleier aus üblen Dünsten verhüllt. Das Umgebungslicht über dem Horizont gaukelt einen Sonnenuntergang vor, doch es sind keine Himmelskörper zu sehen. Sengende, nach Asche und Schwefel stinkende Windböen fegen über die Landschaft. Es gibt in Avernus keine echten Tage und Nächte. Immer herrscht dasselbe rauchige Zwielficht. Die Zeit vergeht jedoch wie üblich und kann in Stundenschritten verfolgt werden.

ZAUBERMODIFIKATIONEN

Avernus ist von der bösen Energie der Neun Höllen durchzogen, die jede Magie verzerrt, die hier gewirkt wird. Nach deinem Ermessen kann ein Zauber kosmetisch angepasst werden, um die Verderbtheit von Avernus zu verdeutlichen – die mechanischen Effekte des Zaubers ändern sich dadurch nicht. Es folgen einige Beispiele.

Magierhand: Die beschworene Hand hat die Form einer krallenbewehrten Klaue.

Magisches Geschoss: Das Geschoss stößt ein Klagegeheul aus, wenn es abgefeuert wird.

Zeichen des Jägers: Eine geisterhafte Krone aus Eisendornen umgibt den Kopf des Ziels.

DURCH AVERNUS REISEN

Avernus verwirrt die Sinne, und es ist nicht möglich, Distanzen abzuschätzen. Die drei Magier wissen nicht, wo in Avernus die Charaktere aus dem Portal treten werden. Die Abenteurergruppe muss ihr Ziel selbst finden. Die Bewohner von Avernus verwenden zum Reisen sogenannte infernalische Kriegsmaschinen. Daher empfehlen die drei Magier den Charakteren, ein solches Fahrzeug zu beschaffen oder zu benutzen, um das Rote Belvedere zu erreichen.

ABSTIEG NACH AVERNUS

Wenn die Charaktere durch das Portal in Sigil treten, gelangen sie an einen Felsvorsprung in einem Gebirge. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, um die Szene zu beschreiben:

Als ihr nach Avernus gelangt, peitschen sengende Böen auf euch ein. Eine versehrte Landschaft liegt vor euch – zertrümmerte Felsen, bleichende Knochen und zeretztes Metall unter dräuendem Gewölk. Die Atmosphäre ist staubig, es stinkt nach Pech und Schwefel.

Die Charaktere wissen, dass sie zum Roten Belvedere reisen müssen, haben aber keine Ahnung, wo das Casino sich befindet. Die verdrehte Natur der Neun Höllen widersetzt sich allen Kartierungsversuchen, daher müssen die Charaktere selbst herausfinden, wie sie ihr Ziel erreichen können.

Wenn der *Stab der Sieben Teile* konsultiert wird, zeigt er von den Bergen fort und die Klippe hinunter. Dort führt ein grober Pfad um den Fuß der Klippe.

EINE HÖLLENFAHRT

Die Charaktere können die Klippe problemlos hinabklettern. Unten angekommen ziehen sie die Aufmerksamkeit eines Plündertrupps auf sich. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Aus den roten Staubwolken kommt ein dreieckiges metallisches Fahrzeug angedonnert, drei Meter hoch und stachelbewehrt. Im Motor brüllt Höllenfeuer. Gepeinigter Schreie dringen aus seiner Brennkammer. Das Vehikel wird langsamer, dann hält es an. Eine geflügelte Gestalt springt herunter und winkt euch zu.

Dies ist die infernalische Kriegsmaschine *Venatrix*. Sie bietet innen vier höchstens mittelgroßen Kreaturen einschließlich Fahrer Platz, obendrauf unter freiem

Himmel können vier weitere höchstens mittelgroße Kreaturen mitfahren. Vier **Erinnyen** stellen die Besatzung der *Venatrix*: Nykaia, die die Charaktere begrüßt hat, sowie Kypris und Mykale, die in der Maschine sitzen.

Nykaia ist die schlagfertige, berechnende Anführerin der Gruppe, Kypris ist der unerschütterliche Fahrer und Maschinist, der übereifrige Mykale ist der Waffenspezialist. Die drei Teufel ziehen auf der Suche nach Metallschrott und sonstigen wertvollen Materialien durch die Einöde von Avernus. Sie suchen nach Verstärkung, um ihre nächste Beute machen zu können.

Da die Charaktere kein Fahrzeug haben, bietet Nykaia ihnen einen Handel an: Wenn die Charaktere ihr beim einem Auftrag helfen, fahren sie und ihre Leute die Abenteurergruppe an ein Ziel nach Wunsch. Wenn die Charaktere ablehnen, fahre mit dem Abschnitt „Nach dem Weg suchen“ fort.

Die drei Erinnyen wollen einen Goristro erlegen – einen minotaurenhaften Dämon, der dämonische Legionen und seltene Schätze über die Schlachtfelder des Blutkriegs trägt. Sie brauchen jemanden, der sich auf den Goristro konzentriert, während sie die Soldaten töten, die er trägt.

Nykaia kennt das Rote Belvedere, weigert sich jedoch, weitere Informationen preiszugeben, bis die Charaktere beim Goristro helfen. Wenn die Charaktere einwilligen, heißt sie die Gruppe an Bord der *Venatrix* willkommen. Nykaia ist den Charakteren nicht feindlich gesinnt und greift sie nicht an, sofern die Charaktere sie nicht bedrohen oder einen Kampf beginnen.

Wenn die Charaktere Nykaia angreifen oder versuchen, die *Venatrix* gewaltsam an sich zu bringen, kommen Kypris und Mykale aus der Kriegsmaschine und beteiligen sich am Kampf. Laufen die Erinnyen Gefahr, den Kampf zu verlieren, so ergeben sie sich und bitten die Charaktere um Gnade. Dafür bieten sie ihnen an, sie zum Roten Belvedere zu bringen.

DIE VENATRIX FAHREN

Folgende Regeln sind eine zusammengefasste Version der Regeln für infernalische Kriegsmaschinen aus *Baldurs Tor: Abstieg nach Avernus*.

Fahren: Eine infernalische Kriegsmaschine wird über einen Sitz mit Rad, Hebeln, Pedalen und anderen Bedienelementen gesteuert. Ein Fahrer muss auf diesem Sitz Platz nehmen.

Solange der Motor der *Venatrix* läuft, kann der Fahrer eine Aktion verwenden, um das Fahrzeug zu beschleunigen (siehe Abschnitt „Fahrzeug-Spielwerte“ weiter unten) oder zum Stillstand zu bringen. Solange sich das Fahrzeug bewegt, kann der Fahrer es auf jedem Kurs steuern.

Wenn der Fahrer kampfunfähig wird, das Steuer verlässt oder nichts unternimmt, um den Kurs der *Venatrix* zu ändern, behält das Fahrzeug Richtung und Geschwindigkeit wie zuletzt vorgegeben bei, bis es auf ein Hindernis trifft, das massiv genug ist, um es aufzuhalten.

Der Fahrer kann eine der folgenden Bonusaktionen verwenden:

- Den Motor der *Venatrix* starten oder ausschalten
- Von der *Venatrix* die Spurt- oder die Rückzug-Aktion ausführen lassen, sofern der Motor läuft
- Eine *Seelenmünze* in die Brennkammer einwerfen



DREI ERINNYEN STREIFEN IN EINEM FAHRZEUG NAMENS VENATRIX DURCH DIE ZERSTÖRTE LANDSCHAFT.

Seelentreibstoff: Der Motor der *Venatrix* hat eine Brennkammer, die von *Seelenmünzen* (siehe weiter hinten in diesem Kapitel) angetrieben wird. Beim Steuer des Fahrzeugs befindet sich ein schmaler Schlitz, in den *Seelenmünzen* eingeworfen werden können. Eine *Seelenmünze* wird von der Brennkammer des Fahrzeugs sofort mit allen verbleibenden Ladungen verbraucht und dabei zerstört. Die Seele, die in der Münze gefangen war, ist dann in der Brennkammer gefangen, und das Fahrzeug bekommt pro Ladung, die die *Seelenmünze* beim Einwerfen hatte, Treibstoff für 24 Stunden (maximal 72 Stunden). Die Brennkammer kann beliebig viele Seelen aufnehmen, deren Schmerzensschreie bis zu einer Entfernung von 18 Metern hörbar sind.

Aktuell hat die *Venatrix* genügend Seelentreibstoff für 60 Stunden.

Fahrzeug-Spielwerte: Die *Venatrix* ist ein gigantisches Fahrzeug, das acht mittelgroße Kreaturen sowie bis zu eine Tonne Nutzlast transportieren kann. Sie besitzt eine Bewegungsrate von 30 Metern, eine RK von 19, einen Schadensschwellenwert von 10, 200 Trefferpunkte, einen Bonus von +4 auf Stärke- sowie Geschicklichkeitsrettungswürfe und ist gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden immun.

Waffenstationen: Die *Venatrix* ist mit zwei Harpunengewehren und einem Höllenkreischer ausgestattet – einem sich windenden humanoiden Torso aus weichem Wachs und einer Handkurbel mit Widerhaken zwischen den

Schulterblättern. Die Waffen sind außen am Fahrzeug angebracht, sodass jede Kreatur auf der Außenseite eine Waffe bedienen kann. Für jede Waffenstation ist eine Kreatur erforderlich, die sie bedient.

Eine Kreatur, die ein Harpunengewehr bedient, kann eine Aktion verwenden, um mit ihr einen Fernkampfaffenangriff auszuführen (+6 auf Treffer, Reichweite 36 Meter, ein Ziel). Bei einem Treffer bewirkt die Harpune 10 (2W8+1) Stichschaden.

Eine Kreatur, die den Höllenkreischer bedient, kann eine Aktion verwenden, um die Kurbel zu drehen und damit einen telepathischen Schmerzensschrei auf ein Ziel im Abstand von bis zu 36 Metern zu richten, das die Kreatur sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet es 26 (4W12) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

GORISTRO-ÜBERFALL

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere sich zuvor mit den Erinnyen zusammengetan haben. Haben die Charaktere die Erinnyen stattdessen besiegt und die *Venatrix* für sich beansprucht, oder sind sie gar nicht mit den Erinnyen gefahren, so fahre mit dem Abschnitt „Nach dem Weg suchen“ fort.

Es dauert etwa eine Stunde, bis die *Venatrix* den Goristro erreicht hat. Wenn die *Venatrix* sich dem Goristro nähert, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Ihr nähert euch einem rotpelzigen gehörnten Dämon, der über sechs Meter groß ist. Seine Schritte lassen den Boden erbeben. Zwei geflügelte Gestalten flankieren das Ungetüm. Auf dem krummen Rücken des Goristros wurde eine Sänfte mit Zeltdach befestigt. Darin wimmeln dämonische Soldaten wie Insekten herum.

Der riesige **Goristro** wird von zwei **Vrocks** flankiert. In der Sänfte befinden sich zwei **Hezrous**, fünf **Quasiten** sowie der „Schatz“, auf den die Erinnyen es abgesehen haben: ein **Einhorn** namens Sterling in einem Eisenkäfig.

Nykaia erklärt, dass Kypris die Kriegsmaschine dicht zum Goristro fahren wird. Von dort fliegen die drei Erinnyen zur Sänfte, um die Dämonen darin zu besiegen, während die Charaktere den Goristro töten.

Der Goristro verteidigt sich. Wenn die Vrocks sehen, dass der Goristro verliert, nehmen sie am Kampf teil. Die drei Erinnyen werden mit den Dämonen in der Sänfte mühelos fertig.

Der wahre Schatz: Nach dem Kampf bringen die Erinnyen ihren Schatz auf den Boden:

Ein großer Käfig landet mit einem Rums vor dem Fahrzeug. Durch die Eisenstäbe seht ihr das weiße Fell und die goldene Mähne eines Einhorns, das panisch wiehert.

Mykale erklärt aufgeregt, dass das Horn eines Einhorns ein sehr wertvoller Ritualgegenstand ist, mit dem die Erinnyen sich bei mächtigen infernalischen Kriegsherren beliebt machen können. Das Einhorn will unbedingt befreit werden und teilt dies auf Celestisch und Elfish mit.

Charaktere, die die Erinnyen überreden wollen, das Einhorn freizulassen, müssen einen SG-30-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Wenn die Charaktere für Sterlings Freiheit einen mindestens seltenen magischen Gegenstand anbieten, sind sie beim Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg überlassen die Erinnyen Sterling den Charakteren. Versuchen die Charaktere, Sterling gewaltsam an sich zu bringen, werden die Erinnyen feindlich gesinnt und greifen an.

Wenn die Erinnyen Sterling (oder einen eingetauschten magischen Gegenstand) im Besitz haben, erfüllen sie ihren Teil der Abmachung und bringen die Charaktere zum Roten Belvedere. Erschlagen die Charaktere zwei der Erinnyen, ergibt sich die dritte und bietet an, die Charaktere zum Roten Belvedere zu fahren, wenn sie dafür verschont wird.

NACH DEM WEG SUCHEN

Wenn die Charaktere gezwungen sind, die Ebenen und Schlachtfelder von Avernus nach dem Roten Belvedere zu durchsuchen, weil sie niemand hinführt, lass den Navigator der Abenteurergruppe nach jeder Reisetunde einen SG-20-Weisheitswurf (Überlebenskunst) ausführen. Nach jedem erfolgreichen Wurf finden die Charaktere etwas, das sie in die richtige Richtung führt. Bestimme die Art dieser Hilfe anhand der Tabelle „Nach

dem Weg suchen“. Nach vier erfolgreichen Würfeln haben die Charaktere das Rote Belvedere gefunden.

NACH DEM WEG SUCHEN

W6 Art der Hilfe

- 1–3 Ein eiserner Wegweiser mitten im Nichts zeigt, in welcher Richtung sich das Rote Belvedere befindet.
- 4 Ein freundlich gesinntes **Teufelchen** kennt den Weg zum Roten Belvedere. Es begleitet die Charaktere eine Stunde lang und zeigt ihnen den Weg. Dann wird es unsichtbar und verlässt die Gruppe.
- 5 Ein **Geist**, der dazu verdammt ist, auf den Schlachtfeldern von Avernus zu spuken, weist den Weg zum Roten Belvedere.
- 6 Ein gleichgültiger **Bartteufel** auf Wanderschaft weist den Weg, vorzugsweise für etwas zu essen, zu trinken oder dafür, in einem Fahrzeug mitgenommen zu werden.

DAS ROTE BELVEDERE

Schließlich haben die Charaktere das Rote Belvedere erreicht. Das Casino ist ein Überrest aus dem ursprünglichen Avernus: ein idyllisches Paradies, geschaffen, um Sterbliche in Versuchung zu führen. Im Gemetzel des Blutkriegs wurde es zerstört, doch eine Streiterin von Tiamat namens Windfall hat es wieder aufgebaut und der Drachenkönigin zu Ehren ihrer Gier und Eitelkeit gewidmet.

Das Rote Belvedere ist mehr als ein Denkmal der Drachenkönigin. Über einen Tunnel ist es mit Tiamats Hort verbunden, und Tiamat kann alle Gebete und Verkündigungen hören, die innerhalb des Casinos ausgesprochen werden.

Wenn die Charaktere sich dem Roten Belvedere nähern, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Zwischen den zerklüfteten Berggipfeln bietet sich ein unerwartet schöner Anblick: ein weitläufiger, prunkvoller Gebäudekomplex, silbern und golden glitzernd. In der roten Glaskuppel der vorderen Rotunde tanzen Lichter. Sie werden vom bedeckten Himmel reflektiert und tauchen die Gebäude in einen rötlichen Schimmer. Auf einem steinernen Schild vor dem Komplex steht in zahlreichen Sprachen „Rotes Belvedere“.

Wenn die Besatzung der *Venatrix* bei der Abenteurergruppe ist, verabschieden die Erinnyen sich vor dem Casino von den Charakteren.

CASINO-FOYER

Der Grundriss des Roten Belvederes ist auf Karte 8.1 dargestellt.



WINDFALL.

Wenn die Charaktere die Rotunde des Casino-Foyers erstmals betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Glitzernde Lichter und süße Düfte vertreiben die Erinnerung an die kriegsgebeutelte Landschaft draußen. Über dem Casino-Foyer ragt die vergoldete Statue eines brüllenden Drachen auf. In der Ferne hört ihr Münzen klingeln und Gäste lachen - ihre Stimmen sind unnatürlich tief.

Eine geflügelte Tieflingfrau kreist über dem Spektakel. Ihre Haut ist mit bunten Schuppen gesprenkelt, und ihr förmlicher Frack schillert in allen Farben.

Die geflügelte Tieflingfrau ist **Windfall**, Streiterin von Tiamat und Inhaberin des Roten Belvederes (siehe dazugehörige Spielwerte). Sie ist Schaustellerin durch und durch, pompös und charismatisch. Mit Stammgästen schwatzt sie freundlich, neue Gesichter heißt sie im Casino jovial willkommen.

WINDFALL

Mittelgroße Humanoide (Tiefling, Bardin), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 323 (34W8+170)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	24 (+7)	20 (+5)	22 (+6)	18 (+4)	26 (+8)

Rettungswürfe Str +9, Ges +14, Wei +11, Cha +15

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Auftreten +22, Fingerfertigkeit +14, Motiv erkennen +18, Täuschen +22, Überzeugen +22, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP) **Übungsbonus** +7

Besondere Ausrüstung: Windfall trägt einen schillernden magischen Frack, der speziell für sie angefertigt wurde und mit Tiamats Macht versehen ist. Wenn Windfall stirbt, wirkt der Frack wie eine *Robe der schillernden Farben*.

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

Schillerndes Antlitz: Ein brillantes Strahlen chromatischer Farben geht von Windfall aus und bewirkt, dass Angriffswürfe gegen sie im Nachteil sind. Dieses Merkmal wirkt nicht, wenn Windfall kampfunfähig oder ihre Bewegungsrate auf 0 verringert ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Windfall führt zwei Chromatisches-Rapier-Angriffe aus und setzt einmal Raserei des Drachen ein.

Chromatisches Rapier: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W8+7) Stichschaden plus 21 (6W6) Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden (nach Windfalls Wahl).

Raserei des Drachen: Windfall zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu von 18 Metern von sich, die sie sehen kann, und entfesselt eine Explosion magischen Zorns. Das Ziel muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 36 (8W8) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn von Windfalls nächstem Zug verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Windfall wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 23):

Beliebig oft: *Licht, Magie entdecken, Thaumaturgie*
 Je 3-mal täglich: *Unsichtbarer Diener, Zerbersten*
 Je 2-mal täglich: *Hypnotisches Muster, Verständigung*
 1-mal täglich: *Monster festhalten*

BONUSAKTIONEN

Betäubendes Schillern (Aufladung 5–6): Windfall entlässt ein überwältigendes Farbspektrum aus ihrem Frack. Alle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von Windfall, die diese sehen können, müssen einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn von Windfalls nächstem Zug betäubt.

LEGENDÄRE AKTIONEN

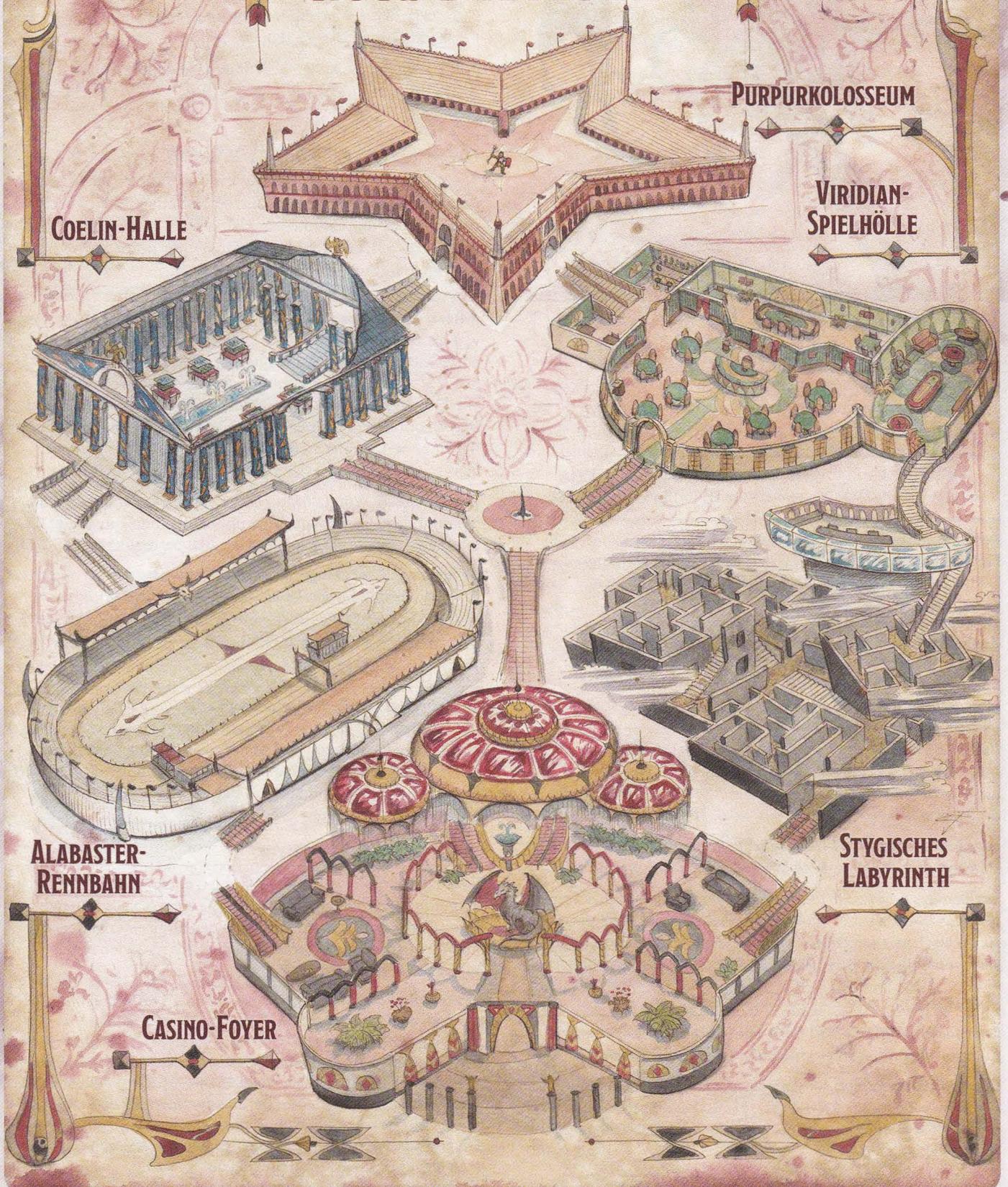
Windfall kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Sie kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Windfall am Anfang ihres Zugs zurück.

Drachenflackern: Windfall flackert in bunten Flammen und zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von sich, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet es nach Windfalls Wahl 26 (4W12) Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel halb so viel Schaden.

Flinker Tanz: Windfall nutzt ihre Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Windfall setzt Zauberwirken ein.

DAS ROTE BELVEDERE



COELIN-HALLE

PURPURKOLOSSEUM

VIRIDIAN-
SPIELHÖLLE

ALABASTER-
RENNBAHN

STYGISCHES
LABYRINTH

CASINO-FOYER

KARTE 8.1: DAS ROTE BELVEDERE

BEGEGNUNG MIT WINDFALL

Windfall, passionierte Streiterin von Tiamat, hat von ihrer Herrin phänomenale Kräfte erhalten. Bunte Schuppen glitzern auf ihrer Haut, und im Kampf summen alle fünf Elemente der chromatischen Drachen in ihrem Schwert. Windfalls verzauberter Frack schillert in den Farben der Drachenkönigin und berückt Gäste und Feinde gleichermaßen.

Wenn die Charaktere beim Roten Belvedere eintreffen, stellt Windfall sich vor und beantwortet die Fragen der Charaktere zum Casino. Sie liefert folgende Informationen:

Casino: Das Rote Belvedere ist eine dekadente Zuflucht vor den Schrecken des Blutkriegs. Hier können Abenteurer und Teufel in fünf verschiedenen Bereichen, jeder mit eigenem Motto, ihren Lastern frönen.

Der Drachenkönigin gewidmet: Das Casino ist der Gier und dem Stolz der Drachenkönigin Tiamat gewidmet. Auch wer Tiamat nicht verehrt, ist eingeladen, die Angebote hier zu nutzen.

Stabteil: Wenn die Charaktere den *Stab der Sieben Teile* erwähnen, weicht Windfall dem Thema elegant aus. Sie behauptet, das Casino sei zwar von mehreren hochrangigen Abenteurern und Gelehrten besucht worden, aber sie habe nichts gesehen, was der Beschreibung des Stabteils entspreche. Tatsächlich weiß Windfall genau, wo das letzte Stabteil sich befindet: in ihrem privaten Heiligtum neben Tiamats Hort. Ein Charakter, der einen SG-32-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, bemerkt nur, dass Windfall etwas verheimlicht.

Währung: Das Rote Belvedere hat seine hauseigene Währung (siehe Abschnitt „Casino-Währung“). Diese kann sowohl mit Gold als auch mit *Seelenmünzen* an der Wechseltheke des Foyers erworben werden.

WO IST DAS STABTEIL?

Innerhalb des Roten Belvederes spürt ein Charakter, der das sechste Stabteil hält, dass das siebte Teil sich im nächsttieferen Stockwerk des Casinos befindet.

Das letzte Teil des *Stabs der Sieben Teile* befindet sich in Windfalls Heiligtum im exklusiven Club Drachenstolz des Casinos. Dort haben nur Leute Zutritt, die persönlich von Windfall oder einem der Casino-Aufseher eingeladen wurden.

Wenn die Charaktere Windfall um Erlaubnis bitten, Club Drachenstolz betreten dürfen, erwidert sie spöttisch, dass die Charaktere die Gunst eines Aufsehers erringen müssen, um in diesen exklusiven Bereich zu gelangen. Es amüsiert die Tieflingfrau, die Abenteurergruppe beim Versuch zu beobachten, mindestens einen Casino-Aufseher (siehe Abschnitt „Casino-Aufseher“) für sich einzunehmen. Windfall ist sicher, dass die Charaktere keinen Aufseher dazu überreden können, ihnen Einlass in den Club zu gewähren.

CASINO-WÄHRUNG

Das Rote Belvedere verwendet eine spezielle eigene Währung, die als Kralle bekannt ist. An der Wechseltheke des Casino-Foyers können die Gäste ihre Münzen in Krallen umtauschen und umgekehrt. Ein Kralle ist 10 GM wert.

Krallen sind bunt schillernde Metallmünzen mit der Silhouette einer Drachenklaue auf jeder Seite. Da das Rote Belvedere Tiamat gewidmet ist, trägt jede Kralle einen Funken ihrer Macht. Es hat unangenehme Folgen, Krallen einzutauschen und mitzuführen:

Fluch: Eine Kreatur, die eine beliebige Anzahl von Krallen mit sich führt, ist verflucht. Solange sie auf diese Art verflucht ist, ist sie bei Intelligenz- und Weisheitsrettungswürfen im Nachteil, da ihr Verstand von Neid und Egoismus vernebelt ist. Der Fluch endet erst, wenn die Kreatur keine Krallen mehr bei sich hat. Der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie unterdrückt die Effekte des Fluchs eine Stunde lang. Wenn der Fluch bei einer Kreatur endet, muss die Kreatur einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe, da die ungezügelt Gier den Körper in Mitleidenschaft zieht.

Seelenmünzen: Die Teufel der Neun Höllen verwenden eine Währung namens *Seelenmünzen*. Diese *Seelenmünzen* werden innerhalb der infernalischen Hierarchie eingesetzt, um Vergünstigungen zu kaufen, Unwillige zu bestechen und Willige für ihre Dienste zu entlohnen. Eine *Seelenmünze* kann im Casino in 300 Krallen eingetauscht werden und umgekehrt.

SEELENMÜNZE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Seelenmünzen bestehen aus infernalischem Eisen. Sie haben einen Durchmesser von 12,5 Zentimetern und sind 2,5 Zentimeter dick. Jede Münze wiegt 166,6 Gramm und ist mit infernalischer Schrift sowie einem Zauber versehen, der eine einzelne Seele an die Münze bindet. Da in jeder *Seelenmünze* eine bestimmte Seele gefangen ist, hat jede Münze eine Geschichte. Eine Kreatur könnte gefangen worden sein, weil sie einen Pakt nicht erfüllt hat oder dem Fluch einer Nachtvettel zum Opfer gefallen ist.

Seelenmünzen mit sich führen: Wer eine *Seelenmünze* hält, spürt die Seele, die darin gefangen ist – ihren Zorn, ihre Verzweiflung oder sonstige Emotionen, die sie ausstrahlt.

Böse Kreaturen können beliebig viele *Seelenmünzen* mit sich führen (bis zu ihrer Tragekapazität). Gute und neutrale Kreaturen können eine Anzahl von *Seelenmünzen* bis höchstens zu ihrem Konstitutionsmodifikator mit sich führen. Überschreitet die Anzahl der *Seelenmünzen* den Konstitutionsmodifikator, so sind Kreaturen, die nicht böse sind, bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.

Eine Seelenmünze verwenden: Eine *Seelenmünze* hat drei Ladungen. Eine Kreatur, die die Münze bei sich hat, kann ihre Aktion verwenden, um eine Ladung der *Seelenmünze* zu verbrauchen und eine der folgenden Optionen zu nutzen:

Frage stellen: Die Kreatur stellt der Seele telepathisch eine Frage und erhält eine kurze telepathische Antwort, die sie stets verstehen kann. Die Seele weiß nur, was sie auch im Leben wusste, muss jedoch wahrheitsgemäß und nach besten Kräften antworten. Die Antwort



EINE SEELENMÜNZE.

kann nicht länger als ein, zwei Sätze sein und ist möglicherweise kryptisch.

Leben entziehen: Die Kreatur entzieht der Seele ein Teil ihrer Essenz und erhält 1W10 temporäre Trefferpunkte.

Eine Seele befreien: Wird *Fluch brechen* oder ein anderer Zauber, der einen Fluch entfernt, auf eine *Seelenmünze* gewirkt, so wird die darin gefangene Seele befreit. Sie wird ebenfalls befreit, wenn alle Ladungen der Münze verbraucht worden sind. Die Münze verrostet von innen und wird zerstört, sobald die Seele befreit ist. Die befreite Seele begibt sich ins Reich des Gottes, dem sie gedient hat, oder auf die äußere Ebene, die ihrer Gesinnung (nach deinem Ermessen) am ehesten entspricht.

Eine Seele kann auch befreit werden, indem die Münze, die sie enthält, zerstört wird. Eine *Seelenmünze* besitzt eine RK von 19, 1 Trefferpunkt pro verbleibender Ladung und ist gegen alle Schadensarten außer Schaden durch *Höllensfeuerwaffen* oder durch die Öfen infernalischer Kriegsmaschinen immun.

CASINO-AUFSICHT

Alle Räume des Casinos werden von je drei **Höllenschlundteufeln** beaufsichtigt. Diese sind stumme Beobachter und greifen nur ein, wenn ein Gast einen Kampf beginnt oder beim Schummeln erwischt wird (siehe Textkasten „Schummeln im Roten Belvedere“).

Wenn ein Gast Ärger dieser Art macht, konfiszieren die Höllenschlundteufel seine Krallen und eskortieren ihn aus dem Casino. Er darf das Casino dann 24 Stunden lang

nicht mehr betreten. Ein gesperrter Gast kann versuchen, vor Ablauf dieser Frist wieder ins Casino zu gelangen. Dazu muss er entweder einen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, um der Aufmerksamkeit der Höllenschlundteufel zu entgehen, oder er muss einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, um die Höllenschlundteufel zu überreden, ihm die Verfehlungen nachzusehen und den erneuten Zutritt zu gestatten. Gäste, die wiederholt gesperrt wurden, können das Casino möglicherweise (nach deinem Ermessen) länger als 24 Stunden nicht betreten.

Die Höllenschlundteufel haben keinerlei Skrupel, Gäste zu töten, von denen sie angegriffen werden.

CASINO-AUFSEHER

Jeder Raum des Roten Belvederes wird von einem Aufseher betreut. (Die Räume des Casinos sind auf Karte 8.1 dargestellt.) Die Charaktere müssen die Gunst mindestens eines Aufsehers erringen, um Club Drachenstolz betreten zu dürfen. Wenn sie sich bei den Gästen erkundigen, die sich im Casino-Foyer aufhalten, können sie die nachfolgend aufgeführten Informationen über jeden Aufseher erhalten.

KAYLAN RENAUDON

Aufseher des Stygischen Labyrinths

Kaylan, ein hinterhältiger **Vampir**, ist nach Avernus gekommen, nachdem er auf der materiellen Ebene einer Gruppe von Vampirjägern entwischt ist. Als Windfall das Rote Belvedere wieder aufgebaut hatte, stellte sie Kaylan ein, um das sich ewig wandelnde Stygische Labyrinth des Casinos zu gestalten. Nun ist Kaylan der Aufseher des Labyrinths und beobachtet die Gäste hämisch dabei, wie sie auf der Suche nach Reichtümern durch die verwirrenden Gänge wandern.

Kaylan hat ein besonderes *Schwert des Lebensentzugs*, das dem Vampir zusätzlich zu seinen sonstigen Eigenschaften ermöglicht, sich von Seelen in einer *Seelenmünze* zu nähren. Dabei werden sowohl die Seele als auch die *Seelenmünze* unwiderruflich zerstört, weswegen Kaylan stets nach mehr giert.

Kaylans Gunst erringen: Kaylan will möglichst viele *Seelenmünzen* haben, um sich von ihnen zu nähren. Wenn die Charaktere Kaylan drei *Seelenmünzen* geben, gewährt er ihnen Zugang zum Club Drachenstolz.

KHAI KIROTH

Aufseher des Purpurkolosseums

Khai, ein prahlerischer **roter Abishai** (siehe Anhang A), ist der Aufseher der Kampfarena des Casinos. Er liebt Blutvergießen, und sein donnerndes Gelächter hallt durch die blutige Arena. Khai hält sich für den stärksten Aufseher und kann sich nicht mit der Führungsposition von Windfall abfinden. Jeden Tod im Kolosseum widmet er Tiamat.

Khais Gunst erringen: Khai schätzt Kampffertigkeiten mehr als alles andere. Wenn die Charaktere drei Kämpfe im Kolosseum gewinnen, fordert Khai sie persönlich heraus. Schaffen sie es, Khais Trefferpunkte auf höchstens 50 zu verringern, ohne ihn zu töten, belohnt der Abishai

sie mit dem Zugang zum Club Drachenstolz. Weitere Informationen zu dieser Option findest du im Abschnitt „Purpurkolosseum“ weiter hinten in diesem Kapitel.

NYSSA OTELLION

Aufseherin der Coelin-Halle

Die unerschütterliche und hochmütige Nyssa, eine **blaue Abishai** (siehe Anhang A), fungiert als Aufseherin der Denk- und Strategiespiele im Casino. Sie hält sich bei geistigen Wettstreiten für eine unschlagbare Gegnerin. Dabei zögert sie nicht, zu unerlaubten Methoden zu greifen, um den Sieg zu erringen. Merkt ihr Gegner nicht, dass sie schummelt, so wertet sie dies als sein geistiges Versagen.

Nyssas Gunst erringen: Nyssa bewundert alle, die besonders klug und von rascher Auffassungsgabe sind. Weitere Informationen dazu, ihre Gunst zu erringen, findest du im Abschnitt „Coelin-Halle“ weiter hinten in diesem Kapitel.

REZRAN „SCHLANGENAUGE“ AGRODRO

Aufseher der Viridian-Spielhöhle

Rezran, ein habgieriger **grüner Abishai** (siehe Anhang A), ist der Aufseher des Glücksspiels im Casino. Sein Spitzname „Schlangenauge“ ist auf sein Talent zurückzuführen, beim Spiel „Dreifache Hydra“ Einsen zu würfeln (Spielregeln siehe Abschnitt „Viridian-Spielhöhle“). Rezran ist durch und durch opportunistisch und stets auf der Jagd nach Reichtümern. Er ist ein treuer Gefolgsmann Tiamats und begehrt die Reichtümer der Drachenkönigin.

REZRAN „SCHLANGENAUGE“ AGRODRO,
KHAÏ KIROTH UND NYSSA OTELLION.

SCHUMMELN IM ROTEN BELVEDERE

Schummeln auf magische Art ist im Casino nahezu unmöglich. Magische Effekte wie Bardische Inspiration oder der Zauber *Attribut verbessern*, die persönliche Fertigkeiten verbessern, beeinflussen ein Spiel nicht direkt und gelten nicht als Schummeln. Wird jedoch eine Illusion auf die eigenen Spielkarten gewirkt oder werden unsichtbar Würfel bewegt, so erregt dies die Aufmerksamkeit der Höllenschlundteufel.

Physische Methoden der Täuschung (verborgene Karten, gezinkte Würfel etc.) haben größere Chancen, unbemerkt zu bleiben. Ein Charakter, der auf diese Weise zu schummeln versucht, muss einen SG-30-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) ausführen. Wenn der Charakter im Umgang mit den jeweiligen Spielutensilien geübt ist, so ist er bei diesem Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg kann der Charakter das Spiel nach seinem Willen beeinflussen. Ermutige den Spieler, zu beschreiben, wie der Charakter erfolgreich schummelt. Scheitert der Wurf, so bemerken die Höllenschlundteufel den Versuch des Charakters, konfiszieren seine Krallen und eskortieren ihn aus dem Casino. Ein Höllenschlundteufel kann mit mindestens 250 Krallen oder 2.500 GM bestochen werden, um ihn zu besänftigen.



Rezrans Gunst erringen: Rezran beobachtet die Charaktere, wenn sie an den Spielen in der Viridian-Spielhölle teilnehmen. Können die Charaktere dort mindestens 1.000 Krallen anhäufen, so ist er von ihrem Spielerglück beeindruckt und gewährt ihnen Zugang zum Club Drachenstolz.

UVASHAR

Aufseher der Alabaster-Rennbahn

Uvashar ist ein charmanter **Rakshasa** mit weißem Fell und der Aufseher der Nachtmahr-Rennbahn des Casinos. Oft ist er in seiner privaten Zuschauerloge zu finden, wo er Musik und feine Speisen genießt.

Er ist doppelzüngig und manipulativ. Oft tarnt er sich als Gast des Casinos und stiftet Zwietracht beim Publikum der Rennbahn. Der Rakshasa manipuliert außerdem häufig Rennen, um die Spannung zu steigern. Uvashar verehrt Tiamat nicht so sehr wie die meisten Gäste und Aufseher des Casinos, hält ihr aber dennoch widerwillig die Treue.

Uvashars Gunst erringen: Uvashar schätzt jene, die ihre Versprechen halten und ihren Teil von Abmachungen erfüllen – vor allem, wenn dazu einiges an Können erforderlich ist. Eine mögliche Begegnung, bei der sich Uvashars Gunst erringen lässt, wird im Abschnitt „Alabaster-Rennbahn“ weiter hinten im Kapitel präsentiert.

RÄUME DES CASINOS

Die Räume des Casinos werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

ALABASTER-RENNBAHN

Schlanke weiße Säulen umgeben eine Art Rennstrecke. Die Tribünen sind voller Zuschauer, und alle sind ganz wild darauf, Wetten auf das nächste Rennen zu platzieren.

In dieser Arena finden Nachtmahr-Rennen statt. Das Publikum kann Wetten platzieren, wobei die Preisgelder sich danach richten, welche Nachtmahre die ersten zwei Plätze eines Rennens belegen. Es finden fortlaufend Rennen mit bis zu sechs **Nachtmahren** statt. Wer auf den Gewinner gesetzt hat, gewinnt das Dreifache seines Einsatzes. Wer auf den Zweitplatzierten gesetzt hat, gewinnt das Doppelte seines Einsatzes.

Um ein Rennen zu simulieren, lass jeden teilnehmenden Charakter eine Wette auf eine Nummer von 1 bis 6 setzen – jede Nummer steht für einen Nachtmahr. Würfle zweimal mit einem W6, um zu ermitteln, welcher Nachtmahr den ersten und welcher den zweiten Platz erreicht. Wenn



KAYLAN RENAUDON.



UVASHAR.

beide Male dasselbe Ergebnis erscheint, würfle mit einem Würfel erneut, um zu ermitteln, welcher Nachtmahr den zweiten Platz belegt.

SCHUMMELN ODER NICHT SCHUMMELN

Kurz nachdem die Charaktere zum ersten Mal das Gelände der Rennbahn betreten haben, kommt ein Elf in schickem weißem Anzug auf sie zu und bietet ihnen ein Geschäft an. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

„Nun, wollt Ihr etwas Geld machen? Ich auch. Ich habe vor, das Rennen ein wenig zu meinen Gunsten zu lenken und mindestens tausend Krallen zu gewinnen. Seid Ihr dabei? Ich gebe Euch ein Teil des Gewinns, und wenn alles gut läuft, nehme ich Euch mit in den Elitebereich.“

Der Elf ist Uvashar, der Aufseher der Rennbahn (siehe Abschnitt „Casino-Aufseher“ weiter vorne in diesem Kapitel), der sich mit einer Illusion verkleidet hat. Ein Charakter, der einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, durchschaut die Illusion und sieht das wahre Erscheinungsbild des Rakshasas.

Uvashar profitiert unabhängig vom Ausgang des Rennens. Der Rakshasa hat einfach Spaß daran, Sterbliche zum Schummeln zu verleiten und ihre Reaktionen zu beobachten. Wenn die Charaktere auf Uvashars Angebot eingehen, gibt er ihnen einen *Trank der Geschwindigkeit* und weist sie an, ihn dem Nachtmahr Sonnenhut ins Futter zu mischen. Dabei zeigt er den Charakteren, wo sich die Stallungen befinden.

Uvashar enttarnen: Wenn ein Charakter Uvashar wegen der Illusion zur Rede stellt, lässt dieser die Abmachung platzen und bemerkt bitter, dass der Charakter den ganzen Spaß verdorben habe. Dennoch gratuliert der Rakshasa dem Charakter zu seiner Beobachtungsgabe. Dann bricht er auf, um andere Leute zu finden, die er hinter das Licht führen kann. Die Charaktere müssen eine andere Möglichkeit finden, sich bei Uvashar beliebt zu machen, oder die Gunst eines anderen Aufsehers erringen.

STALLUNGEN

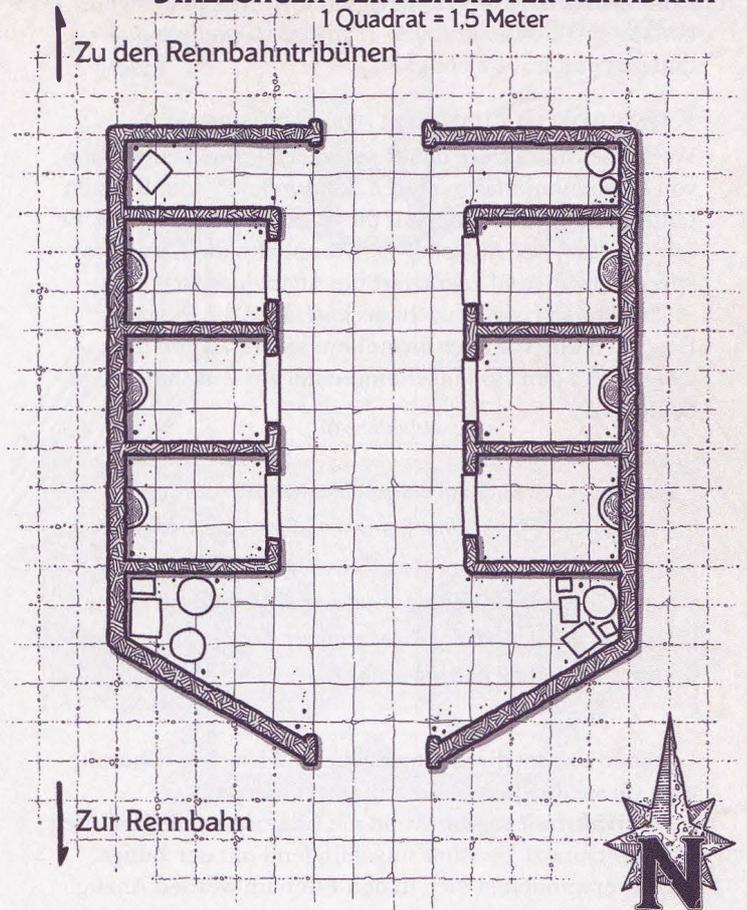
Die Stallungen der Rennbahn sind auf der Karte 8.2 eingezeichnet. Wenn die Charaktere den Bereich der Stallungen betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Sechs Nachtmahre schnauben in ihren Ställen und stampfen mit den Hufen. Ihre Flammenmähen tanzen nur so. Teufel-Jockeys kümmern sich um sie. Aus den Futtereimern steigt der Gestank von Schlachtabfällen auf. Ein Höllenschlundteufel steht in einer Ecke und wirkt gelangweilt.

Ein **Höllenschlundteufel** beaufsichtigt diesen Bereich. Die sechs **Nachtmahre** Schikane, Fernes Gambit, Blinx, Verfluchte Kavallerie, Sonnenhut und Vergeltung stampfen ungeduldig in ihren Ställen. Um jeden kümmert sich ein **Klingenteufel-Jockey**.

STALLUNGEN DER ALABASTER-RENNBAHN

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 8.2: STALLUNGEN DER ALABASTER-RENNBAHN

Wann immer die Charaktere die Stallungen betreten oder verlassen, müssen sie einen SG-22-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, um nicht vom Höllenschlundteufel bemerkt und angegriffen zu werden.

Das Rennen manipulieren: Es sind mehrere Schritte erforderlich, um erfolgreich einen *Trank der Geschwindigkeit* in Sonnenhuts Futtereimer zu kippen:

Schritt 1: Mindestens ein Charakter muss sich erfolgreich in die Stallungen schleichen.

Schritt 2: Wenn der Stall von Sonnenhut gefunden ist, muss ein Charakter einen SG-25-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) bestehen, um den Trank in den Eimer zu schütten. Scheitert der Wurf, so wird der Charakter von Sonnenhut und seinem Jockey bemerkt. Die beiden schlagen Krach, was den Höllenschlundteufel auf den Plan ruft.

Schritt 3: Der Trank reagiert mit den Schlachtabfällen im Futtereimer des Nachtmahrs, und eine giftige Gaswolke steigt auf. Charaktere im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Eimer müssen einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind eine Stunde lang vergiftet. Scheitert der Rettungswurf, so muss der betroffene Charakter außerdem husten. Auch dies alarmiert den Höllenschlundteufel.

Schritt 4: Die Charaktere müssen sich erfolgreich aus den Stallungen schleichen.

Wenn ein Charakter alle vier Schritte ausführt, ohne die Aufmerksamkeit des Höllenschlundteufels zu erregen, konsumiert Sonnenhut den *Trank der Geschwindigkeit* und gewinnt mit Leichtigkeit.

KONFRONTATION MIT DEM AUFSEHER

Wenn die Charaktere das Rennen erfolgreich zugunsten von Sonnenhut manipulieren, kommt nach dem Rennen ein Höllenschlundteufel auf die Abenteurergruppe zu. Er erklärt, dass der Aufseher der Rennbahn die Charaktere sprechen will, und eskortiert die Abenteurergruppe in Uvashars private Zuschauerloge. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn die Charaktere den Höllenschlundteufel zur Zuschauerloge begleiten:

Diese Loge mit Blick auf die gesamte Rennstrecke liegt weit von den Tribünen der Massen entfernt. Die Tische hier biegen sich unter zahlreichen Platten mit Delikatessen. Auf einem Sessel räkelt sich ein zweibeiniger Unhold mit einem Fell, das an einen weißen Tiger erinnert. Er trägt einen edlen Anzug und beäugt euch verschlagen.

Uvashar kommt direkt zur Sache und fragt die Charaktere, ob sie das Rennen manipuliert haben.

Die Wahrheit sagen: Wenn die Charaktere die Wahrheit sagen, schnalzt Uvashar missbilligend mit der Zunge. Dann verwandelt er sich in den Elfen im weißen Anzug. Der Rakshasa weist die Charaktere zurecht und schickt sie ohne Belohnung fort. Die Abenteurergruppe muss einen anderen Weg zum Club Drachenstolz finden.

Lügen: Ein Charakter, der die Beteiligung der Abenteurergruppe leugnen will, muss einen SG-18-Charismawurf (Täuschen) ausführen. Bei einem Erfolg ist Uvashar beeindruckt. Scheitert der Wurf, so kritisiert Uvashar die Fähigkeiten des Charakters, doch dann lacht er und gratuliert der Abenteurergruppe zu ihrem Engagement. In beiden Fällen hält Uvashar sich an die Abmachung und bietet den Charakteren Zugang zum Club Drachenstolz an (siehe Abschnitt „Club Drachenstolz“ weiter hinten in diesem Kapitel).

COELIN-HALLE

In dieser Spielhalle reichen Säulen aus blauem Kristall bis zur Decke. Es ist nur zu hören, wie Karten gemischt werden und Münzen klingeln, sonst ist es hier still. Zwischen den Tischen geht eine schlanke Teufelin mit Drachenflügeln und blauen Schuppen umher.

Die blaue Teufelin ist Nyssa Otellion, die Aufseherin dieses Bereichs (siehe Abschnitt „Casino-Aufseher“). Nyssa bewegt sich in Seelenruhe zwischen den Tischen und sucht nach einem würdigen Gegner.

SPIELE IN DER COELIN-HALLE

In der Coelin-Halle werden Denk- und Strategiespiele wie Drachenschach und Drei-Drachen-Ante gespielt. Der Raum ist in drei Bereiche für die verschiedenen Fähigkeitsstufen der Teilnehmer unterteilt: Es gibt einen Bereich für Einsteiger, einen für fortgeschrittene Spieler und einen für Profis.

Der Mindesteinsatz, um an einem Spiel teilzunehmen, beträgt unabhängig vom Bereich 15 Krallen. Zu Spielbeginn platzieren alle Teilnehmer ihre Startheitsätze in einem zentralen Topf. Spiele wie Drachenschach sind üblicherweise auf zwei Teilnehmer beschränkt, doch bei anderen Spielen können fünf oder mehr Teilnehmer mitspielen. In jeder Spielrunde führen alle Teilnehmer Intelligenzwürfe aus und nutzen dabei den relevanten Spielsatz (Drachenschachspiel, Spielkarten etc.). Der Teilnehmer mit dem höchsten Wurf gewinnt die Runde. Bei einem Gleichstand gewinnt niemand. Der erste Teilnehmer, der drei Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel und kassiert den Topf.

Die nachstehende Tabelle zeigt den durchschnittlichen Einsatz und den Fertigungsmodifikator von NSC-Teilnehmern je nach Bereich, in dem der NSC spielt.

EINSÄTZE IN DER COELIN-HALLE

Bereichsstufe	Durchschnittlicher Einsatz	Modifikator
Einsteiger	17 (1W4+15) Krallen	+4
Fortgeschrittene	20 (2W4+15) Krallen	+8
Profis	25 (4W4+15) Krallen	+12

EIN GEISTIGER WETTSTREIT

Jeder Charakter, der im Bereich für Profis ein Spiel gewinnt, erregt Nyssas Aufmerksamkeit. Die Aufseherin kommt nach dem Spiel auf den Charakter zu und fordert ihn zu einem geistigen Wettstreit heraus. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

„Nicht übel. Ihr seid schlau, das muss ich sagen. Aber ob Ihr auch gegen die Aufseherin dieser Kammer gewinnen könnt? Ich fordere Euch hiermit zu einer Partie Drachenschach heraus. Der Gewinner bekommt alles.“

Wenn der Charakter Nyssas Herausforderung annimmt, besteht sie darauf, den Wettstreit sofort auszutragen. Nyssa setzt bei dieser Drachenschachpartie 50 Krallen. Ihr Modifikator ist +12.

Nyssa schummelt: Nyssa trägt ein *Medaillon der Gedanken*, das sie nutzt, um die oberflächlichen Gedanken ihres Gegenübers zu lesen und im Spiel einen Schritt voraus zu bleiben. Sie nutzt den Zauber *Selbstverkleidung*, um das Medaillon zu verbergen. Sofern Nyssas Gegner durch Erkenntnismagie beeinflusst werden kann, erlaubt das Medaillon Nyssa, bei Intelligenzwürfen mit dem Drachenschachspiel jedes Ergebnis von höchstens 9 als Ergebnis von 10 zu behandeln.

Ein Charakter, der einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, kann die Illusion durchdringen und das Medaillon sehen. Es kann von jedem Charakter, der einen SG-17-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, identifiziert werden. Ein Charakter, der den Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie wirkt, bemerkt die Aura aus Illusionsmagie, die Nyssa und das Medaillon umgibt.

Wenn ein Charakter Nyssa des Betrugs bezichtigt, verlangt sie einen Beweis. Identifiziert der Charakter das Medaillon korrekt, lächelt Nyssa und gratuliert dem Charakter dazu, ihren Trick zu durchschaut zu haben. Dann gibt sie das Spiel auf.

Ende der Partie: Wenn der Charakter die Drachenschachpartie gewinnt oder Nyssa aufgibt, gratuliert Nyssa dem Charakter zu seiner Geistesschärfe und bedankt sich für die aufregendste Partie seit langer Zeit. Dann bietet sie dem Charakter und seinen Gefährten Zugang zum Club Drachenstolz an (siehe Abschnitt „Club Drachenstolz“).

Wenn Nyssa gewinnt, verhöhnt sie den Charakter und kassiert hochmütig ihren Gewinn.

PURPURKOLOSSEUM

Aus diesem offenen Kolosseum aus dunkelrotem Stein dringen Schreie und höhnische Rufe. Über Gebrüll und metallisches Scheppern hinweg kommentiert eine dröhnende Stimme begeistert den Kampf.

Die dröhnende Stimme wird magisch verstärkt. Sie gehört Khai Kiroth, dem Aufseher und Kommentator des Kolosseums (siehe Abschnitt „Casino-Aufseher“ weiter vorne in diesem Kapitel).

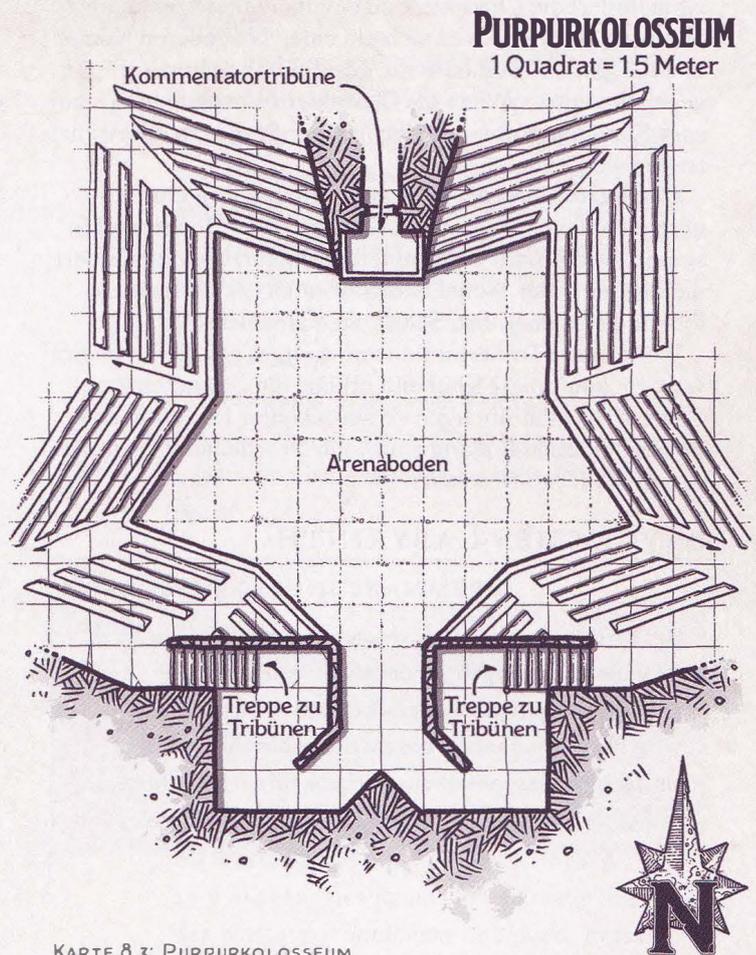
Die Kämpfe im Kolosseum können gratis betrachtet werden. Bei den Kämpfen treten jeweils zwei Mannschaften gegeneinander an: Eine besteht aus Kreaturen, die vom Casino angeworben wurden, die andere aus Gästen, die ihren Kampfesmut beweisen wollen. Vor jedem Kampf kann das Publikum auf eine der Mannschaften wetten. Nach Kampfe erhalten Zuschauer, die auf die Siegermannschaft gewettet haben, das Doppelte ihres Einsatzes.

DAS KOLOSSEUM BETRETEN

Es kostet 15 Krallen, das Kolosseum als Kämpfer zu betreten. In der Mannschaft der Gäste dürfen maximal drei Kämpfer teilnehmen. Wenn nicht alle drei Kampfplätze von Charakteren belegt werden, so werden sie von **Veteranen** belegt.

Die Arenakämpfe finden in drei Stufen statt. Der Sieg auf einer Stufe ist Voraussetzung dafür, auf der nächsten Stufe zu kämpfen. Es gewinnt die Seite, der es gelingt, die Trefferpunkte aller Kämpfer der anderen Mannschaft auf 0 zu verringern. Wenn die Gästemannschaft einen Kampf gewinnt, erhält jedes Mannschaftsmitglied 100 Krallen. Zwischen den Kämpfen gibt es eine einstündige Pause, in der die Kämpfer in den Flügeln des Kolosseums eine kurze Rast einlegen können.

Die Arena des Kolosseums ist auf Karte 8.3 dargestellt. Die drei Kampfstufen gestalten sich wie folgt:



KARTE 8.3: PURPURKOLOSSEUM

Stufe 1: Barlguras werden in der Arena freigesetzt – je einer pro Mitglied der gegnerischen Mannschaft.

Stufe 2: Ein **Purpurwurm** bricht aus dem Boden der Arena hervor.

Stufe 3: Zwei eiserne Statuen, die wie Höllenschlundteufel aussehen, schlurfen in die Arena. Sie nutzen jeweils den Wertekasten eines **Eisengolems**, haben jedoch eiserne Flügel, die ihnen eine Flugbewegungsrate von neun Metern verleihen.

Wenn ein Teilnehmer einen Kampf gewinnt, jedoch nicht mit dem Kampf auf der nächsten Stufe fortfahren will, kann er gegen eine Austrittsgebühr von 15 Krallen mit einem anderen Kampfwilligen tauschen. Die Begleiter eines Kämpfers können ihn zwischen den Kämpfen in den Flügeln des Kolosseums besuchen.

HERAUSFORDERUNG DES AUFSEHERS

Charaktere, die drei Kämpfe gewinnen, erregen Khais Aufmerksamkeit. Der Aufseher wartet nach den Kämpfen in den Flügeln des Kolosseums auf sie und spricht mit ihnen. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

„Diese Arena hat schon länger keine Kämpfer wie Euch mehr gesehen. Wollt Ihr Euch in einem letzten Kampf messen – gegen mich? Das ist ein besonderes Ereignis! Und natürlich biete ich eine üppige Bezahlung, falls Ihr siegt. Tausend Krallen und Zugang zum exklusiven Club Drachenstolz unseres Casinos – wie klingt das?“

Khai fordert die Charaktere zu einem finalen Arenakampf heraus: gegen ihn. Da es sich um einen besonderen Kampf handelt, gestattet er, dass die gesamte Abenteurergruppe gegen ihn antritt. Wenn die Charaktere einverstanden sind, sagt Khai ihnen, dass sie sich in einer Stunde in der Arena treffen werden.

Das letzte Gefecht: Im Kolosseum hat sich eine aufgeregte Menge versammelt. Khai hat zwei **Hornteufel** in seiner Mannschaft. Er kämpft unbarmherzig, kommentiert dabei aber heiter, wobei er das Können der Charaktere lobt und sich über ihre Schwächen amüsiert.

Wenn seine Trefferpunkte auf weniger als 25 verringert werden, kapituliert Khai und erklärt die Charaktere zu Siegern. Er gibt ihnen die versprochenen 1.000 Krallen und bietet ihnen Zugang zum Club Drachenstolz an (siehe Abschnitt „Club Drachenstolz“).

STYGISCHES LABYRINTH

Das Foyer in diesem Bereich besteht aus glänzendem Obsidian. Ein streng wirkender Mann mit Fangzähnen sitzt an einem kunstvoll gearbeiteten Tisch neben einem schlichten steinernen Torbogen. Hinter dem Tisch erlaubt ein deckenhohes Fenster den Ausblick auf ein steinernes Labyrinth, das von Nebel verhüllt ist.

Der Mann am Tisch ist der Aufseher des Labyrinths, der Vampir Kaylan Renaudon (siehe Abschnitt „Casino-Aufseher“ weiter vorne in diesem Kapitel). Er liefert folgende Informationen:

Labyrinth: Im Labyrinth sind Navigations- und Abenteuerfertigkeiten gefragt. Die Teilnehmer bewegen sich durch veränderliche Gänge, suchen Schätze und weichen Gefahren aus.

Teilnahme: Es kostet 20 Krallen pro Teilnehmer, das Labyrinth zu betreten. Die Teilnehmer können das Labyrinth einzeln oder in Gruppen erkunden.

Schätze: Im gesamten Labyrinth sind Schätze versteckt, die üblicherweise Krallen, manchmal aber auch *Seelenmünzen* enthalten.

Ein Charakter, der einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, bemerkt in Kaylans Blick ein hungriges Flackern, wenn dieser von *Seelenmünzen* spricht. Wenn man in ihn dringt, gibt er zu, dass er sich von *Seelenmünzen* ernährt und dazu ein spezielles *Schwert des Lebenszugs* verwendet, das er stets bei sich trägt. Kaylan verspricht den Charakteren 500 Krallen für jede *Seelenmünze*, die sie ihm bringen.

Wenn die Charaktere ihm mindestens drei *Seelenmünzen* bringen, haben sie seine Gunst errungen, und er bietet ihnen zum Dank Zugang zum Club Drachenstolz an (siehe Abschnitt „Club Drachenstolz“).



KÄMPFER IM PURPURKOLOSSEUM KÖNNTEN ES MIT EINEM WÜTENDEN PURPURWURM ZU TUN BEKOMMEN.

MERKMALE DES LABYRINTHS

Die Gänge des Labyrinths bewegen sich fortlaufend, sodass es nicht möglich ist, das Labyrinth zu kartieren. Alle Bereiche des Labyrinths haben die folgenden Merkmale:

Beleuchtung: Das Labyrinth wird von schwebenden Kugeln mit magischem Licht schwach beleuchtet.

Böden und Wände: Böden und Wände bestehen aus glattem schwarzem Stein.

Decken: Die Decken sind massiv, wirken aber wie dichter Nebel. Sie sind in den Gängen drei Meter und in den Räumen 4,5 Meter hoch, sofern nicht anders dargestellt.

Raumgröße: Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Kammern im Labyrinth kreisförmige Räume mit einem Durchmesser von neun Metern.

IM LABYRINTH NAVIGIEREN

Lass die Charaktere einen Anführer bestimmen, ehe sie das Labyrinth erkunden. Falls ein Charakter das Labyrinth alleine erkundet, so ist er der Anführer. Der Anführer wagt sich durch das Labyrinth und führt einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder -Weisheitswurf (Überlebenskunst) aus, um den besten Weg zu bestimmen. Bei einem Erfolg navigiert der Anführer erfolgreich zu einer Schatzkammer – würfle anhand der Tabelle „Schatzkammern“ oder wähle eine der Optionen aus, um zu bestimmen, welche Kammer entdeckt wird. Scheitert der Wurf, so gelangt der Anführer in eine Herausforderungskammer – würfle anhand der Tabelle „Herausforderungskammern“ oder wähle eine der Optionen aus, um zu bestimmen, welche Kammer entdeckt wird. Jede Kammer kann nur einmal entdeckt werden. Wenn du ein Ergebnis würfelst, das die Charaktere bereits entdeckt haben, oder wenn die Charaktere das Labyrinth verlassen würden, ehe sie eine Truhe mit mindestens einer *Seelenmünze* finden würden, würfle erneut oder wähle eine andere Option aus.

SCHATZKAMMERN

W10 Kammer

- 1–3 In der Mitte dieser Kammer steht ein schlichter Tisch. Darauf befinden sich zwei *Tränke der mächtigen Heilung* und ein Beutel mit 30 Krallen.
- 4–6 Diese Kammer enthält ein Becken, in dem türkisfarbenes Wasser gluckert. Eine Kreatur, die eine Minute lang in diesem Becken badet, erhält 2W10 temporäre Trefferpunkte.
- 7–8 In diesem Raum befinden sich zahlreiche süß duftende Blumen in Töpfen. In der Mitte des Raums steht eine nicht verschlossene Holztruhe, die 75 Krallen enthält.

W10 Kammer

- 9 Diese Kammer enthält eine verschlossene Eisentruhe. Sie kann mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) und Diebeswerkzeug geknackt oder mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik) aufgebrochen werden. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Truhe ebenfalls. Die Truhe enthält 100 Krallen und drei *Seelenmünzen*.
- 10 In einer der Wände dieses Raums befindet sich ein schlichter steinerner Torbogen, der aus dem Labyrinth hinaus und wieder in dessen Foyer führt.

HERAUSFORDERUNGSKAMMERN

W10 Kammer

- 1–3 Fünf *Mimiks* befinden sich in dieser Kammer. Sie sind alle als Schatztruhen getarnt. Wird ein *Mimik* berührt, so greifen alle fünf an.
- 4–6 In dieser Kammer steht 60 Zentimeter hoch Wasser. Eine schmale Holzplanke überspannt die Wasserfläche und führt vom Eingang zum Ausgang des Raums. Eine Kreatur, die das Wasser auf der Planke überquert, muss einen SG-17-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen, oder sie fällt ins Wasser. Wenn zum ersten Mal eine Kreatur das Wasser berührt, erscheinen drei **Wasserelementare** und greifen an.
- 7–8 Ein feindlich gesinnter, jedoch schlafender **Behir** liegt um eine Truhe geschlungen. Eine Kreatur, die sich dem *Behir* nähert, muss einen SG-16-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, um nicht bemerkt zu werden. Die Truhe ist nicht verschlossen. Sie enthält 50 Krallen und eine *Seelenmünze*.
- 9 Ein große Vase steht in der Mitte des Raums. Sie ist mit 100 Krallen gefüllt. Drei **unsichtbare Pirscher** bewachen die Vase und greifen jede Kreatur an, die das Gefäß berührt.
- 10 In dieser Kammer patrouilliert ein feindlich gesinnter **Eisengolem** und greift Eindringlinge sofort an. Wenn der Golem zerstört wird, findet ein Charakter, der seine Überreste durchsucht, drei *Seelenmünzen*.

VIRIDIAN-SPIELHÖLLE

Die Wände und Decken dieser gemütlichen Spielhöhle bestehen aus leuchtender Jade. Die Gäste versuchen an Spieltischen ihr Glück und werfen finstere Blicke auf Würfeln und Karten. Ein drakonischer Teufel mit grünen Schuppen bewegt sich zwischen den Spieltischen und wechselt dann und wann ein paar Worte mit den Spielern.

Der grüne Teufel ist Rezran Agrodro, der Aufseher dieses Raums (siehe Abschnitt „Casino-Aufseher“). Er beobachtet den Raum und spricht gelegentlich mit einem Gast, der gerade eine Glückssträhne hat.

Die Gunst des Aufsehers erringen: Wenn die Charaktere sich in der Viridian-Spielhöhle befinden und über mindestens 1.000 Krallen verfügen, ist Rezran beeindruckt und lädt sie in den Club Drachenstolz ein.

SPIELE IN DER VIRIDIAN-SPIELHÖLLE

Die Charaktere können an zwei Spielen teilnehmen, wenn sie die Viridian-Spielhöhle besuchen.

Drachling-Auktion: Der Mindesteinsatz bei diesem Kartenspiel beträgt 20 Krallen. Er wird in einem Topf in der Mitte des Spieltisches platziert. Ziel des Spiels ist es, das höchste Kartenblatt zu erhalten.

Zu Beginn teilt der Croupier für jeden Spieler zwei Karten aus. Dann zieht der Croupier drei Karten und legt sie offen neben den Topf. Dies sind die Auktionskarten. Die Teilnehmer bieten auf die Auktionskarten. Der jeweils Höchstbietende bekommt die Karte, auf die er geboten hat, und legt sein Gebot in den Topf. Wenn alle drei Auktionskarten versteigert wurden, decken die Teilnehmer ihre Karten auf. Das höchste Blatt gewinnt den gesamten Topf.

Lass jeden Teilnehmer im Geheimen mit 2W12 würfeln, um dieses Spiel zu simulieren. Würfle dann mit 3W12 und zeige die Ergebnisse – sie repräsentieren die Auktionskarten. Der jeweils Höchstbietende kann das entsprechende Würfelergebnis seinem Gesamtergebnis hinzufügen. Am Ende des Spiels gewinnt der Teilnehmer mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei einem Gleichstand der höchsten Gesamtpunktzahlen gewinnt niemand.

Dreifache Hydra: Der Mindesteinsatz bei diesem Würfelspiel beträgt 25 Krallen. Jeder Teilnehmer würfelt mit 3W6. Erscheint kein Ergebnis mehrfach, so gewinnt der Teilnehmer nichts. Erscheint ein Ergebnis zweimal, gewinnt der Teilnehmer das Doppelte seines Einsatzes. Erscheint ein Ergebnis dreimal, gewinnt der Teilnehmer das Dreifache seines Einsatzes.

Hat der Teilnehmer mindestens zwei Einsen gewürfelt, so wird der Wurf Schlangenaugen genannt. Der Teilnehmer erhält den beschriebenen Gewinn zuzüglich seines Einsatzes.

CLUB DRACHENSTOLZ

Club Drachenstolz im unteren Stockwerk des Roten Belvederes ist ein exklusiver Club, der besonders geschätzten Gästen des Casinos vorbehalten ist. Clubmitglieder bekommen hier für Krallen opulenten Schmuck, erfrischende Cocktails und verjüngende Wohlfühlbehandlungen.

Außerdem befindet sich das Büro der Inhaberin auf dieser Ebene. Es ist mit einem verborgenen Heiligtum verbunden, über das eine direkte Kommunikation mit Tiamat möglich ist. In diesem Heiligtum bewahrt Windfall das letzte Teil des *Stabs der Sieben Teile* auf. Sie hofft, dessen Kräfte verstärken zu können, um mit Tiamats Macht *Simulakrum* wirken und die verlorene Lieblingsschöpfung der Drachenkönigin neu erschaffen zu können: den Rubindrachen Sardior.

CLUB DRACHENSTOLZ BETRETEN

Club Drachenstolz erstreckt sich auf dem unteren Stockwerk des Casinos und ist über einen Aufzug erreichbar. Dieser befindet sich – magisch verborgen – in der Rückseite der großen Drachensstatue im Casino-Foyer. Um den Eingang des Aufzugs sehen und den Aufzug verwenden zu können, muss eine Kreatur das Zeichen des Clubs tragen: die verzauberte Tätowierung einer Drachenklaue. Nur Windfall und die Aufseher des Casinos können diese Tätowierung vergeben oder entfernen. Sobald die Inhaberin oder ein Aufseher die Erlaubnis erteilt, Club Drachenstolz zu betreten, erscheint die Tätowierung auf magische Art auf der Hand der Kreatur. Für Kreaturen ohne die Tätowierung ist der Aufzug nicht zu erkennen und auf keine Art zugänglich.

Sobald die Charaktere die Gunst von mindestens einem Aufseher des Casinos erlangt haben, versieht dieser jeden der Charaktere mit der Tätowierung des Clubs und weist die Abenteurergruppe an, durch die Rückseite der Statue im Foyer zu gehen. Da die Charaktere nun das Zeichen des Clubs tragen, können sie den dessen Eingang sehen:

Was zuvor wie eine massive Statue aussah, erscheint nun durchsichtig. Innen bewegt sich eine steinerne Plattform gemächlich zwischen diesem Stockwerk und dem darunter.

Solange sie das Zeichen tragen, können die Charaktere den Club nach Belieben betreten oder verlassen.

MERKMALE DES CLUBS DRACHENSTOLZ

Die Bereiche des Clubs haben folgende Merkmale, sofern nicht anders vermerkt:

BELEUCHTUNG

Die Räume werden von magischen Wandleuchtern vielfarbig hell erleuchtet. Sie lassen sich durch Berühren löschen.

DECKEN, BÖDEN UND WÄNDE:

Die Decken, Böden und Wände bestehen aus glattem rotem Stein, der sich lauwarm anfühlt. Die Decken sind 4,5 Meter hoch, sofern nicht anders dargestellt.

SCHUTZZAUBER

Club Drachenstolz ist von magischen Schutzzaubern umgeben. Wenn eine Kreatur ohne das Zeichen des Clubs versucht, sich in den Club zu teleportieren, erleidet sie 33 (6W10) psychischen Schaden, und der Versuch scheitert.

SICHERHEIT

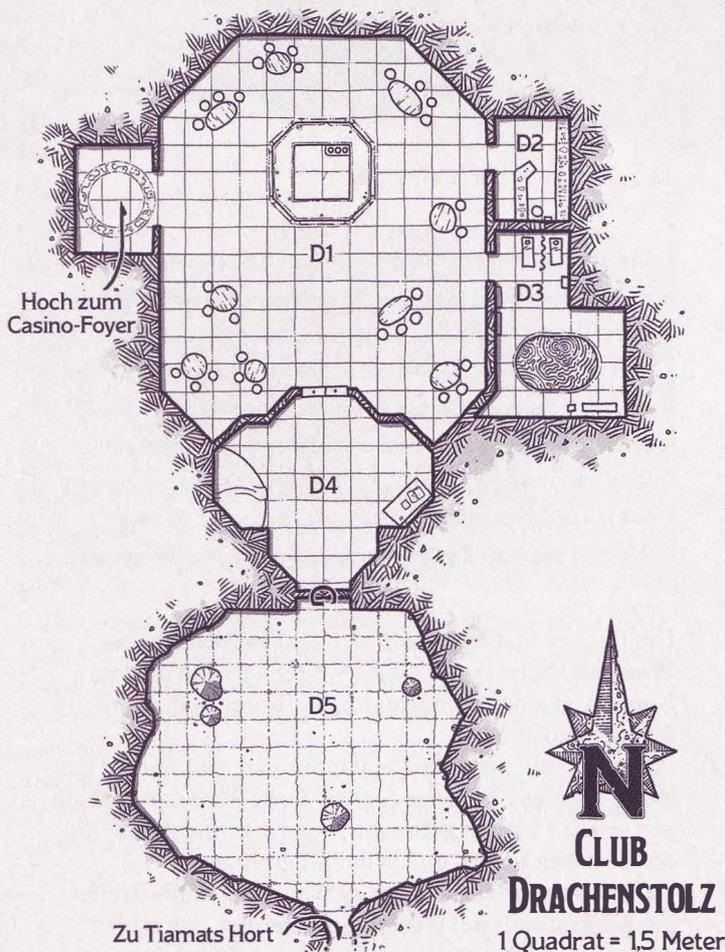
Jeder Raum wird von einem **Höllenschlundteufel** bewacht. Die Höllenschlundteufel sind stumme Beobachter und greifen nur ein, wenn ein Kampf ausbricht.

ORTE IM CLUB DRACHENSTOLZ

Die Bereiche im Club Drachenstolz sind auf Karte 8.4 dargestellt.

D1: WYRMSANG-BAR

In dieser schwach beleuchteten Bar sind niedrige Tische von opulenten Sofas umgeben. In der Mitte des Raums befindet sich die kreisrunde Theke. Die Schnapsflaschen in den Regalen flackern bunt und rhythmisch passend zum gedämpft zu hörenden Jazz. Ein frostblauer Teufel kümmert sich um den Ausschank.



KARTE 8.4: CLUB DRACHENSTOLZ

Der Barkeeper ist ein **Eisteufel** namens Oganath. Er mixt die Getränke und kühlt sie vor dem Servieren rasch mit seinen eisigen Klauen. Es entspannen sich stets 2W4 **Hornsteufel** in der Bar.

Oganaths Cocktails: Als Spezialist in arkaner Mixologie kann Oganath die verschiedensten Getränke servieren:

Lodernder Blutbube (100 Krallen): In diesem bernsteinfarbenen Cocktail treiben Flocken aus eingedicktem rotem Saft. Das Getränk schmeckt süß und würzig.

Bei Konsum wirkt es als *Trank des Heldenmuts*.

Narrenhimmel (125 Krallen): Dieses blau schimmernde Getränk ist mit einem Sahnehäubchen bedeckt. Bei Konsum wirkt es als *Trank des Fliegens*.

Salubra-Schleuder (50 Krallen): Dieses sprudelnde Getränk schmeckt nach Beeren und betäubt leicht den Mund. Bei Konsum wirkt es als *Elixier der Gesundheit*.

Wenn die Getränke aus dem Roten Belvedere entfernt werden, verlieren sie ihre Magie. Oganath bietet auch diverse nichtmagische Cocktails zu je 3 Krallen an.

D2: BEZAUBERENDE ARKANA

Ein schlanker Rakshasa in schimmernder petrolfarbener Robe führt diesen arkanen Schmuckladen. Auf dem Verkaufstresen sind elegante Schmuckstücke ausgestellt.

Der Laden wird von einem eitlen **Rakshasa** mit dem lapidaren Namen Krysocol betrieben, der mehrere Angebote macht:

- Zwei Anhänger aus schwarzer Jade (je ein *Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung*) für je 300 Krallen
- Eine Halskette aus Messing mit Kugeln aus Citrin (eine *Halskette der Feuerbälle* mit fünf Perlen) für 1.250 Krallen
- Ein roter Ring mit weißen Diamantsternen (ein *Ring der Sternschnuppen*) für 2.000 Krallen

In den Höllen geschmiedet: Jeder von Krysocol geschmiedete magische Gegenstand hat – wie der Rakshasa nur ungern zugibt – folgenden zusätzlichen Effekt:

Fluch: Wer diesen Gegenstand trägt, ist verflucht. Der Gegenstand kann nur durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie entfernt werden. Ein auf diese Art verfluchter Charakter muss nach jeder langen Rast einen SG-10-Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so lässt der Charakter sofort alles fallen, was er trägt oder bei sich hat, und wird in einen **Lemuren** verwandelt. Nur ein *Wunsch*-Zauber kann diese Verwandlung aufheben.

D3: TUGENDHAFTE LASTER

Aus diesem Bad dringen dichte, nach Ingwer und Zitrone duftende Dampfwolken. Zwei Erinnyen – eine in weißer, eine in schwarzer Robe – stehen hinter dem Tresen. Dahinter sind mehrere heiße Quellen und Massagestationen zu sehen.

Das Bad wird von zwei **Erinnyen** namens Vitia und Vertu betrieben. Sie bieten zweierlei an:

Luxuriöses Wiedererwachen (450 Krallen): Diese Verjüngungskur dauert drei Stunden. Wer sie in Anspruch nimmt, erhält 6W10+6 temporäre Trefferpunkte sowie die Vorzüge einer langen Rast.

Schwefelquellen (100 Krallen): Diese Behandlung dauert eine Stunde. Sie umfasst ein entspannendes heißes Bad in den Quellen und eine Massage. Wer sie in Anspruch nimmt, erhält 4W10+4 temporäre Trefferpunkte sowie die Vorzüge einer kurzen Rast.

D4: WINDFALLS BÜRO

Die Bürotür ist verschlossen und wird von zwei **Höllenschlundteufeln** bewacht. Jeder dieser Höllenschlundteufel trägt einen Büroschlüssel für Notfälle bei sich. Um die Tür ohne den passenden Schlüssel zu öffnen, ist Diebeswerkzeug sowie ein erfolgreicher SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) oder aber der Zauber *Klopfen* beziehungsweise ähnliche Magie erforderlich.

Wenn die Tür mit anderen Methoden als dem Schlüssel geöffnet wird, so wird ihre Falle aktiv und versprüht in einem Kegel von 4,5 Metern farbloses giftiges Gas. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 18 (4W8) Giftschaden. Diese Falle kann nicht entschärft werden.

Im Büro hält sich niemand auf. Wenn die Charaktere hineingelangen, lies folgenden Text vor:

Die Wände dieses Raums werden von Bücherregalen eingenommen. In einem Alkoven steht ein mit Plüsch bezogenes Bett, auf der anderen Raumseite ein schlichter Arbeitstisch, der mit Büchern und Papieren bedeckt ist. An der hinteren Wand hängt die Büste eines lächelnden roten Drachen.

Auf dem Schreibtisch liegen Notizen zu magischen Konstrukten sowie religiöse und historische Texte in Drakonisch. Ein Charakter, der zehn Minuten damit verbringt, dieses Material zu studieren, erfährt Folgendes:

Die Erste Welt: Tiamat hat gemeinsam mit dem Platindrachen Bahamut daran gearbeitet, die materielle Ebene in die Form einer einzelnen Ersten Welt zu bringen. Diese wurde von einem unbekanntem Kataklysmus zerstört, aus dem die zahlreichen Universen der heutigen materiellen Ebene hervorgingen.

Der Rubindrache: Bahamut und Tiamat erschufen nicht nur die Erste Welt, sondern auch Sardior, einen Drachen mit rubinroten Schuppen. Sardior wurde beim Untergang der Ersten Welt zerstört.

Das Simulakrum-Projekt: Windfall hat vor einiger Zeit das siebte Teil des *Stabs der Sieben Teile* an sich gebracht. Mit diesem Teil hat sie ein Abbild Sardiors geschaffen, von dem sie glaubt, dass so ein roter Drache aussehe. Windfall hofft, eine Möglichkeit zu finden, das Abbild mithilfe des Stabteils zum Leben zu erwecken.

Geheimer Eingang: Die Büste an der Wand projiziert eine Illusion, die den Eingang zum Rubinheiligtum (Bereich D5) verbirgt. Der Zauber *Unsichtbares sehen* oder ähnliche Magie bringt den Umriss des Eingangs in der Wand zum Vorschein. Ein Charakter, der den Raum nach Geheimtüren durchsucht, findet diesen verborgenen Eingang mit einem erfolgreichen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen).

Schätze: Die meisten Gegenstände in Windfalls Büro sind zwar nobel, aber nichtmagisch und zu groß, um mitgenommen zu werden. Jedoch findet ein Charakter, der den Raum durchsucht, einen *Leitfaden der Führungskraft und der Einflussnahme* in einem der Bücherregale.

D5: RUBINHEILIGTUM

Die Wände dieses höhlenartigen Raums bestehen aus facettierten rubinroten Kristallen. Ein schmaler Tunnel auf der hinteren Seite der Höhle führt in die Dunkelheit.

In der Mitte der Höhle erhebt sich ein Stalagmit aus dem Boden. Direkt darüber hängt ein ähnlich großer Stalaktit von der Decke herab. Im Raum dazwischen schwebt ein länglicher, energiegeladener pulsierender Kristall. Er projiziert das holografische Bild eines schlafenden roten Drachen. Windfall steht bei der Projektion und betrachtet sie gebannt.

Die Decken in dieser Kammer sind 14 Meter hoch.

Windfall (siehe Wertekasten weiter vorne in diesem Kapitel) ist jedem Eindringling in ihrem Heiligtum feindlich gesinnt.

Der Kristall zwischen Stalagmit und Stalaktit ist das letzte Teil des *Stabs der Sieben Teile*. Wird das Stabteil aus seiner Position gebracht, so verschwindet das Bild des Drachen sofort, und Windfall greift an.

Drakonische Intervention: Wenn Windfalls Trefferpunkte erstmals auf 0 verringert werden, erstrahlen vielfarbige Lichter um sie herum, und fünf zischende Stimmen hallen durch die Kammer:



NEBEN DEM LETZTEN STABTEIL
SCHLÄFT EIN HOLOGRAFISCHER
ROTER DRACHE.

„Anmaßende Insekten! Wer wagt es, vor meinem Hort zu lärmern? Wer wagt es, die Gedanken der Drachenkönigin zu stören?“

Während Tiamat spricht, werden ihre Augen von den Facetten der Wände des Heiligtums reflektiert. Windfall gewinnt 300 Trefferpunkte zurück, ist jedoch aufgrund von Tiamats Magie gelähmt, während die Drachenkönigin direkt mit den Charakteren spricht.

Das Stabteil bergen: Wenn die Charaktere Tiamat über Vecnas Plan in Kenntnis setzen, grollt die Drachenkönigin verächtlich und gestattet der Abenteurergruppe dann widerwillig, das letzte Stabteil zu nehmen. Sie erklärt, dass die materielle Ebene zum Teil ihr Werk ist – sie denkt nicht daran zuzulassen, dass ein dahergelaufener Erzlich sie zerstört. Dann befiehlt Tiamat den Charakteren, das Casino sofort zu verlassen.

Anderenfalls erlöst sie Windfall aus der magischen Starre, befiehlt ihr den Angriff auf die Abenteurergruppe und zieht sich zum Gespräch mit ihren anderen Streitern zurück. Erst nach dem Sieg über Windfall können die Charaktere das letzte Stabteil nehmen. Weitere Informationen über den *Stab der Sieben Teile* findest du in der Einführung dieses Buchs.

Zu Tiamats Hort: Der schmale Tunnel im Süden führt schließlich zu Tiamats Hort. Dieser Eingang wird derzeit von Drekarvynix bewacht, einem **uralten roten Drachen**. Er verlangt, dass die Charaktere verschwinden, sofern sie nicht ein legitimes Anliegen in Tiamats Hort haben. Falls die Charaktere keinen überzeugenden Grund dafür nennen können, eintreten zu wollen, greift Drekarvynix sie an. Der rote Drache verfolgt die Charaktere nicht durch den Tunnel zurück zum Club Drachenstolz.

NÄCHSTE SCHRITTE

Sobald die Charaktere das letzte Stabteil erhalten haben, können sie zur Bergklippe in Avernus und ohne weitere Komplikationen nach Sigil zurückkehren.



ALS ALUSTRIEL UND TASHA
KLAR WIRD, DASS MORDENKAINEN
NICHT DER ECHTE MAGIER IST,
ENTBRENNT EIN EPISCHER
KAMPF IN SIGIL.

DER ENTLARVTE VERRÄTER

SOBALD DIE CHARAKTERE ALLE TEILE DES *STABS der Sieben Teile* beschafft haben, richtet sich die Aufmerksamkeit auf Alustriel, Tasha und den falschen Mordenkainen. Der Plan lautete, dass die Charaktere mit den drei Magiern zusammenarbeiten, um herauszufinden, wo Vecna sich befindet, und sein Ritual der Umformung stoppen. In diesem Kapitel wird jedoch offenbar, dass die Charaktere – genau wie Alustriel und Tasha – getäuscht wurden.

Der falsche Mordenkainen gibt sich als Kas der Verräter zu erkennen, Vecnas ehemaliger Verbündeter und heutiger Erzfeind. Die Charaktere müssen Kas durch das Multiversum nach Pandesmos verfolgen, die erste Ebene des Pandämoniums, wo der Vampir Vecnas Ritual für sich nutzen will, um zum mächtigsten Wesen zu werden, das existiert.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, nachdem die Charaktere das letzte Teil des *Stabs der Sieben Teile* erlangt haben. Egal, ob die Charaktere die anderen sechs Stabteile mitgeführt oder in Sigil gelassen haben – sobald alle Teile sich nur noch ein paar Zentimeter voneinander entfernt befinden, setzen sie sich von selbst wieder zu einem einzigen Artefakt zusammen.

Damit ist der Stab komplett, doch vermutlich ist noch kein Charakter auf ihn eingestimmt, und die drei Magier haben die Abenteurergruppe gebeten, ins Heiligtum zurückzukehren, sobald sie alle Stabteile gefunden haben. Wenn die Charaktere zögern, nachdem sie das letzte Stabteil an sich gebracht haben, ermuntere sie, rasch zu ihren Verbündeten im Heiligtum in Sigil zurückzukehren. Ihre Rückkehr ins Heiligtum ist der Startpunkt für das nächste Teil der Geschichte.

Zu den ersten Szenen dieses Kapitels gehört das Chaos, das entsteht, wenn Kas den *Stab der Sieben Teile* stiehlt und Alustriel und Tasha schwer verwundet. Das Kapitel geht in Pandesmos weiter, wo die Charaktere feststellen, dass zwischen den dämonischen Kräften von Kas einerseits und Vecna andererseits ein Krieg ausgebrochen ist. Die Charaktere müssen Kas auf den Fersen bleiben, wenn sie Vecna finden wollen, Kas möglicherweise neutralisieren und die Gefahr für das Multiversum bannen.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 18. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie zum Pandesmos-Ausblick navigieren und am Panzergrat eintreffen, wo der Krieg zwischen den Kräften von Kas und Vecna tobt.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel ein Geheimnis erfahren, für das die Regeln im Abschnitt „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten:

Malainas Geheimnis: Alustriels Frau hat Mordenkainen misstraut, seit er im Heiligtum eingetroffen ist. Sie hat Alustriel, Tasha und den Charakteren jedoch nichts davon gesagt. Die Charaktere können dieses Geheimnis im Abschnitt „Malainas Misstrauen“ weiter hinten in diesem Kapitel erfahren.

RÜCKKEHR AUS AVERNUS

Wenn die Charaktere mit dem letzten Teil des *Stabs der Sieben Teile* aus Avernus zurückkehren, werden sie im Heiligtum von Kas in der Gestalt Mordenkainens begrüßt. Er wirkt übermütig und zugleich entsetzt – unfähig, seine wahren Gefühle zu verbergen.

Sobald der getarnte Kas die Charaktere mit dem letzten Stabteil aus dem Portal treten sieht, ruft er Folgendes aus:

„Liebe Freunde! Habt Ihr ihn? Den letzten Teil? Ich kann Euch an der Nasenspitze ansehen, dass Ihr ihn habt! Wie aufregend!

Als Ihr fort wart, haben wir herausgefunden, dass Vecna sein Ritual an einem Ort von großer Bedeutung durchführen muss, wo er aus den Geheimnissen, die sein Kult gestohlen hat, Macht schöpfen kann.

Es dürfte ein sehr ferner Ort sein, auf einer Ebene, die wir nicht erwarten. Wie die Nadel im Heuhaufen, aber ich habe Kollegen, die uns helfen könnten, den Ort zu bestimmen. Ich spreche heute noch mit ihnen, und wir bekommen hoffentlich eine Antwort.

Ihr habt viel durchgemacht. Ihr solltet Euch in Eurem Quartier erholen. Ich kümmere mich inzwischen darum, dass der Stab korrekt zusammengefügt wird und voll und ganz funktionstüchtig ist. Ihr werdet Eure Kräfte brauchen, wenn wir Vecna stellen!“

Kas ermuntert die Charaktere, sich jetzt auszuruhen und den *Stab der Sieben Teile* in der Obhut der Magier zu lassen. Er will die Charaktere für die nächsten paar Stunden vom Stab und den Magierinnen fernhalten. Als echter Schurke plant er, Alustriel und Tasha zu überrumpeln, den Stab zu stehlen, ins Pandämonium zu fliehen und Miska Wolfsspinne zu befreien, ehe er Vecna entgegentritt. Selbst wenn schon ein Charakter auf den Stab eingestimmt ist, will Kas diesen stehlen.

Egal, was er in Mordenkainens Gestalt sagt – Kas weiß genau, dass Vecna sein Ritual der Umformung im Pandämonium durchführt. Er hat im Traum eine Botschaft der Dunklen Mächte erhalten und begriffen, dass die Magie in seiner *Krone der Lügen* ihn durch Alustriels Portal ungefähr an den Ort des Rituals bringen wird. Nun, da die Charaktere den *Stab der Sieben Teile* beschafft haben, sind sie nur noch Hindernisse für Kas, doch er will nicht gegen sie kämpfen, da ihn dies erheblich schwächen könnte – wenn nicht Schlimmeres.

WENN DIE CHARAKTERE ABLEHNEN

Wenn die Charaktere misstrauisch oder besonders vorsichtig sind, wollen sie den *Stab der Sieben Teile* womöglich nicht herausgeben oder sich in ihrem Quartier ausruhen. Unten findest du Optionen zum Umgang mit Charakteren, die Kas' Vorschlägen nicht nachkommen wollen.

DIE MAGIERINNEN

Kas hat Alustriel und Tasha gesagt, dass er den vollständigen *Stab der Sieben Teile* verbessern will. Er hat sie überzeugt, dass er das Artefakt verstärken kann, damit es nicht noch einmal zerbricht, wenn die Charaktere Vecnas Ritual damit stoppen. Falls die Charaktere darauf bestehen, den Stab bei sich zu behalten, kommen Alustriel und Tasha auf sie zu und erklären ihnen dies. Sie bitten die Charaktere, den Stab herzugeben, und sagen, dass Mordenkainen womöglich etwas exzentrisch wirkt, seine magischen Theorien jedoch solide sind. Alustriel und Tasha betonen, wie wichtig es ist, dass der Stab nicht noch einmal zerbricht.

MALAINA IST WEG

Wenn die Charaktere sich nicht ausruhen wollen, kommt Alustriel alleine auf sie zu. Ihre Frau hat das Heiligtum vor einigen Stunden verlassen und ist noch nicht wieder zurück. Es sehe Malaina nicht ähnlich, so lange fortzubleiben, und deshalb mache Alustriel sich Sorgen. Malaina lasse sich nicht magisch kontaktieren, sagt Alustriel.

Sie wollte einen Laden namens Velgars Viktualien im Marktviertel von Sigil aufsuchen. Die drei Magier waren beschäftigt, daher hat Alustriel nicht genauer nachgefragt. Jetzt geht sie davon aus, dass sie gleich Mordenkainen und Tasha helfen muss, Vecna zu lokalisieren. Daher kann sie das Heiligtum nicht verlassen und bittet die Charaktere, ihre Frau zu finden, ehe die Gruppe aufbricht, um dem Erzlich das Handwerk zu legen. Alustriel beschreibt den Weg zu Velgars Viktualien.

Tatsächlich hat Mordenkainen Malaina misstrauisch gemacht, aber sie wollte keine Beschuldigungen erheben, ohne Beweise zu haben. Daher hat sie einen Gelehrten namens Velgar Vera (neutral gut, orkischer **Magier**) aufgesucht. Velgar ist mit Mordenkainen befreundet und hat ihn in Avernus besucht. Doch leider war er nicht im Laden, daher hat Malaina im Marktviertel die Zeit totgeschlagen und auf den Ork gewartet.

Den Hinweisen folgen: Wenn die Charaktere Velgars Viktualien aufsuchen, berichtet Velgar, dass Malaina vor ein paar Stunden kurz bei ihm gewesen sei, um sich nach

Mordenkainen zu erkundigen. Velgar sagt den Charakteren, was er auch Malaina gesagt hat: dass er letzte Woche mit Mordenkainen gesprochen habe und der berühmte Magier nichts von Alustriel, Tasha und Vecna oder von irgendeinem Aufenthalt in Sigil erwähnt habe.

Wenn die Charaktere ins Heiligtum zurückkehren, ist es zu spät, um Kas aufzuhalten. Fahre mit dem Abschnitt „Kas lässt die Maske fallen“ fort.

GEGEN KAS KÄMPFEN

Es ist zwar unwahrscheinlich, aber doch möglich, dass mindestens ein Charakter anwesend ist, wenn Kas seine wahre Identität preisgibt. Nutze in diesem Fall die Spielwerte im Abschnitt „Kas der Verräter“ in Anhang B. Kas konzentriert sich darauf, den Stab zu stehlen und durch das Portal nach Pandesmos zu reisen. Wenn die Charaktere Kas besiegen, gibt er preis, wo Vecnas Ritual stattfindet: in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds in Pandesmos auf der Pandämonium-Ebene. Kas enthüllt außerdem, dass er vorhatte, mit dem Stab Miska Wolfsspinne zu befreien und sich mit dem Dämonenfürsten zu verbünden, um Vecna zu besiegen.

Die Charaktere entscheiden, was nun mit Kas geschieht. Alustriel und Tasha wurden vermutlich im Kampf verletzt und sind daher nicht geneigt, die Charaktere bei der Verfolgung Vecnas zu begleiten. Allerdings drängen sie die Charaktere, den *Stab der Sieben Teile* mitzunehmen, der ihnen im Kampf gegen den Lich-Gott helfen könne. Nach deinem Ermessen können Alustriel und Tasha die Charaktere nach Pandesmos begleiten, aber dann konzentrieren sie sich darauf, die verbleibenden mächtigen Kräfte von Kas zu neutralisieren, anstatt am Kampf gegen Vecna teilzunehmen. Besonders überzeugende Charaktere könnten Alustriel oder Tasha überreden, an der Verfolgung Vecnas teilzunehmen, doch dies bedeutet erheblichen Aufwand für dich und könnte die folgenden Kapitel deutlich einfacher für die Charaktere machen.

Wenn die Charaktere bereit sind, kann Alustriel ihnen den Weg zu einem Portal in Sigil weisen, das nach Pandesmos führt. Du entscheidest, ob das Portal zum Pandesmos-Ausblick (siehe Karte 9.1) oder direkt zum Höhleneingang führt. Im ersten Fall kann Alustriel beschreiben, wie man vom Ausblick zur Höhle gelangt. Überspringe in diesem Fall nach Bedarf Teile des nächsten Kapitels. Im zweiten Fall steigen die Charaktere eine Stufe auf und springen direkt zu Kapitel 11.

KAS LÄSST DIE MASKE FALLEN

Wenn die Charaktere ihr Quartier aufsuchen, um sich auszuruhen, verbringt Kas die nächste Stunde damit, so zu tun, als untersuchte er gemeinsam mit Alustriel und Tasha den *Stab der Sieben Teile*. Tatsächlich wartet er nur darauf, dass die Charaktere einschlafen oder in ihrem Quartier abgelenkt sind. Wenn er davon ausgehen kann, dass die Charaktere anderweitig beschäftigt sind, enthüllt er seine wahre Gestalt.

KAS FÜGT ALUSTRIELS HEILIGTUM
VERHEERENDEN SCHADEN ZU.



Kas überrumpelt Alustriel und Tasha und verwundet sie schwer. Dann stiehlt er den Stab und gelangt durch das Portal des Heiligtums ins Pandämonium, wo die Charaktere ihm im nächsten Kapitel entgegentreten werden.

Wenn Kas aus dem Heiligtum geflohen ist, kehrt Malaina zurück und findet das Ergebnis von Kas' Verrat vor. Sie beeilt sich, die Charaktere zu informieren.

DIE REALITÄT DÄMMERT

Wenn Kas die Maske fallen lässt, gibt es unten erheblichen Lärm. Schlafende Charaktere wachen auf, und beschäftigte Charaktere hören Folgendes:

Plötzlich wird die Stille durch ein lautes Krachen und Bersten zerrissen. Irgendetwas geschieht unten. Tiefes, böses Gelächter hallt durch das Heiligtum, und ihr hört bekannte Stimmen rufen: „Ihr Monster!“ und „Wir haben Euch vertraut!“

Wenn die Charaktere ihre Tür öffnen, sehen sie Malaina in Panik. Sie ruft, dass die Charaktere herunterkommen sollen. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Das Heiligtum sieht aus wie von einem Tornado getroffen: Bücherregale und Möbel wurden umgeworfen, und überall liegen Bücher und Papiere verstreut. Brandflecken verunstalten das einst schimmernde Holz und die weichen Teppiche. Nur ein einziges Sofa in der Mitte des Heiligtums steht noch, und auf diesem sitzen Alustriel und Tasha. Beide nehmen einen Trank zu sich und sehen völlig verwirrt aus.

Alustriel und Tasha stehen unter Schock, weil der Mordenkainen, mit dem sie zusammengearbeitet haben, in Wahrheit der böse Vampir Kas war – und weil sie ihn nicht durchschaut haben. Fragen beantworten sie verwirrt und in kurzen Sätzen.

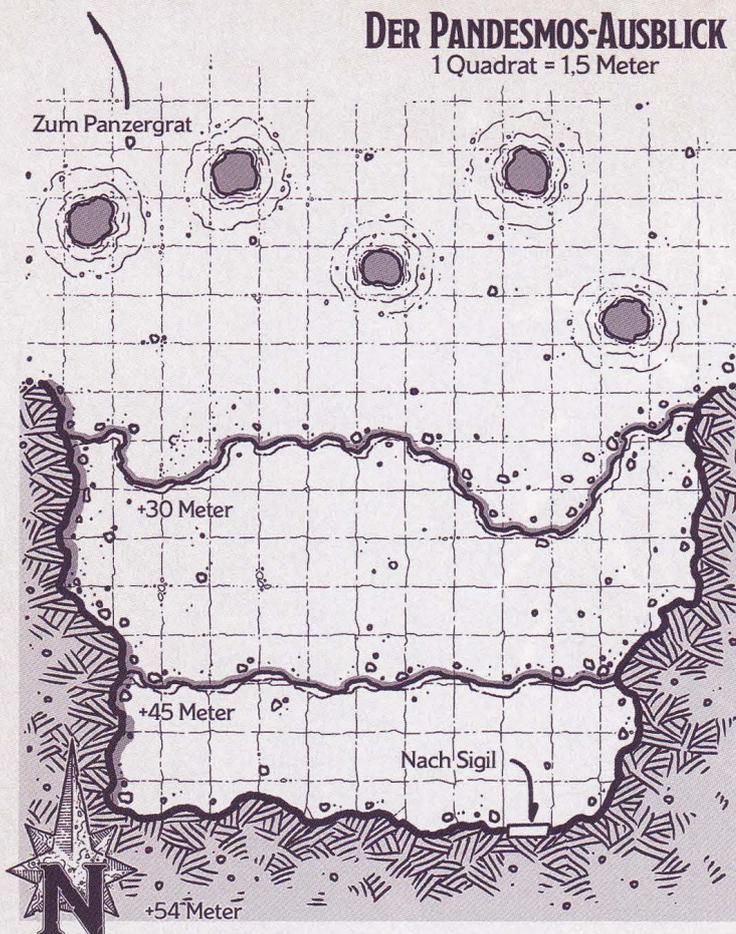
Nach wenigen Minuten haben die Magierinnen sich gefasst und vermitteln den Charakteren alle Informationen vom Anfang dieses Abschnitts. Alustriel und Tasha sind bereit, sich magischen Methoden zu unterziehen, um zu beweisen, dass sie die Wahrheit sagen. Sie haben die Charaktere nie hintergangen und wollten nichts anderes, als Vecnas Ritual zu durchkreuzen.

KAS JAGEN

Bevor Kas aus dem Heiligtum geflohen ist, hat er etwas gemurmelt, das sowohl Alustriel als auch Tasha gehört haben: „Endlich, Pandesmos wartet schon.“ Die Frauen wiederholen diesen Satz für die Charaktere. Alustriel

DER PANDESAMOS-AUSBLICK

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 9.1: DER PANDESAMOS-AUSBLICK

untersucht das Portal des Heiligtums und kann erkennen, dass Kas ins Pandämonium geflohen ist. Sie schließt daraus ganz richtig, dass Vecna sein Ritual in Pandesmos durchführt, der ersten Ebene des Pandämoniums.

Weder Alustriel noch Tasha sind Kas zuvor begegnet, doch die Geschichten über den Hass zwischen ihm und Vecna sind weithin bekannt, ebenso wie seine Machtgier. Alustriel nimmt daher an, dass Kas plant, Vecna zu finden und dessen Ritual für sich selbst zu benutzen, um zum mächtigsten Wesen zu werden, das existiert. Dieses Ergebnis ist um keinen Deut besser, als würde Vecna das Multiversum beherrschen, denn soweit Alustriel und Tasha es beurteilen können, ist Kas genauso böse wie Vecna.

Angesichts der Überzeugungsarbeit, die Kas geleistet hat, um die Charaktere den *Stab der Sieben Teile* suchen zu lassen, dämmert Alustriel die schreckliche Wahrheit, und sie teilt sie den Charakteren mit: Kas will mit dem Stab Miska Wolfsspinne befreien, einen mächtigen Dämonenfürsten, der mithilfe des Stabs vor Äonen in Pandesmos eingekerkert wurde. Dann will Kas mit Miska gegen Vecna kämpfen und dessen Ritual für sich benutzen, um dem Multiversum seine Schreckensherrschaft aufzuzwingen.

DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

Alustriel und Tasha wissen nicht genau, wo Vecna sein Ritual durchführt. Die Charaktere müssen nach Pandesmos reisen und Kas stellen, um den Ort in Erfahrung zu bringen und das Ritual der Umformung zu verhindern.

Bei der Konfrontation mit Kas wurden Alustriel und Tasha verletzt. Es sind Heilmittel zur Hand, daher sind die Magierinnen nicht in Lebensgefahr. Sie bestehen darauf, dass die Charaktere Kas sofort verfolgen und daran hindern, Miska zu befreien. Außerdem versprechen sie, den Charakteren nach Kräften zu helfen.

Alustriel und Tasha vermuten zu Recht, dass Vecna Bannzauber gewirkt hat, um sich vor allen zu schützen, die ihn aufhalten wollen. Die Verbindungen der Charaktere mit Vecna sind die magischen Bande, die erforderlich sind, um den Lich-Gott zu stoppen. Tatsächlich sind die Charaktere aufgrund dieser Verbindungen die einzigen Kreaturen, die dazu imstande sind. Sie sind die letzte Hoffnung des Multiversums.

Bevor die Charaktere das Heiligtum verlassen, schlägt Alustriel noch vor, Kas mithilfe der *Glocke des Exils* nach Tovag zurückzuschicken, seiner Domäne des Schreckens. Sie weist darauf hin, dass der Vampir erheblich geschwächt werden muss, ehe die magische Glocke funktioniert.

MALAINAS VERDACHT

Wenn die Charaktere erfahren haben, was geschehen ist, bemerken sie, dass Malaina weiterhin sehr ernst ist.

Malainas Geheimnis: Wenn die Charaktere Malaina fragen, was los sei, gibt sie zu, dass sie schon kurz nach Mordenkainens Ankunft im Heiligtum das Gefühl gehabt habe, dass etwas nicht stimme. Ihr war aufgefallen, dass Mordenkainen in unerwartet brutalem Ton vor sich hinmurmelte, wenn er sich alleine wähnte. Wann immer sie ihn fragte, wie es ihm denn so gehe, reagierte er merkwürdig aggressiv und abwehrend. Malaina nahm an, dass Mordenkainen schlicht unter Stress stünde, und unternahm nichts, bis es schließlich zu spät war.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs.

DER PANDESAMOS-AUSBLICK

Wenn die Charaktere beschließen, Kas zu verfolgen, können sie jederzeit durch das Portal treten. Sie gelangen zum Pandesmos-Ausblick, den sie durch die Tür betreten, die auf Karte 9.1 dargestellt ist.

DAS PANDÄMONIUM

Der Rest dieses Kapitels und die nächsten beiden Kapitel finden im Pandämonium statt.

Das Pandämonium ist eine unendliche Ebene von überwältigendem Chaos – eine gigantische Felsmasse, die aufgrund endloser heulender Stürme von Tunneln und riesigen Höhlen durchzogen ist. Die Ebene ist kalt, laut und überwiegend dunkel.

Nichtmagisches offenes Feuer wie Fackeln oder Lagerfeuer wird vom Sturm rasch ausgelöscht. Gespräche sind nur möglich, wenn geschrien wird, und auch dann nur auf höchstens drei Meter Entfernung.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Merkmale des Pandesmos-Ausblicks werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

BELEUCHTUNG

Die Höhlen von Pandesmos sind von merkwürdigen bunten Lichtern erfüllt, die zu jeder Zeit dämmriges Licht spenden.

DÄMONEN

Dämonen fühlen sich vom Chaos und der Gewalt angezogen, die in dieser Gegend vorherrschen. Zwei **Degloth** und zwei **Vlazoke** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang A) halten sich im Abstand von bis zu drei Metern vom untersten Klippenabsatz auf. Ihr exakter Standort ist dir überlassen. Sobald sie die Charaktere bemerken, greifen sie an. Wenn ein Dämon sieht, dass ein Kampf ausbricht, eilt er herbei, um mitzukämpfen und möglichst viele Kreaturen umzubringen.

Werden die Trefferpunkte von Dämonen auf höchstens 20 verringert, so bieten die Dämonen möglicherweise wichtige Informationen an, um nicht getötet zu werden. Informationen dazu, wie diese Dämonen den Charakteren helfen können, Kas zu finden, sind im Abschnitt „Kas aufspüren“ enthalten.

EBENEN

Die Charaktere treten aus einer massiven Klippe auf einen breiten Sims. Dieser Sims befindet sich 45 Meter über Bodenhöhe. Es folgt ein 15 Meter tiefer Felssturz bis zum nächsten, noch breiteren Sims, der sich 30 Meter über Bodenhöhe befindet. Die gesamte Klippe ist 54 Meter hoch.

GEYSIRE

Im nördlichen Bereich des Pandesmos-Ausblicks gibt es fünf Geysire, aus denen in regelmäßigen Abständen kochendes, durch das Chaos der Ebene verdorbenes Wasser zischt.

Lass die Charaktere Initiative auswürfeln (sofern noch nicht geschehen), sobald sich erstmals ein Charakter einem Geysir auf höchstens neun Meter nähert. Beim Initiativewert 20 (verliert bei Gleichstand) bricht einer der fünf Geysire (nach deiner Wahl) aus. In diesem Fall muss jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Geysir einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 44 (8W10) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

TOR

Das Tor nach Sigil bleibt bis zum Ende dieses Abenteuers offen. Die Charaktere können nach Belieben kommen und gehen. Auf der Pandesmos-Seite ist das Tor in der Klippe unsichtbar.

KAS AUFSPÜREN

Kas ist zum Panzergrat geflohen. Miska ist in der nahen Zitadelle des Untergangs gefangen, und Kas hat dort in einer Klippenschanze seine Festung. Der Vampir hat vor, seine Kräfte zu sammeln, bevor er zur Höhle des Geborstenen Spiegelbilds aufbricht und Vecna stellt.

Die Charaktere müssen sich vom Pandesmos-Ausblick aus nach Nordwesten begeben, um zum Panzergrat zu gelangen. Sie haben mehrere Möglichkeiten zu erfahren, in welche Richtung sie reisen müssen. Wenn die Charaktere Schwierigkeiten bei der Bestimmung ihres Reiseziels haben, hört ein Charakter, der einen SG-20-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, durch den heulenden Wind Schlachtenlärm aus Nordwesten.

DÄMONEN VERHÖREN

Wenn die Charaktere die Dämonen in diesem Bereich besiegen und verhören, erfahren sie, dass vor Kurzem ein mächtiger Vampir nach Nordwesten geeilt ist. Die Dämonen sind ihm aus dem Weg gegangen, weil sie gesehen haben, dass er mehrere Glabrezus getötet hat.

DAS SCHLACHTFELD ERKUNDEN

Ein Charakter, der das Schlachtfeld erkundet und einen SG-16-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, entdeckt eine Fußspur nach Nordwesten. Sie stammt von Kas, der zum Panzergrat gelaufen ist.

Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, finden die zerfetzten Kadaver von drei Glabrezus. Die Kadaver und eine Blutspur weisen nach Nordwesten. Kas hat diese Kreaturen auf dem Weg zum Panzergrat niedergemacht.

NÄCHSTE SCHRITTE

Die Charaktere treffen beim Panzergrat ein, als sich eine Schlacht zwischen den dämonischen Kräften von Kas und denen der Dämonengöttin Lolth, die auf Vecnas Seite steht, gerade dem Ende zuneigt. Die Charaktere müssen entscheiden, wie sie am besten auf dem Schlachtfeld navigieren, und bestimmen, wo Vecna sein Ritual der Umformung durchführt (siehe nächstes Kapitel).



KAS IST AUS SIGIL GEFLOHEN.
ER WILL DEN STAB DER SIEBEN TEILE
BENUTZEN, UM MISKA ZU BEFREIEN -
SEINEN VERBÜNDETEN GEGEN VECNA.

DER KRIEG VON PANDESMOS

DIE CHARAKTERE HABEN KAS ZUM PANZERGRAT AUF der ersten Ebene des Pandämoniums verfolgt. In diesem Kapitel müssen die Charaktere Kas aufspüren und herausfinden, wo Vecna sein Ritual der Umformung durchführt. Unterwegs werden sie möglicherweise in einen Krieg zwischen den Verbündeten von Kas und den Kräften von Lolth der Spinnenkönigin verwickelt, die mit Vecna verbündet ist.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt, wo das vorige Kapitel aufgehört hat: Die Charaktere sind Kas' Spur zum Panzergrat gefolgt, einer niedrigen Stelle in einer Klippe, über die der Strand darunter erreichbar ist. Die Suche der Charaktere führt sie an verschiedene Orte: an die Zitadelle des Untergangs, wo Miska Wolfsspinne soeben dabei ist, aus seinem Gefängnis auszubrechen, zum Orkanturm, wo sich Lolths Kräfte sammeln, und zur Klippenschanze, in die Kas sich zu Planungszwecken zurückgezogen hat. Unterwegs begegnen sie der Drow-Magierin Vaeve, die weder Lolth noch Kas loyal gegenüber ist und den Charakteren nützliche Informationen bietet.

Es hängt von den Entscheidungen der Charaktere ab, wo sie Kas letztlich stellen. In allen Fällen müssen sie den Vampir genügend schwächen, um ihn mit ihrer *Glocke des Exils* verbannen zu können. Dabei entdecken sie Vecnas Aufenthaltsort in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere sollten die 19. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt. Sie steigen eine Stufe auf, wenn sie herausgefunden haben, wo Vecna sein Ritual der Umformung durchführt.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können in diesem Kapitel zwei Geheimnisse erfahren, für welche die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ in der Einführung dieses Buchs gelten.

Kas' Geheimnis: Vecna wirkt sein Ritual der Umformung tief unterirdisch in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds. Die Charaktere erfahren dieses Geheimnis, wenn sie Kas weiter hinten in diesem Kapitel stellen.

Naxas Geheimnis: Die Drow-Magierin Naxa und ihre Schwester sind gekommen, um einen Umhang zu beschaffen. Dieser ist nicht einfach nur ein schicker magischer Gegenstand, sondern Kernstück eines wichtigen Rituals, das sie planen. Die Charaktere können dieses Geheimnis weiter hinten im Kapitel in der Schatzkammer der Zitadelle des Untergangs (Bereich Z4) erfahren.

DAS ENTFESSELTE CHAOS

Als Kas in Pandesmos eingetroffen ist, hat er mit dem *Stab der Sieben Teile* ein Loch ins Portalsiegel gebohrt, das Miska daran hindert, jene Halbebene zu verlassen, auf der er gefangen ist. Noch ist das Loch nicht groß genug, um Miska durchzulassen, daher er dabei, es zu vergrößern.

Während Miska zu entkommen versucht, sammeln sich Unholde in der Gegend, die ihm als ihrem Dämonenfürsten gegenüber loyal sind. Sie wurden von Lolths Kräften erwartet. Lolth hat sich mit Vecna verbündet und will ihm helfen, das Multiversum umzuformen. Zum Dank für ihren Schutz beim Ritual hat der Lich-Gott der Spinnenkönigin im neuen Multiversum einen Platz an seiner Seite versprochen.

Wenn die Charaktere in Pandesmos eintreffen, sehen sie eine Schlacht auf dem Panzergrat. Die Streitkräfte von Miska und Kas kämpfen gegen jene von Lolth und Vecna. Die Schlacht befindet sich gerade in einem Patt, und Kas kann Vecna noch nicht entgegentreten und das Ritual an sich reißen. Die Charaktere haben drei Möglichkeiten, Vecna und Kas zu stoppen: Sie können Kas in seine Klippenschanze stellen, Miska am Ausbruch hindern oder Lolths Kommandantin beim Orkanturm stellen.

DER PANZERGRAT

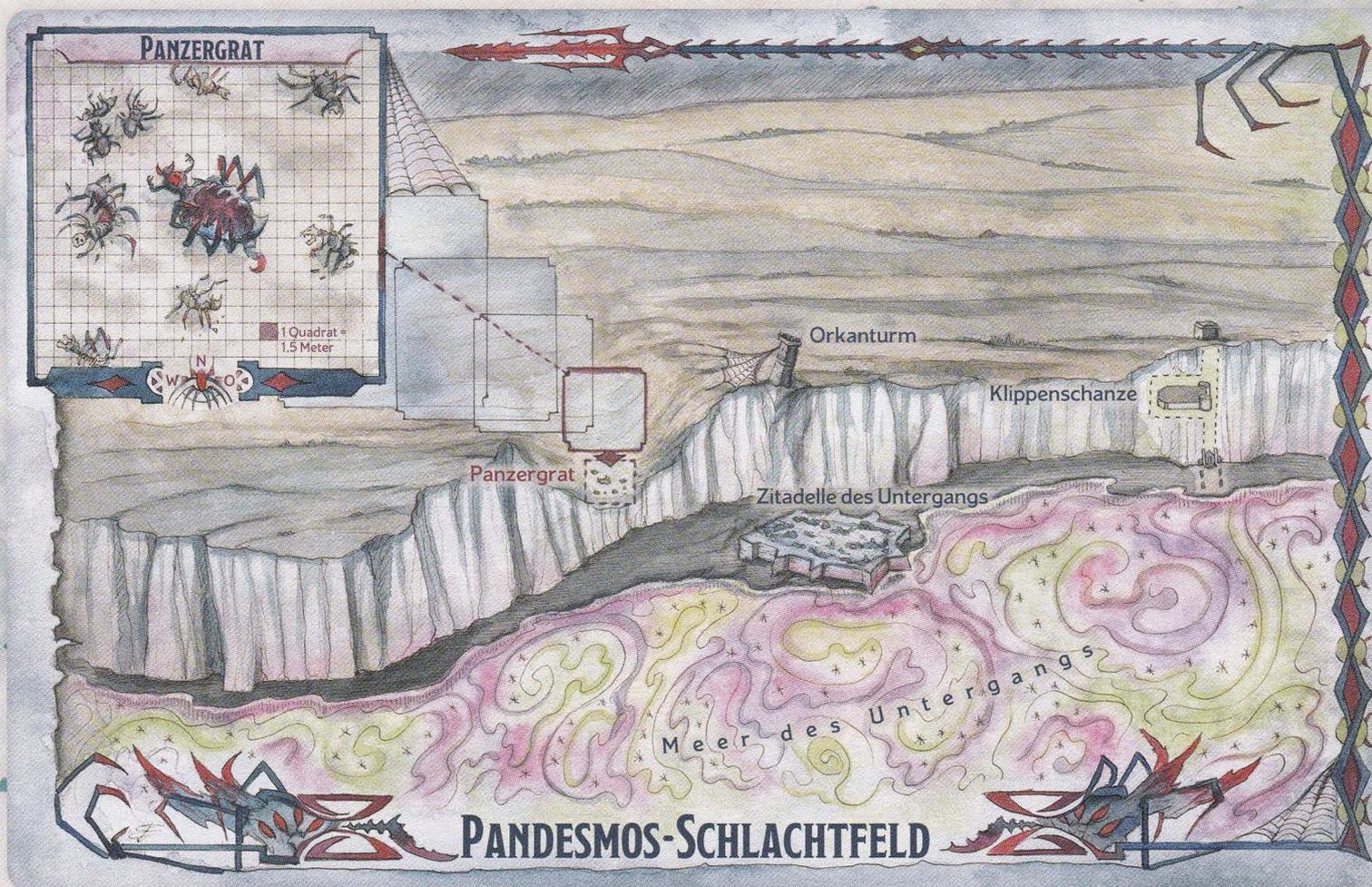
Dieses Schlachtfeld sowie die Klippe, auf der die Charaktere eintreffen, sind auf Karte 10.1 dargestellt. Distanzen sind im Pandämonium schwierig zu beurteilen. Der räumliche Abstand zwischen den Orten auf Karte 10.1 ist flexibel, sollte jedoch höchstens ein paar Kilometer betragen.

Lies den folgenden Text vor, um die Szene zu beschreiben:

Ihr gelangt auf eine Klippe, die etwa hundert Meter über einem Strand aufragt. Dahinter brodelt ein Meer aus kaleidoskopisch bunten Wolken. Am Strand liegt eine alte steinerne Schanze, schon halb vom Meer verschlungen. Ein Turm ragt schief aus der Klippe empor. Beide Befestigungen sind in Sichtweite, doch in den heulenden Winden liegt ein Nebel, der es schwer macht, Distanzen zu beurteilen.

Um euch herum liegen die Kadaver vielbeiniger Monster verstreut. Der größte gehört einer riesigen Spinne. Aus den Löchern im Panzer sickert eine abstoßende Flüssigkeit.

Auf der gesamten Klippe tobt eine Schlacht zwischen Tausenden von dämonischen Kämpfern. Zu den Streitkräften, die um den Turm organisiert sind, gehören Drinnen und monströse Spinnen. Sie tragen Banner, die eine Spinne mit Frauenkopf zeigen. Die Truppen um die Schanze sind riesige Spinnen mit den Köpfen von Wölfen. Sie tragen Banner mit zähnefletschenden Wolfsköpfen.



KARTE 10.1: PANDESMOS-SCHLACHTFELD

Vier Spinnenunhold-Kämpfer befinden sich in der Nähe der Charaktere: ein **Quavilithku-Spinnenunhold** und drei **Kakkuu-Spinnenunholde** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang A). Sie sind emsig damit beschäftigt, den Kadaver einer gigantischen Zitadellenspinne (siehe Anhang A) auszuhöhlen, damit sie ihn als Bunker benutzen können, wenn die Schlacht sich wieder hierherbewegt. Wenn sie die Charaktere erblicken, kommen die Spinnenunholde rasch aus dem Kadaver und huschen herbei, um anzugreifen. Sie ziehen sich in den Panzer zurück, wenn sich abzeichnet, dass sie den Kampf verlieren.

Beide Schlachtparteien verwenden Banner, um Einheiten zu identifizieren und Botschaften zu übermitteln. Die Streitkräfte von Camlash, Lolths Balor-Generalin, führen das stilisierte Symbol von Lolth auf ihren Bannern. Miskas Kräfte führen Banner mit Wolfsköpfen. Die Truppen beider Seiten sind so stark und zahlreich, dass auch Charaktere der 19. Stufe keinen nennenswerten Einfluss auf die Schlacht haben, wenn sie mitkämpfen.

VAEVES ANGEBOT

Eine neutrale Drow-**Magierin** namens Vaeve lauert beim Schlachtfeld und ist zunächst nicht zu sehen. Sie beobachtet die Schlacht, sucht Verbündete und erkennt, dass die Charaktere ihre beste Hoffnung sind. Als sich die Schlacht dem Ende zuneigt, gibt sie sich zu erkennen und kämpft womöglich mit den Charakteren zusammen gegen die Kakkuus, sobald der gefährliche Quavilithku besiegt ist.

MIT VAEVE REDEN

Vaeve hofft, dass die Charaktere ihr helfen können, und will daher gerne mit ihnen reden. Sie kennt beide Seiten der Schlacht, betont jedoch, dass sie selbst auf keiner der Seiten steht. Im Gespräch mit den Charakteren vermittelt sie folgende wichtige Punkte:

Eine Erklärung: Die Schlacht tobt zwischen den Kräften von Lolth, die mit Vecna im Bunde steht, und den Kräften Miskas, der kurz davor steht, aus seinem Gefängnis auszubrechen und mit einem Vampir verbündet ist. Vaeve und ihre Zwillingsschwester Naxa sind Abenteurerinnen aus Niewinter. Sie sind gekommen, um mächtige magische Komponenten für ihre arkanen Rituale zu beschaffen. Im Chaos der Schlacht wollten sie einen magischen Umhang zurückholen – angeblich ein Familienerbstück –, der neulich in Miskas Schatzkammer irgendwo in der steinernen Zitadelle am Strand unten gebracht worden ist. Doch Vaeve und Naxa wurden im Kampf getrennt, und Vaeve macht sich Sorgen, dass Naxa so leichtsinnig ist, alleine zu versuchen, den Umhang zu holen.

Hilfe gesucht: Vaeve weiß nicht, warum die Charaktere hier sind, nimmt jedoch an, dass sie aus irgendeinem Grund vorhaben, das Schlachtfeld zu überqueren. Sie bittet die Charaktere, Naxa aus der Zitadelle hinaus und zurück zum Panzergrat zu eskortieren. In der Zitadelle gebe es bedeutende Schätze, sagt Vaeve, und sie wäre dankbar, wenn die Charaktere ihrer Schwester helfen würden.

Anwesenheit des Generals: Lolths General, ein Dämon namens Camlash, befiehlt die Truppen um den schiefen Turm. Zu Lolths Streitkräften gehören Riesenspinnen und Drinnen. Der Turm sieht nicht nur so aus, als könnte er jederzeit umstürzen, sondern dies ist tatsächlich der Fall. Nur die Spinnennetze in der Turmbasis bewahren ihn noch davor.

Miskas Aufenthaltsort: Miska befindet sich unten in der Zitadelle beim seltsamen Meer aus wirbelnder Energie. Er wurde gerade aus seiner Gefangenschaft befreit, hat die Zitadelle aber noch nicht verlassen – Vaeve weiß nicht, warum. Miskas Streitkräfte sind verschiedene Spinnenunholde sowie fliegende Dämonen, die tödliches Blut verspritzen.

Anwesenheit des Vampirs: Miska folgt den Befehlen eines Vampirs, der gelegentlich auf dem Schlachtfeld erscheint, um Einfluss auf wesentliche Scharmützel gegen Lolths Kräfte zu nehmen. (Vaeve kennt den Namen des Vampirs nicht, aber ihre Beschreibung sollte den Charakteren verdeutlichen, dass es sich um Kas handelt.)

Haus des Vampirs: Der Vampir bewohnt eine Kammer in der Klippe, die sich 1,6 Kilometer jenseits des Turms befindet. Der obere Zugang zu dieser Kammer wird von Camlashs Kräften belagert, der untere Zugang wird von Spinnenunholden bewacht. Vaeve zeigt auf beide Zugänge zur Klippenschanze. Sie befinden sich etwa drei Kilometer entfernt und sind durch den Nebel kaum sichtbar.

Wenn die Charaktere mitteilen, dass sie Kas stellen wollen, empfiehlt Vaeve ihnen, zunächst gegen einen der Generäle oder sogar gegen beide zu kämpfen. Ein Sieg über Camlash könnte Kas herauslocken, um Lolths Kräften den Rest zu geben. Ein Sieg über Miska könnte Kas in Zorn versetzen und dadurch herauslocken. Vaeve schlägt vor, am besten beides zu tun.

Ehe die Charaktere aufbrechen, wiederholt Vaeve ihre Bitte, Naxa zu helfen. Sie besteht darauf, dass dies das Mindeste sei, was die Charaktere tun könnten, nachdem Vaeve ihnen so nützliche Informationen gegeben habe. Allerdings weigert sie sich, mit ihnen in den Kampf zu ziehen.

DER SCHLACHT AUSWEICHEN

Unten findest du die Beschreibungen des Meers des Untergangs, des Orkanturms und der Zitadelle des Untergangs – doch möglicherweise brauchst du sie nicht. Charaktere mit hohen Stufen haben Möglichkeiten, Kas' Schanze zu erreichen, ohne das Schlachtfeld überqueren zu müssen. Gefahrlose Optionen gibt es allerdings nicht.

TELEPORTATION

Die Charaktere können sich zum oberen oder unteren Zugang der Schanze teleportieren. Sie können sich nicht direkt in die Schanze teleportieren, da diese vom Zauber *Zutritt verwehren* geschützt wird.

FLUG

Camlashs Zitadellenspinnen (siehe Anhang A) fungieren als Artillerie, doch die Lüfte stehen aufgrund mächtiger fliegender Dämonen in Miskas Diensten vor allem

unter dessen Kontrolle. Wenn die Charaktere um die Schlacht herum- oder über sie hinwegfliegen, stoßen drei **Hazvongel** (siehe Anhang A) aus der Wolkendeckung herab und greifen an. Die Hazvongel kämpfen bis zum Tod. Wenn die Charaktere nach diesem Kampf nicht sofort zur Klippenschanze fliegen, greifen drei weitere Hazvongel aus einer anderen Richtung an. Nach diesem zweiten Angriff machen die Dämonen einen Bogen um die fliegenden Charaktere.

DAS MEER DES UNTERGANGS

Pandesmos hat keine Meere, wie man sie in den Welten der Sterblichen kennt. Hier gibt es einen gigantischen wirbelnden Ozean aus vielfarbiger Energie, der Meer des Untergangs genannt wird. Die chaotische Energie dieses Meeres verschlingt Kreaturen und Land gleichermaßen. An den Ufern nagt das Meer des Untergangs an steinigen Stränden unter steilen Klippen, und das Land erodiert allmählich.

Über dem Meer heulen die Winde und vereinen sich mit den Stürmen, die über Pandesmos hinwegfegen. Manchen Gerüchten zufolge sickere das Chaos des Limbus durch das Meer des Untergangs ins Pandämonium. Andere behaupten, dass das Pandämonium in dieser brodelnden Weite vom elementaren Chaos berührt werde. Sicher ist, dass

VAEVE.





das Meer des Untergangs für alle Kreaturen außer den seltsamen mächtigen Chaos-Kraken, die darin hausen, überaus schädlich ist.

IM MEER DES UNTERGANGS SCHWIMMEN

Das Meer des Untergangs wirkt zwar eher luftig, doch die wirbelnden Wolken sind zäh und dicht. Hinsichtlich der Bewegungsrate gilt das Meer als Flüssigkeit. Eine Kreatur, die sich in ihrem Zug erstmals ins Meer des Untergangs begibt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 70 (20W6) Schaden. Die Schadensart fluktuiert ebenso wie das Meer des Untergangs selbst (wähle aus oder würfle mit einem W4): Blitz (1), gleißend (2), nekrotisch (3) und Säure (4).

Zusätzlich zu dieser Gefahr wird das Meer des Untergangs von bösen Chaos-Kraken bewohnt (sie nutzen die Spielwerte eines **Kraken**, sind jedoch gegen den Schaden des Meeres immun). Ein Chaos-Kraken namens Vashishax lauert in der Nähe des Ufers. Er betrachtet diesen Krieg zwischen Fremden als irrelevant, beobachtet ihn jedoch aus Neugier. Vashishax sieht jegliches Eindringen in das Meer des Untergangs als persönliche Beleidigung an und kämpft gegen jede Kreatur, die sich länger als eine Minute darin aufhält. Er ist jedoch nicht bereit, deswegen zu sterben. Wenn seine Trefferpunkte auf weniger als 100 verringert werden, flieht der Kraken in seinen Hort in vielen Kilometern Tiefe.

DER ORKANTURM

Der Orkanturm ist 60 Meter hoch. Er ragt oben auf der Klippe über der Zitadelle schräg auf wie ein gebrochener Finger und droht, auf den Strand 120 Meter darunter zu stürzen. Nur die dicken Spinnweben um seine Basis halten ihn noch auf der Klippe. Der Turm besteht aus Stein, ist aber kein stabiles Gebäude. Dennoch ist er die einzig erreichbare Zuflucht im Umkreis von vielen Kilometern um die anfängliche Position der Charaktere in Pandesmos.

Der Orkanturm ist das strategische Zentrum von Lolths Kräften. Der Balor-General Camlash nutzt den Turm, um die Truppen zu organisieren und deren Einsätze in diesem Krieg zu koordinieren, daher hat Camlash ihren Spinnen befohlen, das Gebäude durch Netze zu stabilisieren. Der Turm bleibt stehen, sofern die Charaktere nicht die sechs Netzanker darin sabotieren.

CAMLASH

Lolth ist nicht in Pandesmos anwesend und hat Camlash das Kommando über ihre Legionen übertragen. Als Balor-General ist sie auf Feldzüge mit Truppen von loyalen Drinnen und mutierten Arachniden spezialisiert. In dieser Schlacht haben sich Anhänger von Lolth trotz der sonstigen Feindseligkeit zwischen Drinnen und Menschen den Streitkräften von Camlash angeschlossen. Alle kämpfen gemeinsam in Lolths Namen.

Camlash kämpft nicht gerne in Pandesmos. Der Wind erstickt gerufene Befehle und zerfetzt die Kriegsbanner, und wenn die Truppen ihm zu lange ausgesetzt sind, werden sie langsam und fahrig.

Ohne den Schutz des Turms sind ihre Kräfte den Angriffen von Miskas fliegenden Dämonen und den

Winden des Pandämoniums ausgesetzt. Der Turm steht vorerst stabil, aber die Netze sind eine Schwachstelle, die von den Charakteren und der gegnerischen Armee ausgenutzt werden kann.

DEN TURM ERREICHEN

Lolths Streitkräfte umgeben den Turm, sind aber eher auf die Spinnennunholde unten als auf Verteidigung konzentriert. Hunderte von Drinnen, Humanoiden und Dämonen umgeben den Turm, aber die Charaktere müssen nicht gegen diese Kreaturen kämpfen, wenn sie für eine plausible Ablenkung, Tarnung oder Finte sorgen.

Wenn die Charaktere nachlässig sind oder Lolths Kräfte nicht hereinlegen können, kriegen sie es mit einem Trupp aus 1W4 **Drinnen**, 1W6 **Riesenspinnen** und 1W4 **Assasinen** zu tun. Charaktere, die den Trupp besiegen, können erneut versuchen, den Turm zu infiltrieren.

MERKMALE DES ORKANTURMS

Einige Merkmale sind dem gesamten Orkanturm gemein.

BELEUCHTUNG

Das Innere des Turms ist dunkel. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

DECKEN

Die Zwischenböden des Turms sind längst fort. Die Decke im Vestibül (Bereich O1) ist 4,5 Meter hoch, die Decke im Turm 60 Meter hoch.

MASKIERENDES GEZIRPE

Die Winde des Pandämoniums sind im Turm nicht zu hören und beeinträchtigen auch die akustische Wahrnehmung nicht. Allerdings gibt es massenhaft winziges Ungeziefer, dessen Gezirpe überall durch den Turm hallt. Dadurch werden auch Kampfgeräusche überdeckt, daher sind Kreaturen im Turm bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil, die sie ausführen, um irgendetwas außerhalb ihres aktuellen Bereichs zu hören.

ORTE IM TURM

Die folgenden Orte sind auf Karte 10.2 dargestellt.

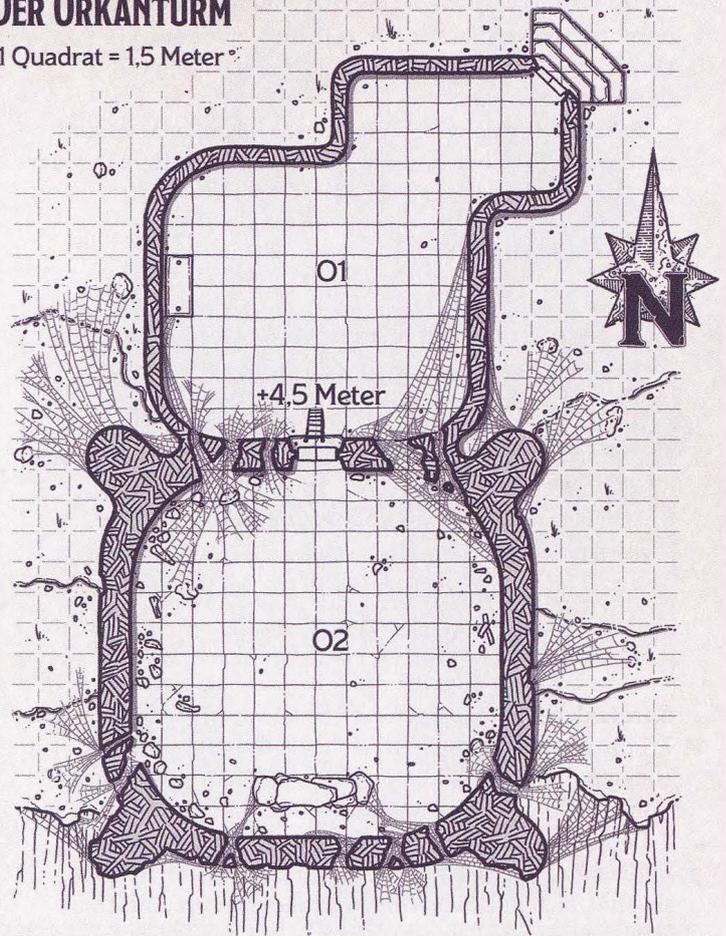
O1: VESTIBÜL

Die Decke dieses weitläufigen Raums ist 4,5 Meter hoch. Die gemeinsamen Wände mit dem Turm sind verschwunden, als könnte der Turm es gar nicht erwarten, von der Klippe zu stürzen. Eine Leiter führt zum Eingang des Turms hoch. Sie ist 4,5 Meter lang. Vier enorme Spinnennetze halten den Turm in Position, auf jeder Seite des Eingangs zwei.

Auf der Westseite dieses Raums ziehen sich die Netze über einen hölzernen Altar mit ungestalten Kandelabern darauf. Winzige Spinnen huschen über den Altar. In der Nähe stehen ein männlicher Drow und eine Waldelfe. Außerdem lungern vier aufgedunsene Drinnen im Raum herum.

DER ORKANTURM

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 10.2: DER ORKANTURM

Ein Drow-**Assassine** namens Althein und eine Waldelfen-**Magierin** namens Vendrasha, beide Lolth treu ergeben, beten am Altar zur Spinnenkönigin. Nur drei der **Drinnen** sind das, was sie zu sein scheinen. Die vierte ist ein **Phisarazu-Spinnennunhold** (siehe Anhang A) namens Rachazz, der sich mithilfe seines Attributs Gestalt ändern als Drinne tarnt.

Die drei Drinnen-Truppführer rasten hier, geschützt vor den Winden des Pandämoniums. Rachazz hat den Turm infiltriert und sammelt für Miska Informationen über Camlashs Kräfte.

Wenn Eindringlinge das Vestibül betreten, stürzen die drei Drinnen sich in den Nahkampf. Althein und Vendrasha bleiben zurück und unterstützen sie. Die Drinnen und die Elfen kämpfen bis zum Tod.

Rachazz kämpft nicht mit. Er mimt eine Verletzung und bleibt aus dem Weg. Wenn der Kampf zugunsten der Charaktere verläuft, versucht Rachazz sich aus dem Turm zu schleichen, um in der Zitadelle des Untergangs von den Fähigkeiten der Charaktere zu berichten. Die Charaktere könnten es später in oder bei der Zitadelle mit Rachazz zu tun bekommen. Wenn die Charaktere Schwierigkeiten haben, die Elfen und die Drinnen zu besiegen, nimmt Rachazz am Kampf gegen die Eindringlinge teil, um seine Tarnung zu schützen.

Netze durchtrennen: Vier Netzanker halten die Wände, zwei im Südwesten und zwei im Südosten. Sie sind zäh, aber nur dort klebrig, wo sie die Wände berühren. Jeder Netzanker besitzt eine RK von 12, 60 Trefferpunkte und ist gegen Feuer-, Gift-, psychischen und Wuchtschaden immun.

Der Turm knarrt bedrohlich, wenn diese vier Netze durchtrennt werden. Er stürzt jedoch erst dann ab, wenn auch die zwei Anker netze in Bereich O2 durchtrennt werden.

Schätze: Die acht netzüberzogenen Kandelaber sind mit Edelsteinen besetzt. Sie stellen Yochlol-Dämonen dar und sind jeweils 45.000 GM wert.

O2: TURMBASIS

Das Innere des schiefen Turms ist hohl. An den gebrochenen Trägerbalken sieht man, wo einst die Zwischenböden verliefen. Die Wände des Turms sind mit Spinnweben bedeckt, die ihre Ankerpunkte im Nordwesten und Nordosten haben.

Ein monströser Dämon namens Camlash bewegt Stofffetzen auf einem Tisch aus bröckeligem Stein. Zahllose winzige Spinnen krabbeln auf ihr herum. Sie erscheinen wahllos und verschwinden ebenso wahllos.

Camlash (siehe dazugehörige Spielwerte) plant Truppenbewegungen am Tisch, als die Charaktere eintreffen. Dabei krabbeln ständig Hunderte winziger Spinnen über sie und um sie herum.

Camlash sieht in den Eindringlingen keine große Bedrohung und macht sich darüber lustig, wie töricht sie sind, sich in Lolths Angelegenheiten einzumischen. Nachdem sie die Charaktere verhöhnt hat, kämpft Camlash bis zum Tod.

Flucht auslösen: Lolths Kräfte erhalten regelmäßig Anweisungen von Camlash. Wenn die Charaktere den General eliminieren, ihre Anwesenheit im Orkanturm aber ansonsten geheim halten, sieht ein Trupp von vier **Drinne**n in zehn Minuten nach Camlash, und ein Trupp von sechs **Drinne**n trifft wenige Minuten später ein.

Sobald Camlashs Niederlage bekannt wird, trifft niemand mehr ein. Stattdessen werfen Lolths Gefolgsleute ihre Banner weg und fliehen. Ihr chaotischer Rückzug breitet sich über ganz Pandesmos aus. Es dauert eine Stunde, bis alle Kräfte von Lolth das Schlachtfeld verlassen haben.

Netze durchtrennen: Die beiden Netzanker besitzen jeweils eine RK von 12, 40 Trefferpunkte und sind gegen Feuer-, Gift-, psychischen und Wuchtschaden immun. Sie sind zäh, aber nur dort klebrig, wo sie die Wände berühren. Camlash hat sie so verzaubert, dass sie jedem, der sich an ihnen zu schaffen macht, einen mentalen Rückschlag versetzen. Eine Kreatur, die einem Netzanker Schaden zufügt, erleidet 18 (4W8) psychischen Schaden.

Der Turm knarrt bedrohlich, wenn beide Anker durchtrennt werden. Wenn auch die vier Anker in Bereich O1 durchtrennt wurden, stürzt der Turm ab.

DER TURM STÜRZT AB

Wenn alle sechs Netzanker durchtrennt oder zerstört werden, stürzt der Orkanturm 120 Meter tief die Klippe hinab. Nur das Fundament bleibt stehen. Beginnt der Absturz, so haben die Charaktere eine Minute Zeit, um aus dem Turm zu entkommen. Charaktere, die nicht entkommen, erleiden 70 (20W6) Wuchtschaden.

Der Sturz des Turms hat einige zusätzliche Auswirkungen:

Zitadellenbereiche werden zerstört: Wenn die Charaktere die Netze durchtrennen oder zerstören, zerschmettert der Turm beim Absturz die Kreaturen beim Eingang der Zitadelle des Untergangs und vernichtet die meisten Räume der Zitadelle (siehe Abschnitt „Zitadelle des Untergangs“). Die Bereiche Z3–Z6 werden zerstört, ebenso wie alle Kreaturen und Gegenstände darin, und die Kreaturen in Bereich Z1 werden erschlagen. Naxa in Bereich Z4 kann sich an der Decke entlang in Bereich Z2 bewegen. Dort verbirgt sie sich und gibt sich den Charakteren erst zu erkennen, wenn die **Phisarazu-Spinnenunholde** besiegt wurden. Der *Stab der Sieben Teile* in Bereich Z7 wird aus den Steinen gelockert, wobei die Charaktere den Stab dennoch manuell herausziehen müssen, um Miska wieder einzusperren.

Streitkräfte lösen sich auf: Kreaturen, die noch auf dem Turmboden stehen, sind im Blickfeld von Lolths Truppen. Die Truppen in der Nähe erkennen, dass ihre Anführerin tot und ihre einzige Befestigung zerstört ist. Sie werfen die Banner fort und ziehen sich in ganz Pandesmos zurück.

Spinnenunholde zögern: Die Spinnenunholde können diesen plötzlichen Sieg nicht nutzen, weil ihre Raklupis-Schlachtenführer (siehe Anhang A) sofort beginnen, um das Kommando zu kämpfen. Die Kampfreihen der Spinnenunholde lösen sich auf und beginnen, untereinander zu kämpfen.

Der Vampir tritt auf den Plan: Kas trifft binnen weniger Minuten bei der zerstörten Turmbasis ein, um herauszufinden, wer für den Absturz gesorgt hat. Wenn die Charaktere noch dort sind, konfrontiert Kas sie wie im Abschnitt „Gegen Kas kämpfen“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.

DIE ZITADELLE DES UNTERGANGS

Vor langer Zeit errichteten die Gefolgsleute der Königin des Chaos, einer mächtigen Dämonenfürstin, am Meer des Untergangs eine Zitadelle. Später nutzten die Windherzöge von Aaqa das Artefakt, das heute als *Stab der Sieben Teile* bekannt ist, um Miska in der Zitadelle einzusperren, und konnten so dem schrecklichen Krieg der Morgenröte zwischen den urtümlichen Kreaturen und den Göttern schließlich ein Ende bereiten.

Inzwischen ist das Meer des Untergangs an die Zitadelle herangekrochen, sodass sie heute direkt am Ufer des Meeres steht. Die Zitadelle ist eine Ruine, da die chaotischen Energien des Meeres ihren Verfall beschleunigen und sie eines Tages gänzlich verschlingen werden.

MISKA

Kas hat den *Stab der Sieben Teile* in die Zitadelle zurückgebracht und in das versiegelte mystische Portal gestoßen, das Miska in seine Gefängnis-Halbebene einschließt. Noch ist die Öffnung zu klein für Miska, weshalb dieser damit beschäftigt ist, es zu vergrößern. Sobald er ausbricht, kann er zur Schlacht seiner Streitkräfte stoßen und endlich wieder das Chaos genießen. Wird der Stab entfernt oder weggestoßen, so schnappt das Siegel wieder zu, und Miska bleibt gefangen.

Miska ist indessen nicht müßig, während er sich zu befreien versucht. Mithilfe seiner Spinnenunhold-Kampfführer, den Raklupisen, befehligt er die Armeen aus Spinnenunholden und anderen Dämonen. Miskas andere Spinnenunholde (siehe Anhang A) verteidigen ihn und setzen seine komplexen Strategien um.

Dennoch ist Miskas Position prekär. Er ist zwar ein gerissener General, kann jedoch seine Truppen nicht persönlich befehligen oder disziplinieren – und wie viele Dämonen können auch Spinnenunholde Ordnung und Organisation nur schwer ertragen. Außerdem wird Kas immer frustrierter, da Miskas Flucht so lange dauert.



CAMLASH.

CAMLASH

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 325 (26W12+156)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Rettungswürfe Str +15, Kon +13, Wei +10, Cha +13

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 13, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP) **Übungsbonus** +7

Todeszuckungen: Wenn Camlashs Trefferpunkte auf 0 verringert werden, explodiert sie, und jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihr muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 70 (20W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Explosion setzt brennbare Objekte im Bereich in Brand, die nicht getragen oder gehalten werden.

Magieresistenz: Camlash ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Spinnenaure: Camlash ist von bissigen kleinen Spinnen umgeben, die von einem Moment zum nächsten magisch erscheinen oder verschwinden können. Zu Beginn jedes Zugs von Camlash erleiden alle Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern von ihr 10 (3W6) Giftschaden und müssen einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn von Camlashs nächstem Zug gelähmt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Camlash führt einen Blitzklinge- und einen Flammenpeitsche-Angriff aus. Sie kann einen dieser Angriffe durch Teleportieren ersetzen.

Blitzklinge: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W8+8) Hiebschaden plus 13 (3W8) Blitzschaden.

Flammenpeitsche: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 25 (5W6+8) Feuerschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-21-Stärkerrettungswurf bestehen, oder es wird bis zu 7,5 Meter weit zu Camlash gezogen.

Teleportieren: Camlash teleportiert sich und alle Ausrüstung, die sie trägt oder bei sich hat, bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

Ehe dieser nicht ausgebrochen ist und Lolths Kräfte besiegt hat, kann Kas Vecna nicht angreifen. Obendrein besteht die akute Gefahr, dass das Portal zur Halbebene, in der Miska gefangen ist, vom Meer des Untergangs verschluckt wird.

MERKMALE DER ZITADELLE DES UNTERGANGS

Die folgenden Merkmale gelten in der gesamten Zitadelle.

BELEUCHTUNG

Die Zitadelle zerfällt aufgrund ihres Alters und ihrer Nähe zum Meer des Untergangs. Die Risse in der Decke und den Wänden lassen dämmriges Licht in die Zitadelle.

DECKEN

Die Decken sind in der gesamten Zitadelle 4,5 Meter hoch.

SCHUTZ VON DEN WINDEN

Die Winde des Pandämoniums sind in der Zitadelle noch schwach zu hören. Die Übertragung von Geräuschen wird hier jedoch nicht durch sie beeinträchtigt.

TÜREN

Die Türen der Zitadelle bestehen aus Stein und lassen sich nur geräuschvoll öffnen und schließen, da die Scharniere sandig sind. Jede Kreatur im Raum hinter einer Tür hört, wenn die Tür geöffnet wird, und erwartet Besucher, sofern die Scharniere nicht gereinigt, geschmiert oder ihr Lärm auf andere Art gedämpft wird.

ORTE IN DER ZITADELLE DES UNTERGANGS

Die folgenden Orte sind auf Karte 10.3 dargestellt. Wenn die Charaktere den Orkanturm haben abstürzen lassen, sind die Bereiche Z1 sowie Z3 bis Z6 zerstört, ebenso alle Kreaturen und Gegenstände darin.

Z1: EXERZIERPLATZ

Beim Eingang der Zitadelle marschieren diverse aufgeblähte Spinnen mit Wolfsköpfen im schwarzen Sand auf und ab.

Neun **Kakkuu-Spinnenunholde** (siehe Anhang A) halten an diesem Strand ihre Übungen ab, während sie auf Befehle von den Schlachtenführern in der Zitadelle warten. Sie finden es langweilig, in Formation zu marschieren, und wollen unbedingt wieder bei der Schlacht oben auf der Klippe mitmischen. Ergibt sich irgendeine Gelegenheit zum Kampf, so stürzen die Kakkuus sich begeistert darauf. Die Charaktere können sie mit jeder List fortlocken, die irgendein Blutvergießen verspricht. Ein schwer verletzter Kakkuu flieht aus dem Bereich – in der Hoffnung, sich irgendwo im Chaos des Kriegs verstecken zu können.

Leuchtsignal: Die Kakkuus kehren sofort zurück, wenn sie sehen, dass die Glyphe an der Tür zu Bereich Z2 aufleuchtet.

Z2: WÄCHTERHALLE

Die Außentür trägt eine unsichtbare Glyphe. Wann immer eine Kreatur, die kein Unhold ist, die Tür öffnet, leuchtet die Glyphe einen Augenblick lang auf, und die Kreatur muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 21 (6W6) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wird *Magie bannen* auf die Tür gewirkt, so wird die Glyphe entfernt, und die Tür kann gefahrlos geöffnet werden.

Die Wände dieses langen Raums sind mit Darstellungen monströser Wesen mit Tentakeln verziert. Im Nachhinein wurden sie mit gemalten Wolfsköpfen versehen. Spinnennetze spannen sich zwischen den Wänden. Um eine offene Steintür in Südosten herum sind sie besonders dicht. Zwei riesige Dämonen mit krabbenhaften Leibern und wolfsartigen Köpfen flankieren die Tür.

Zwei **Phisarazu-Spinnenunholde** (siehe Anhang A) flankieren die offene Tür zu Bereich Z3. Sie verlassen diese Kammer nicht, greifen jedoch Eindringlinge an, sobald sie diese sehen, und kämpfen bis zum Tod.

Die Spinnenunholde haben die Netze hier gesponnen und damit den gesamten Raum zu schwierigerem Gelände gemacht. Die Netze sind nicht brennbar, aber eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um die Netze in einem neun Quadratmeter großen Bereich des Raums zu zerschneiden.

Die alten Reliefs an der Wand stellen Chaos-Kraken aus dem Meer des Untergangs dar. Vor Kurzem hat ein Spinnenunhold ihnen mit Dämonensekreten Wolfsköpfe gemalt.

Z3: KORRIDOR

Dieser Korridor ist leer. Die Wände sind mit verschmierten Darstellungen von Wolfsköpfen verziert.

Z4: SCHATZKAMMER

Die Tür zu diesem Raum trägt verblasste Zeichen. Ein Charakter, der die Tür untersucht und einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, erkennt, dass die Tür einst mit einer magischen Glyphe versehen wurde, dass deren Energie jedoch sorgfältig entfernt wurde. Die Tür ist jetzt unschädlich.

In diesem langgezogenen Raum liegen Rüstungen, Waffen und Banner zwischen Haufen aus Spinnennetzen. Winzige Spinnen huschen über die Netzhäufen.

Hier lagern die Spinnenunholde ihre Kriegsbeute. Im Raum ist derzeit nur eine neutrale Drow-**Magierin** namens Naxa. Sie trägt einen *Umhang der Spinnentiere*, den sie hier gefunden hat. Der Umhang ermöglicht ihr, sich an Wänden und Decken zu bewegen. Momentan befindet Naxa sich an der Decke der Schatzkammer.

MISKA IST IN DER ZITADELLE DES UNTERGANGS
GEFANGEN, DIE DEN STREITKRÄFTEN DES
DÄMONENFÜRSTEN ALS HAUPTQUARTIER DIENST.



Begegnung mit Naxa: Wenn die Charaktere den Raum durchsuchen oder Naxa rufen, gibt diese sich zu erkennen. Sie ist Vaeves Zwillingsschwester. Sie will nicht kämpfen, sondern unverseht aus der Zitadelle entkommen.

Vaeve hat ganz richtig befürchtet, dass Naxa sich in diese Schatzkammer geschlichen und den *Umhang der Spinnentiere* geborgen hat, der den Schwestern gestohlen wurde. Der Umhang hat markante purpurfarbene Säume und Strahlenkranzmuster. Naxa will entkommen, weiß jedoch, dass die Spinnenunholde sie trotz der Kräfte des Mantels entdecken können. Sie bittet die Charaktere, ihr zu helfen, aus der Zitadelle zu flüchten und zu ihrer Schwester zurückzukehren.

Naxas Geheimnis: Wenn die Charaktere länger mit Naxa sprechen, bemerken sie, dass die Magierin seltsam besorgt um ihren Umhang ist und ihn immer wieder unwillkürlich berührt. Fragen die Charaktere sie danach, so gesteht Naxa, dass der Umhang nicht nur ein schöner magischer Gegenstand von sentimentalem Wert ist. Er hat ihrem Urgroßvater gehört, und Naxa und Vaeve wollen ihn bei einem Ritual verwenden, um ihr Haus in Niewinter gegen die Feinde ihrer Familie zu versiegeln.

Unabhängig von der Reaktion der Charaktere auf die Enthüllung zählt diese als Geheimnis entsprechend den Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“. Wenn die Charaktere Naxa helfen, zu ihrer Schwester zurückzukehren, und nichts von der Geschichte des Umhangs wissen, kann Vaeve nach deinem Ermessen die ganze Wahrheit über den Gegenstand enthüllen.

Beutehaufen: Zwischen den Trümmern liegen mehrere blutverschmierte, zerrissene Banner mit Lolths Symbol, einer Spinne mit Frauenkopf. Die Spinnennetzbeutel enthalten Leichen von Humanoiden und Drinnen, die von den Spinnenunholden brutal zerrissen und hier abgelegt wurden.

Wenn die Charaktere sich tarnen wollen, um Camlashs Truppen zu infiltrieren, finden sie hier zahlreiche Drow-Ausrüstungsgegenstände.

Schätze: Außer dem *Umhang der Spinnentiere*, den Naxa trägt, enthält dieser Raum vier *Langschwerter +1*, drei *Dolche +1*, einen *Langbogen +2*, drei *Tränke des Gifts* und einen *Trank der Riesenstärke* (Stein). Ein Banner mit Lolths Symbol ist mit einer dicken Silberkordel gesäumt. Dies ist ein *Seil des Kletterns*, das normal funktioniert, wenn es vom Banner gelöst wird. Eine Mahagonitruhe, welche die Spinnenunholde einem Drow-Quartiermeister abgenommen haben, enthält 750 makellose schwarze Opale, die jeweils 1.000 GM wert sind.

Z5: PLANUNGSKAMMER

In dieser Kammer befindet sich eine dreidimensionale Karte der Klippe an der Nordwand, die oben den Turm und unten die Zitadelle zeigt. Auf der Karte sind leuchtende Punkte verteilt. Am Tisch hocken drei monströse Spinnendämonen, zwei in Menschengröße, der dritte in Ogergröße.

Hier befindet sich ein **Raklupis-Spinnenunhold** namens Jallizanz mit zwei **Kakkuu-Spinnenunholden** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang A). Die Kakkuus leiten Befehle an Truppen weiter, die anderswo kämpfen, und Jallizanz überlegt, wie er die Anweisungen gestalten soll, damit die nicht sonderlich intelligenten Kakkuus sie weitergeben können. Wenn sie die Charaktere sehen, stürzen die Kakkuus sich in den Nahkampf. Jallizanz bleibt im Hintergrund, um Zauber zu wirken und Giftkugeln zu schleudern. Sind die Kakkuus besiegt und droht Jallizanz den Kampf zu verlieren, teleportiert er sich fort und kehrt nicht zurück. Wenn die Charaktere Jallizanz fangen, erzählt er ihnen von den Schriftrollen, die im Abschnitt „Schätze“ beschrieben sind, und bietet ihnen diese als Beute an, wenn sie dafür sein Leben verschonen.

Die Karte studieren: Die Karte ist ein detailliertes Modell mit magischen Leuchtpunkten, die die Truppenpositionen anzeigen. Sie zeigt das Gelände auf viele Kilometer bis zum Panzergrat im Westen und der Klippenschanze im Osten. Wirbelnder Rauch an der Unterkante der Karte stellt das Meer des Untergangs dar. Charaktere, die die Karte untersuchen, erfahren Folgendes:

Leuchtende Punkte: Die leuchtenden Punkte stellen Truppen dar, sind aber zu ungenau, um Truppenstärken oder Gegnerarten zu vermitteln. Ein genauer Blick enthüllt, dass die braunen und roten Punkte Truppen von Miska darstellen, die grünen und grauen Punkte hingegen Truppen von Lolth. Ein Charakter, der einen

SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, erkennt, dass braune und grüne Punkte für frische Truppen stehen, rote und graue für verwundete oder erschöpfte Truppen.

Zustandsanzeige: Die Verteilung der Punkte zeigt den aktuellen Verlauf des Kriegs. Sofern die Charaktere nicht einen der Generäle besiegt haben, befinden die Truppen auf der Klippe sich in einer Pattsituation. Wurde einer der Generäle besiegt, so ist diese Seite nun im Nachteil und sieht der Niederlage entgegen.

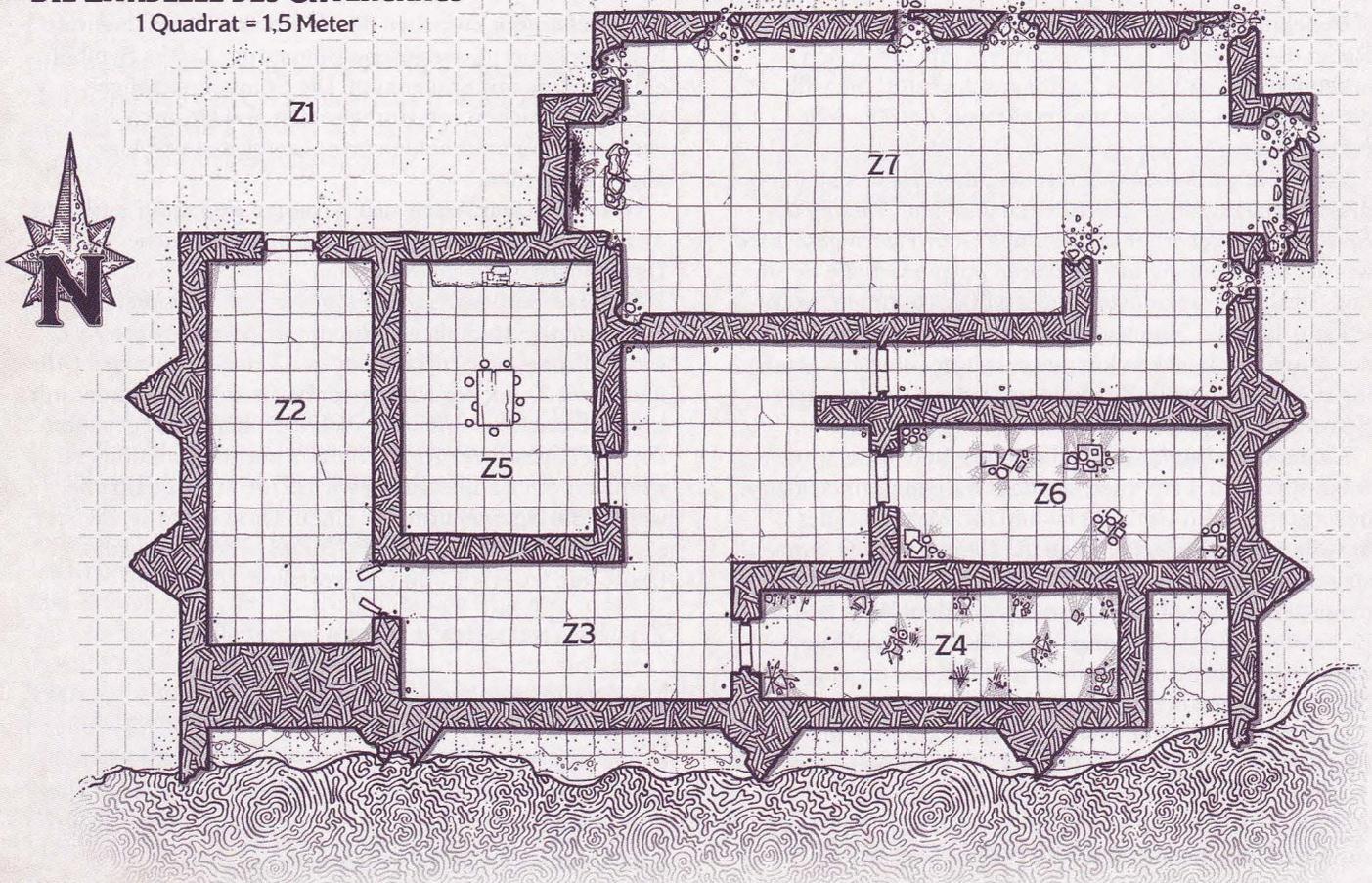
Die Klippenschanze: Die Klippenschanze ist in diesem Modell im Aufriss dargestellt. Der unterer Zugang, der oberer Bunker und die zentrale Kammer sind dort zu erkennen. Draußen vor dem unteren Zugang ist ein rot leuchtender Punkt zu sehen. Vor dem oberen Bunker befindet sich ein grüner Punkt. In der zentralen Kammer ist Kas' Thron dargestellt, auf dem sich ein einzelner goldener Punkt befindet: der Vampirkrieger.

Zitadelle des Untergangs: Die Zitadelle ist ohne Dach dargestellt, und die Innenräume sind ohne Punkte zu sehen. Ein Charakter, der einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, während er diesen Bereich studiert, sieht schwache abyssische Runen in jeder Kammer. Ein Charakter, der Abyssisch versteht, kann sie entziffern – sie stehen für Exerzierplatz, Wächterhalle, Planungskammer, Schatzkammer und Miskas Gefängnis.

Geheimnisvoller Turm: Der Orkanturm ist geschlossen dargestellt, da die Spinnenunholde keine Informationen über sein Inneres haben. Die Netze, die den Turm

DIE ZITADELLE DES UNTERGANGS

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 10.3: DIE ZITADELLE DES UNTERGANGS



UM DIE ZITADELLE DES UNTERGANGS TOBEN
KÄMPFE ZWISCHEN DÄMONISCHEN STREITKRÄFTEN,
DIE ENTWEDER MISKA ODER LOLTH ERGEBEN SIND.

halten, sehen im Modell viel stabiler aus als in der Realität. Jallizanx weiß nicht, wie empfindlich die Ankeretze des Turms tatsächlich sind.

Violetter Punkt: Ein violetter Punkt schwimmt im Meer des Untergangs umher. Jallizanx weiß, dass sich an dieser Stelle eine mächtige Kreatur befindet, aber er weiß nicht, worum es sich handelt.

Schätze: Ein Schriftrollenbehälter aus Platin liegt in der Südwestecke des Raums in Spinnennetzen verborgen. Er ist 2.500 GM wert. Er enthält zwei *Zauberschriftrollen* der *Glyphe des Schutzes*. Ein Charakter, der den Raum durchsucht und dem ein SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) gelingt, entdeckt den Behälter.

Z6: LEBENSMITTELLAGER

Auf der Tür zu diesem Raum befindet sich eine unsichtbare Glyphe. Wann immer eine Kreatur, die kein Raklupis-Spinnenunhold ist, die Tür öffnet, leuchtet die Glyphe einen Augenblick lang auf, und die Kreatur muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 21 (6W6) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wird *Magie bannen* auf die Tür gewirkt, so wird die Glyphe entfernt, und die Tür kann gefahrlos geöffnet werden.

Dieser Raum ist mit plumpen Netzkokons angefüllt, die eindeutig etwas enthalten.

In diese Netze wurden Dutzende von Drinnen, Drow und Riesenspinnen eingesponnen. Sie sind bewusstlos, kampfunfähig und können erst frühestens acht Stunden nach einer Befreiung aus den Netzkokons Trefferpunkte zurückerhalten.

Die Spinnenunholde wissen, dass Miska völlig ausgehungert sein wird, wenn er frei ist, und haben ihm daher diese Speisekammer vorbereitet. Da immer wieder Kakuus versucht haben, sich hier einzuschleichen und Futter zu stehlen, haben die Raklupise die Glyphe an der Tür geändert, um andere Spinnenunholde fernzuhalten.

Werden die Kreaturen aus den Kokons befreit, so wollen sie aus der Zitadelle fliehen und wieder zu Lolths Kräften stoßen. Sie sind gleichgültig gegenüber Charakteren, die sie befreit haben.

Z7: MISKAS GEFÄNGNIS

Die Tür zu dieser Kammer trägt eine unsichtbare Glyphe. Wann immer eine Kreatur, die kein Unhold ist, die Tür öffnet, leuchtet die Glyphe einen Augenblick lang auf, und die Kreatur muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 21 (6W6) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wird

Magie bannen auf die Tür gewirkt, so wird die Glyphen entfernt, und die Tür kann gefahrlos geöffnet werden.

Die Wände und die Decke dieser uralten, zerfallenden Kammer sind mit dichten Spinnennetzschichten bedeckt, doch der Boden ist größtenteils frei. Am westlichen Ende des Raums wurden Steine aufgeschichtet, die einen vertikalen Kreis von etwa 1,5 Metern Durchmesser bilden. Ein schmaler Stab – der *Stab der Sieben Teile* – steckt wie ein Splitter zwischen zwei Steinen dieses Kreises. Zwei Spinnendämonen mit Wolfsköpfen lauern beim Steinkreis und scheinen ihn zu beschützen.

Hinter dem Kreis seht ihr dort, wo die Wand sein sollte, ein schimmerndes Portal. Darin bewegt sich eine monströse Masse aus Fell, Chitin und schnappenden Zähnen. Sie drückt von innen gegen die Steine.

Der Steinkreis erbebt, und euch wird klar, dass das monströse Ding auf der anderen Seite versucht, den Kreis zu vergrößern, um hindurchzukommen. Dabei benutzt es den *Stab der Sieben Teile* wie ein Brecheisen.

Hier befindet sich eine **Raklupis-Spinnenunhold** namens Uvonxu mit ihrem Leibwächter, einem **Phisarazu-Spinnenunhold** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang A). Uvonxu koordiniert mit Miska Strategien, und der Phisarazu fertigt Notizen an, die er an die Truppen weiterleitet. Die beiden greifen Eindringlinge sofort an. Der Phisarazu versucht, Gegner zu betäuben und dann im Nahkampf anzugreifen, während Uvonxu sich im Hintergrund hält, um Zauber zu wirken. Die Spinnenunholde kämpfen bis zum Tod, um Miska zu verteidigen.

Miska greift ein: Miska ist zwar noch immer gefangen, doch die Öffnung ist schon groß genug, dass er den Kampf beeinflussen kann. Er kann sich weder bewegen noch Schaden erleiden und nur seine legendären Aktionen (siehe Spielwerte in Anhang B) durch die Öffnung hindurch einsetzen. Mit diesen unterstützt er die Spinnenunholde im Kampf. Er setzt sein Heulen ein, um den Charakteren psychischen Schaden zuzufügen.

EIN HÄRTERER KAMPF

Der Kampf in Bereich Z7 ist nicht so gestaltet, dass Miska direkt gegen die Charaktere kämpft, da er deutlich stärker ist als sie. Wenn du jedoch meinst, dass deine Spieler einer monumentalen Herausforderung gewachsen sind, kannst du statt den Effekten, die im Abschnitt „Miska greift ein“ aufgeführt sind, Miskas Spielwerte in Anhang B verwenden. In diesem Fall ist das Portal schon groß genug, dass Miska seine Aktionen, Bonusaktionen und legendären Aktionen wirken kann. Er selbst passt aber noch nicht hindurch, sodass Zeit bleibt, ihn wieder einzusperren, indem der *Stab der Sieben Teile* herausgezogen wird.

Halbebenenportal: Der Steinkreis ist der Rand eines magischen Portals zu jener Halbebene, die seit Äonen als Miskas Gefängnis dient. Noch sitzt Miska hinter dem Portal fest und kann nicht ins Pandämonium gelangen. Die Steine können nicht durch sterbliche Magie beeinflusst werden, da sie Teil von Miskas Gefängnis sind. Das Portal kann nur durch die Macht des *Stabs der Sieben Teile* erweitert werden.

Kas hat den *Stab der Sieben Teile* durch das winzige Portal gestoßen, um es zu öffnen. Der Stab trägt noch immer ein wenig von Miskas Essenz aus der Zeit, als er eingekerkert wurde, und ist daher das einzige Werkzeug, mit dem er befreit werden kann. Miska hat das Portal schon auf einen Durchmesser von 1,5 Metern erweitert. Er braucht jedoch noch mehr Zeit, ehe er hindurchpasst.

Miska ist frei: Wenn die Charaktere nach Sigil zurückkehren, ohne Miska wieder in sein Gefängnis gesperrt zu haben, bricht der Dämonenfürst aus und kann Chaos im Multiversum stiften. Die Charaktere könnten ihm begegnen, wenn sie nach Pandesmos zurückkehren, oder du könntest beschließen, dass er an einer anderen Stelle in diesem Abenteuer auf den Plan tritt.

Miska wird wieder eingesperrt: Ein Charakter kann als Aktion versuchen, den *Stab der Sieben Teile* aus dem Steinkreis zu ziehen. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-25-Stärkewurf (Athletik). Wenn der Orkanturm auf die Zitadelle gestürzt ist, so ist der SG des Wurfs auf 10 verringert. Bei einem Erfolg wird der Stab entfernt, das Portal schließt sich, und Miska heult vor Wut. Informationen zu den weiteren Effekten findest du im Abschnitt „Den Stab entfernen“ unten.

Schatz: Der *Stab der Sieben Teile* ist hier der größte Schatz, doch die Spinnenunholde haben ihrem General auch noch einige Opfergaben in den Spinnennetzen an den Wänden hinterlassen. Dazu gehören eine *Waffe der Warnung* (Krummsäbel) mit gravierten Wolfsköpfen auf beiden Seiten der Klinge, eine schwere Platinstatue von Miska, die triumphierend die Arme reckt (Wert: 120.000 GM), und zwei riesige goldene Fangzähne, in die große Rubine gefasst wurden (Wert: je 35.000 GM).

DEN STAB ENTFERNEN

Wird das Portal geschlossen, indem der *Stab der Sieben Teile* aus den Steinen entfernt wird, so hat dies folgende Konsequenzen:

Die Spinnenunholde fliehen: Alle Spinnenunholde fliehen aus der Zitadelle, auch Uvonxu (siehe Bereich Z7), sofern sie noch lebt. Innerhalb weniger Minuten bemerken die Spinnenunholde in Pandesmos instinktiv, dass ihr General wieder eingesperrt wurde. Sie desertieren von ihren Posten und fallen erbittert übereinander her, um auszukämpfen, wer das Sagen hat. Die Kampfreiheiten der Spinnenunholde lösen sich auf. Die Charaktere stoßen in Pandesmos auf keine weiteren Raklupise – diese sind zu beschäftigt damit, um Macht zu kämpfen, um sich mit den Charakteren zu befassen.

Der Vampir tritt auf den Plan: Nach etwa einer Stunde bemerkt Kas, dass etwas nicht stimmt. Er sucht Miskas Gefängnis auf, um nachzusehen, was los ist, und sucht nach den Charakteren, wenn Miska eingesperrt wurde und der *Stab der Sieben Teile* fehlt. Charaktere, die ihre Anwesenheit verbergen, haben genügend Zeit für eine kurze Rast. Wenn die Charaktere zuvor etwas Auffälliges unternommen haben, worauf Kas aufmerksam wird – dies könnte beispielsweise der Absturz des Orkanturms sein –, erscheint Kas früher zum Kampf. Ziehe in jedem Fall den Abschnitt „Gegen Kas kämpfen“ weiter hinten im diesen Kapitel zurate.

DIE KLIPPENSCHANZE

Kas hat sein Lager in der Klippe unter dem Panzergrat eingerichtet. Diese Klippenschanze ist sein Ort, an dem er sein Vorgehen plant, Ausfälle gegen Lolths Kräfte organisiert und grübelt, wie lange Miska wohl zum Ausbrechen braucht.

Die Charaktere könnten dem Vampir in der Schanze begegnen oder ihn herauslocken, wenn sie ins Schlachtengeschick eingreifen. Wenn sie ihn nicht herauslocken, indem sie den Orkanturm abstürzen lassen, Miska einsperren oder zu einer anderen wirksamen Strategie greifen, wartet Kas in der Schanze darauf, dass Miska erscheint.

MERKMALE DER SCHANZE

Die folgenden Merkmale gelten in der gesamten Klippenschanze.

BELEUCHTUNG

Das Innere der Schanze ist dunkel. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

DECKEN

Die Decken in der Schanze sind 3,6 Meter hoch.

LÜFTUNGSROHRE

Verborgene Lüftungsrohre mit nur einem Zentimeter Durchmesser ziehen frische Außenluft in die Schanze. Sie halten die peitschenden Winde des Pandämoniums ab und gestatten Kas, die Schanze mithilfe seiner Bonusaktion *Gestalt ändern in Nebelgestalt* zu erreichen und zu verlassen. Ein Charakter, der die Klippe untersucht, muss einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um die Löcher der Lüftungsrohre außen zu entdecken. In Bereich K3 sind sie offensichtlich.

SCHUTZ VON DEN WINDEN

Die Winde des Pandämoniums sind in der Schanze noch schwach zu hören. Die Übertragung von Geräuschen wird hier jedoch nicht durch sie beeinträchtigt.

VERWEHRTER ZUTRITT

Das Innere der Schanze ist mit einem dauerhaften *Zutritt-verwehren*-Zauber belegt. Er fügt Celestischen und Feenwesen, die die Schanze betreten, nekrotischen Schaden zu.

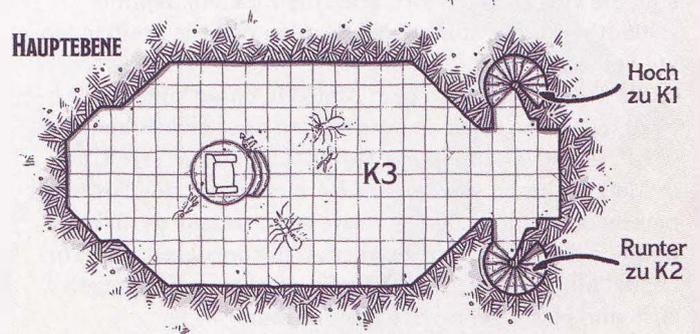
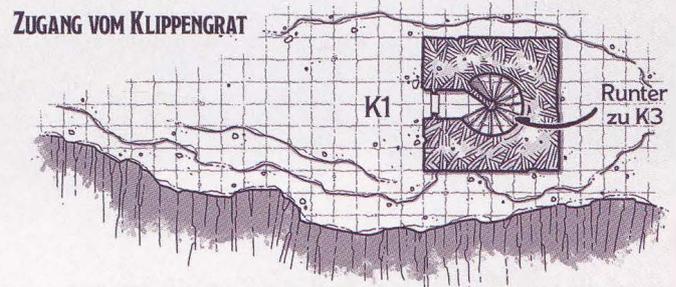
ORTE IN DER KLIPPENSCHANZE

Die folgenden Orte sind auf Karte 10.4 dargestellt.

K1: OBERER BUNKER

Ein gedrungener Bunker aus Stein und Metall ragt aus der Klippe. Dämonische Angreifer schlagen auf die Steinwände und die dicke Metalltür ein, scheinen aber nicht viel auszurichten.

Lolths Kräfte greifen diesen Bunker an, um Kas zu erreichen, der sich weiter unten in der Schanze befindet. Eine **Zitadellenspinne** (siehe Anhang A) greift den Bunker an, während vier **Drinnen** ihre Anstrengungen koordinieren. Sie erwarten Racheaktionen von Miskas Kräften und greifen Kreaturen, die sie nicht gleich erkennen, umstandslos an. Wenn Lolths Kräfte durch einen Sieg über Camlash in die Flucht geschlagen wurden,



KARTE 10.4: DIE KLIPPENSCHANZE

DER VAMPIR KAS WILL NICHT ZULASSEN,
DASS SEINE PLÄNE DURCHKREUZT WERDEN,
VECNA ZU BESIEGEN UND DAS MULTIVERSUM
FÜR SICH SELBST ZU BEANSPRUCHEN.



sind die vier Drinnen fort, doch die Zitadellenspinne schlägt weiterhin stur auf den Bunker ein. Sie greift jeden an, der sich nähert.

Die Tür hat zwar ein paar Macken, öffnet sich aber nicht, egal, wie stark an ihr gezogen oder geschoben wird. Sie ist von innen mit Metallstangen verriegelt, die in Metallrahmen stecken. Im Bereich hinter der Tür wirkt bereits der Zauber *Zutritt verwehren*, sodass es nicht möglich ist, sich in den Bunker zu teleportieren. Die Tür besitzt eine RK von 22, 75 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Im Bunker führt eine schmale Wendeltreppe 60 Meter weit nach unten in Kas' Kammer (Bereich K3).

K2: UNTERER ZUGANG

Ein rissiger Säulengang führt zu einer massiven Steintür, die ein paar Meter über dem Strand in den Felsen eingelassen ist. Weitere Säulen liegen kaputt neben dem Gang. Sie tragen Reliefs dämonischer Gestalten, die vom Sand allmählich ausgeschmirgelt werden. Vom eingestürzten Dach des Säulengangs sind nur noch ein paar Trümmer übrig.

Ein **Raklupis-Spinnenunhold** namens Kalzak und drei **Phisarazu-Spinnenunholde** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang A) halten hier Wache. Kalzak setzt *Selbstverkleidung* ein und lehnt in Gestalt eines weißhaarigen, weißbärtigen menschlichen Asketen an einer Säule. Die Phisarazus sind als Krabben getarnt, die durch das Geröll huschen. Während sie Wache halten, fallen sie unter den harmlosen Krabben, die es an diesem Strand gibt, nicht auf.

Wenn die Charaktere Miska in der Zitadelle des Untergangs wieder eingesperrt haben, hat Kalzak den Phisarazus befohlen, hier weiter zu wachen, und ist selbst aufgebrochen, um mit den anderen Raklupisen um die Macht zu kämpfen. Ein Phisarazu steht in seiner wahren Gestalt vor der Tür, die anderen beiden tarnen sich weiterhin als harmlose Krabben.

Kalzak hat diesen undankbaren Posten zur Strafe erhalten, weil er neulich einen erfolglosen Angriff auf den Panzergrat angeführt hat. Er ist entschlossen, Miskas Befehl auszuführen, niemanden in Kas' Schanze zu lassen. Kalzak achtet darauf, eine Konversation so in die Länge zu ziehen, dass die Phisarazus Zeit haben, sich in Angriffsposition zu bringen. Er äußert nebulöse Prophezeiungen wie: „Wenn die Winde des Chaos Ordnung bringen, müssen die Gesetzmacher zögern.“

Die Tür öffnet sich mit einem lauten Quietschen und gibt den Blick auf einen kleinen Raum mit Wendeltreppe frei, die 60 Meter aufwärts in die zentrale Kammer (Bereich K3) führt. Kas nutzt diesen Zugang, wenn er nicht die Lüftungsrohre verwendet.

K3: ZENTRALE KAMMER

In dieser großen Kammer führt eine Wendeltreppe nach oben, eine andere liegt ihr gegenüber und führt nach unten. In der Mitte des Raums steht ein Thron aus Stein, ihm zu Füßen liegen die verschrumpelten, blutlosen Leichen von vier Menschen und zwei Drinnen. In einer Wand befinden sich mehrere kleine runde Löcher, durch die die Winde des Pandämoniums in der Ferne zu hören sind.

Sofern die Charaktere ihm nicht schon anderswo in Pandesmos begegnet sind, brütet **Kas der Verräter** (siehe Anhang B) hier auf seinem Thron. Er hat sich an den Leichen gelabt und ihnen das Blut ausgesaugt. Informationen dazu, wie du diese Konfrontation gestalten kannst, findest du weiter unten im Abschnitt „Gegen Kas kämpfen“.

Die Löcher gehören zu Lüftungsrohren mit nur einem Zentimeter Durchmesser, die sich durch die Klippe ziehen.

Schätze: Ein menschlicher Leichnam hat ein Platinmedaillon bei sich. Es trägt Lolths Symbol mit funkelnden Diamanten als Spinnenfüße (Wert: 3.000 GM). Ein Drinnenkadaver trägt ein Bandolier aus solidem Schatten, das 30.000 GM wert ist. Im Bandolier sind zwei *Tränke der höchsten Heilung* und eine *Zauberschriftrolle der Äußerlichkeiten* enthalten.

GEGEN KAS KÄMPFEN

Die Charaktere begegnen **Kas dem Verräter** an einem von drei Orten: in Bereich O2 des Orkanturms, wenn sie diesen haben abstürzen lassen, in Bereich Z7 der Zitadelle des Untergangs, wenn sie Miska wieder eingesperrt haben, oder in Bereich K3 der Klippenschanze.

Kas nimmt sich nur einen Augenblick Zeit, um die Charaktere zu verhöhnen, bevor er das Schwert zieht und angreift. Beim Kämpfen schmäht er sie als „Mordenkainens brave kleine Hündchen“. Wenn die Charaktere Schwierigkeiten hatten, einzelne Teile des *Stabs der Sieben Teile* zu beschaffen, lacht Kas sie deswegen aus und sagt, sie könnten ja nicht mal richtig an Marionettenfäden tanzen.

Er glaubt nicht, dass er durch die *Glocke des Exils* etwas zu befürchten habe, und zunächst hat er damit recht. Die Charaktere müssen seine Trefferpunkte auf höchstens 50 verringern, ehe sie ihn nach Tovag verbannen können, seine Domäne des Schreckens.

Wenn die Charaktere Kas zurück nach Tovag verbannen, öffnet sich hinter ihm in der Luft ein Riss, durch den er gezogen wird. Im Riss ist ein rauchig-rötliches Gebirgs Panorama zu sehen.

Kas' Geheimnis: Wenn Kas nach Tovag gezogen wird, leuchten die Verbindungen der Charaktere mit Vecna auf. Ihre Magie entreißt Kas sein letztes großes Geheimnis: Vecna hält sich derzeit in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds auf. Wenn die Charaktere kurz davor sind, Kas zu töten, verrät der Vampir ihnen, wo Vecna ist, um sich zu retten. Die Charaktere entscheiden, was nun mit Kas geschieht.

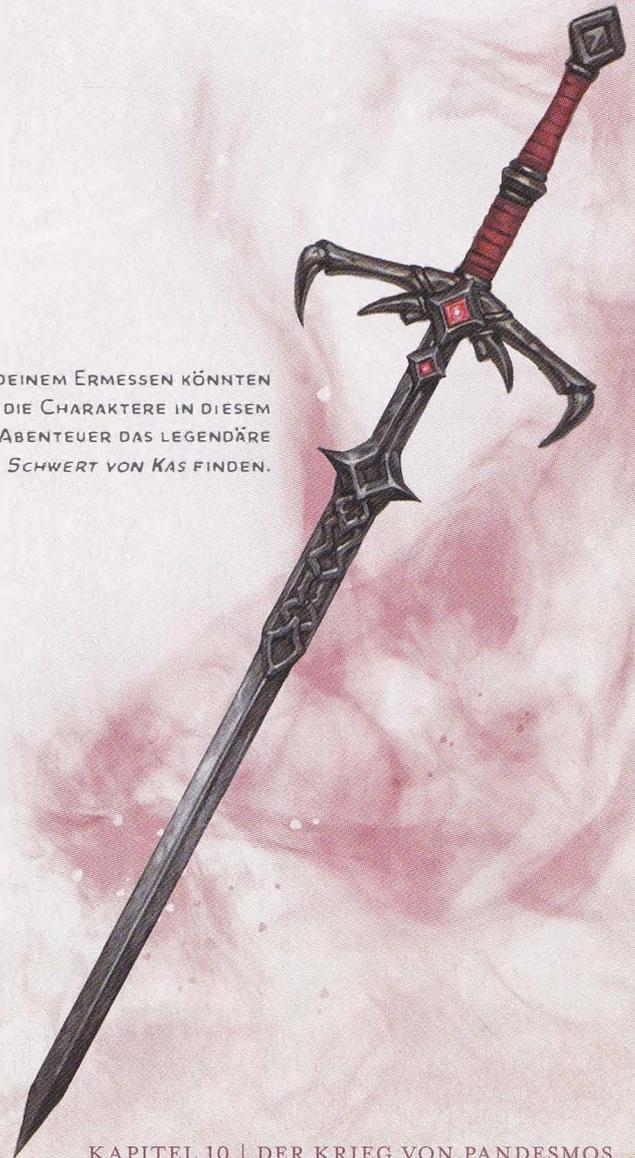
Vecnas Aufenthaltsort zählt als Geheimnis, für das die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“ gelten. Wenn die Charaktere ihn erfahren, können sie mit dem nächsten Kapitel des Abenteuers fortfahren.

NÄCHSTE SCHRITTE

Sobald die Charaktere von Kas erfahren haben, wo Vecna sein Ritual wirkt, können sie mit dem letzten Kapitel des Abenteuers fortfahren.

Je nach ihren Entscheidungen ist der Krieg zwischen Lolths Kräften und Miskas Dämonen möglicherweise vorüber. Sofern die Charaktere nicht einen der Generäle oder beide besiegt haben, können sie beschließen, in Pandesmos zu bleiben und dies nachzuholen, ehe sie zur Konfrontation mit Vecna schreiten.

NACH DEINEM ERMESSEN KÖNNTEN
DIE CHARAKTERE IN DIESEM
ABENTEUER DAS LEGENDÄRE
SCHWERT VON KAS FINDEN.





VECNA HAT SEIN RITUAL DER
UMFORMUNG FAST VOLLENDET.
DIE HELDEN SIND DIE LETZTE
HOFFNUNG DES MULTIVERSUMS.

VORABEND DER VERDAMMNIS

UM VECNA ZU BESIEGEN UND DAS MULTIVERSUM zu retten, müssen die Charaktere die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds in Pandesmos erreichen und Vecnas Ritual unterbrechen. Davor müssen sie durch die Halbebenen navigieren, die Vecna bereits erschaffen hat, und einen Weg in die Ritualkammer des Lich-Gottes finden.

DIESES KAPITEL LEITEN

Die Charaktere können zum Heiligtum in Sigil zurückkehren, um zu rasten und sich mit Alustriel und Tasha zu beraten, ehe sie zur Höhle des Geborstenen Spiegelbilds aufbrechen. Wenn sie nicht zum Heiligtum zurückkehren, finden sie von ihrer Position in Pandesmos aus problemlos den Weg zur Höhle.

Dieses Kapitel findet überwiegend in einem kleinen Höhlennetzwerk namens Vecnas Griff statt. Dort müssen die Charaktere drei Halbebenen-Unwirklichkeiten zerstören, die auf Vecnas Pläne hindeuten, das Multiversum umzugestalten. Jede Halbebene enthält eine Begegnung oder eine kurze Erkundungssequenz. Die Charaktere können diese Halbebenen in beliebiger Reihenfolge zerstören. Lies dir also die drei entsprechenden Abschnitte „Kas' Marter“, „Niewinters neuer König“ und „Tote Götter“ durch, bevor du dieses Kapitel leitest.

Sobald die drei Halbebenen-Unwirklichkeiten zerstört sind, können die Charaktere durch einen neuen Zugang in Vecnas Griff in die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds eindringen.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Charaktere müssen die 20. Stufe erreicht haben, wenn dieses Kapitel beginnt.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Die Charaktere können bei der finalen Konfrontation mit Vecna die Geheimnisse nutzen, die sie im Verlauf des Abenteuers gesammelt, aber noch nicht verwendet haben. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Höhle des Geborstenen Spiegelbilds“ weiter hinten in diesem Kapitel.

WIEDERSEHEN IN SIGIL

Am Ende von Kapitel 10 haben die Charaktere erfahren, dass Vecna sein Ritual an einem Ort in Pandesmos wirkt: in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds. Irgendwann nach dieser Enthüllung erhalten die Charaktere per *Verständigung* eine Botschaft: Alustriel bietet ihnen weitere Hilfe an, sobald sie bereit sind. Wenn die Charaktere nicht vorhaben, nach Sigil zurückzukehren, dann rate ihnen dazu.

Im Heiligtum enthüllen Alustriel und Tasha folgende Informationen:

Halbebenen: Alustriel und Tasha wissen, dass Vecnas Pläne für das Multiversum auf den mächtigen Geheimnissen fußen, die er gesammelt hat. Mit ihnen hat er bereits drei Halbebenen geschaffen, die von Vecnas Griff aus erreichbar sind, einem kleinen Höhlennetzwerk in Pandesmos. Um in die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds zu gelangen, müssen die Charaktere zunächst diese Halbebenen zerstören, die die frühen Versuche des Lich-Gottes darstellen, die Wirklichkeit umzugestalten. Die Halbebenen sind Vorboten dessen, was kommen wird, wenn Vecna nicht gestoppt wird.

Unwirklichkeiten beenden: Jede von Vecnas drei Halbebenen ist eine „Unwirklichkeit“, die aus einem bestimmten Geheimnis konstruiert wurde. Das Geheimnis wird durch einen einmaligen Gegenstand in der Unwirklichkeit repräsentiert, der ein „manifestiertes Geheimnis“ genannt wird. Alustriel und Tasha kennen keine Details zu den manifestierten Geheimnissen, aber sie nehmen an, dass diese Gegenstände als wichtige Objekte erscheinen und das Symbol des Lich-Gottes tragen: eine verschrumpelte Hand, die ein Auge umklammert. Um eine Unwirklichkeit zu zerstören, muss ein Charakter ihr manifestiertes Geheimnis finden, diesen Gegenstand berühren, um die Macht seiner Verbindung mit Vecna hineinzuleiten, und den Gegenstand dann mit mächtiger Magie aus einem Artefakt wie dem *Stab der Sieben Teile* oder aus einem Zauber hohen Grades erfüllen. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Eine Unwirklichkeit zerstören“.)

Teleportationsschutz: Eine Kristallbarriere um die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds schützt den Ort vor Teleportationsmagie. Um die Höhle zu erreichen, müssen die Charaktere zunächst nach Vecnas Griff reisen. Dank ihrer übernatürlichen Verbindung mit Vecna können die Charaktere sich von jedem Ort im Multiversum aus nach Vecnas Griff teleportieren.

VECNAS GRIFF

Vecnas Griff ist ein Höhlennetzwerk in Pandesmos. Außer Vecna selbst können nur die Charaktere dieses Höhlennetzwerk betreten – und dies auch nur aufgrund ihrer Verbindungen mit Vecna. Dazu ist kein Portal erforderlich. Die Charaktere müssen nur daran denken, Vecnas Griff zu betreten, und die Macht ihrer Verbindungen mit Vecna transportiert sie direkt in Bereich V1. Von Vecnas Griff aus können die Charaktere Vecnas Halbebenen-Unwirklichkeiten erreichen und zerstören. Dadurch lösen sich die großen Kristalle in der Mitte von Vecnas Griff auf und geben das Loch im Boden frei, das direkt zur Höhle des Gebrochenen Spiegelbilds führt.

UNWIRKLICHKEITEN

Die Unwirklichkeiten, die mit Vecnas Griff verbunden sind, stellen Manifestationen von Vecnas Umformungsplänen des Multiversums dar. Diese mächtigen Halbebenen existieren außerhalb von Raum und Zeit. Jede Unwirklichkeit ist gefährlich, sowohl konkret für die Charaktere, die sie erkunden, als auch langfristig für die Kreaturen im Multiversum.

Die Charaktere können eine Unwirklichkeit erreichen, indem sie sich durch einen der drei Tunnel in Vecnas Griff begeben. Sobald sie eine Unwirklichkeit betreten haben, können sie diese nur wieder verlassen, indem sie das manifestierte Geheimnis der Halbebene finden, berühren und ausreichend Magie hineinleiten, um die Unwirklichkeit zu zerstören.

MANIFESTIERTE GEHEIMNISSE

In jedem Bereich einer Unwirklichkeit ist das manifestierte Geheimnis dieser Unwirklichkeit dargestellt. Dies ist ein Geheimnis, auf welchem Vecnas Umformung jenes Teils des Multiversums beruht, das die Unwirklichkeit darstellt. Das manifestierte Geheimnis einer Unwirklichkeit wird von einem Gegenstand dargestellt, der zwar in der Wirklichkeit der Charaktere nicht real ist, auf der Halbebene jedoch real wirkt und Vecnas Symbol trägt.

Das manifestierte Geheimnis finden: Das manifestierte Geheimnis einer Unwirklichkeit ist ein wichtiger, für die Unwirklichkeit integraler Gegenstand. Wann immer sich ein Charakter in einer Unwirklichkeit aufhält, leuchtet das Symbol von Vecna am manifestierten Geheimnis purpurfarben. Der Charakter kann dieses Leuchten aus jeder Entfernung und durch massive Objekte hindurch sehen. Je näher der Charakter dem Geheimnis der Unwirklichkeit kommt, desto heller leuchtet das Symbol. Wenn die Charaktere sich nahe genug am manifestierten Geheimnis befinden, wissen sie instinktiv, wie sich diese Unwirklichkeit zerstören lässt.

EINE UNWIRKLICHKEIT ZERSTÖREN

Um eine Unwirklichkeit zu zerstören, muss mindestens ein Charakter ihr manifestiertes Geheimnis berühren. Gleichzeitig muss derselbe Charakter oder ein anderer eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Eine Ladung des *Stabs der Sieben Teile* verbrauchen
- Einen Zauberplatz ab dem 7. Grad verbrauchen

Sobald Ladung oder Zauberplatz verbraucht ist, verschwindet die Unwirklichkeit. Die Halbebene schmilzt dahin, verblasst zu nichts oder zersplittert in zahllose Trümmer, sodass klar ist, dass sie zerstört wurde.

Dabei wird auch alles zerstört, was sich auf der Halbebene befunden hat – bis auf die Charaktere, die zum Tunneleingang der entsprechenden Unwirklichkeit in Vecnas Griff teleportiert werden. Nun reflektiert dieser Tunnel keine Bilder der Unwirklichkeit mehr und endet nach 15 Metern blind an einer Obsidianwand ohne besondere Merkmale.

Wenn alle drei Unwirklichkeiten zerstört wurden, zerbersten die Kristalle in Bereich V1, sodass der Weg in die Höhle des Gebrochenen Spiegelbilds (siehe weiter hinten in diesem Kapitel) frei ist.

MERKMALE VON VECNAS GRIFF

Die Bereiche in Vecnas Griff haben die folgenden Merkmale:

BELEUCHTUNG

Die Bereiche V1 und V2 von Vecnas Griff sind dunkel. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen. Die Unwirklichkeiten in V2 sind hell erleuchtet.

DECKEN

Die Decke in Bereich V1 ist zwölf Meter hoch. In den Tunneln, die von dieser Höhle fortführen, sind die Decken drei Meter hoch.

KEINE TELEPORTATION

Solange Vecna sein Ritual wirkt, funktioniert Teleportation weder hier noch auf den verbundenen Halbebenen. Einzige Ausnahme von dieser Regel: Dank ihrer Verbindungen mit Vecna können die Charaktere, sobald sie von der Existenz von Vecnas Griff erfahren haben, jeweils eine Aktion verwenden, um sich in oder aus Bereich V1 zu teleportieren, sofern sich der Start- oder Zielpunkt nicht in einer von Vecnas Halbebenen-Unwirklichkeiten oder der Höhle des Gebrochenen Spiegelbilds befindet.

WÄNDE UND BÖDEN

Vecnas Griff besteht aus magisch verstärktem Obsidian. Jeder Abschnitt mit 1,5 Metern Kantenlänge des Obsidians besitzt eine RK von 20, einen Schadensschwellenwert von 30, 60 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

ORTE IN VECNAS GRIFF

Die folgenden Orte sind auf Karte 11.1 dargestellt.

VI: KALEIDOSKOPISCHE HÖHLE

Charaktere, die sich durch die Magie der Verbindung mit Vecna in Vecnas Griff teleportieren, erscheinen in dieser Kammer. Lies den folgenden Text vor, um die Szene zu beschreiben:

Ihr erscheint vor einer neun Meter breiten Masse durchscheinender violetter Kristalle, die im Boden einer großen Obsidianhöhle steckt. Einige der Kristalloberflächen reflektieren verzerrte Bilder der Höhle, in anderen flackern Szenen, wie der Lich-Gott Vecna ferne Welten zerstört.

Drei Tunnel führen aus dieser Höhle. Kristallfacetten aus Obsidian bei den Tunnelleingängen zeigen ähnliche Szenen wie die Facetten der zentralen Kristalle.

Charaktere, die die zentralen Kristalle untersuchen, stellen fest, dass diese ein riesiges Loch im Höhlenboden wie ein Korken verschließen. Dieses Loch führt in die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds hinab, aber die Charaktere können erst an den Kristallen vorbeikommen oder anderweitig absteigen, wenn sie die Nebentunnel (Bereiche V2a–V2c) erkundet und die verbundenen Halbebenen zerstört haben.

V2: TUNNEL ZU DEN UNWIRKLICHKEITEN

Jeder der drei Tunnel in Vecnas Griff führt zu einer anderen Halbebenen-Unwirklichkeit. Die Tunnelwände zeigen vage phantasmagorische Szenen der Unwirklichkeit, zu der der Tunnel jeweils führt.

Eine Kreatur kann 15 Meter weit durch einen Tunnel gehen, ohne Vecnas Griff zu verlassen. Dabei kommt es ihr vor, als wäre der Tunnel endlos. Nach 15 Metern passiert die Kreatur eine nicht wahrnehmbare Schwelle. Dahinter hat die Kreatur den Tunnel verlassen und befindet sich in der jeweiligen Unwirklichkeit. Diese Verbindung funktioniert nur in eine Richtung, sodass die Kreatur nicht aus der Unwirklichkeit in den Tunnel zurückkehren kann.

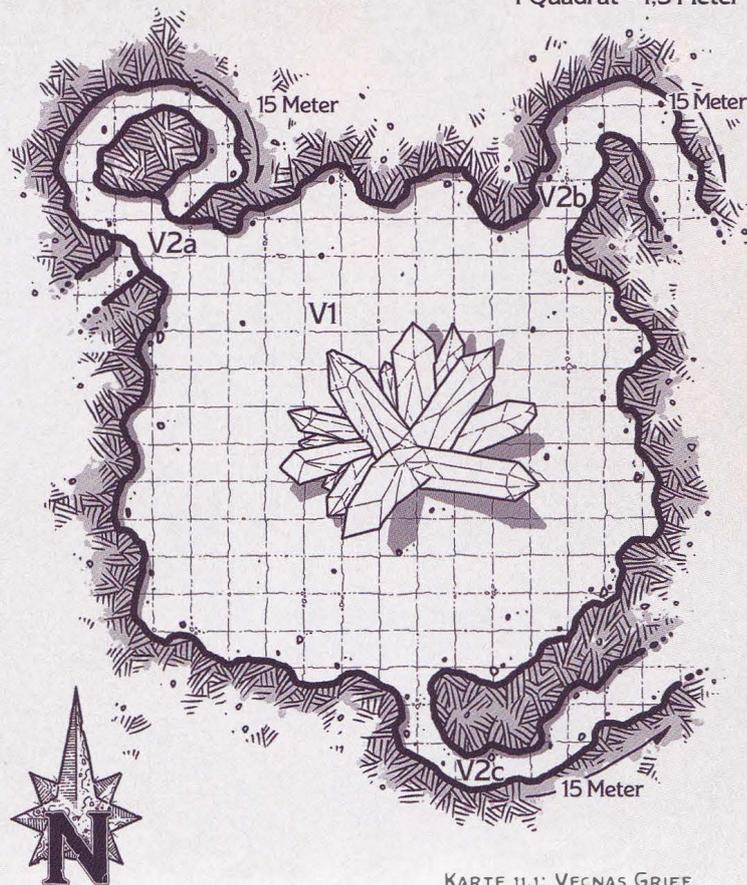
V2a: An den Wänden dieses Tunnels flackern Bilder von Kas dem Verräter. In jeder Reflexion wird Kas von Vecna gemartert und scheint hilflos gegen den bösen Gott. Charaktere, die über die Schwelle gehen, erscheinen in der Unwirklichkeit, die im Abschnitt „Kas' Marter“ beschrieben ist.

V2b: Die Wände dieses Tunnels spiegeln düstere Szenen von Unruhen wider – Bauernaufstände, brennende Gebäude, Soldaten, die das Recht des Stärkeren ausüben. Ein Charakter, der die Bilder genauer betrachtet, erkennt, dass sie sich in Niewinter ereignen. Charaktere, die über die Schwelle gehen, erscheinen in der Unwirklichkeit, die im Abschnitt „Niewinters neuer König“ beschrieben ist.

V2c: An den Wänden dieses Tunnels blitzen brutale Szenen mit Vecna auf, der in der gigantischen Leere der Astralsee andere Götter erschlägt, beherrscht und einkerkt. Ein Charakter, der in der Fertigkeit Religion geübt ist, erkennt die Gottheiten. Charaktere, die über die Schwelle gehen, erscheinen in der Unwirklichkeit, die im Abschnitt „Tote Götter“ beschrieben ist.

VECNAS GRIFF

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 11.1: VECNAS GRIFF

KAS' MARTER

Wenn die Charaktere die Schwelle in Bereich V2a überschreiten, erscheinen sie in einer alternativen Wirklichkeit von Oerth, in der Vecna seinen Erzrivalen gefangen und eingekerkert hat: Kas den Verräter.

Lies den folgenden Text vor, um die Szene zu beschreiben:

Eure Füße sinken in den Schlamm einer riesigen Einöde. Hier gibt es nur ein paar zerstörte Überreste von Bäumen, Straßen und Gebirgszügen. In der Ferne zeichnet sich eine einsame Burg gegen den blutroten Horizont ab. Zwei hünenhafte Gestalten wandern um das Gebäude herum.

Diese Unwirklichkeit zeigt Keoland, Kas' Heimat in Oerth, wie Vecna es sich für sein neues Multiversum vorstellt. In dieser Version wurde das gesamte Land in einer unwirtlichen Höllenlandschaft verwandelt. Die Ruine in der Ferne ist alles, was noch von der Burg übrig ist, die Kas einst sein Zuhause nannte. Weitere Gebäude gibt es in dieser Unwirklichkeit nicht. Die Sonne steigt nicht weit über den Horizont.



WENN VECNA DAS MULTIVERSUM
NEU ERSCHAFFT, WIRD ER KAS MIT
EWIGER MARTER BESTRAFEN.

Die Unwirklichkeit verzerrt Distanzen. Wenn die Charaktere auf die Burg zugehen, scheint diese sich zu entfernen. Nur wenn alle Charaktere auf die tief stehende Sonne zugehen, kommen sie an die Burg heran. Sie können die Burg nur auf diese Art erreichen. Der Weg dauert zu Fuß eine Stunde.

Wenn die Spieler nicht darauf kommen, wie sie die Burg erreichen können, lass die Charaktere einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen, um sich daran zu erinnern, dass diese Unwirklichkeit eine Reflexion von Vecnas Hass auf Kas ist. Als Vampir würde Kas die Sonne hassen und fürchten, daher ist sie der Schlüssel dazu, Kas' Marter aufzusuchen.

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere die Burg erreichen:

Diese Burg muss einst beeindruckend gewesen sein, doch jetzt ist sie abgesehen von wenigen Vorkammern nur noch ein verkohlter Trümmerhaufen. Zwei riesige zweibeinige Kreaturen, mit Stacheln bedeckt und blutverschmiert, stolpern über den Burghof.

ORTE IN DER BURG

Die folgenden Orte sind auf Karte 11.2 dargestellt.

K1: ZERSTÖRTER BURGHOF

Die riesigen Gestalten, die schon aus der Ferne sichtbar waren, sind zwei **Leichensammler** (siehe Anhang A). Diese monströsen Kriegsmaschinen durchsuchen die Trümmer auf dem Hof nach Leichen. Sie greifen Kreaturen an, sobald sie diese sehen, um ihren Sammlungen weitere Leichen hinzuzufügen.

K2: STATUEN VON VECNA

Sechs Statuen von Vecna in gebieterischen Posen säumen diesen Freiluftweg.

Jede Statue ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 20 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Wenn eine Kreatur einer Statue Schaden zufügt, muss jede Kreatur in der Unwirklichkeit einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen, da die Unwirklichkeit von psychischen Schockwellen erschüttert wird. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 11 (2W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

K3: EMPFANGSHALLE

Diese Halle hat eine gewölbte Decke. Auf einem Podest am anderen Ende steht ein Ritter in Rüstung. Seine Augen leuchten rot.

Die Gestalt in der Rüstung ist ein **Todesritter**, der in dieser zerstörten Halle Wache steht. Er ist Kreaturen gegenüber gleichgültig, die diese Halle betreten, reagiert jedoch feindlich auf Kreaturen, die versuchen, die Bereiche K4 oder K5 zu verlassen. Sobald er sieht, dass eine Kreatur Bereich K4 oder K5 verlässt, versucht er, sie abzufangen und zu töten.

K4: BLUTBRUNNEN

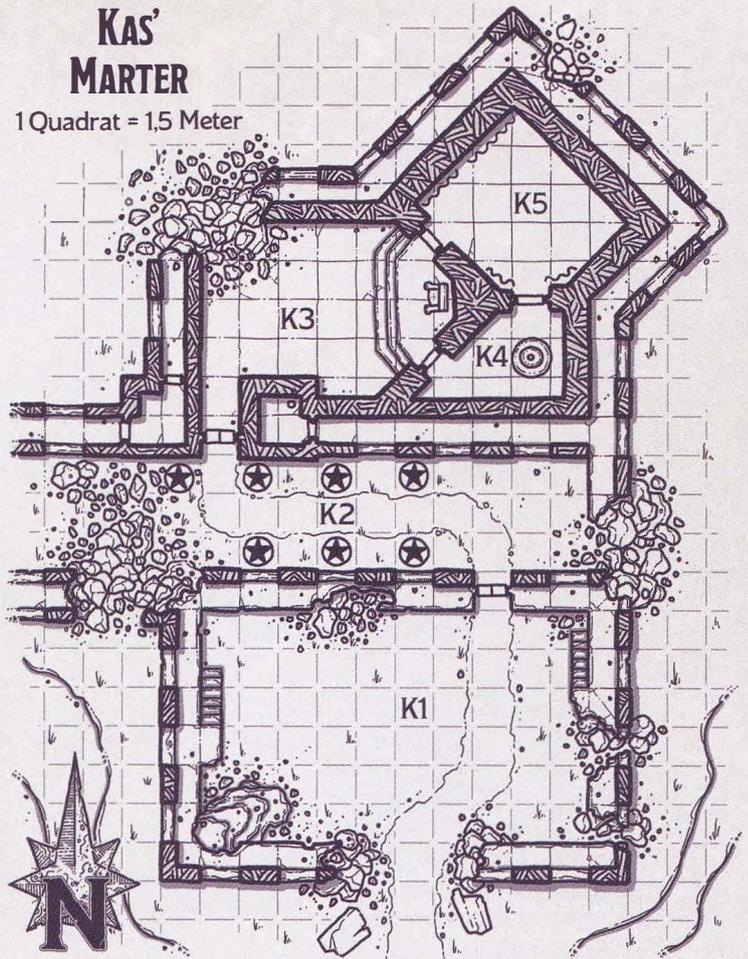
In der Mitte dieser Kammer steht ein alter Brunnen, dessen Becken mit unbewegtem Blut gefüllt ist. Die ruhige Oberfläche reflektiert etwas Seltsames.

Vecna hat den Blutbrunnen in seine Unwirklichkeit integriert, um Kas zu verhöhnen, der zwar von dem Brunnen weiß, aber nicht daraus trinken kann, solange er in Bereich K5 angekettet ist. Wenn Kas in dieser Unwirklichkeit besiegt wird, so wird der Brunnen aktiv, und wenige Augenblicke später steigt ein weiterer imaginer Kas aus der blubbernden Flüssigkeit. Dieser wird dann in Bereich K5 teleportiert und dort wie unten beschrieben angekettet. In Vecnas Version des Multiversums bietet selbst die Vernichtung seinem Rivalen keinen Frieden.

Vision von Vecna: Wenn die Charaktere sich die Oberfläche der Brunnenflüssigkeit ansehen, erhaschen sie einen Blick auf Vecna, der in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds sein Ritual wirkt. Ein Charakter, der die Reflexion untersucht, sieht Vecna in einer kristallgesäumten Kammer knien. Sein Auge ist geschlossen, und er murmelt Beschwörungsformeln. In der ausgestreckten Hand hält der Lich-Gott eine unbeständige Kugel aus magischer Energie. Sie verschluckt das Licht und sieht aus wie ein schwarzes Loch. Die Reflexion im Brunnen ist eine Illusion. Vecna und Kreaturen in diesem Raum können nicht miteinander interagieren.

K5: KAS' KAMMER

Die unverwechselbare Gestalt von Kas sitzt zusammengekauert in der hinteren Ecke dieser muffigen Steinkammer. Der Vampir ist mit allen vier Gliedmaßen über drei Meter lange Ketten aus Adamant an eine große Adamantkugel gefesselt. Er scheint sich auf die zerrissenen Wandbehänge und die kaputten Zierden an den zerfallenden Wänden zu konzentrieren. Auf dem Rücken trägt er ein herrliches Schwert, auf dessen Griff ein leuchtendes Symbol von Vecna prangt.



KARTE 11.2: KAS' MARTER

Dies ist Vecnas imaginierte Version von **Kas dem Verräter** (siehe Anhang B). Im Gegensatz zum realen Kas, dem die Charaktere im vorigen Kapitel begegnet sind, ist dieser imaginierte Kas verzweifelt und nicht an Kämpfen interessiert. Er erkennt die Charaktere nicht und ist bereit, mit ihnen zu sprechen, wobei ihn jedes Thema langweilt, das nichts mit seinem schweren Schicksal zu tun hat. Solange Kas gefesselt ist, beträgt seine Bewegungsrate 1,5 Meter, und er kann den Raum nicht verlassen. Die Kugel, an die er gekettet ist, kann nicht bewegt werden, auch nicht mit magischen Methoden.

Dieser Kas weiß nicht, dass er nicht real ist, und es ist ihm auch nicht zu vermitteln. Er weiß jedoch, dass Vecna ihn hier eingekerkert hat. Ihm ist nicht klar, dass diese Burgruine einst seine Heimat in Oerth war. Wie der echte Kas hegt auch diese Version abgründigen Hass auf Vecna. Allerdings ist sie ihm machtlos ausgeliefert.

MANIFESTIERTES GEHEIMNIS

In Vecnas verdrehter Unwirklichkeit hat Kas sein legendäres Schwert bei sich, ist jedoch auf ewig außerstande, es zu führen. Das *Schwert von Kas* ist das manifestierte Geheimnis dieser Unwirklichkeit.

Kas überlässt das *Schwert von Kas* bereitwillig einem der Charaktere, wenn er überzeugt wird, dass die Abenteurergruppe Vecna zerstören kann – und erst recht,



VECNA WILL VOGT NIEGLUT ZU EINEM
TODESRITTER MACHEN, DER DIE
STADTBEVÖLKERUNG UNTERJOCHT.

wenn er glaubt, dass er Vecna einst selbst wird vernichten können, falls er jetzt das Schwert hergibt. Ein Charakter kann einen SG-25-Charismawurf (Überzeugen) ausführen, um zu versuchen, Kas von einer der Varianten zu überzeugen. Wenn es den Charakteren nicht gelingt, ihn zur Herausgabe des Schwerts zu überreden, faucht Kas und beleidigt sie, kämpft jedoch nicht. Wenn ein Charakter Kas sagt, dass dieses Gefängnis die zerstörte Version seiner Heimat in Keoland ist, heult Kas vor Wut auf, übergibt ihm sofort sein Schwert und bittet die Charaktere, Vecna zu vernichten.

Die Charaktere können diese Unwirklichkeit zerstören, indem sie das Schwert berühren und eine der im Abschnitt „Eine Unwirklichkeit zerstören“ weiter vorne in diesem Kapitel beschriebenen Aktionen ausführen.

NIEWINTERS NEUER KÖNIG

Wenn die Charaktere die Schwelle in Bereich V2b überschreiten, erscheinen sie in einer Unwirklichkeit, in der Vecna die Kontrolle über Niewinter in Faerûn übernommen hat.

In dieser Unwirklichkeit hat Vecna Vogt Nieglut zu einem loyalen Todesritter gemacht, der Niewinter nun mit eiserner Faust tyrannisiert. Nieglut hat seine Diener zu Gruftschrecken gemacht und seine Gegner in Staub verwandelt.

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere in der Niewinter-Unwirklichkeit eintreffen:

Eine königliche Gestalt steht in bedrohlich dornengespickter Rüstung auf dem Balkon eines Schlosses, der sich drei Meter über dem Marktplatz erhebt. Auf dem Marktplatz befinden sich vier Galgen. Die Gesichtszüge der gerüsteten Gestalt liegen im Schatten und sind nicht zu erkennen. Sie trägt eine herrliche goldene Krone mit dem leuchtenden Symbol von Vecna.

Auf dem Marktplatz sind die Bürger zusammengekommen und starren den König fassungslos und mit Tränen in den Augen an. Unter dem Balkon stehen zwölf bewaffnete vertrocknete Gestalten Wache und halten die Menge davon ab, sich weiter zu nähern.

Dieser Ort ist auf Karte 11.3 dargestellt.

Wenn die Charaktere ihre Anwesenheit kundtun, befiehlt Vogt Nieglut den zwölf **Gruftschrecken** unter dem Balkon, sie zu ergreifen und auf die Galgen zu schleppen. Vogt Nieglut nimmt nicht am Kampf teil, sofern die Gruftschrecken nicht zerstört werden oder die Charaktere ihn angreifen.

Wenn ein Charakter der entsetzten Menge mitteilt, dass Nieglut nicht der rechtmäßig Herrscher von Niewinter ist, und dazu einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) besteht, bricht die Menge in gewalttätige Raserei aus. In diesem Fall sind die Gruftschrecken abgelenkt, sodass die Charaktere ihre Aufmerksamkeit auf Nieglut richten können.

Vogt Nieglut (nutze die Spielwerte eines **Todesritters**) ist nicht bereit, sich von seiner Krone zu trennen. Er kämpft gegen die Charaktere, um das Symbol seiner Herrschaft zu behalten.

MANIFESTIERTES GEHEIMNIS

Das Geheimnis, dass Vogt Nieglut nicht der rechtmäßige Herrscher von Niewinter ist, wird von Vecnas Symbol auf Niegluts Krone repräsentiert. Die Charaktere können diese Unwirklichkeit zerstören, indem sie die Krone berühren und eine der im Abschnitt „Eine Unwirklichkeit zerstören“ weiter vorne in diesem Kapitel beschriebenen Aktionen ausführen. Die Krone kann nur berührt werden, wenn Vogt Nieglut kampfunfähig ist oder zerstört wurde. Magie kann Nieglut die Krone vom Kopf heben, sofern er noch mindestens einen Trefferpunkt hat.

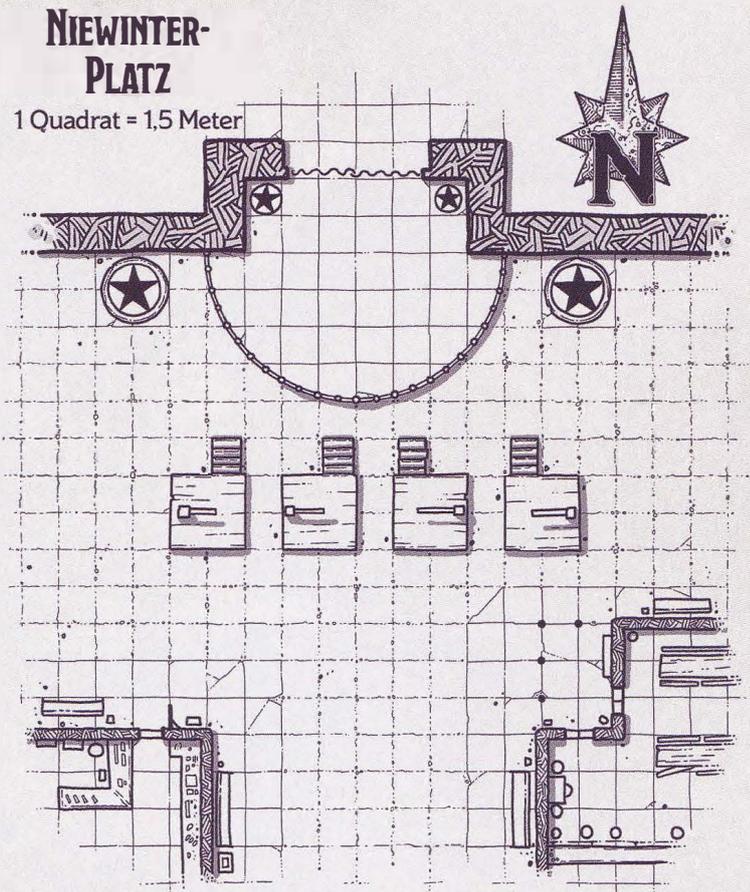
TOTE GÖTTER

Wenn die Charaktere die Schwelle in Bereich V2c überschreiten, erscheinen sie in einer Unwirklichkeit, in der Vecna alle anderen Götter im Multiversum entmachtet und ihre Knochen in der Astralsee verstreut hat.

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere eintreffen:

Ihr schwebt in einer weiten Leere, gesprenkelt mit fernen silbrigen Lichtern. Überall um euch herum schweben die Überreste riesiger steinerner Leichname. Nicht weit von euch schwebt ein monströses Ungetüm, das wie ein gehörter schlangenartiger Hummer aussieht, langsam durch eine Trümmerwolke. Die Kreatur stöhnt schmerzerfüllt, ihr einziges Auge blickt hektisch und verwirrt umher. Vecnas unheiliges Symbol leuchtet schwach aus dem riesigen Torso des Ungetüms. Sechs kugelförmige einäugige Bestien mit klaffenden Mäulern umschwärmen das Ungetüm und beißen ihm in die Flanken.

Das Ungetüm ist ein sterbender **Astralschlächter**, der von sechs **Maulaugen** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang A) gefressen wird. Dem Astralschlächter verbleiben nur noch 150 Trefferpunkte, sein Merkmal **Legendäre Resistenz** hat keine Ladungen mehr, und seine Flugbewegungsrate ist auf sechs Meter verringert, bis seine Trefferpunkte vollständig wiederhergestellt



KARTE 11.3: NIEWINTER-PLATZ

sind. Die Maulaugen fokussieren ihre Angriffe auf den Astralschlächter, sofern die Charaktere sie nicht aufhalten.

Der Astralschlächter heißt Arekanz. Er hat tote Götter verzehrt, aber in dieser Unwirklichkeit hat Vecna deren Überreste boshaft verflucht, um den Astralschlächter zu vergiften und zum Tod zu verurteilen. Arekanz erleidet die Effekte des Fluchs. Er hat solche Schmerzen, dass er sich bis auf seine legendäre Aktion **Turmbesuch** nicht verteidigt.

Ein Charakter, der einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt Arekanz als Astralschlächter, eine Kreatur mit einer Halbebene anstelle eines Magens. Was immer der Astralschlächter verschlingt, gelangt auf die Halbebene. Der Charakter erkennt auch, dass die Halbebene zerstört wird, wenn der Astralschlächter stirbt, und dass ihr gesamter Inhalt dann ziellos durch die Astralsee treibt.

BLAUE FEDER VON HABBAKUK

In Arekanz' Halbebenenturm befindet sich eine blaue Phönixfeder, die das Symbol von Vecna trägt – das manifestierte Geheimnis dieser Unwirklichkeit. Diese eine Feder ist in dieser Unwirklichkeit der letzte Rest von Habbakuk, einem Gott in der Welt Krynn, den Vecna wie so viele andere Götter im Rahmen seines Rituals zerstören will. Ein Charakter, der in der Fertigkeit **Religion** geübt ist, erkennt die Feder als Überrest von Habbakuk. Die Charaktere müssen die blaue Phönixfeder bekommen, damit sie diese Unwirklichkeit zerstören können.



EIN ASTRALSCHLÄCHTER VERSCHLINGT
IN VECNAS NEUER WIRKLICHKEIT
EINEN TOTEN GOTT.

ORTE IN AREKANZ' TURM

In dieser Unwirklichkeit hat Vecna seine Götterivalen in Stein verwandelt, ehe er sie erschlagen und Arekanz zum Fraß vorgeworfen hat. Nun sind ihre zertrümmerten Überreste den Charakteren in Arekanz' Halbebenenturm im Weg, wenn diese an das manifestierte Geheimnis der Unwirklichkeit im östlichen Bereich der Halbebene herankommen wollen.

Die folgenden Orte sind auf Karte 11.4 dargestellt.

A1: GERÖLLHALDE

Charaktere, die in Arekanz' Halbebenenturm gelangen, erscheinen hier.

Ihr steht zwischen Hügeln aus den halbverdauten Leibern zahlloser Gottheiten. Ein tiefes Tal trennt zwei dieser Hügel und erstreckt sich in beide Richtungen, so weit das Auge sehen kann. Der Boden unter euren Füßen bewegt sich, und es fallen immer wieder kleinere Lawinen aus Geröll ins Tal.

Der gefährliche Bereich des Gerölls ist auf der Karte mit einer gepunkteten Linie gekennzeichnet. Wenn eine Kreatur auf diesen Geröllbereich tritt, stürzt das Geröll ein. Alle Kreaturen innerhalb des markierten Bereichs

müssen einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie fallen von der Klippe auf den Talgrund 30 Meter darunter, wobei sie 35 (10W6) Wuchtschaden erleiden.

A2: SCHWERTBRÜCKE

Hier wurde das kolossale Eisenschwert irgendeines legendären Wesens kurzerhand zu Boden geworfen und bildet nun eine Brücke über das Tal.

Unter dem Schwert lauern drei **Maulaugen** (siehe Anhang A), die von Arekanz verschlungen wurden. Sie greifen alle Charaktere an, die die Brücke überqueren.

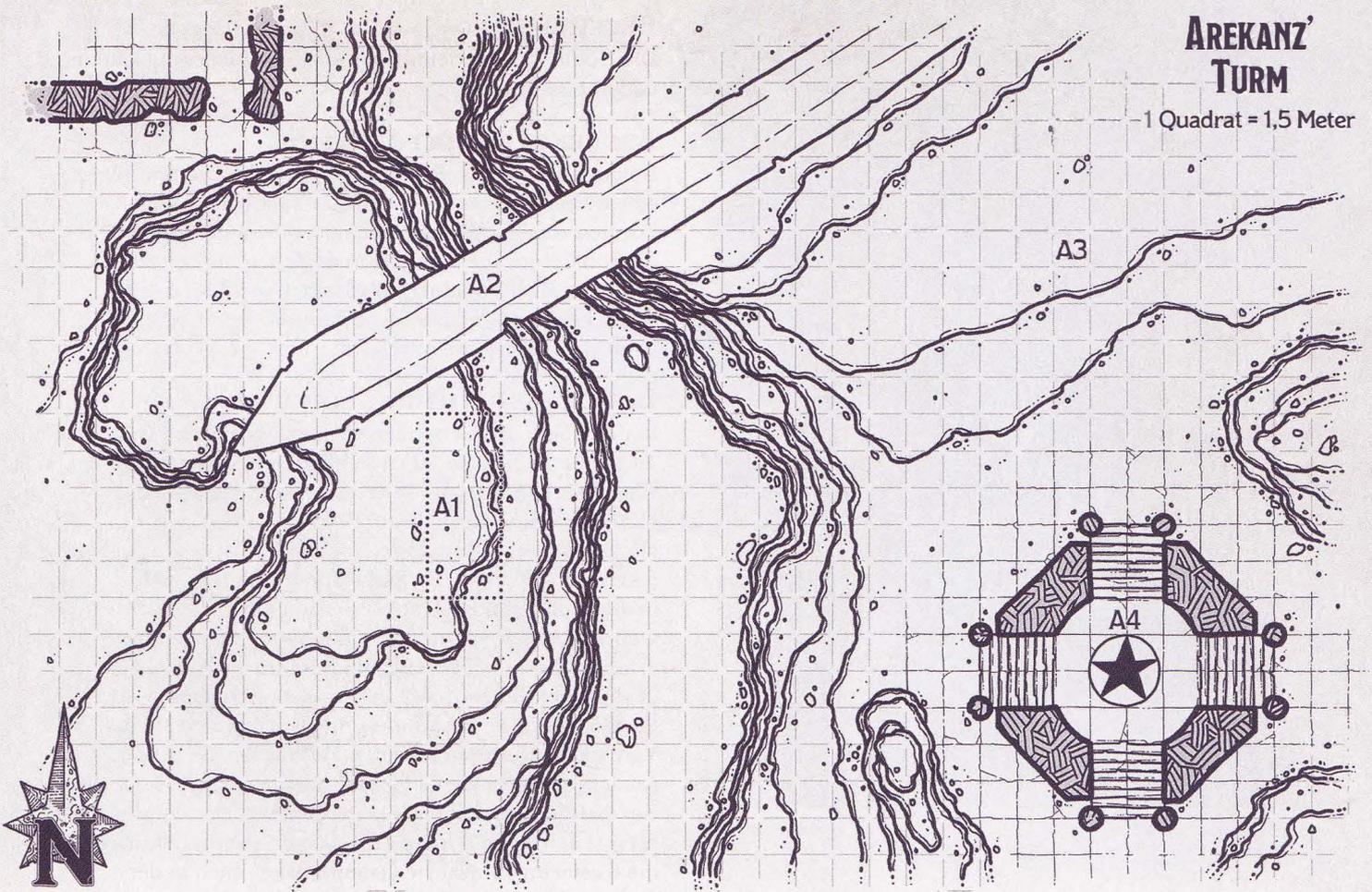
A3: RISS DES HORRORS

Ein breiter Riss verläuft zwischen der Schwertbrücke und einem großen Schrein von Osten nach Westen.

Der Riss ist neun Meter tief. Wenn die Charaktere sich nähern, erbebt er, und ein **kosmischer Horror** (siehe Anhang A) schlängelt sich aus dem östlichen Teil heraus, um die Körper und Seelen der Charaktere zu fressen.

AREKANZ' TURM

1 Quadrat = 1,5 Meter



KARTE 11.4: AREKANZ' TURM

A4: SCHREIN DES HABBAKUK

Die große Steinstatue in der Mitte dieses Schreins stellt ein kobaltblaues zweibeiniges Wesen mit menschlichem Körper und vogelartigem Kopf dar. Es ist in Gewänder mit Phönix-Symbolen gekleidet. In das Brustbein der Statue ist eine blaue Phönixfeder eingebettet, die das leuchtende Symbol von Vecna trägt.

Die Statue stellt Habbakuk dar, einen Gott der Tiere und Druiden, der in der Welt Krynn weithin verehrt wird.

MANIFESTIERTES GEHEIMNIS

Die Charaktere können diese Unwirklichkeit zerstören, indem sie die Feder berühren und eine der im Abschnitt „Eine Unwirklichkeit zerstören“ weiter vorne in diesem Kapitel beschriebenen Aktionen ausführen.

Wenn der Astralschlächter stirbt, während die Charaktere in seinem Halbenenenturm nach dem manifestierten Geheimnis suchen, hört die Halbebene auf zu existieren, und alles darin erscheint um den Kadaver des Astralschlächters – auch die Charaktere und die Feder. Ein Charakter, der eine Stunde lang die ausgestoßenen Trümmer durchsucht, findet die Feder.

DIE HÖHLE DES GEBORSTENEN SPIEGELBILDS

Wenn die Charaktere alle drei Halbenen zerstört haben, die mit Vecnas Griff verbunden sind, zerfallen die großen Kristalle in Bereich V1 zu Staub, und der Weg in Vecnas Ritualkammer, die mythische Höhle des Geborstenen Spiegelbilds, ist frei. Die Höhle existiert seit der frühesten Zeit des Multiversums. Sie hat die Fähigkeit, die Lebenskraft von Kreaturen zu nutzen und jedem, der sich in ihr aufhält, fundamentale Wahrheiten zu offenbaren. Hier benutzt Vecna die Kräfte der Höhle für sein Ritual, um das Multiversum nach seinen Vorstellungen neu zu gestalten.

MERKMALE DER HÖHLE

Die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds, auf Karte 11.5 dargestellt, hat die folgenden Merkmale:

KRISTALLWÄNDE

Die meisten Wände bestehen aus durchscheinendem violetterem Kristall, der gegen alle Schadensarten immun ist. Kreaturen auf verschiedenen Seiten einer Kristallwand können einander schemenhaft sehen, solange sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Wand befinden. Geräusche, auch die der *Glocke des Exils*, können diese Kristallwände nicht durchdringen.



IN DER HÖHLE DES GEBORSTENEN SPIEGELBILDS BEFINDEN SICH ZAHLREICHE TÜREN AUS DIAMANT.

DIAMANTTÜREN

In den Kristallwänden befinden sich Portale aus durchscheinendem massivem Diamant. Kreaturen auf verschiedenen Seiten einer Diamanttür können einander schemenhaft sehen, solange sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Tür befinden.

Außer der Tür in Bereich H2 ist jeweils eine Seite der Diamanttüren mit einem großen Rubin, die andere mit einem großen Saphir besetzt. (Diese sind auf der Karte rot beziehungsweise blau dargestellt.) Außerdem trägt jede Seite einer Tür ein Siegel. Jedes Siegel entspricht dem Siegel an einer anderen Tür in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds. Karte 11.5 zeigt fünf Paare identischer Siegel. Diese sind mit A1/A2, B1/B2, C1/C2, D1/D2 und E1/E2 bezeichnet.

Zwischen Siegeln teleportieren: Wenn Vecna oder eine Kreatur, die eine Verbindung mit Vecna hat, den Edelstein einer Diamanttür berührt, wird die Kreatur zur nächsten freien Stelle bei der Tür mit dem passenden Siegel teleportiert.

Auf welche Seite der Zieltür sie gelangt, hängt davon ab, welchen Edelstein die Kreatur zum Teleportieren berührt hat. War es der Rubin, so erscheint die Kreatur auf der Rubinseite der Zieltür. War es der Saphir, so erscheint die Kreatur auf der Saphirseite der Zieltür.

BELEUCHTUNG

Die Höhle ist in unheimliches violettes Licht getaucht und dadurch hell erleuchtet.

BEGRENZTE TELEPORTATION

Solange Vecna sein Ritual wirkt, sind die Diamanttüren sowie Vecnas Reaktion Tödlicher Tadel die einzigen Formen von Teleportationsmagie, die an diesem Ort funktionieren. Die Kristallwände der Höhle begrenzen nicht den Bereich, innerhalb dessen Vecna sich mit Tödlicher Tadel teleportieren kann, wobei er sein Ziel allerdings sehen können muss.

DURCH GEHEIMNISSE MÄCHTIG

In der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds sind Geheimnisse Macht. Je nachdem, wie viele Geheimnisse die Charaktere im Verlauf dieser Kampagne bewahrt haben, könnten sie in dieser Höhle mächtiger sein, als sie anderenfalls wären.

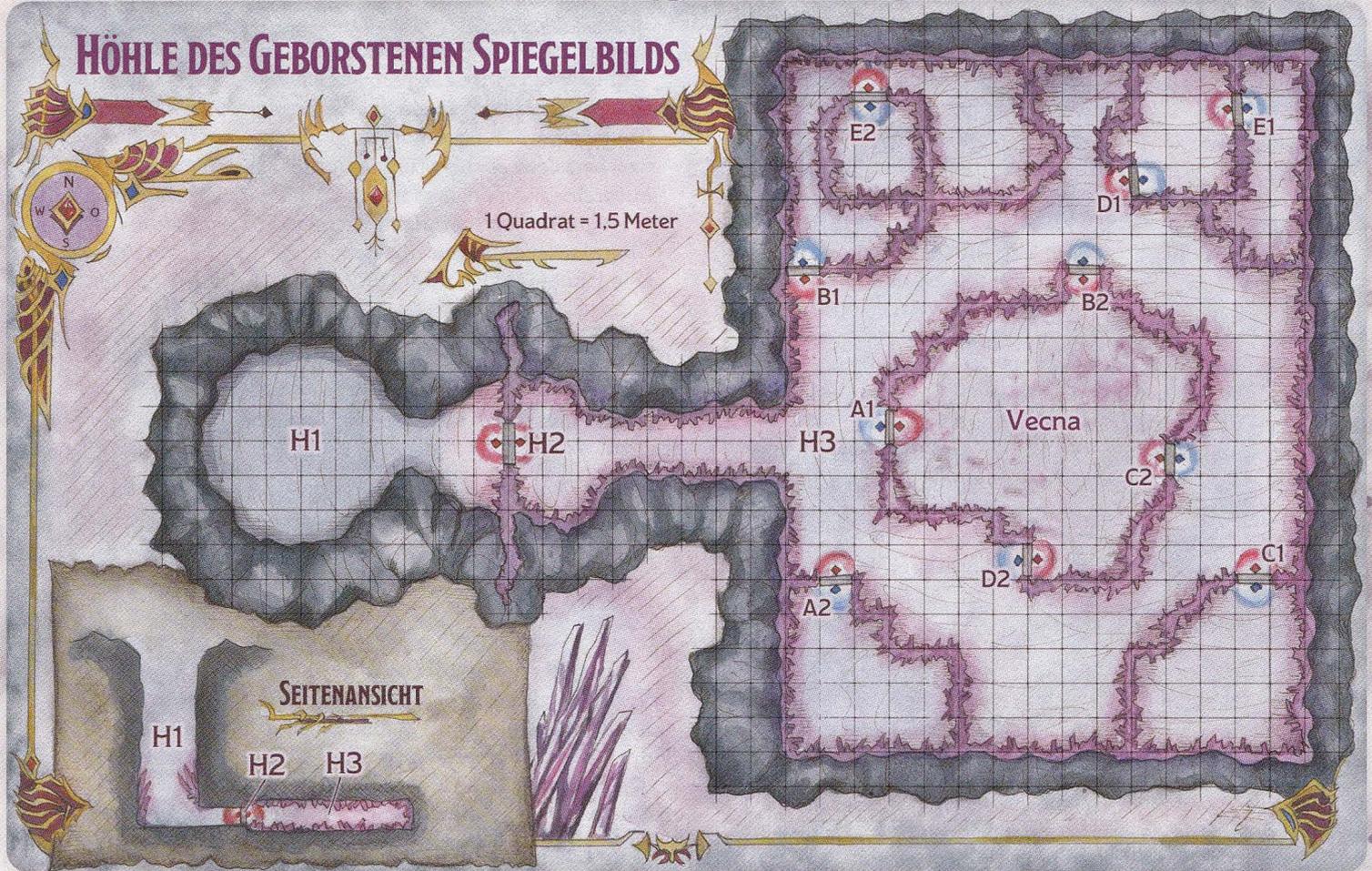
Bevor du dieses Teil des Abenteuers leitest, sieh in den Geheimnisse-Tracker in Anhang C. Zähle die Geheimnisse zusammen, die die Abenteurergruppe erfahren hat, und schreibe die Summe ins Kästchen „Erfahrene Geheimnisse insgesamt“. Zähle dann die Geheimnisse zusammen, die die Charaktere für Vorzüge ausgegeben haben, und schreibe die Summe ins Kästchen „Enthüllte Geheimnisse insgesamt“. Ziehe die Summe der enthüllten Geheimnisse von der Summe der erfahrenen Geheimnisse ab und schreibe das Ergebnis ins Kästchen „Bewahrte Geheimnisse“. Sieh in der Tabelle „Macht der Geheimnisse“ unten nach, welche zusätzlichen Kräfte die Charaktere in der Höhle des Geborstenen Spiegelbilds möglicherweise haben.

Diese Kräfte sind kumulativ. Beispiel: Wenn die Charaktere sieben Geheimnisse bewahrt haben, beginnen sie die Begegnung mit Inspiration und können außerdem klar durch die Kristallwände der Höhle sehen.

MACHT DER GEHEIMNISSE

Bewahrte Geheimnisse	Zusätzliche Kraft
0–2	–
3–6	Jeder Charakter beginnt die Begegnung mit Inspiration.
7–10	Die Charaktere können klar durch die Kristallwände der Höhle sehen.
11–14	Wenn ein Charakter die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds erstmals betritt, profitiert er eine Minute lang von den Effekten des Zaubers <i>Hast</i> . Wenn der Zauber endet, erleidet der Charakter keine Lethargie.
15–17	Die Charaktere sind bei allen Konstitutionsrettungswürfen, die sie in der Höhle ausführen, im Vorteil.

HÖHLE DES GEBORSTENEN SPIEGELBILDS



KARTE 11.5: HÖHLE DES GEBORSTENEN SPIEGELBILDS

ORTE IN DER HÖHLE

Die folgenden Orte sind auf Karte 11.5 dargestellt.

H1: GEBORSTENE GROTTE

Wenn die Kristallmasse in Bereich V1 von Vecnas Griff vor den Charakteren zerbricht, lies den folgenden Text vor:

Die Höhle erbebt, und in der violetten Kristallmasse in der Mitte des Raums entstehen tiefe Risse. Mit einem gewaltigen Krachen bersten die Kristalle. Die Splitter fliegen nur so. Im Boden wird ein tiefes Loch sichtbar, aus dem schreiende Winde und geisterhafte, grellgrün leuchtende Nebelstreife aufsteigen.

Das Loch ist 150 Meter tief. Seine Wände bestehen oben aus Obsidian und weiter unten aus violetterem Kristall. Die heulenden Winde und die Nebelstreife sind Ausdrucksformen von Vecnas gehorteten Geheimnissen. Die Winde im Loch sind so stark, dass sie Fackeln ausblasen. Angriffswürfe im Loch sind durch die Winde im Nachteil.

Es ist riskant, ohne Kletterausrüstung oder Magie an den glatten Wänden hinabzusteigen. Eine Kreatur muss dazu einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) bestehen, oder sie stürzt in die Tiefe.

Der Grund der Grube ist flach. Es handelt sich um eine zylindrische Kammer aus glattem Kristall. Wenn die Charaktere hinabgestiegen sind, kommen zwei untote Monster aus den Wänden der Grube und greifen die Abenteurergruppe an. Die Monster nutzen die Spielwerte von **Todesrittern** und repräsentieren mächtige Geheimnisse, die Vecna gehortet hat.

Eines der Monster hat blutige Hände und Arme. Es steht für einen König, der insgeheim seinen Bruder ermordet hat. Das andere Monster hat keine Gesichtszüge und steht für eine berühmte Person, die über ihre Identität gelogen hat.

Eine Öffnung an der Ostseite dieses Bereichs führt in Bereich H2.

H2: SCHWELLE

Diese Obsidianhöhle wird von einer Wand aus durchscheinendem violetterem Kristall geteilt, sodass der weiterführende Tunnel nicht erreichbar ist. Aus diesem Tunnel dringt ein schwaches, aber sehr unangenehmes Summen.

In der Mitte der Kristallwand befindet sich eine große kreisförmige Scheibe aus strahlend weißem Diamant. Ein leuchtender Rubin wurde in die Mitte der Scheibe gesetzt. Dieser ähnelt gruselig einem Auge mit blutroter Iris. Die andere Seite der Scheibe trägt ebenfalls einen solchen Rubin.

Wenn sich ein Charakter der Kristallwand erstmals auf 1,5 Meter nähert, erscheint ein seltsames Spiegelbild von ihm im Kristall. Die Reflexion zeigt das Erscheinungsbild des Charakters korrekt an – bis auf ein böses Grinsen im Gesicht. Sie ist ein **Spiegelschatten** (siehe Anhang A). Dieser greift den Charakter einmal an und flieht dann in Bereich H3.

Psychisches Summen: Der Tunnel östlich der Tür projiziert ein unangenehmes Summen in den Verstand von Kreaturen. Es ist zwar schmerzhaft, bewirkt aber keinen Schaden. Wenn ein Charakter die Schwelle zu Bereich H3 überschreitet, wird das Summen lauter und beginnt, Schaden zu bewirken (siehe Abschnitt „Verstärktes Summen“ bei Bereich H3 unten).

Diamanttür: Die Diamanttür in diesem Bereich verbindet die beiden Hälften dieses Raums. Vecna oder eine Kreatur, die eine Verbindung mit Vecna hat, kann sich durch schlichtes Berühren des Rubins in der Tür auf die andere Seite der Tür teleportieren.

H3: RITUALKAMMER

Diese große Höhle ist durch deckenhohe Wände aus violetterem Kristall unterteilt, in welchen sich Tausende desorientierender Reflexionen bewegen. In manchen Wänden befinden sich große Türen aus massivem Diamant. Jede Tür trägt einen großen Rubin oder Saphir.

Als ihr die Höhle betretet, verstärkt sich das psychische Summen und dringt euch bis ins Mark. Es scheint von einem Punkt irgendwo im Kristall-Labyrinth auszugehen.

Vier **Spiegelschatten** (siehe Anhang A) lauern in den Kristallwänden. (Wenn die Charaktere den Spiegelschatten in Bereich H2 bereits zerstört haben, verbleiben in dieser Kammer noch drei statt vier.) Die Spiegelschatten sind Diener von Vecna und sollen Eindringlinge töten. Sie setzen ihr Merkmal Spiegelbewegung ein, um sich durch die Kristallwände zu bewegen.

Verstärktes Summen: Jede Kreatur außer Vecna und seinen Spiegelschatten, die ihren Zug hier beginnt, muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden.

Türenlabyrinth: Die Kristallwände unterteilen den Bereich in einzelne Kammern. Um Vecna zu erreichen, müssen die Charaktere die Diamanttüren verwenden und herausfinden, wie man in die zentrale Kammer (auf Karte 11.5 mit „Vecna“ beschriftet) gelangt.

Die Kristallwände enthalten zehn Diamanttüren. Jede Tür trägt auf der einen Seite einen Rubin und auf der anderen einen Saphir. Außerdem ist sie mit einem Siegel versehen, wie oben im Abschnitt „Diamanttüren“ beschrieben. Die Türen, ihre Edelsteine und Siegel – durch Beschriftungen repräsentiert – sind auf Karte 11.5 dargestellt.

Die Charaktere können sich in Vecnas zentrale Kammer teleportieren, indem sie den Rubin an einer der folgenden Türen berühren: A2, B1, C1, D1. Vermutlich brauchen die

Charaktere einige Versuche, um herauszufinden, welche Türen wohin führen. Wenn sie Schwierigkeiten haben, gestatte Charakteren, die in den Fertigkeiten *Arkane Kunde* oder *Nachforschungen* geübt sind, herauszufinden, welche Türen dorthin führen, wo die Charaktere hinwollen.

Vecna stellen: Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere in die zentrale Kammer gelangen, wo Vecna sein Ritual wirkt:

In der Mitte dieser Kristallkammer schwebt eine skeletthafte Gestalt in königlichen Gewändern: Vecna der Erzlich. In tiefer Konzentration hat er den vertrockneten Kopf zurückgeworfen. Seine faltigen Augenlider sind geschlossen. Eines hängt schlaff über einer leeren Augenhöhle. Vecna bleckt faulige Zähne. Er hält die Arme ausgebreitet – eine Hand fehlt. Er murmelt unverständliche Lästerlichkeiten, und vor seiner Brust wirbelt eine lichtlose Kugel. Diese wird zusehends größer.

Vecna der Erzlich (siehe Anhang B) führt hier sein Ritual der Umformung durch. Er ist zu konzentriert, um auf die Charaktere zu reagieren, sofern sie ihn nicht direkt konfrontieren. Vecna kanalisiert nicht nur die Macht der Geheimnisse, die sein Kult gesammelt hat, sondern auch seine eigene Energie ins Ritual und ist daher deutlich weniger mächtig als sonst. Im Gegensatz zu den Charakteren kann er sich durch diesen Bereich bewegen, als verhielten sich die Türen hier ganz normal.

Um Vecna zu besiegen, müssen die Charaktere seine Trefferpunkte auf höchstens 50 verringern. Dann muss ein Charakter mit der *Glocke des Exils* auf Vecna zielen, wozu er eine direkte Sichtlinie auf ihn benötigt. Wenn ein Charakter bei dieser Begegnung den vollständigen *Stab der Sieben Teile* führt, spürt er das Bestreben des Artefakts, Vecnas Ritual zu stoppen und die Ordnung des Multiversums zu bewahren. Jedes Mal, wenn Vecna mit dem Stab getroffen wird, erleidet er zusätzlich 35 (10W6) psychischen Schaden.

Wenn die Charaktere die Glocke einsetzen, lies folgenden Text vor:

Die Glocke hallt von den Kristallwänden wider, und das psychische Summen erstirbt. Vecnas Ritual ist unterbrochen. Der Lich umklammert seinen Kopf und schreit in Agonie. Irgendetwas in ihm zerreit, und er fällt schlaff zu Boden. In der Höhle wird es totenstill. Die Zeit scheint anzuhalten.

Dann zerbrst die Kristallhhle und berwltigt eure Sinne. Vecna verschwindet in einer unergrndlichen Schwrze. Auch ihr strzt in eine dunkle Leere. Als ihr zu euch kommt, stellt ihr fest, dass ihr in einem Meer aus Sternen schwebt.

Die *Glocke des Exils* schleudert Vecna in seine Heimatwelt Oerth. Außerdem bewirkt die plötzliche Unterbrechung des Rituals eine Kettenreaktion, die die Höhle des Geborstenen Spiegelbilds und Vecnas Griff zerstört. Alles außer Vecna wird durch ein Portal in die Astralsee gezogen. Dort finden die Charaktere sich anschließend wieder. Wie zum Zeichen, dass die Mission erfüllt ist, verschwinden die Verbindungen der Charaktere mit Vecna, da ihre Beziehung zum Lich gelöst wurde.

ABSCHLUSS

Vecna wurde nach Oerth verbannt, sein Ritual verdorben: Die Charaktere haben das Multiversum vor dem Untergang gerettet. (Wenn die Charaktere scheitern, wird das Multiversum zu einem wahrhaft grausigen Ort!)

Charaktere, die zum Heiligtum in Sigil zurückkehren, werden von Alustriel und Tasha begrüßt, die sofort mit der Planung einer gewaltigen Feier zu Ehren der Heldentaten der Charaktere beginnen.

Vecna hat zwar einen schweren Rückschlag erlitten, wurde aber nicht vernichtet. Er könnte stur noch einmal versuchen, das Multiversum zu zerstören und neu zu erschaffen, oder er könnte neue Pläne aushecken, den Kosmos seinem Willen zu unterwerfen. Allerdings wird es einige Zeit dauern, bis sich wieder eine Gruppe von Abenteurern erheben muss, um den Erzlich zu besiegen.



BESTIARIUM

IN DIESEM ANHANG WERDEN KREATUREN, die im Abenteuer auftreten, in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In der Einführung des *Monsterhandbuchs* wird erklärt, wie die Spielwerte einer Kreatur zu verstehen sind.

ABISHAI

Jeder Abishai war einst ein Sterblicher, der vor seinem Tod irgendwie Tiamats Gunst errungen hat. Zur Belohnung wurde er von der Drachengöttin in einen drakonischen Teufel verwandelt und dient nun nach Tiamats Wünschen in den Neun Höllen.

Abishai vertreten Tiamats Interessen in den Neun Höllen und im ganzen Multiversum. Bisweilen haben sie schlichte Aufgaben, etwa Kultisten Botschaften zu überbringen. Andere müssen große Gruppen anführen, Zielpersonen töten und in Armeen dienen. Abishai sind Tiamat in jedem Fall fanatisch ergeben und stets bereit, sich für sie zu opfern, falls nötig.

BLAUER ABISHAI

Blaue Abishai sind stets auf der Suche nach vergessenen Weisheiten und verlorenen Relikten. Sie sind die gerissensten und belesensten ihrer Art. Blaue Abishai plündern überall im Multiversum Folianten. Das Wissen in diesen Büchern nutzen sie, um zu versierten Zauberwerkern zu werden, und mit der erlangten Macht vernichten sie Tiamats Gegner.

GRÜNER ABISHAI

Grüne Abishai sind darauf spezialisiert, Geheimnisse und andere sensible Informationen zu entdecken. Sie nutzen ihr diplomatisches Geschick und ihre Magie, um selbst die gerissensten Gegner zu manipulieren.

ROTER ABISHAI

Rote Abishai sind unvergleichlich, wenn es um Führungsqualität und reine Kraft geht. Sie führen andere Teufel in die Schlacht, kümmern sich aber auch um rebellische Kulte, damit sie wieder Tiamats Befehlen folgen. Der furchterregende Anblick eines roten Abishai inspiriert seine Verbündeten und erfüllt sie mit fanatischem Kampfeswillen.

BLAUER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel, Magier), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 202 (27W8+81)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +12, Wei +12

Fertigkeiten Arkane Kunde +12

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Infernalisches, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit beeinträchtigt die Dunkelsicht des Abishai nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt drei Biss- oder Blitzschlag-Angriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W10+2) Stichschaden plus 14 (4W6) Blitzschaden.

Blitzschlag: Fernkampf-Zauberangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 36 (8W8) Blitzschaden.

Zauberwirken: Der Abishai wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Magierhand, Selbstverkleidung*
Je 2-mal täglich: *Energiewand, Mächtige Unsichtbarkeit, Magie bannen, Person bezaubern*

BONUSAKTIONEN

Teleportieren: Der Abishai teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder bei sich hat, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.



BLAUER ABISHAI.



GRÜNER ABISHAI.

GRÜNER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (26W8+78)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +8, Cha +9

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit beeinträchtigt die Dunkelsicht des Abishai nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt entweder zwei Unholdklaue-Angriffe oder einen Unholdklaue-Angriff plus einen Zauber aus.

Unholdklaue: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W8+3) Energieschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 16 (3W10) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Der Abishai wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Gestalt verändern, Mächtiges Trugbild*
 Je 3-mal täglich: *Furcht, Gedanken wahrnehmen, Person bezaubern*
 Je 1-mal täglich: *Massen-Einflüsterung, Person beherrschen, Verwirrung*



„ICH BIETE MEIN LEBEN, MEINE SEELE
UND ALL MEINEN BÖSEN RUHM DER
DRACHENKÖNIGIN. MÖGE SIE MICH
EINST ZU IHREM ABISHAI-DIENER MACHEN.“

- JHARLOTH,
DRACHENBLÜTIGER UND HOCHKLERIKER
VON TIAMAT

ROTER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 289 (34W8+136)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Str +12, Kon +10, Wei +8

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Infernalisches, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Taufelssicht: Magische Dunkelheit beeinträchtigt die Dunkelsicht des Abishai nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt einen Biss- und einen Klauenangriff aus und kann Fanatismus anstiften oder Furchterregende Präsenz einsetzen.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (3W10+6) Stichschaden plus 38 (7W10) Feuerschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W10+6) Energieschaden plus 11 (2W10) Feuerschaden.

Fanatismus anstiften: Der Abishai wählt bis zu vier andere Kreaturen im Abstand von bis zu 18 Metern von sich aus, die er sehen kann. Bis zum Beginn des nächsten Zugs des Abishai sind diese Kreaturen bei Angriffswürfen im Vorteil und können nicht verängstigt werden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Abishai, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und den Abishai bemerkt, muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Abishai immun.

Macht der Drachenkönigin: Der Abishai zielt auf einen Drachen im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den er sehen kann. Der Drache muss einen SG-18-Charismarettungswurf ausführen. Chromatische Drachen sind dabei im Nachteil. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel eine Stunde lang gegen das Attribut Macht der Drachenkönigin des Abishai immun. Scheitert der Wurf, so ist das Ziel eine Stunde lang bezaubert. Im bezauberten Zustand betrachtet das Ziel den Abishai als verlässlichen Freund, den es beschützt und auf dessen Rat es hört. Der Effekt endet, wenn der Abishai oder seine Begleiter dem Ziel Schaden zufügen.

ASTRALSCHLÄCHTER

Astralschlächter jagen in der silbrigen Leere der Astralebene. Sie treiben schon seit Anbeginn des Multiversums ihr Unwesen in den Astralnebeln, wo sie jede Kreatur verschlingen, derer sie habhaft werden können.

Astralschlächter sind vom Kopf bis zum Schwanz mit dicken Dornenplatten bedeckt und haben zwei knorrige Gliedmaßen, die in magisch verstärkten Zangenklauen enden. Tief in ihrem einzigen Auge wirbeln Sternbilder, und ihr schlangenartiger Schwanz erstreckt sich in die silbrige Leere.

Was immer sie verschlingen, landet auf einer besonderen Halbebene – einem geschlossenen Raum, der Überreste aus vielen Äonen enthält, auch solche von Reisenden. Diese Halbebene, als Turm bezeichnet, besitzt Schwerkraft und Atemluft. Organisches Material kann dort verrotten. Wenn ein Astralschlächter stirbt, verschwindet seine Halbebene, und ihr Inhalt wird in der Astralebene freigesetzt.



ASTRALSCHLÄCHTER

Gigantische Monstrosität (Titan), gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 297 (17W20+119)

Bewegungsrate 4,5 m, Fliegen 24 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen –

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Antimagischer Kegel: Das Auge des Astralschlächters erzeugt in einem Kegel von 45 Metern einen antimagischen Bereich wie beim Zauber *Antimagisches Feld*. Der Astralschlächter entscheidet zu Beginn jedes seiner Züge, in welche Richtung der Kegel weist. Der Kegel wirkt nicht, solange das Auge geschlossen oder der Astralschlächter blind ist.

Astrale Wesenheit: Der Astralschlächter kann die Astralebene nicht verlassen, nicht verbannt oder anderweitig aus dieser Ebene entfernt werden.

Halbebenenturm: Was der Astralschlächter verschluckt, wird auf eine Halbebene transportiert, die nur mit einem *Wunsch*-Zauber, durch den Biss des Astralschlächters oder dessen Turmbesuch erreichbar ist. Kreaturen können die Halbebene nur mit Magie verlassen, die Reisen zwischen Ebenen ermöglichen, beispielsweise mit dem Zauber *Ebenenwechsel*. Die Halbebene sieht aus wie eine 300 Meter breite, 30 Meter hohe Felshöhle. Sie enthält wie ein Magen die Überreste vergangener Mahlzeiten. Dem Astralschlächter kann von der Halbebene aus kein Schaden zugefügt werden. Wenn der Astralschlächter stirbt, verschwindet die Halbebene, und ihr gesamter Inhalt erscheint um die Leiche des Astralschlächters. Ansonsten ist die Halbebene unzerstörbar.

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

Silberschnur durchtrennen: Wenn der Astralschlächter einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur landet, die mithilfe des Zaubers *Astrale Projektion* reist, kann der Astralschlächter die Silberschnur des Ziels durchtrennen, anstatt dem Ziel Schaden zuzufügen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Astralschlächter führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 36 (5W10+9) Energieschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist und seine Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 verringert werden oder es kampfunfähig wird, so wird es vom Astralschlächter verschluckt. Das verschluckte Ziel erscheint mit allen Gegenständen, die es bei sich trägt, an einer freien Stelle im Halbebenenturm.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W6+9) Energieschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Astralschlächter kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Astralschlächter am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Astralschlächter führt einen Klauenangriff aus.

Turmbesuch (kostet 2 Aktionen): Eine höchstens riesige Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Astralschlächter, die er sehen kann, muss einen SG-19-Charismarettungswurf bestehen, oder sie wird an eine freie Stelle im Halbebenenturm teleportiert. Am Ende des nächsten Zugs des Ziels erscheint sie wieder an der Stelle, von der sie wegteleportiert wurde, oder an der nächstgelegenen freien Stelle.

Psychische Projektion (kostet 3 Aktionen): Jede Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Astralschlächter muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 26 (4W10+4) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

BORTHAK

Riesige Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	16 (+3)	22 (+6)	4 (-3)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Str +12, Kon +11, Wei +7

Schadensresistenzen Kälte, Säure

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Gletscher-Aura: Am Ende des Zugs des Borthak bedeckt rutschiges Eis alle Oberflächen im Abstand von bis zu drei Metern um den Borthak. Dieses Eis ist schwieriges Gelände. Wenn eine andere Kreatur als der Borthak den vereisten Bereich in ihrem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie stürzt und ist liegend. Das Eis verschwindet zu Beginn des nächsten Zugs des Borthak.

Netzfüße: Der Borthak kann sich über Eisoberflächen bewegen, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Borthak führt einen Bissangriff aus oder setzt Vergiftendes Erbrechen ein, sofern verfügbar, und er führt zwei Stampfen-Angriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8+7) Stichschaden plus 7 (2W6) Säureschaden.

Stampfen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W8+7) Wuchtschaden.

Vergiftendes Erbrechen (Aufladung 5–6): Der Borthak speit Säure auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 24 (7W6) Säureschaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Borthak vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

REAKTIONEN

Reaktiver Schwanz: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Borthak den Borthak mit einem Angriffswurf trifft, schwingt der Borthak als Vergeltung seinen Schwanz. Der Angreifer und jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Borthak müssen einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 16 (2W8+7) Wuchtschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Borthak kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Borthak am Anfang seines Zugs zurück.

Bewegung: Der Borthak nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Biss (kostet 2 Aktionen): Der Borthak führt einen Bissangriff aus.



BORTHAK

Borthaks sind jähzornige, wolfsähnliche Ungetüme, die in den nördlichen Sumpflanden und Gebirgsmooren von Krynn ihr Unwesen treiben. Nur wenige Gebirgskreaturen sind ihnen physisch gewachsen. Ihre mächtigen Kiefer, der Säurespeichel und ihr blitzschneller Schwanz machen Borthaks zu Spitzenräubern ihres Territoriums.

Zum Glück für die anderen Sumpflandbewohner schließen sich Borthaks nur selten zusammen. Allerdings können schon einzelne Borthaks mit ihrer übernatürlichen Fähigkeit, Hitze aus dem Boden abzuschöpfen, ganze Ökosysteme verwüsten. Ihre Körper können der Umgebung Hitze so effizient entziehen, dass sie wohltemperierte Täler im Nu in eisige, matschige Sümpfe verwandelt haben. Tiere und Pflanzen überleben nicht lange in einer Region, die von einem Borthak als Jagdrevier auserkoren wurde. Sobald ein Borthak die Flora und Fauna einer Gegend vernichtet hat, zieht er weiter und bringt der nächsten Region den Untergang.

„SOGAR DIE TIERE IM TRAUERLAND
SIND MAGISCH VERZERRT. IHR SOLLTET
DIE BÄREN SEHEN - FÜRCHTERREGEND.“

- CLANK,

KRIEGSGESCHMIEDETENHÄNDLER AUS SHARN



BRANDBÄR

In der Welt Eberron sind viele merkwürdige, durch Magie veränderte Monster aus den Tiefen des kriegsgebeutelten Trauerlands aufgetaucht. Eines dieser Monster ist der Brandbär, der seinen Namen aufgrund seiner unförmigen Bärengestalt und seiner glühenden Augen trägt. Das Leuchten ist magische Energie, die den gesamten Leib des Brandbären durchdringt. Die Klauenhiebe des Brandbären reißen schmerzhaft Wunden und können Zauber brechen, und sein Blick kann das Ziel betäuben.

BRANDBÄR

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	17 (+3)	21 (+5)	3 (-4)	13 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Str +11, Cha +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Brandbär ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Nebelsicht: Der Brandbär kann in Bereichen normal sehen, die durch Nebel komplett verschleiert sind – auch durch Zauber wie *Nebelwolke*.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Brandbär führt zwei Bissangriffe aus. Er kann einen Angriff durch Betäubender Blick ersetzen, sofern verfügbar.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W12+7) Stichschaden plus 11 (2W10) Energieschaden.

Betäubender Blick (Aufladung 5–6): Der Brandbär zielt auf zwei Kreaturen im Abstand von bis zu 36 Meter von sich, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Brandbären betäubt.

REAKTIONEN

Antimagischer Streich: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur, die einen Zauber des höchstens 3. Grades wirkt. *Treffer:* 22 (4W10) Energieschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder der Zauber scheitert und hat keine Effekte.



DÄMONEN WIE BLAUHÄUTIGE
DEGLOTHE UND SKELETT-VLAZOKE
NUTZEN IHRE VORLIEBE FÜR
GEWALT AUF DEM SCHLACHTFELD.

DEGLOTH

Deglothe sind riesige blaue zweibeinige Dämonen mit scharfen Klingen an den Fäusten. Sie werden üblicherweise als Stoßtrupp in den Frontlinien von Kriegen im Abyss und anderen äußeren Ebenen eingesetzt. Deglothe haben einen Hang zu

Zerstörung und Gewalt, ohne sich um die Gründe des Blutvergießens zu scheren. Besonders gerne reißen sie ihre Gegner buchstäblich in Stücke und nutzen dazu ihre Messerfäuste, die sich ebenso gut zum Totprügeln der Feinde eignen.

DEGLOTH

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 133 (14W8+56)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	17 (+3)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	9 (-1)

Rettungswürfe Str +10, Kon +8

Fertigkeiten Athletik +10, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Degloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Degloth führt zwei Messerfaust-Angriffe aus.

Messerfaust: Nahkampfswaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W10+6) Hiebschaden, und wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 18). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Degloth kann mit dieser Faust nicht noch ein Ziel packen. Der Degloth hat zwei Fäuste.

BONUSAKTIONEN

Zermalmern: Der Degloth zielt auf eine Kreatur, die er aktuell gepackt hält. Das Ziel muss einen SG-18-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet es 15 (2W8+6) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.

FALSCHER LICH

Gelegentlich erschafft ein Lich eine üble magische Kopien von sich, um Gegner zu täuschen, Schätze zu bewachen oder zu anderen, undurchschaubaren Zwecken.

Dazu bindet er einen Bruchteil seiner Lebenskraft im Rahmen eines lästerlichen Rituals an eine Leiche. Diese verwandelt sich daraufhin in eine nahezu identische Kopie des Lichs, die über erhebliche nekrotische Macht und einen Teil der arkanen Fähigkeiten ihres Schöpfers verfügt. Dieser legt außerdem verzauberte Edelsteine in die Augenhöhlen des Leichnams, in die der falsche Lich die Seelen von Kreaturen sperrt und seinem Schöpfer zuleiten kann.

Ein falscher Lich entwickelt oft allmählich eine Art von Selbstbewusstsein. Zwar bleiben viele ihrem Schöpfer ewig treu, andere hassen ihn jedoch dafür, sie eingesperrt zu haben, und kehren ihm den Rücken.



FALSCHER LICH

Mittelgroßer Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 199 (21W8+105)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	25 (+7)	19 (+4)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +12, Int +14, Wei +11, Cha +9

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 14, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Infernalisch, Riesisch, Urtümlich, Zwergisch

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der falsche Lich den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der falsche Lich ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der falsche Lich führt zwei Todeszerfetzen-Angriffe aus und setzt Grausiges Klagelied ein, sofern verfügbar.

Todeszerfetzen: *Nahkampf-Zauberangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W10+7) nekrotischer Schaden.

Grausiges Klagelied (Aufladung 5–6): Der falsche Lich stößt ein grässliches Kreischen voller bössartiger Energie aus. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Meter vom falschen Lich muss einen SG-22-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang verängstigt. Eine auf diese Art verängstigte Kreatur ist außerdem bewusstlos. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Der falsche Lich wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 22):

Beliebig oft: *Fliegen*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*
Je 3-mal täglich: *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)
Je 1-mal täglich: *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Monster festhalten*

BONUSAKTIONEN

Seelensauger: Der falsche Lich zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-22-Charismarettungswurf ausführen. Wenn es bewusstlos ist, so ist es bei diesem Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 21 (6W6) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte. Der falsche Lich erhält dann so viele Trefferpunkte zurück, wie das Ziel Energieschaden erlitten hat.

Wenn dieser Schaden die Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, stirbt das Ziel sofort, sein Körper verschwindet, und seine Seele wird in einem der Edelsteine im Schädel des falschen Lichs gefangen. Der Edelstein leitet die Seele nach 24 Stunden dem Schöpfer des falschen Lichs zu.

Wenn die Trefferpunkte des falschen Lichs auf 0 verringert werden, wird er zerstört und zerfällt. Die Edelsteine bleiben übrig. Die gefangenen Seelen können durch Zerstören der Edelsteine befreit werden. In diesem Fall entsteht die jeweilige Kreatur an einer freien Stelle beim Edelstein wieder und hat den gleichen Zustand wie vor der Gefangenschaft ihrer Seele.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der falsche Lich kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der falsche Lich erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Gehässiges Teleportieren: Der falsche Lich teleportiert sich und alles, was er trägt oder bei sich hat, an eine freie Stelle im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Dann führt er einen Todeszerfetzen-Angriff aus, sofern möglich.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Der falsche Lich setzt Zauberwirken ein.



„WENN MAN EINEM GRANIT-MOLOCH NAHE GENUG IST, UM SEINE GEMEISSELTE MIENE ZU SEHEN, IST MAN SO GUT WIE TOT.“

- TEYDORN,
OERTH-ABENTURER

GRANIT-MOLOCH

Granit-Moloch sind enorme Konstrukte, die über Schlachtfelder und durch die Korridore von Verliesen rumpeln. Sie haben schwere kastenförmige Körper und massive Walzen, auf denen sie sich fortbewegen. Ihre Vorderseiten und Walzen sind oft mit furchteinflößenden Köpfen wie denen von wütenden Nashörnern geschmückt. Granit-Moloch gibt es in vielen Welten. Meist dienen sie dazu, besonders wichtige Orte zu bewachen.

GRANIT-MOLOCH

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 157 (15W10+75)

Bewegungsrate 9 m in gerader Linie

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	1 (-5)	20 (+5)	2 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Belagerungsmonster: Der Moloch fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Magieresistenz: Der Moloch ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W10+6) Wuchtschaden, und wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es außerdem einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

BONUSAKTIONEN

Vernichtendes Niederwalzen: Der Moloch nutzt seine Bewegungsrate. Dabei kann er sich durch den Raum von liegenden Kreaturen bewegen. Wenn der Moloch in seiner Bewegung erstmals in den Raum einer liegenden Kreatur gerät, muss die Kreatur einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 55 (10W10) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.



„SIE SIND VORZÜGLICHE SPÄHER
UND LUFTKÄMPFER. LEIDER LÄSST
IHRE AUFMERKSAMKEITSSPANNE
FRUSTRIEREND ZU WÜNSCHEN ÜBRIG.“

- DÄMONENFÜRST PAZUZU

HAZVONGEL

Fliegende Dämonen namens Hazvongel jagen in den windgepeitschten Höhen des Pandämoniums und halten sich an verirrtten oder erschöpften Reisenden schadlos. Sie sehen wie riesige blutrote Krähen mit zerrauten Federn und einem Dutzende Beinen aus. Von ihren Flügeln tropft immerzu Blut. Dieses sammeln sie an ihren vielen Krallen und schleudern es wie grässlichen Regen durch die Gegend.

Manchmal kreisen Hazvongel auch in den Himmeln des Abyss, aus dem sie stammen, doch sie wechseln in ihrer ganzen Existenz immer wieder ins Pandämonium hinüber. Mächtigere Dämonen wie der Dämonenfürst Pazuzu setzen Hazvongel als Späher ein, doch ihre Wanderlust macht sie für längere Missionen ungeeignet.

HAZVONGEL

Riesiger Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 237 (25W12+75)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Magieresistenz: Der Hazvongel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hazvongel führt drei Krallenangriffe aus.

Krallen: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W8+5) Stichschaden.

Blutregen (Aufladung 5–6): Der Hazvongel versprüht Blut in einem 27 Meter großen Kegel. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 27 (6W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

„SIE SIND KEINE DRACHEN. SIE SIND KEINE ECHSEN. OH NEIN, SIE SIND VIEL SCHLIMMER.“

- MELTHENA VELLAINÉ,
MAGIERIN UND SPELLJAMMER



HERTILOD

Wenn ein toter Gott durch die Astralsee treibt, entsteht in seinem Leichnam manchmal ein parasitisches Monster, das Hertilod genannt wird. Ein Hertilod ist gefräßig und furchterregend und erinnert an eine schlangenhafte, hautlose Echse mit scharfen Krallen und einem klaffenden Maul, aus dem Gift tropft. Aufgrund seiner auf grausige Weise freiliegenden Muskeln ist ein Hertilod besonders empfindlich gegen Blitzschaden.

HERTILOD

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 241 (21W12+105)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +12, Ges +10

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht
durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Erschütterungssinn 18 m,
Passive Wahrnehmung 18

Sprachen –

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus** +6

Blitzempfindlichkeit: Wenn der Hertilod Blitzschaden erleidet, ist seine Bewegungsrate bis zum Ende seines nächsten Zugs halbiert. Außerdem muss er einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt sofort alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese landen an einer Stelle im Abstand von bis zu drei Metern vom Hertilod und sind liegend.

Legendäre Resistenzen (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Hertilod den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Hertilod ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Spinnenklettern: Der Hertilod kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hertilod führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W8+6) Stichschaden plus 13 (2W12) Giftschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-20-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird vom Hertilod verschluckt. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt. Sie haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Hertilods. Zu Beginn jedes Zugs des Hertilods erleidet jede verschluckte Kreatur 13 (2W12) Giftschaden durch die giftigen Sekrete im Schlund des Hertilods.

In den Schlund des Hertilods passen bis zu zwei Kreaturen auf einmal. Wenn der Hertilod in einem einzigen Zug mindestens 40 Schaden durch eine verschluckte Kreatur erleidet, muss er am Ende des Zugs einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt sofort alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese landen an einer Stelle im Abstand von bis zu drei Metern vom Hertilod und sind liegend. Stirbt der Hertilod, so ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie drei Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W10+6) Hiebschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Hertilod kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Hertilod am Anfang seines Zugs zurück.

Sprinten: Der Hertilod nutzt seine Bewegungsrate. Diese Bewegung löst keine Gelegenheitsangriffe aus.

Nähren (kostet 2 Aktionen): Der Hertilod entzieht den Kreaturen in seinem Schlund ihre Lebenskraft und nutzt sie für sich selbst. Jede Kreatur im Schlund des Hertilods erleidet 10 (3W6) nekrotischen Schaden, und der Hertilod erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Schadens zurück.



INQUISITOR DES FOLIANTEN

Die Ulmedische Inquisition ist ein Orden von Inquisitoren in der Domäne des Schreckens Barovia, der die Ursprünge des Bösen im Herzen der Leute entdecken will. Der Ordensgründer Ulmed jagte einst Monster an der Seite des damals noch sterblichen Grafen Strahd von Zarowitsch. Als die Priester von Osybus Strahd korrumpierten, wandte Ulmed sich vom Vampir ab und änderte die Mission der Inquisition. Nun galt es, nicht nur Monster zu jagen, sondern auch die Saat des Bösen, die der Verderbtheit ursächlich ist. Kultisten wie die Priester von Osybus sind die primären Ziele der Inquisition, doch die eifernden und manchmal brutalen Methoden der Inquisitoren versetzen viele Gemeinschaften im ganzen Multiversum in Angst und Schrecken.

Jeder Ulmedische Inquisitor gehört einem von drei Orden an. Diese setzen entweder Psionik, Stärke oder ihren Intellekt ein, um die Ziele der Inquisition zu erreichen. Der Orden von Tristian trägt einen Folianten als Symbol. Seine Mitglieder nutzen Wissen und List, um ihre Umgebung zu beeinflussen und ihre Feinde zu besiegen.

INQUISITOR DES FOLIANTEN

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (14 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 77 (14W8+14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +7, Wei +6, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +10, Geschichte +7, Naturkunde +7, Religion +10

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 13, Wahrer Blick 9 m

Sprachen Vier beliebige Sprachen, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Inquisitor führt zwei Angriffe aus.

Silberlangschwert: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8+4) Hiebsschaden oder 9 (1W10+4), wenn beidhändig geführt, plus 18 (4W8) Energieschaden.

Energiegeschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (4W8+4) Energieschaden, und wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, kann der Inquisitor es bis zu drei Meter weit wegstoßen.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik): Der Inquisitor wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 15):

Beliebig oft: *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magierrüstung*, *Schweben*, *Verständigung*

Je 1-mal täglich: *Otilukes unverwüstliche Sphäre*, *Telekinese*

Implosion (Aufladung 4–6): Jede Kreatur im Radius von sechs Metern um einen Punkt, den der Inquisitor sehen kann und der sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Anderenfalls erleidet sie 31 (6W8+4) Energieschaden, wird umgestoßen und gelangt an die freie Stelle, die dem Zentrum der Kugel am nächsten ist. Höchstens große Gegenstände in der Kugel, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden den Schaden automatisch und werden gleichermaßen bewegt.

REAKTIONEN

Telekinetische Ablenkung: Wenn der Inquisitor von einem Angriffswurf getroffen wird, erhöht sich seine RK gegen den Angriff um 4. Schlägt der Angriff dadurch fehl, so wird stattdessen der Angreifer getroffen.

KLINGEN VON EBERRON

Nach Eberrons Letztem Krieg erhob sich ein Kriegsgeschmiedeter, der sich Klingenfürst nannte, um das Machtvakuum im zerstörten Trauerland zu füllen. Die Gefolgsleute des Klingenfürsten, bekannt als Klingen, begannen mit einem Persönlichkeitskult, der den Klingenfürsten vergöttlicht und eine blutige, chauvinistische Doktrin von der Überlegenheit der Kriegsgeschmiedeten vertritt. Der oberste Glaubenssatz der Klingen besteht darin, dass andere Kreaturen als Kriegsgeschmiedete auf dem Kontinent Khorvaire getötet werden müssen.

KLINGENLEUTNANT

Mittelgroßes Konstrukt (Kriegsgeschmiedeter), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 153 (18W8+72)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +6, Cha +7
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

Rudeltaktik: Der Leutnant ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Leutnant führt drei Langschwert- oder Wurfspießschleuderer-Angriffe aus.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (3W8+4) Hiebschaden oder 20 (3W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Wurfspießschleuderer: Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (3W6+4) Stichschaden, und das Ziel wird umgestoßen.

BONUSAKTIONEN

Die Truppe sammeln (1-mal täglich): Der Leutnant beendet bei sich selbst und jeder Kreatur seiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann, die Zustände Bezaubert und Verängstigt.

Verbündeten befehligen: Der Leutnant zielt auf einen Verbündeten im Abstand von bis zu neun Metern, den er sehen kann. Wenn das Ziel den Leutnant hören oder sehen kann, so kann es als Reaktion (sofern verfügbar) einen Nahkampfangriff ausführen und ist beim Angriffswurf im Vorteil.

REAKTIONEN

Parieren: Der Leutnant erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, um 3. Dazu muss der Leutnant den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

KLINGENLEUTNANT

Klingenleutnants führen ihre Untergebenen im Namen des Klingenfürsten auf Plünderzügen an. Soldaten, die die Befehle eines Leutnants nicht befolgen, werden streng bestraft.

KLINGENSPÄHER

Klingenspäher sind für das Erkunden und Kartieren der Regionen von Trauerland zuständig, die noch nicht von den Legionen des Klingenfürsten erobert wurden.

KLINGENSPÄHER

Mittelgroßes Konstrukt (Kriegsgeschmiedeter), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 105 (14W8+42)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +7
Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Rudeltaktik: Der Späher ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Späher führt drei Armklingen- oder Bolzenwerfer-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Fallschlinge ersetzen.

Armklinge: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6+5) Hiebschaden.

Bolzenwerfer: Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W8+5) Stichschaden.

Fallschlinge (1-mal täglich): Der Späher setzt eine winzige mechanische Falle auf einer festen Oberfläche im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich ein. Die Falle ist verborgen, und es erfordert einen erfolgreichen SG-17-Intelligenzwurf (Nachforschungen), um sie zu entdecken. Sie bleibt eine Minute lang bestehen. Wann immer ein Gegner sich der Falle auf mindestens drei Meter nähert oder seinen Zug in diesem Bereich beginnt, muss er einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet 21 (6W6) Stichschaden und wird umgestoßen. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

BONUSAKTIONEN

Spurt: Der Späher nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.



KNOCHENROCHE DIENEN
UNTOTEN SOLDATEN OFT
ALS REITTIERE.

KNOCHENROCH

Knochenroche sind vogelartige Untote, die die Knochen verschiedener flugfähiger Kreaturen enthalten können. Ihrem Namen zum Trotz müssen sie nicht unbedingt belebte Skelette von Rochen sein. Du kannst einen Knochenroch anpassen, indem du anhand der Tabelle „Knochenroch-Quellen“ würfelst, um die Art der Knochen und die entsprechenden Auswirkungen auf die Spielwerte zu bestimmen.

KNOCHENROCH-QUELLEN

W6 Knochenquelle

- 1 **Axtschnabel:** Die Schrittbewegungsrate des Knochenrochs beträgt 15 Meter.
- 2 **Schreckhahn:** Eine Kreatur, die vom Schnabelangriff des Knochenrochs getroffen wird, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Knochenrochs um drei Meter verringert.
- 3 **Rieseneule:** Der Modifikator bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) des Knochenrochs beträgt +8.
- 4 **Peryton:** Der Knochenroch ist gegen Hiebsschaden durch nichtmagische Angriffe resistent.
- 5 **Pteranodon:** Der Knochenroch provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feindes verlässt.
- 6 **Roch:** Die Größe des Knochenrochs ist gigantisch, und seine Flugbewegungsrate beträgt 36 Meter. Seine Trefferwürfel bleiben unverändert.

KNOCHENROCH

Riesiger Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 133 (14W12+42)

Bewegungsrate 4,5 m, Fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	2 (-4)	17 (+3)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +6

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensanfälligkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Knochenroch führt zwei Krallenangriffe und einen Schnabelangriff aus.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebsschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Stichschaden.

KOSMISCHER HORROR

Gigantische Aberration, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 280 (16W20+112)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 30 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	24 (+7)	15 (+2)	24 (+7)

Rettungswürfe Int +13, Wei +8, Cha +13

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 72 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Tiefensprache, Telepathie auf 72 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP) **Übungsbonus** +6

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Horror führt einen Bissangriff und zwei Tentakelangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (4W6+8) Stichschaden.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W6+8) Energieschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 18). Solange das Ziel gepackt bleibt, kann der Horror dieses Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen. Der Horror hat 1W8+1 Tentakel, mit denen er jeweils ein Ziel packen kann.

Psychisches Geflüster (Aufladung 5–6): Der Horror stößt im Radius von 18 Metern grausiges Geflüster aus. Jede Kreatur in diesem Bereich, die keine Aberration ist, muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 33 (6W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Horror kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Horror am Anfang seines Zugs zurück.

Zermalmendes Tentakel: Der Horror zermahlt eine Kreatur, die er gepackt hält. Die gepackte Kreatur muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 18 (3W6+8) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Giftstrahl (kostet 2 Aktionen): Der Horror verschießt einen Strahl stinkenden Gases in einer neun Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (4W6) Giftschaden.

Teleportieren (kostet 2 Aktionen): Der Horror teleportiert sich mit allen Kreaturen, die er gepackt hält, an eine freie Stelle im Abstand von bis zu 36 Meter von sich, die er sehen kann.



KOSMISCHER HORROR

Ein kosmischer Horror ist ein riesiges, böses Wesen, das gelegentlich über die Grenzen des Fernen Reichs gelangt und dann durch die Astralebene driftet. Diese Kreatur wird vom Licht ferner Sterne angezogen, dringt in Systeme im Wildall ein und bringt ganzen Welten den Untergang. Wenn sie sich an den Körpern und Seelen der Weltenbewohner sattgefressen hat, kehrt sie meist in die Leere zurück und fällt dort in tiefen Schlaf, bis Hunger oder ein anderer Reiz sie wieder erweckt.

Der kosmische Horror gehört zu den mächtigsten Kreaturen, die das Ferne Reich hervorbringt. Zwar sieht jedes Exemplar dieser Spezies anders aus, doch manche Eigenschaften haben sie auch gemeinsam. Jeder kosmische Horror ist etwa 30 Meter groß und wirkt wie ein unmögliches Konglomerat von Augen, Mäulern, Flügeln, Tentakeln sowie Organen und Extremitäten, die sich gar nicht einordnen lassen.



KRIEGSGESCHMIEDETER
KRIEGER.

KRIEGSGESCHMIEDETER KRIEGER

Kriegsgeschmiedete Krieger bestehen aus Holz und Stahl. Sie wurden auf magische Art mit Leben und Intelligenz versehen. Sie wurden erschaffen, um im Letzten Krieg auf dem Kontinent Khorvaire in Eberron zu kämpfen. Seit dieser Konflikt vorüber ist, suchen sie nach ihrem Platz in der Welt.

KRIEGSGESCHMIEDETER KRIEGER

Mittelgroßes Konstrukt, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 30 (4W8+12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kriegsgeschmiedete führt zwei Armklingen-Angriffe aus.

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

Wurfspeer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden.

REAKTIONEN

Schutz: Wenn ein Angreifer, den der Kriegsgeschmiedete sehen kann, einen Angriffswurf gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Kriegsgeschmiedeten ausführt, kann der Kriegsgeschmiedete bewirken, dass dieser Angriffswurf im Nachteil ist.

KUMMERGESCHWORENE

Kummergeschworene verkörpern die Formen des Leidens, die dem Shadowfell innewohnen, und verbreiten Grauen bei denen, die in ihre Mitte stolpern.

EINSAMER KUMMERGESCHWORENER

Viele Kreaturen im Shadowfell werden von Einsamkeit geplagt, aber besonders drastisch manifestiert sie sich bei einsamen Kummergeschworenen. Wenn diese Kummergeschworenen andere Kreaturen entdecken, wollen sie sie an sich ziehen, um ihr Gefühl der Einsamkeit zu lindern.

VERLORENER

KUMMERGESCHWORENER

Verlorene Kummergeschworene repräsentieren die Sorge und Furcht, die verirrte Personen erleben. Diese Kummergeschworenen wirken verzweifelt und panisch.

Sie greifen nach allen Kreaturen in ihrer Reichweite. Ihre Opfer erleben Panik, wenn ihr Geist sich gegen die Intensität des Angriffs auflehnt. Je mehr Schaden die Verbündeten des Opfers dem Kummergeschworenen zufügen, desto schlimmer lässt dieser das Opfer leiden.

EINSAMER KUMMERGESCHWORENER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmerigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

Gedeiht in Gesellschaft: Während sich der Kummergeschworene im Abstand von bis zu neun Metern von mindestens zwei anderen Kreaturen befindet, ist er bei Angriffswürfen im Vorteil. Andernfalls ist er bei Angriffswürfen im Nachteil.

Psychisches Ausaugen: Zu Beginn jedes Zugs des Kummergeschworenen muss jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern um ihn herum einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) psychischen Schaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kummergeschworene führt einen Harpunenarm-Angriff aus und setzt Kummervolle Umarmung ein.

Harpunenarm: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (4W8+3) Stichschaden, und wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 15). Der Kummergeschworene hat zwei Harpunenarme und kann bis zu zwei Kreaturen gleichzeitig packen.

Kummervolle Umarmung: Jede vom Kummergeschworenen gepackte Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 18 (4W8) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. In beiden Fällen zieht der Kummergeschworene jede dieser Kreaturen bis zu neun Meter direkt auf sich zu.

VERLORENER KUMMERGESCHWORENER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 78 (12W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	5 (-3)

Fertigkeiten Athletik +6

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmerigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kummergeschworene führt zwei Armstachel-Angriffe aus.

Armstachel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10+3) Stichschaden.

Umarmung (Aufladung 4–6): Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 25 (4W10+3) Stichschaden, und wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 14). Ein gepacktes Ziel ist verängstigt und erleidet am Ende jeder seiner Züge 27 (6W8) psychischen Schaden. Der Kummergeschworene kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig packen.

REAKTIONEN

Einengende Umarmung: Wenn der Kummergeschworene Schaden erleidet, so erleidet die von der Umarmung gepackte Kreatur 18 (4W8) psychischen Schaden.

LEICHENSAMMLER

Uralte Kriegsmaschinen, die als Leichensammler bekannt sind, stolpern ziellos durch die zerstörten Ebenen Acherons, bis sie von Nekromanten in eine Eroberungsarmee auf der materiellen Ebene berufen werden. Diese grässlichen Konstrukte gehorchen ihren Meistern, bis sie nach Acheron entlassen werden. Findet ein Meister ein vorzeitiges Ende, kann ein Leichensammler allerdings auch Jahrhunderte auf der materiellen Ebene verbringen, wo er Leichen sammelt und einen Rückweg sucht.

Ein Leichensammler lässt sich nur dann von einem Sterblichen beschwören, wenn er zu einer großen Schlacht gerufen wird. Dabei ist es einerlei, ob diese gerade stattfindet, noch bevorsteht oder sogar schon geschlagen wurde. Leichensammler hüllen sich in die Waffen und Rüstungen gefallener Krieger und pfählen deren Leichen an Lanzen und sonstigen aufgelesenen Gegenständen.

Die gesammelten Leichen sind mehr als grausige Trophäen: Leichensammler können die Geister dieser Kadaver beschwören, damit sie an ihrer Seite kämpfen. Diese Geister sind einzeln zwar schwach, doch die Leichensammler können praktisch unbegrenzt viele rufen, wenn sie genügend Zeit dazu haben.



LEICHENSAMMLER

Großes Konstrukt, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht alle Sprachen, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP) **Übungsbonus** +5

Magieresistenz: Der Sammler ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Sammler führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W8+5) Wuchtschaden plus 16 (3W10) nekrotischer Schaden.

Lähmender Odem (Aufladung 5–6): Der Sammler stößt lähmendes Gas in einem neun Meter langen Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang gelähmt. Gelähmte Kreaturen können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Geister beschwören (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Leichensammler ruft die Geister der Kreaturen, die er getötet hat. 1W4 **Schreckgespenster** (ohne Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht) erheben sich an freien Stellen im Abstand von bis zu 4,5 Metern um den Sammler. Die Geister handeln nach dem Sammler, nutzen dessen Initiativewert und kämpfen, bis sie zerstört werden. Wird der Sammler besiegt, so verschwinden sie.



„LEBEN UND TOD - EIN FASZINIERENDER KREISLAUF, NICHT WAHR? ES GIBT SO VIELE GEHEIMNISSE ZU LÜFTEN. ES GIBT SO VIEL MACHT ZU ERLANGEN - SOFERN MAN EINEN STARKEN MAGEN HAT.“

- RENAUDON VOLLMER,
NEKROMANT IN AUSBILDUNG

MAGIER-NEKROMANT

Zauberwirker im ganzen Multiversum erlangen durch das Studium arkaner Texte magische Kräfte. Einige reisen um die Welt, um nach geheimen Folianten zu suchen, andere bilden unerfahrene Magier aus oder arbeiten mit Kollegen zusammen, um neue Zauber zu entwickeln.

Nekromanten studieren das Zusammenspiel von Leben, Tod und Untod. Einige Nekromanten graben Leichen aus oder kaufen sie, um untote Diener zu erschaffen. Einige nutzen ihre Kräfte stattdessen für das Gute und jagen Untote.

MAGIER-NEKROMANT

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 110 (20W8+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7

Schadensresistenzen Nekrotisch

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nekromant führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nah- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: 25 (4W10+3) nekrotischer Schaden.

Zauberwirken: Der Nekromant wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 15):

Beliebig oft: *Magierhand*, *Tanzende Lichter*, *Taschenspielerei*
Je 2-mal täglich: *Dimensionstür*, *Fluch*, *Magierrüstung*, *Netz*
1-mal täglich: *Todeskreis*

BONUSAKTIONEN

Untote beschwören (1-mal täglich): Der Nekromant beschwört auf magische Art fünf **Skelette** oder **Zombies**. Die beschworenen Kreaturen erscheinen in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern vom Nekromanten und gehorchen seinen Befehlen. Ihre Züge geschehen direkt nach dem des Nekromanten. Jede Kreatur bleibt bestehen, bis eine Stunde vergangen ist, die Kreatur oder der Nekromant stirbt oder der Nekromant sie als Bonusaktion entlässt.

REAKTIONEN

Grausame Ernte: Wenn der Nekromant eine Kreatur mit nekrotischem Schaden tötet, erhält der Nekromant 9 (2W8) Trefferpunkte zurück.



MAULAUGEN OFFENBAREN IHRE WAHRE GESTALT OFT UNMITTELBAR BEVOR SIE IHRE BEUTE VERSCHLINGEN.

MAULAUGE

Maulaugen sind klobige einäugige Schrecken mit einem zahlreichen Maul. Sie sind überwiegend im Wildall auf der Astralebene zu finden. Wenn sie ihr großes Auge und das Maul geschlossen halten, sehen sie wie Asteroiden von etwa fünf Metern Durchmesser aus. Nehmen sie Erschütterungen im Raum um sich herum wahr, öffnen sie das Auge und geben ihre wahre, bedrohliche Natur zu erkennen. Der Schlund von Maulaugen unterbindet Magie, sodass verschlungene Kreaturen nicht mit magischen Methoden entkommen können.

MAULAUGE

Große Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 149 (13W10+78)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 6 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	6 (-2)	23 (+6)	7 (-2)	13 (+1)	7 (-2)

Sinne Blindsight 36 m bei geschlossenem Auge, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Tiefensprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Antimagischer Schlund: Magische Effekte wie solche durch Zauber oder magische Gegenstände werden im Schlund des Maulauges unterdrückt, nicht jedoch Effekte durch Artefakte oder Gottheiten. Ein Zauberplatz oder eine Ladung, die eine Kreatur im Schlund zum Wirken von Zaubern oder zum Aktivieren von Eigenschaften magischer Gegenstände verbraucht, ist verschwendet. Solange ein Effekt unterdrückt wird, wirkt er nicht, doch die Zeit, in der er unterdrückt ist, wird von seiner Wirkungsdauer abgezogen. Weder ein Zauber noch ein magischer Effekt, der von außerhalb des Maulaugenschlunds stammt – bis auf solche, die von Artefakten oder Gottheiten stammen –, kann Kreaturen und Gegenstände im Schlund beeinflussen.

Falsches Erscheinungsbild: Wenn das Maulauge zu Kampfbeginn reglos ist und Maul und Auge geschlossen hält, ist es beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass das Maulauge handelt oder sich bewegt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass das Maulauge belebt ist.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6+5) Stichschaden, und wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, muss es einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird vom Maulauge verschluckt, sodass es in dessen Schlund gelangt (siehe: Antimagischer Schlund). Das Maulauge kann nur jeweils eine Kreatur verschlucken. Die verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außen und erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 35 (10W6) Säureschaden.

Wenn das Maulauge mindestens 25 Schaden in einem einzigen Zug durch eine Kreatur in ihrem Schlund erleidet, würgt es die verschluckte Kreatur wieder aus. Diese landet an einer Stelle im Abstand von bis zu drei Metern vom Maulauge und ist liegend. Stirbt das Maulauge, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie drei Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

MONDDRACHE

Monddrachen (auch als Lunar- oder Phasendrachen bekannt) sind kapriziöse xenophobe Kreaturen, die sich durch felsiges Gelände graben, um ihren Hort einzurichten.

Monddracheneier haben steinharte, fahlweiße bis hellgraue Schalen. Die Drachen selbst sind beim Schlüpfen alabasterweiß und werden mit dem Alter allmählich dunkler.

Es macht ihnen großen Spaß, anderen Kreaturen ihre Schätze zu rauben – mehr noch, als sich die Schätze selbst zu beschaffen. Ein Monddrache kann körperlos werden, aber nicht so sehr, dass er sich durch andere Kreaturen oder massive Gegenstände hindurchbewegen kann. In diesem semikörperlichen Zustand hat etwa die Hälfte des Drachenleibs eine dunkle Spektralform.

HORT EINES MONDDRACHEN

Im Höhlenkomplex mit dem Hort eines Monddrachen gibt es viel Platz für Nahrung, außerdem mindestens eine verborgene Kammer, in der der Drache seine Schätze verwahrt. Je nach Zusammensetzung und Merkmalen der Höhle könnte der Hort natürliche heiße oder kalte Quellen, wilde Gärten, Kristallformationen, magische Phänomene oder Ökosysteme niederer Lebensformen enthalten, die sich an das Leben mit dem Drachen angepasst haben.

AUSGEWACHSENER MONDDRACHE

Riesiger Drache, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 6 m, Graben 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +10, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 72 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Drache den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel von 4,5 Metern Durchmesser.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Stichschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region mit dem Hort eines ausgewachsenen Monddrachen wird von dessen Magie beeinflusst, wodurch es zu mindestens einem der folgenden Effekte kommt:

Gruseliges Klagen: Ein spukhaftes Geheul umgibt den Drachenhort und wird (nach Wahl des Drachen) lauter oder leiser, wenn sich jemand dem Hort nähert. Das Klagen ist im Umkreis von rund fünf Kilometern um den Hort zu hören.

Mondteufel: Wirbel aus Staub und Frost, als Mondteufel bekannt, sind in einem Bereich von bis zu 1,6 Kilometern um den Hort unterwegs und halten andere Kreaturen auf, denen sie begegnen. Mondteufel sind **Luftelementare** mit freiem Willen. Sie bewirken Kälteschaden anstatt Wuchtschaden.

Schwarzer Frost: Der Boden ist mit einer dünnen schwarzen Frostschrift bedeckt, die im Abstand von bis zu fünf Kilometern um den Hort alle gewöhnlichen Pflanzen tötet.

Wenn der Drache stirbt, endet das gruselige Klagen, die Mondteufel lösen sich auf, und der schwarze Frost verschwindet innerhalb von 1W10 Tagen, sodass sich die Vegetation in dieser Region erholt.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Wuchtschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen Froststrahl in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 36 (8W8) Kälteschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

BONUSAKTIONEN

Ausblenden (3-mal täglich): Der Drache wird teilweise körperlos, solange er sich auf diesen Effekt konzentriert (wie auf einen Zauber). Solange der Drache teilweise körperlos ist, ist er gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Drache kann zwei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.
Tückisches Eis: Magisches Eis bedeckt den Boden in sechs Metern Umkreis um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, den der Drache sehen kann. Das Eis ist schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer Monddrachen. Es bleibt bestehen, bis zehn Minuten vergangen sind oder der Drache seine legendäre Aktion erneut verwendet.



MONDSCHWEINWÄCHTER

Mondscheinwächter sind schimmernde zweibeinige Statuen aus Silber und Mithral. Ursprünglich wurden sie von einem verzweifelten Magier in Krynn geschaffen, der die Mondkarte aus den *Schicksalskarten* gezogen hatte. Er wollte sich mit Leibwächtern umgeben, die sich besonders für Kämpfe gegen Lykanthropen und andere gestaltwandelnde Kreaturen eignen. Daraufhin brachte die Mondkarte den ersten Mondscheinwächter hervor.

Der Körper von Mondscheinwächtern ist von magischem Mondlicht durchdrungen, welches sie in ihre Hiebe lenken können. Außerdem können sie sengende Explosionen aus Mondenergie entfesseln und dadurch Gestaltwandler in ihre wahre Gestalt zwingen.

„ZUNÄCHST HIELT ICH IHN FÜR EINE PERSON, ABER DANN SAH ICH SEINEN KOPF. UND SEINEN ARM. DA WUSSTE ICH, DASS ICH FLIEHEN MUSSTE.“

- WERTHIL,
KENDER-ABENTEURER

MONDSCHWEINWÄCHTER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 105 (14W8+42)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Gleißend

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 11, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Versteht die Sprachen seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Gleißend-Absorption: Der Wächter erleidet keinen Schaden durch gleißenden Schaden, sondern erhält Trefferpunkte in Höhe des gleißenden Schadens zurück.

Magieresistenz: Der Wächter ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unveränderliche Gestalt: Der Wächter ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Gestalt verändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Wächter führt zwei Mondschein-Hieb-Angriffe aus.

Mondschein-Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Wuchtschaden plus 4 (1W8) gleißender Schaden.

Mondschein-Explosion (Aufladung 5–6): Der Wächter entfesselt in einer 18 Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie eine magische Explosion aus Mondlicht. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Kreaturen, die aktuell nicht ihre wahre Gestalt haben, sind beim Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 22 (5W8) gleißenden Schaden. Wenn sie nicht ihre wahre Gestalt hat, wird sie gezwungen, diese anzunehmen, und kann ihre Gestalt dann bis zum Ende des nächsten Zugs des Wächters nicht ändern. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.



NACHTPLÜNDERER

Nachtplünderer sind haifischartige Raubkreaturen, die vorwiegend auf der Astralebene durch den Raum fliegen und alles fressen, was in ihren Rachen passt. Sie sind nicht immer aggressiv und ernähren sich überwiegend von Trümmern, Abfällen und Ausscheidungen. Daher folgen sie häufig größeren Kreaturen, Schiffen und Asteroiden.

Nachtplünderer sind 4,5 Meter lang. Ihre Färbung erinnert ans Wildall: weiße Punkte besprenkeln wie Sterne dunkle Bereiche und farbige Muster.

Gekochtes Nachtplündererfleisch ist in den Tavernen des Wildalls ein beliebtes Gericht.

PRIESTER VON OSYBUS

Die Priester von Osybus sind Nekromanten in der Domäne des Schreckens Barovia. Sie waren einst Anhänger eines Lichts von abgründigem Ehrgeiz und großer Macht, doch dann wurden sie von ihm verraten. Die Priester stehlen anderen Kreaturen die Seelen, um ihre böse Magie damit wirken zu können. Die Seelenenergie bewahren sie in düsteren Tätowierungen auf und können sie nutzen, um dem Tod zu trotzen und zu untoten Monstern zu werden.

Priester von Osybus sind zwar sehr mächtig, aber nicht ganz unsterblich, und dieser Umstand lässt ihnen keine Ruhe. Sie haben einen Pakt mit den Dunklen Mächten geschmiedet, der ihnen Unsterblichkeit gewährt, wenn sie Graf Strahd von Zarowitsch aus den Nebeln befreien, in denen er gefangen ist. Hierzu orchestrieren sie weitreichende und komplexe Pläne, die nur ihre Erzfeinde, die Ulmedischen Inquisitoren, durchschauen können.

GABEN DES UNTODES

Wenn die Trefferpunkte eines Priesters von Osybus auf 0 verringert werden, kann der Priester mit einem der Vorzüge laut der Tabelle „Gaben des Untodes“ weiter unten auferstehen. Ehe die Abenteurer einem Priester von Osybus entgegentreten, kannst du entscheiden, dass der Priester mit mindestens einer dieser Gaben nach deiner Wahl auferstanden ist. In diesem Fall ist der Priester ein Untoter, kein Humanoide. Ein Priester kann jede Gabe nur einmal erhalten.

NACHTPLÜNDERER

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W12+36)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer (im Vorteil, wenn das Ziel eine Kreatur mit verringerten Trefferpunkten ist), Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (4W10+5) Stichschaden.



GABEN DES UNTODES

W6 Gabe

- Schrecken:** Grausiges Gewisper ist um den Priester herum zu hören. Lebendige Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Priester beginnen, müssen einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende ihres nächsten Zugs verängstigt.
- Ektoplasma:** Außerweltlicher Schleim trieft vom Priester, verschwindet Augenblicke später und hinterlässt grünliche Flecken. Wenn eine Kreatur ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Priester beginnt, kann der Priester die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs um drei Meter verringern. Die Kreatur ist solange mit Schleim bedeckt. Außerdem kann der Priester als Aktion den Schleim verwenden, der ihn selbst bedeckt, um sich das Erscheinungsbild einer beliebigen mittelgroßen oder kleinen Kreatur zu geben. Dabei behält er seine Spielwerte bei. Diese Verwandlung hält an, bis acht Stunden vergangen sind oder die Trefferpunkte des Priesters auf 0 verringert werden.
- Vampirismus:** Wenn der Priester einer Kreatur nekrotischen Schaden zufügt, erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe des halben zugefügten nekrotischen Schadens. Außerdem wird die Bewegungsrate des Priesters um drei Meter erhöht.
- Lodern:** Der Priester schüttelt sein Fleisch ab, und sein Skelett zerfällt. Nur sein Schädel bleibt. Er nutzt die Spielwerte eines **Flammenschädels**, doch die Tätowierung von Osybus bleibt erhalten, und sein Feuerschaden wird als nekrotischer Schaden bewirkt. Die Tätowierung von Osybus ist in die Stirn des Schädels eingraviert.
- Geisterhaft:** Der Priester erscheint als Todesalb, und sein Herausforderungsgrad wird um 1 erhöht. Er ist gegen alle Schadensarten außer Energie, Gleißend und Psychisch resistent, dabei anfällig für gleißenden Schaden. Er kann sich durch Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände, erleidet jedoch 5 (1W10) Energieschaden, wenn er den Zug in einer Kreatur oder einem Gegenstand beendet.
- Tödlich:** Das Gesicht des Priesters wird knochenweiß, und sein Herausforderungsgrad wird um 1 erhöht. Dem Priester stehen sowohl *Tote beleben* als auch *Untote erschaffen* jeweils einmal täglich mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken zur Verfügung, und er erhält folgende Aktion:
Todeskreis (Zauber, Aufladung 5–6): Jede Kreatur im Radius von 18 Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 45 Metern vom Priester, den er sehen kann, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 28 (8W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

PRIESTER VON OSYBUS

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 60 (8W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +6, Cha +3

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Drei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Tätowierung von Osybus: Wenn die Trefferpunkte des Priesters auf 0 verringert werden, würfle anhand der Tabelle „Gaben des Untodes“, um zu ermitteln, welche Gabe der Priester erhält. Wenn der Priester die ermittelte Gabe bereits hat, stirbt er. Erhält er eine neue Gabe, so erhebt er am Anfang seines nächsten Zugs mit der Hälfte seiner Trefferpunkte als Untoter auf.

Um dies zu verhindern, muss die Tätowierung von Osybus am Körper des Priesters zerstört werden. Solange der Priester noch mindestens einen Trefferpunkt hat, ist die Tätowierung unzerstörbar. Ansonsten besitzt sie eine RK von 15, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Tätowierung erhält am Ende jedes Zugs der Kontrahenten alle Trefferpunkte zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Priester führt zwei Angriffe aus.

Seelenklinge: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4+2) Stichschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, so ist es bis zum Beginn des nächsten Zugs des Priesters gelähmt. Werden die Trefferpunkte einer mittelgroßen oder kleinen Kreatur durch diesen Schaden auf 0 verringert, so stirbt die Kreatur, und ihre Seele wird im Körper des Priesters gefangen, wo sie sich als düstere Seelentätowierung manifestiert. Die Seele wird befreit, wenn der Priester stirbt.

Nekrotisches Geschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (3W8+4) nekrotischer Schaden, und das Ziel kann bis zum Beginn des nächsten Zugs des Priesters keine Trefferpunkte zurückerhalten.

BONUSAKTIONEN

Seelentätowierung (Aufladung 5–6): Der Priester berührt eine seiner Seelentätowierungen. Diese verschwindet, und die gefangene Seele manifestiert sich an einer freien Stelle im Abstand von bis zu neun Metern vom Priester, die er sehen kann, als zwielichtige Kreatur. Die Kreatur hat die Gestalt und die Größe ihres ursprünglichen Körpers, nutzt jedoch die Spielwerte eines **Schattens**.

Der Schatten gehorcht den mentalen Befehlen des Priesters (keine Aktion erforderlich) und ist sofort nach dem Priester am Zug. Wenn der Schatten sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Priester befindet, kann er eine Aktion verwenden, um wieder auf dem Fleisch des Priesters zu erscheinen. In diesem Fall erhält er alle Trefferpunkte zurück.

„IHRE EXISTENZ VERHÖHNT DIE
LEBENDEN. IHRE ROSEN VERHÖHNEN
DIE RITTER. DULDET IHRE ANWESENHEIT
NICHT. VERNICHTET DIE ROSENTRÄGER,
WO IHR IHNEN BEGEGNET.“

- WEISHEIT DER
RITTER VON SOLAMNIA

SCHWARZROSENTRÄGER

Mittelgroßer Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W8+52)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	6 (-2)	18 (+4)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Berserker: Wann immer der Schwarzrosenträger Schaden erleidet oder einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf ausführt, würfle mit einem W6. Bei einer 5 oder 6 gerät der Schwarzrosenträger in Kampfrausch. Im Kampfrausch ist der Schwarzrosenträger bei Nahkampfangriffswürfen im Vorteil, kann als Bonusaktion spurten und muss die Kreatur angreifen, die ihm am nächsten ist und die er sehen kann. Befindet sich keine Kreatur in Angriffreichweite, greift der Schwarzrosenträger einen Gegenstand an, vorzugsweise einen, der kleiner ist als er selbst. Der Schwarzrosenträger bleibt im Kampfrausch, bis er zerstört wird oder sein Schöpfer ihm eine neue schwarze Rose gibt.

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Schwarzrosenträgers durch Schaden auf 0 verringert würden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 plus erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf sinken die Trefferpunkte des Schwarzrosenträgers stattdessen auf 1.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schwarzrosenträger führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8+3) Wuchtschaden plus 11 (2W10) nekrotischer Schaden.



SCHWARZROSENTRÄGER

Schwarzrosenträger sind verwesende Leichen, die von Nekromanten in Krynn belebt wurden, um als Wächter zu dienen. Der Name leitet sich von der konservierten schwarzen Rose ab, die Schwarzrosenträger in einer dünnen Glasglocke tragen. Der kleinste Stoß kann dazu führen, dass die Glasglocke den Schwarzrosenträgern entgleitet, wobei sowohl die Glocke als auch die Rose darin zerstört werden.

Normalerweise sind Schwarzrosenträger friedlich und träge. Sie führen die Befehle ihrer Schöpfer aus und greifen Eindringlinge eher lustlos an. Wenn allerdings die Rose beschädigt wird, geraten Schwarzrosenträger in einen Zustand wilder Gewalttätigkeit und greifen wahllos an.

Die schwarze Rose ist eine Huldigung des tyrannischen Fürsten Soth, der der mächtigste Todesritter in Krynn ist und einst ein solamnischer Ritter vom Orden der Rose war.

„SIE WAR GROSSARTIG IM SCHLÖSSERKNACKEN, HATTE ABER EINE FURCHTBAR GRAUSAME ADER. ALS DER MANTLER SIE ERWISCHTE, GLAUBTEN WIR SIE LOS ZU SEIN - ZU UNSEREM SCHRECKEN LAGEN WIR FALSCH.“

- HOFFMANN LEICHTFINGER,
ABENTEUERER VON DER SCHWERTKÜSTE



SPIEGELSCHATTEN

Wenn der Geist eines boshaften Tricksters oder eines herzlosen Schurken sich weigert, ins Jenseits zu gelangen, wird er manchmal zu einem Spiegelschatten. Dies sind körperlose Untote, die in ihrer wahren Gestalt aussehen wie Lichtleckse in Form einer Person. Häufig sind Spiegelschatten auf reflektierenden Oberflächen wie Spiegeln oder Glasscheiben anzutreffen. Dort fügen sie sich nahtlos in die reflektierte Umgebung ein und warten, bis der richtige Moment zum Zuschlagen gekommen ist. Spiegelschatten sind im gesamten Multiversum zu finden, besonders häufig auf den Äußeren Ebenen.

SPIEGELSCHATTEN

Mittelgroßer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 91 (14W8+28)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Wei +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Täuschen +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Gleißend, Psychisch

Zustandsimmunitäten Blind, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen -

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Spiegelschatten sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einer reflektierenden Oberfläche wie einem Spiegel, einer Glasscheibe oder einer unbewegten Wasseroberfläche befindet, ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur nicht gesehen, dass der Spiegelschatten handelt oder sich bewegt, so muss diese Kreatur

einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass es sich nicht um ihre eigene Reflexion handelt.

Spiegelbewegung: Der Spiegelschatten kann sich auf Oberflächen von reflektierenden oder durchsichtigen Gegenständen wie Spiegeln bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er kann sich durch durchsichtige Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Spiegelschatten führt zwei Geisterhieb-Angriffe aus und setzt Furcht spiegeln ein.

Geisterhieb: *Nahkampfaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) gleißender Schaden plus 7 (2W6) psychischer Schaden.

Furcht spiegeln: Der Spiegelschatten zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die er sehen kann, und projiziert eine Illusion der größten Angst dieser Kreatur. Das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 28 (8W6) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Spiegelschattens verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

BONUSAKTIONEN

Spiegelheimlichkeit: Der Spiegelschatten führt im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einer reflektierenden Oberfläche wie einem Spiegel die Verstecken-Aktion aus.

SPINNENDRACHE

Jene schrecklichen Kreaturen, die als Spinnendrachen bekannt sind, wurden zuerst in den tiefsten Tiefen des Unterreichs gefunden. Sie stammen von Nestlingen schwarzer Drachen ab, die sich ausschließlich von Spinnen ernähren. Obwohl Spinnendrachen nicht im Abyss oder von Lolths Anhängern erschaffen wurden, behaupten diese, Spinnendrachen seien ein Geschenk ihrer Gottheit, da sie in den Gegenden des Unterreichs am häufigsten anzutreffen sind, die Lolths Anhänger als die ihren beanspruchen. Die Anhänger setzen Spinnendrachen oft als Wächter ein oder behandeln sie als geschätzte Gäste. Die Kreaturen sind zwar nicht so mächtig wie ihre Ahnen, die schwarzen Drachen, aber mit ihren selbstsüchtigen Forderungen verzehren sie dennoch häufig sämtliche Ressourcen einer Enklave.

Spinnendrachen bauen sich keine Horte, sondern weben mächtige Netze und fressen Unmengen von Beute, ehe sie das Interesse an einer Gegend verlieren und weiterziehen, egal, wie sehr sie hofiert wurden. Im Gegensatz zu schwarzen Drachen sind Spinnendrachen nicht allzu schlau. Dennoch begreifen einige Exemplare, was sie den Anhängern von Lolth bedeuten, und nutzen diese Position so lange wie möglich aus.



SPINNENDRACHE

Riesige Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 152 (16W12+48)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Str +9, Ges +8

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Gift, Psychisch

Sinne Dunkelsicht 27 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Magieresistenz: Der Spinnendrache ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Netzwander: Der Spinnendrache ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Spinnendrache kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Spinnendrache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W10+5) Stichschaden plus 13 (2W12) Giftschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6+5) Hiebsschaden.

Spinning-Odem (Aufladung 5–6): Der Spinnendrache atmet in einem Kegel von neun Metern giftige Spinnlinge aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 33 (6W10) Stichschaden und 33 (6W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

BONUSAKTIONEN

Erstickende Netze (Aufladung 5–6): Der Spinnendrache spinn einen Würfel von neun Metern Kantenlänge aus starken, klebrigen Netzen in einem Bereich neben sich. Die Netze bleiben eine Minute lang bestehen, sind schwieriges Gelände und verschleiern diesen Bereich leicht. Eine Kreatur, die ihren Zug im Netz beginnt oder das Netz in ihrem Zug erstmals betritt, muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt, solange sie sich im Netz aufhält. Eine Kreatur kann als Aktion sich selbst oder eine andere Kreatur aus dem Netz befreien, sofern sie einen SG-15-Stärkewurf besteht.

Ein Würfel von 1,5 Metern Kantenlänge des Netzes wird zerstört, wenn es mindestens 10 Feuer-, Hieb- oder Säureschaden in einem einzigen Zug erleidet.

SPINNENUNHOLDE

Spinnenunholde sind dämonische Bestien, die die schlimmsten Eigenschaften von Wölfen und Spinnen in sich vereinen. Mit aufgedunsenen Leibern krabbeln sie umher und beißen mit wolfsartigen Köpfen zu. Meist sind sie mit Blut besudelt, da brutales Töten ihre größte Leidenschaft ist. Sie spinnen stabile Netze und sind sehr erfinderisch darin, mit diesen Netzen Beute zu machen.

Spinnenunholde sind je nach Macht und Schläue hierarchisch organisiert. Exemplare höheren Rangs beherrschen solche, die in der Hierarchie niedriger stehen. Haben zwei Spinnenunholde den gleichen Rang, so kämpfen und intrigieren sie gegeneinander und fallen einander in den Rücken, wenn Verrat ihre Position verbessern kann.

Alle Spinnenunholde dienen loyal ihrem General, Miska Wolfsspinn. Als dieser im Pandämonium gefangen war, machten die Spinnenunholde sich rar. Nun werden sie aber wieder aktiver, da Miska in Pandesmos versucht, sich zu befreien.

KAKKUU-SPINNENUNHOLD

Kakkuu-Spinnenunholde gleichen gigantischen Spinnen. Sie sind die zahlreichsten und zugleich am wenigsten intelligenten Spinnenunholde. In großen Konflikten dienen sie als Fußsoldaten, versuchen jedoch, mächtigeren Unholden, von denen sie schikaniert werden, aus dem Weg zu gehen. Kakkuus lauern im Hinterhalt auf Beute, die sie mit ihren Netzen fangen.

KAKKUU-SPINNENUNHOLD

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 91 (14W8+28)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +5, Wei +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Versteht Abyssisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Magieresistenz: Der Kakkuu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Netzinn: Solange der Kakkuu in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß er genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

PHISARAZU-SPINNENUNHOLD

Phisarazu-Spinnenunholde haben zwei muskulöse Arme, die unter ihren Wolfsköpfen hervorstechen. Sie sind allen anderen Kreaturen gegenüber feindlich und argwöhnisch. Dadurch sind sie geeignet, Kakkuus einzusperren oder Wache zu stehen.

Phisarazus können ihre Gestalt auf magische Art ändern, allerdings nur in Gestalten mit zehn Gliedmaßen, beispielsweise Drinnen und Krabben. Diese Eigenschaft nutzen sie, um aus Hinterhalten anzugreifen, gegnerische Lager zu infiltrieren oder beim Wachdienst harmlos zu wirken.

QUAVILITHKU-SPINNENUNHOLD

Quavilithku-Spinnenunholde lieben Zerstörung. Sie zerreißen mit ihren räumigen Wolfsköpfen gerne Beute, doch es begeistert sie besonders, Gebäude und Kunstgegenstände zu zerstören – je schöner, desto besser. Die Arme unter ihren Wolfsköpfen sind nicht besonders stark, jedoch nützlich, um Werkzeuge der Zerstörung oder der Sabotage einzusetzen.

RAKLUPIS-SPINNENUNHOLD

Raklupis-Spinnenunholde haben harte, glatte Panzer und glänzende Stacheln. Das Fell ihrer Wolfsköpfe ist besonders üppig, ihre Arme sind stark und ihre Stimmen verlockend – Raklupise sind die einzigen Spinnenunholde, die man als majestätisch bezeichnen könnte. Sie erzeugen zarte Netzwürfel, füllen sie mit Gift und schleudern sie auf ihre Feinde. Raklupise sind kluge Strategen und befehligen meist Legionen aus geringeren Spinnenunholden.

Netzwandler: Der Kakkuu ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Kakkuu kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kakkuu führt einen Netzschnelle-Angriff aus, setzt Einholen ein und führt einen Bissangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W10+3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Netzschnelle: **Fernkampfwaffenangriff:** +6 auf Treffer, Reichweite 9/18 m, eine höchstens große Kreatur. **Treffer:** Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 13). Ein gepacktes Ziel ist außerdem festgesetzt. Eine Netzschnelle, die eine Kreatur gepackt hält, kann angegriffen und zerstört werden (RK 10, 10 Trefferpunkte, gegen Giftschaden, psychischen Schaden und Wuchtschaden immun).

Einholen: Der Kakkuu zieht jede Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die von seiner Netzschnelle gepackt wurde, bis zu neun Meter weit in gerader Linie auf sich zu.



SPINNENUNHOLDE DIENEN MISKA WOLFSSPINNE ALS DÄMONISCHE TRUPPEN, WÄHREND ER SICH IN PANDESMOS ZU BEFREIEN VERSUCHT.

PHISARAZU-SPINNENUNHOLD

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 170 (20W10+60)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +8, Wei +7

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 17, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

Magieresistenz: Der Phisarazu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Netzsinn: Solange der Phisarazu in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß er genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Der Phisarazu ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Phisarazu kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Phisarazu führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe durch Schillerndes Sprühen ersetzen, sofern verfügbar.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W10+4) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Phisarazus vergiftet.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (4W8+4) Hiebschaden.

Schillerndes Sprühen (Aufladung 5–6): Der Phisarazu stößt schillernde Netzfäden in einem 18 Metern großen Kegel aus. Kreaturen und Gegenstände in diesem Bereich werden von den Fäden eine Minute lang konturiert. In dieser Zeit spenden sie dämmriges Licht auf drei Meter und können nicht unsichtbar sein. Außerdem müssen Kreaturen in diesem Bereich einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind eine Minute lang betäubt. Eine betäubte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Gestalt ändern: Der Phisarazu verwandelt sich in eine **Krabbe**, eine **Drinne** oder eine **Riesenkabbe**, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind bis auf die Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder bei sich hat, wird nicht verwandelt.

QUAVILITHKU-SPINNENUNHOLD

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 256 (27W10+108)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +10, Wei +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Nachforschungen +9, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 18, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Quavilithku ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Netzinn: Solange der Quavilithku in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß er genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Der Quavilithku ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Quavilithku kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Quavilithku führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 17 (5W6) Giftschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Während sie auf diese Art vergiftet ist, kann die Kreatur keine Trefferpunkte zurückerhalten. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Auflösendes Netz (Aufladung 5–6): Der Quavilithku stößt in einem Kegel von 27 Metern Netzfäden aus, die mit Säure getränkt sind. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 44 (8W10) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte. Nichtmagische Gegenstände in dem Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden 44 (8W10) Säureschaden.

BONUSAKTIONEN

Schwäche einschätzen: Der Quavilithku schätzt eine Kreatur im Abstand von bis zu 12 Metern von sich ein, die er sehen kann. Bis zum Beginn seines nächsten Zugs ist der Quavilithku bei Angriffswürfen gegen die Kreatur im Vorteil.

RAKLUPIS-SPINNENUNHOLD

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 210 (28W10+56)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +8, Wei +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 19, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Raklupis ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Netzinn: Solange der Raklupis in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß er genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Der Raklupis ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Raklupis kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Raklupis führt einen Bissangriff und zwei Sägeschwert-Angriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe durch Giftkugel ersetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 18 (4W8) Giftschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Eine auf diese Art vergiftete Kreatur ist außerdem kampfunfähig und kann keine Trefferpunkte zurückerhalten. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Sägeschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (4W6+5) Hiebschaden plus 18 (4W8) Giftschaden.

Giftkugel: *Fernkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 18/54 m, ein Ziel. *Treffer:* 45 (10W8) Giftschaden.

Zauberwirken: Der Raklupis wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 20).

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Magierhand, Selbstverkleidung, Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Je 2-mal täglich: *Dunkelheit, Massen-Einflüsterung, Monster beherrschen, Telekinese, Teleportieren*

BONUSAKTIONEN

Loyalität fordern: Der Raklupis beendet auf magische Art die Zustände Bezaubert und Verängstigt bei sich selbst und einer beliebigen Anzahl von Verbündeten im Abstand von bis zu 18 Metern von sich.



STERNANGLER

Sternangler sind entfernt mit Nachtplünderern verwandt. Es handelt sich um astrale Räuber, die wie riesige goldene Anglerfische mit schillernden Flossen aussehen. Sie haben keine Augen, und ihre Haut ist mit biolumineszenten Flecken gesprenkelt, sodass sie in den Weiten der Astralebene gut getarnt sind. Der charakteristische Köder eines Sternanglers leuchtet zaubernd und hat schon viele Entdecker im Wildall ins Verderben gelockt.

STERNANGLER

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8+42)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +5

Sinne Blindsight 36 m (kann außerhalb dieses Radius nicht sehen), Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Illumination: Der Köder des Sternanglers spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.

Meiden: Wenn der Sternangler von einem Effekt betroffen ist, der ihm erlaubt, einen Rettungswurf auszuführen, um halb so viel Schaden zu erleiden, erleidet er stattdessen keinen Schaden, wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, und nur halb so viel Schaden, wenn der Rettungswurf scheitert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Sternangler führt drei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Köder-Bezauberung: Der Köder des Sternanglers leuchtet mit zauberndem Sternenlicht und zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Sternangler, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Sternanglers bezaubert. Ein auf diese Art bezaubertes Ziel ist kampfunfähig und muss in seinem Zug seine Bewegungsrate einsetzen, um sich direkt auf den Sternangler zuzubewegen. Bezauberte Ziele vermeiden keine Gelegenheitsangriffe. Sie meiden jedoch Gelände, das Schaden bewirkt. Ein Ziel kann jeweils nur von einem Sternangler bezaubert werden.

TODESRINDEN-DRYADE

Wenn es einer Dryade nicht gelingt, ihre Heimat in der Wildnis vor etwas Bösem zu beschützen, und sie sich dies nicht verzeihen kann, verwandelt sie sich möglicherweise in ein böses Feenmonster: eine Todesrinden-Dryade. Solche Dryaden verlieren jedes Mitgefühl mit lebendigen Kreaturen und hegen stattdessen Hass auf jeden, der es wagt, auf ihr verrottetes Territorium vorzudringen.

Die Wildnis um eine Todesrinden-Dryade wird zu einem verdorbenen Morast voller übler Nesseln und giftigem Schlamm. Gegen die schädlichen Effekte dieses giftigen Sumpfs sind Todesrinden-Dryaden allerdings immun.

Üblicherweise ist eine Todesrinden-Dryade an den Ort gebunden, an dem sie als Beschützer versagt hat. Wenn sich eine Dryade in eine Todesrinden-Dryade verwandelt, gewinnt sie an Stärke, Grausamkeit und neuer Entschlossenheit, ihr nunmehr verkommenes Territorium zu beschützen. Die meisten Todesrinden-Dryaden kämpfen eher bis zum Tod, als dass sie Eindringlinge dulden.

Am häufigsten finden sie sich in Krynn, aber gelegentlich kommen sie auch in anderen Welten vor, in denen es Magie und viele Bäume gibt.



TODESRINDEN-DRYADE

Mittelgroßes Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 187 (22W8+88)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +9, Cha +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Elfisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Dornenwandeln: Schwieriges Gelände aus Vegetation wie Laub oder Dornen kostet die Dryade keine zusätzliche Bewegung.

Magieresistenz: Die Dryade ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Mit Tieren und Pflanzen sprechen: Die Dryade kann sich mit Tieren und Pflanzen verständigen, als sprächen sie ihre Sprache.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Dryade führt zwei Giftdorn-Angriffe und einen Zehrende-Ranke-Angriff aus.

Giftdorn: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (4W4+3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs der Dryade vergiftet.

Zehrende Ranke: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 16). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt, und die Dryade kann mit dieser Ranke kein weiteres Ziel packen. Eine auf diese Weise festgesetzte Kreatur erleidet zu Beginn ihres Zugs 13 (3W8) nekrotischen Schaden.

Die Dryade hat sechs Ranken. Jede Ranke kann angegriffen werden (RK 20, 10 Trefferpunkte, gegen Gift- und psychischen Schaden immun). Wird eine Ranke zerstört, so fügt dies der Dryade keinen Schaden zu, doch eine von der Ranke gepackte Kreatur wird dadurch befreit. Alle Ranken verwelken und verschwinden sofort, wenn die Trefferpunkte der Dryade auf 0 verringert werden.

Zauberwirken: Die Dryade wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Druidenkunst*

Je 2-mal täglich: *Dornenwuchs*, *Spurloses Gehen*

1-mal täglich: *Magie bannen*

TODESWOLF

Ein Todeswolf vereint die Macht eines Werwolves, die unheiligen Kräfte des Untodes und die Magie des Vollmonds in sich. Die meisten Todeswölfe gibt es in Krynn, doch manchmal tauchen sie auch an anderen Orten auf, an denen Lykanthropie und Nekromantie aufeinandertreffen.

Um einen Todeswolf zu erzeugen, lässt ein Nekromant den Körper eines mächtigen Werwolves auferstehen, indem er ein lästerliches Ritual mit Mondmagie durchführt. Das Ergebnis ist eine untote Ausgeburt, die wie ein finsterner skelettartiger Werwolf in hybrider Gestalt aussieht. Todeswölfe können ihre Gestalt nicht wandeln, jedoch gefährliche Illusionen erzeugen. Ihre Bisse machen die Opfer anfälliger für die unfasslichen Phantome, die die Todeswölfe beschwören können.

TODESWÖLFE IN DRACHENLANZE

In der Welt Krynn sind Todeswölfe mit Lunitari assoziiert, Krynns rotem Mond und die Gottheit der neutralen Magie. Lunitari ist eine trickreiche Betrügerin und Meisterin der Illusionen. Nekromanten führen das Ritual zum Erschaffen eines Todeswolfs unter dem Licht ihres Mondes durch, um den Todeswolf mit den Kräften der Illusion und des Trickreichtums zu versehen.



TODESWOLF

Mittelgroßer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 153 (18W8+72)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Str +10, Ges +8, Cha +9
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +13
Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Gunst des Mondes: Wenn der Todeswolf stürzt, nähert er sich dem Boden mit 18 Metern pro Runde und erleidet keinen Sturzschaden.

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Todeswolf den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Todeswolf führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus. Es kann einen dieser Angriffe durch Phantom-Todeswolf ersetzen, sofern verfügbar.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W8+5) Stichschaden plus 9 (2W8) nekrotischer

Schaden. Das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Verängstigt im Nachteil. Dieser Fluch bleibt bestehen, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6+5) Hiebschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Phantom-Todeswolf (Aufladung 5–6): Der Todeswolf erzeugt im Verstand einer Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die der Todeswolf sehen kann, ein grausiges Phantom von sich selbst. Das Ziel muss einen SG-17-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang verängstigt.

Solange das Ziel verängstigt ist, fügt das Phantom ihm zu Beginn jedes Zugs des Ziels 21 (6W6) psychischen Schaden zu. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

REAKTIONEN

Der Todeswolf kann bis zu zwei Reaktionen pro Runde ausführen, jedoch nur eine pro Zug.

Imposanter Hieb: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Todeswolf einen Angriffswurf gegen ihn ausführt, so muss dieser Kreatur ein SG-17-Weisheitsrettungswurf gelingen, oder sie ist beim Angriffswurf im Nachteil. Nach dem gelungenen oder erfolglosen Angriffswurf führt der Todeswolf einen Klauenangriff gegen die Kreatur aus.

Phasenschritt: Wenn der Todeswolf Schaden erleidet, teleportiert er sich sofort bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann und die sich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet.

UNERMÜDLICHER PFÄHLER

Großer Unhold, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 184 (16W10+96)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	22 (+6)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Str +11, Ges +8, Cha +9

Fertigkeiten Athletik +11, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Versteht alle Sprachen, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 15 (11.500 EP) **Übungsbonus** +5

Blutherz-Pflock: Der Pfähler ist auf magische Art an den Zeremonienpflock und die Leiche des Opfers gebunden, mit denen der Ritualwirker den Pfähler erschaffen hat. Wenn die Trefferpunkte des Pfählers auf 0 verringert werden, verschwindet er, entsteht 1W8 Stunden später an der dem Pflock nächsten freie Stelle neu und erhält alle Trefferpunkte zurück. Der Pfähler stirbt nur, wenn seine Trefferpunkte auf 0 verringert werden und entweder der Zeremonienpflock aus der Leiche des Opfers entfernt wurde oder der Pfähler sich auf einer anderen Existenzebene befindet als die Leiche.

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Pfähler führt einen Stachel-Angriff und zwei Böser-Speer-Angriffe aus.

Stachel: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W8+6) Stichschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Pfählers halbiert.

Böser Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m oder 6/12 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W6+6) Stichschaden plus 13 (3W8) nekrotischer Schaden.

Stachelexplosion (Aufladung 5–6): Verdrehte, geisterhafte Stacheln schießen aus dem Körper des Pfählers. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Pfähler muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 40 (9W8) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Pfähler kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Pfähler am Anfang seines Zugs zurück.

Spitzentempo: Der Pfähler teleportiert sich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Dann kann er einen Stachel-Angriff ausführen.

Wunden vertiefen (kostet 2 Aktionen): Jede Kreatur, deren Bewegungsrate aktuell durch den Stachel-Angriff des Pfählers verringert ist, erleidet 18 (4W8) nekrotischen Schaden.



UNERMÜDLICHER PFÄHLER

In den Domänen des Schreckens führen böse Zauberwirker ein lästerliches Ritual durch, das lebendige Kreaturen zu teuflischen Mordwerkzeugen macht. Dazu ist es erforderlich, einem lebendigen Opfer einen Zeremonienpflock ins Herz zu stoßen. Aus dessen Blutpfütze erhebt sich dann die massige Gestalt des unermüdlischen Pfählers mit einem Speer in der Hand.

Der Pfähler ist an die Kreatur gebunden, die beim Ritual den Zeremonienpflock geführt hat. Solange dieser Pflock noch im Herzen des Opfers steckt, kann der Pfähler neben dessen Leiche immer wieder neu entstehen, egal, wie oft er zerstört wird.

Der Pfähler führt die Agenda seines Schöpfers kalt und effizient aus. Selbstschutz schert ihn nicht, da er weiß, dass der Tod nicht das Ende ist – jedenfalls nicht für ihn.

„SOWIE ICH DAS VERFLUCHTE HAUS BETRAT, WUSSTE ICH, DASS DIE BESITZER NICHT NUR TAVERNENWIRTE WAREN - UND DAS DING NICHT NUR EIN LÜSTER.“
 - SAMINA GRATFARN, KINDERMÄDCHEN AUS BAROVIA

VLAZOK

Vlazoke sind skelettartige vierbeinige Schrecken, die sich besonders zur Säuberung von Schlachtfeldern in den Äußerer Ebenen eignen. Sie lieben es, nach Ende der härtesten Kämpfe über die Schlachtfelder zu stampfen, Überlebende niederzutrameln und Widerstandsnester zu zermalmen. Wenn ein Vlazok bemerkt, dass Gegner im Ansturm sind, springt er auf diese, um sie zu zerstampfen.

Vlazoke haben scharfe Sinne, nicht zuletzt aufgrund der zahlreichen Augen an ihren grausigen Köpfen. Sie verlieren rasch das Interesse an ihren Aufgaben, sofern sie nicht von mächtigen Offizieren wie Dämonenfürsten befehligt werden. Vlazoke, die nicht unter strenger Aufsicht stehen, werden zu entfesselten Agenten des Chaos, fallen über Ansammlungen schwächerer Dämonen her und dezimieren mit mächtigen Angriffen deren Reihen.

VLAZOK

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	9 (-1)

Rettungswürfe Str +9, Kon +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Blutrausch: Der Vlazok ist bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen, im Vorteil.

Magieresistenz: Der Vlazok ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Rundumsicht: Der Vlazok kann nicht überrascht werden.

Spinnenklettern: Der Vlazok kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Vlazok führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 23 (4W8+5) Stichschaden, und wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es umgestoßen.

BONUSAKTIONEN

Stampfen: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. **Treffer:** 27 (4W10+5) Wuchtschaden.

WIRBELNDER LÜSTER

Im Vergleich zu anderen belebten Gegenständen scheinen wirbelnde Lüster kapriziöse Persönlichkeiten zu sein. Ihre Opfer nehmen ihren Lodernden Wirbel als Heimtücke oder als regelrechte Bosheit wahr, wobei den Lüstern solcherlei Konzepte vollständig fehlen. Ein wirbelnder Lüster trifft taktische Entscheidungen nur, um den Befehlen seines Meisters so gut wie möglich zu gehorchen.

WIRBELNDER LÜSTER

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 105 (14W10+28)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	5 (-3)	1 (-5)

Schadensresistenzen Feuer

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Paralytisiert, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb dieses Radius), Passive Wahrnehmung 7

Sprachen Versteht Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Lüster am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass der Lüster handelt oder sich bewegt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Lüster belebt ist.

Feurige Aura: Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Lüster beginnt, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Lüster führt drei Ketten- und drei Lampenangriffe oder eine Kombination aus beiden aus.

Kette: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W8+4) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird an eine freie Stelle im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Lüster gezogen.

Lampe: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W4+4) Wuchtschaden plus 13 (3W8) Feuerschaden.

Lodernder Wirbel (Aufladung 5-6): Jede Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern vom Lüster, die nicht über vollständige Deckung verfügt, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 36 (8W8) Feuerschaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Lüsters blind.



WIRBELNDER LÜSTER.

„ZITADELLENSPINNEN SIND NICHT KLUG, ABER WAS MACHT UND VIELSEITIGKEIT AUF DEM SCHLACHTFELD ANGEHT, SIND SIE NICHT ZU SCHLAGEN.“

- CAMLASH,
BALOR-GENERAL VON LOLTH



ZITADELLENSPINNE.

ZITADELLENSPINNE

Lolths Gefolgsleute züchten Spinnen aller Arten und Größen und versehen sie mit der bösen Energie aus den Dämonennetzgruben. Die Zitadellenspinne ist unter diesen Ausgeburten wohl am gefürchtetsten. Diese titanische Bestie dient als gewaltige Waffe und mobiler Befehlsposten. Die Chitinplatten auf ihrem Rücken schützen sowohl die Passagiere als auch die biologische Kanone der Spinne. Eine Zitadellenspinne kann säurehaltige Netzklumpen aus ihrer Kanone verschießen, die das Opfer festhalten, bis die Spinne es mit ihren gezackten Kiefern zerreißt.

ZITADELLENSPINNE

Gigantische Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 310 (20W20+150)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	10 (+0)	21 (+5)	6 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen -

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Übungsbonus +6

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

Netzwanderer: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Die Spinne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Spinne führt zwei Bissangriffe aus. Sie kann einen der Angriffe durch einen Einsatz von Netzbombe ersetzen.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (2W10+8) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Netzbombe: Fernkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 90/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 24 (3W10+8) Wuchtschaden, und das Ziel sowie alle Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern vom Ziel müssen einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 10 (3W6) Säureschaden und sind bis zum Beginn des nächsten Zugs der Spinne festgesetzt.

REAKTIONEN

Hieb absorbieren: Wird die Spinne von einem Angriffswurf getroffen, so absorbiert ihr Panzer einen Teil des Hiebs, und der erlittene Schaden wird um 11 (2W10) verringert.

CHARAKTER-DOSSIER

IN DIESEM ANHANG WERDEN DIE WICHTIGSTEN Charaktere, denen die Helden im Verlauf des Abenteuers begegnen könnten, in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt. Gegebenenfalls sind auch die Spielwerte enthalten.

ACERERAK

Acererak, auch bekannt als der Verschlinger, ist ein mächtiger Erzlich und in vielen Welten gefürchtet. Er findet sadistisches Vergnügen daran, Abenteurer zu töten, indem er sie in fallengespickte Gräber lockt, in denen sie mächtige Artefakte zu finden hoffen. Dann benutzt er ihre Seelen für seine Eskapaden im Multiversum.

GESCHICHTE

Vor Jahrhunderten war Acererak ein sterblicher Magier vom Planeten Oerth auf der Jagd nach Macht und Unsterblichkeit. Manche glauben, dass er Vecnas Schüler war und die Geheimnisse des Untodes von ihm lernte.

Acererak reist auf der Suche nach mächtigen Artefakten durch die Ebenen. Wenn der Erzlich ein besonders interessantes Exemplar findet, versiegelt er es in einem seiner berühmten Gräber, um Schätzzäger in die Tiefen der Gewölbe zu locken. Er hat seine Gräber mit tödlichen Fallen, fürchterlichen Monstern und verdrehten Rätseln gefüllt, um die Möchtegern-Diebe zu quälen, schließlich zu töten und ihre Seelen zu konsumieren.

Das berühmteste von Acereraks Gräbern ist das Grabmal des Schreckens, das schon unzählige Abenteurer um Leben und Seele gebracht hat. Auch die Gruft der Neun Götter ist berühmt – dort hat Acererak neun falsche Götter getötet und versiegelt. Auf dem Planeten Oerth, in Faerûn und anderswo gibt es noch weitere Gräber von ihm.

Anders als viele Erzliche strebt Acererak nicht nach Göttlichkeit. Dennoch haben seine ruchlosen Taten ihm eine substantielle Gefolgschaft eingebracht. Eine Gruppe solcher Gefolgsleute hat die Finstere Akademie gegründet, eine Institution arkanen und religiösen Wissens, das Acereraks Macht preist.

PERSÖNLICHKEIT

Acererak liebt es, andere zugrunde gehen zu sehen. Er betrachtet sich als in jeder Hinsicht überlegen und behandelt alle anderen wie lästige Insekten. Sogar die Kreaturen, die er selbst erzeugt hat, sieht er nur als Werkzeuge, um seinen Willen zu wirken. Sein Größenwahn hat ihn schon manches Mal Kopf und Kragen gekostet, doch als Lich kehrt Acererak immer wieder ins Unleben zurück.





ALUSTRIEL SILBERHAND

Alustriel Silberhand, die Strahlende Dame, ist schon seit Jahrhunderten eine einflussreiche Magiern und Verfechterin des Guten auf der Welt Toril. Sie ist eine der Sieben Schwestern – unsterbliche Töchter von Mystra, Göttin der Magie. Deren göttliche Energie trägt Alustriel in sich, was ihr erhebliche Macht über arkane Magie gewährt.

Ihr jugendliches Erscheinungsbild als menschliche Frau mit silbernem Haar lässt in keiner Weise auf ihre übernatürlich lange Lebensspanne schließen. Meist trägt Alustriel lange Roben und führt einen Stab mit Einhornkopf – ihren *Stab von Silbrigmond*.

GESCHICHTE

Wie andere Erwählte von Mystra ist auch Alustriel bestrebt, das Gewebe zu bewahren, die primäre Inkarnation der Magie, die Toril durchdringt. Sie glaubt, dass das Gewebe jene begünstigt, die mit Gnade und Mitgefühl handeln und ein sicheres Leben für alle schaffen wollen, und dass es alle Anstrengungen stärkt, Unrecht zu beseitigen und das Böse zu bekämpfen.

Nirgends sind Alustriel und ihre Taten besser bekannt als in den Silbermarschen und deren Hauptstadt Silbrigmond. Alustriel regiert seit Jahrhunderten in Silbrigmond, einst getarnt als Magierin Elué Dualen, später in ihrer

wahren Gestalt. Sie hat geholfen, Silbrigmonds berühmte Mondbrücke zu errichten, und hat die Schule der Herrin mitgegründet – die erste Schule Faerûns, an der Magier nicht als Lehrlinge, sondern als Studenten unterrichtet wurden.

Alustriel ist vor über hundert Jahren von ihrem Amt als Hochmagierin Silbrigmonds zurückgetreten. Heute regiert ihr Sohn Methrammar Aerasumé die Stadt und führt das Erbe seiner Mutter fort.

Alustriel hat vor und nach ihrer Amtszeit als Silbrigmonds Hochmagierin zahllose Abenteuer bestanden. Sie ist mit berühmten Abenteurern wie Drizzt Do'Urden befreundet, hat mit bekannten Organisationen wie den Harfnern zusammengearbeitet und dem Bösen schon oft einen Strich durch die Rechnung gemacht.

ALUSTRIEL SILBERHAND

Mittelgroße Humanoide (Mensch, Magierin), chaotisch gut

Rüstungsklasse 15 (18 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 272 (32W8+128)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	20 (+5)	18 (+4)	24 (+7)	23 (+6)	22 (+6)

Rettungswürfe Kon +11, Int +14, Wei +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +14, Geschichte +14, Motiv erkennen +13, Religion +14

Schadensresistenzen Gleißend

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP) **Übungsbonus** +7

Besondere Ausrüstung: Alustriel trägt einen magischen Stab, der als *Stab von Silbrigmond* bekannt ist. In den Händen jeder anderen Person ist der *Stab von Silbrigmond* ein *Stab der Macht*.

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

Ohr der Erwählten: Wann immer eine Kreatur auf derselben Existenzebene wie Alustriel deren Namen ausspricht, hört Alustriel ihren Namen und die nächsten neun Worte, die die Kreatur spricht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Alustriel führt drei Angriffe mit dem *Stab von Silbrigmond* oder zwei Rügender-Strahl-Angriffe aus.

Stab von Silbrigmond: Nahkampfaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W8+5) Wuchtschaden plus 38 (7W10) gleißender Schaden.

Rügender Strahl: Fernkampf-Zauberangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 65 (9W12+7) Energieschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen

PERSÖNLICHKEIT

Alustriel möchte Freundlichkeit verbreiten, Tugend belohnen und im ganzen Multiversum eine Kultur des Mitgefühls etablieren. Sie ist gut darin, Allianzen zu schmieden und Bedrohungen der Kräfte des Guten zu eliminieren. Alustriel ist weit gereist und hat in allen Ebenen sichere Zufluchten geschaffen – zum Beispiel ihr Heiligtum in der Stadt Sigil. Persönlicher Ruhm und Reichtum interessieren sie nicht. Sie beeinflusst das Multiversum ruhig, aber stetig.

SG-22-Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so ist das Ziel bis zum Beginn von Alustriels nächstem Zug kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Bewegungsrate des Ziels bis zum Beginn von Alustriels nächstem Zug um drei Meter verringert.

Silbernes Lodern (erfordert Silberfeuer): Alustriel beschwört Silberfeuer in einem Kegel von 18 Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 77 (14W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Außerdem erhält Alustriel oder eine Kreatur ihrer Wahl im Abstand von bis zu 18 Metern von ihr 10 (3W6) Trefferpunkte zurück.

Zauberwirken: Alustriel wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 22):

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magierrüstung* (nur auf sich selbst), *Tanzende Lichter*
 Je 2-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen*, *Magie bannen*, *Zungen*
 Je 1-mal täglich: *Telepathie*, *Teleportieren*, *Zeitstopp*

BONUSAKTIONEN

Silberfeuer (2-mal täglich): Strahlendes Silberfeuer umhüllt und ermächtigt Alustriel. Das Silberfeuer bleibt bestehen, bis eine Stunde vergangen ist, Alustriel kampfunfähig wird oder sie das Feuer mit einer weiteren Bonusaktion löscht. Solange Alustriel in Silberfeuer gehüllt ist, verfügt sie über Wahrer Blick im Abstand von bis zu neun Metern und kann ihre Silbernes-Lodern-Aktion verwenden. Außerdem ist sie vor Magie geschützt, die ihre Gesinnung, ihren Kreaturentyp, ihre Gedanken oder ihre Aufrichtigkeit erkunden würde.

REAKTIONEN

Strahlender Gegenzauber: Alustriel unterbricht eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die sie sehen kann und die einen Zauber wirkt. Wenn es sich um einen Zauber des höchstens 5. Grades handelt, schlägt er fehl und hat keine Wirkung. Bei einem Zauber ab dem 6. Grad führt Alustriel einen Intelligenzwurf (SG 10 plus Zaubergrad) aus. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keine Wirkung. Unabhängig vom Grad des Zaubers erleidet der Zauberwirker 11 (2W10) gleißenden Schaden, wenn der Zauber fehlschlägt.

FÜRST SOTH

Fürst Soth ist der mächtigste Todesritter der Welt Krynn. Einst war er ein solamnischer Ritter vom Orden der Rose und ein Beispiel der Tugendhaftigkeit und Gerechtigkeit. Doch er ließ sich von seinem Stolz auf einen bösen Pfad lenken. Soth starb beim Kataklysmus auf Krynn und erhob sich dann als Todesritter aus der Asche. Er residiert in seiner verfluchten Burg, dem Dargaardfried.

FÜRST SOTH

Mittelgroßer Untoter (Paladin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 228 (24W8+120)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +9, Cha +11

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Solamnisch

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus +6**

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

Magieresistenz: Soth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Untote antreiben: Sofern Soth nicht kampfunfähig ist, sind er und untote Kreaturen seiner Wahl im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm gegen Merkmale immun, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Soth führt drei Vergessener-Brand-Angriffe aus.

Vergessener Brand: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W8+6) Wuchtschaden plus 18 (4W8) nekrotischer Schaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann es bis zum Beginn von Soths nächstem Zug keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Kataklysmisches Feuer (1-mal täglich): Soth schleudert eine magische Feuerkugel, die an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern explodiert, den er sehen kann. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleiden sie 35 (10W6) Feuerschaden und 35 (10W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Außerdem wird jeder höchstens mittelgroße Humanoide, der durch diesen Schaden getötet wurde, sowie jede Leiche einer solchen Kreatur innerhalb der Kugel zum **Skelett** unter Soths Kontrolle. Das Skelett handelt auf Soths Initiative, doch sofort nach dem Zug von Soth. Bekommt es keine anderen Befehle, so versucht das Skelett, alle Kreaturen zu töten, denen es begegnet und die nicht untot sind.

Zauberwirken: Soth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 19):

Beliebig oft: *Befehl* (auf 3. Grad gewirkt)

Je 2-mal täglich: *Magie bannen*, *Person festhalten* (auf 3. Grad gewirkt)

1-mal täglich: *Verbannung* (auf 6. Grad gewirkt)

Wort des Todes (1-mal täglich): Soth zeigt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann, und erteilt ihr magisch den Befehl zu sterben. Das Ziel muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 100 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Werden die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Schaden auf 0 verringert, so stirbt das Ziel.

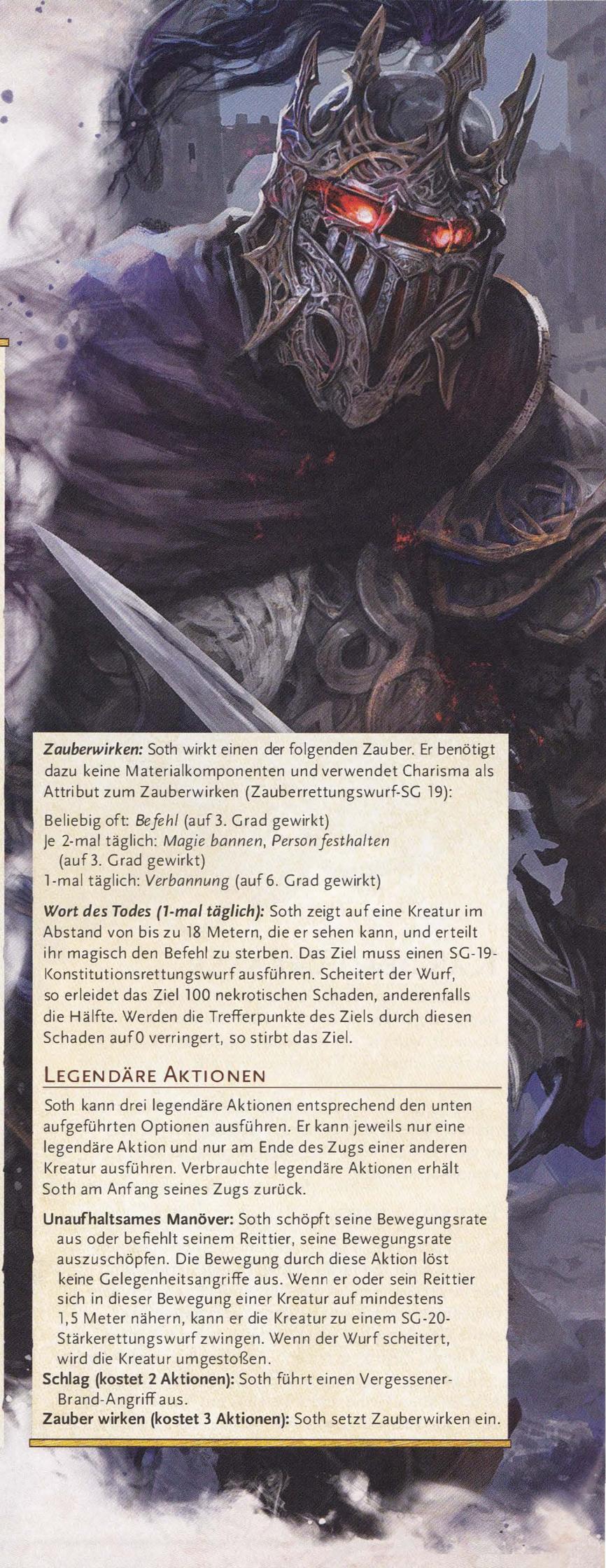
LEGENDÄRE AKTIONEN

Soth kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Soth am Anfang seines Zugs zurück.

Unaufhaltsames Manöver: Soth schöpft seine Bewegungsrate aus oder befiehlt seinem Reittier, seine Bewegungsrate auszuschöpfen. Die Bewegung durch diese Aktion löst keine Gelegenheitsangriffe aus. Wenn er oder sein Reittier sich in dieser Bewegung einer Kreatur auf mindestens 1,5 Meter nähern, kann er die Kreatur zu einem SG-20-Stärkerettungswurf zwingen. Wenn der Wurf scheitert, wird die Kreatur umgestoßen.

Schlag (kostet 2 Aktionen): Soth führt einen Vergessener-Brand-Angriff aus.

Zauber wirken (kostet 3 Aktionen): Soth setzt Zauberwirken ein.





KAS DER VERRÄTER

Verräter, Blutige Hand, Zerstörer – Kas hat im Verlauf seiner langen Existenz schon viele Spitznamen erhalten. Er ist ein Vampir, ein legendärer Schwertkämpfer und ein rücksichtsloser Kriegsherr. Vor allem Eines treibt ihn an: sein Hass auf Vecna.

Kas sieht aus wie ein muskulöser schwarzhaariger menschlicher Mann in seinen Dreißigern, obwohl er viel älter ist. Die Fangzähne offenbaren seine vampirische Natur.

PERSÖNLICHKEIT

Kas ist grausam, boshaft und unerbittlich in seinem Streben nach Rache an Vecna. Er lügt bereitwillig, bricht Versprechen, verrät Verbündete und verhöhnt diejenigen, die auf seine Finten hereinfallen. Wer seine Überlegenheit nicht bestätigt oder ihm nicht hilft, seine Ziele zu erreichen, für den hat er nichts übrig.

In diesem Abenteuer hält Kas die beiden mächtigen Magierinnen Tasha und Alustriel zum Narren. Er will nicht nur Vecna besiegen, die Magierinnen sollen auch unbedingt seine Stärke sehen und würdigen.

KAS DER VERRÄTER

Mittelgroßer Untoter (Vampir), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 315 (30W8+180)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	20 (+5)	22 (+6)	24 (+7)	19 (+4)	26 (+8)

Rettungswürfe Kon +13, Wei +11, Cha +15

Fertigkeiten Arkane Kunde +14, Heimlichkeit +12, Täuschen +22, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP) **Übungsbonus** +7

Besondere Ausrüstung: Kas trägt die *Krone der Lügen* (siehe Einführung).

Eifriger Verräter: Kas fügt seinen Initiativwürfen 1W10 hinzu. Er ist bei Angriffswürfen gegen verängstigte Kreaturen im Vorteil.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht erleidet Kas zu Beginn seines Zugs 20 gleißenden Schaden, ist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil und kann seine Gestalt nicht ändern.

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

Regeneration: Kas erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück, wenn er noch mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn er gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.

Spinnenklettern: Kas kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Stärke der Nacht: Kas braucht keinen Sarg und trinkt Blut nur, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Zu seiner Ernährung braucht er es nicht. Wenn er zerstört wird, ersteht er in 1W100 Nächten an einer freien Stelle in Tovag, seiner Domäne des Schreckens, wieder auf. Er kann nur dauerhaft besiegt werden, indem ihm ein Pflock durchs Herz getrieben und er dann enthauptet wird. Der Pflock muss aus dem Holz eines Baumes aus Kas' Heimatwelt Oerth bestehen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Kas führt drei Rachsüchtiges-Schwert-Angriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe durch einen Bissangriff ersetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (1W6+8) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und Kas erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags zurück. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das

Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel. Ein Humanoide, der auf diese Art stirbt und dann begraben wird, erhebt sich in der folgenden Nacht als **Vampirbrut** unter Kas' Kontrolle.

Rachsüchtiges Schwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W8+11) Hiebschaden. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 erzielt das Schwert einen kritischen Treffer.

BONUSAKTIONEN

Bedrohliches Starren: Kas zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn von Kas' nächstem Zug verängstigt.

Gestalt ändern: Kas verwandelt sich in eine mittelgroße Nebelwolke oder wieder zurück in seine wahre Gestalt. Kleidung, die er trägt, verwandelt sich mit ihm, Gegenstände, die er mit sich führt, jedoch nicht. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. In Nebelgestalt hat Kas eine Flugbewegungsrate von sechs Metern, kann schweben, in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann durch jeden Bereich gelangen, ohne sich quetschen zu müssen, sofern Luft durch diesen Bereich gelangen kann. Durch Wasser kann er jedoch nicht gelangen. Kas ist bei Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil, und er ist gegen alle nichtmagischen Schadensarten außer gegen Schaden, den er im Rahmen seines Merkmals Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht erleidet, immun. In Nebelgestalt kann Kas keine Aktionen ausführen, nicht sprechen und nicht mit Gegenständen interagieren.

REAKTIONEN

Pariierende Riposte: Kas erhöht bei einem Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, seine RK um 3. Dann führt er einen Rachsüchtiges-Schwert-Angriff gegen den Angreifer aus, sofern sich dieser in Reichweite befindet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Hiebschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Kas kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Kas am Anfang seines Zugs zurück.

Bewegung: Kas nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Schwert (kostet 2 Aktionen): Kas führt einen Rachsüchtiges-Schwert-Angriff aus.

Erhebt Euch von den Toten! (kostet 3 Aktionen): Kas beschwört auf magische Art ein **Schreckgespenst**. Dieses erscheint an einer freien Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von Kas und gehorcht ihm. Das Schreckgespenst ist sofort nach Kas am Zug. Es bleibt bestehen, bis eine Stunde vergangen ist, Kas stirbt oder es als Bonusaktion entlässt. Kas kann nicht mehr als zwei Schreckgespenster zugleich beschwören.

LOLTH DIE SPINNENKÖNIGIN

Lolth, die Dämonengöttin der Täuschung, der Schatten und Spinnen, bezieht ihre Macht daraus, Verbündete und Gegner gleichermaßen zu täuschen. Ihre Anhänger sind überzeugt, dass sie durch die Augen aller Spinnen blicken kann und allwissend ist.

GESCHICHTE

In vergangenen Zeitaltern hat Lolth regelmäßig gegen ihre Familie von Elfengöttern intrigiert, um diese Gottheiten zu töten und ihre Gefolgsleute zu unterwerfen. Die meisten ihrer Versuche sind gescheitert, doch sie hat aus ihnen gelernt und ist immer mächtiger geworden.

Lolths Anschlag auf den mächtigen Elfengott Corellon Larethian schlug fehl und führte zu ihrer Verbannung in den Abyss. Dort eroberte sie eine Ebene namens Dämonennetz und erwählte sie als Heimat. Sie hat sich ihrer Umgebung angepasst und eine Dämonengestalt angenommen. Meist erscheint sie als schöne Elfenfrau mit dem Unterkörper einer gigantischen, monströsen Spinne. Sie liebt ihren Titel als Spinnenkönigin und versucht jeden auszulöschen, der ihre Macht in Frage stellt.

Lolth wurde zur Schutzgöttin böser Monster, die in Faerûns Unterreich hausen. Auch einige Humanoide haben beschlossen, ihr zu huldigen. Lolth zeigt ihre Gunst auf monströse Art. Zu ihren grausigsten Gaben gehört es, einen Auserkorenen in eine Drinne zu verwandeln.

Die Gefolgsleute von Lolth streben danach, in deren Namen überall Chaos zu stiften. Je fanatischer und ruchloser sie sind, desto höher stehen sie in Lolths Gunst.

PERSÖNLICHKEIT

Lolth ist eine grausame Göttin. Sie liebt Chaos und das Leid Unschuldiger, vor allem solcher, die sich ihren machthungrigen Zielen widersetzen. Lolth genießt das Leid anderer, und wenn es dazu ihre Pläne voranbringt – umso besser.

Die Spinnenkönigin setzt Doppelzüngigkeit und Sadismus gegen ihre Feinde ein, plagt aber auch gerne diejenigen, die behaupten, sie zu lieben. Wer ihr bedingungslos folgt, dem verspricht sie große Belohnungen. Ob sie ihre Versprechungen hält, hängt allerdings von ihren Launen ab.

Oft verbündet die Spinnenkönigin sich mit anderen Göttern oder mächtigen Dämonenfürsten, sofern ihr dies zweckdienlich ist. Beim ersten Anzeichen von Unbequemlichkeiten verrät Lolth ihre Verbündeten. Dennoch halten manche es für vorteilhaft, sie als Schutzpatronin zu haben.

Ihr neuestes Bündnis hat Lolth mit Vecna geschlossen. Der Erzlich hat ihr einen Platz an seiner Seite als zweitmächtigstes Wesen versprochen, wenn sie seine Anstrengungen unterstützt, das Multiversum mit dem Ritual der Umformung neu zu gestalten. Lolth hat Armeen abkommandiert, um Vecna im Pandämonium zu beschützen. Wenn das Schicksal sich allerdings gegen den Erzlich wendet, will sie ihre Streitkräfte aufgeben.



MISKA WOLFSSPINNE

Miska Wolfsspinne ist ein legendärer Dämonenfürst und ein strategischer Meister des Schlachtfelds. Er hat den Unterleib einer riesigen gepanzerten Spinne, vier Arme und zwei riesige Wolfsköpfe, aus denen Gift tropft. Doch seine größte Stärke ist sein scharfer Verstand.

GESCHICHTE

Vor langer Zeit führte Miska auf Geheiß seiner Schutzpatronin, der rätselhaften Königin des Chaos, die Horden des Chaos gegen die Kräfte der Ordnung an. Miskas Herrschaft schien unaufhaltsam.

Seine verzweifelten Gegner schufen ein Artefakt, um Miska in ein extraplanares Gefängnis zu bannen. Es gelang, ihn im Pandämonium einzusperren. Danach zerbrach der Stab. Seine Bruchstücke verteilten sich über alle Ebenen hinweg und wurden als *Stab der Sieben Teile* bekannt. Dieser Stab ist der Schlüssel dazu, Miska aus seiner langen Gefangenschaft zu befreien.

MISKA WOLFSSPINNE

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 399 (38W12+152)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	18 (+4)	19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	22 (+6)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +11, Wei +12

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 21, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP) **Übungsbonus** +7

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

Magieresistenz: Miska ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Netzsinn: Solange Miska in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß er genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Spinnenklettern: Miska kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Netzwandler: Miska ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Übles Sekret: Eine Kreatur, die Miska mit einem Nahkampfwaffenangriff trifft, erleidet 7 (2W6) Giftschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Miska führt zwei Dreizack-des-Chaos-Angriffe und einen Wolfsbiss-Angriff aus.

Dreizack des Chaos: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W6+6) Stichschaden plus 9 (2W8) Energieschaden.

Wolfsbiss: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W10+6) Stichschaden plus 27 (6W8) Giftschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Eine auf diese Art vergiftete Kreatur ist außerdem kampfunfähig und kann keine Trefferpunkte zurückerhalten. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Miska wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 21):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Magierhand, Selbstverkleidung, Spinnennetz, Unsichtbarkeit*
Je 2-mal täglich: *Massen-Einflüsterung, Monster beherrschen, Spiegelbilder, Telekinese, Teleportieren*

BONUSAKTIONEN

Loyalität fordern: Miska beendet auf magische Art die Zustände Bezaubert und Verängstigt bei sich selbst und allen Verbündeten im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Miska kann 3 legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Miska am Anfang seines Zugs zurück.

Heulen: Miska zielt mit einem blutdürstigen Heulen auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, die kein Unhold ist. Das Ziel muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 13 (2W12) psychischen Schaden.

Huschen: Miska nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Miska setzt Zauberwirken ein.





MORDENKAINEN

Mordenkainen ist ein menschlicher Magier vom Planeten Oerth, dessen Wanderlust und Appetit auf neue Magie ihn durch das ganze Multiversum geführt haben. Er ist geheimnisvoll und berechnend, jedoch nicht grausam.

Mordenkainen war schon in einige freundschaftliche Rivalitäten verwickelt, unter anderem mit Tasha, einer weiteren mächtigen Zauberwinkerin vom Planeten Oerth. Viele bedeutende Persönlichkeiten im Multiversum wissen von Mordenkainen, aber nur wenige kennen ihn persönlich – diesen Umstand nutzt der Vampir Kas, um sich als Mordenkainen zu tarnen. Er gibt sich während des gesamten Abenteuers als Mordenkainen aus. Der echte Magier hat keine Ahnung, dass der Vampir-Kriegsherr als Mordenkainen auftritt.

GESCHICHTE

Mordenkainen hat über seine Herkunft widersprüchliche Geschichten erzählt, doch die meisten Gelehrten gehen davon aus, dass er schon in jungen Jahren zu beträchtlichen magischen Kräften gekommen ist. Der Magier ist für seinen Erfindungsreichtum bekannt, hat mehrere planare Folianten geschrieben und viele Zauber geschaffen, die seinen Namen tragen, darunter *Mordenkainens Treuer Hund* und *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus*.

Nachdem sein Ruhm auf Oerth stark zugenommen hatte, wurde er zum Anführer einer mächtigen Gruppe von Zauberwerkern: dem Zirkel der Acht. Zu diesem gehörten einige Magier, die ebenfalls neue Zauber erschaffen hatten, darunter Tenser und Bigby. Der Zirkel löste sich schließlich auf, nachdem er einen von Vecna organisierten Aufstand niedergeschlagen hatte. Dies steigerte Mordenkainens lebenslangen Hass auf den Lich noch weiter.

Mordenkainen reist durch das Multiversum und folgt dabei seinen akademischen Launen. Der Magier besitzt eine Heimstatt, den Turm von Urm, der sich in Avernus manifestiert, wann immer Mordenkainen erkunden will, wie die Neun Höllen die verschiedenen Schulen der Magie beeinflussen.

PERSÖNLICHKEIT

Mordenkainen ist so stur und egoistisch, dass sogar seine Freunde manchmal davon abgestoßen sind. Fast alle Magier wissen um seine Errungenschaften, doch er hat nur wenige enge Freunde. Er ist einsam und träumt von einer Zauberwinker-Gemeinschaft, in der man einander unterstützt. Leider steht gerade sein eigenes Ego der Verwirklichung dieses Traums im Weg.

Mordenkainen kann barsch und abweisend sein, doch von Grausamkeit hält er nichts und will kein sinnloses Leid verursachen. Er gibt es zwar nicht gerne zu, aber er würde sich selbst in Gefahr bringen, um den Schmerz von Unschuldigen zu lindern.





STRAHD VON ZAROWITSCH

Strahd von Zarowitsch ist der Dunkle Fürst von Barovia, einer Domäne des Schreckens. Ohne das Wissen des Dunklen Fürsten geschieht dort nur wenig, wobei Strahd nur selten Aufmerksamkeit für das übrig hat, was er als uninteressante Angelegenheiten niederer Wesen betrachtet. Als allerdings die Charaktere in Barovia eintreffen, einen Ort namens Todeshaus erkunden und dort ein Teil des *Stabs der Sieben Teile* finden, ist Strahds Interesse geweckt, und er erscheint persönlich. So begegnen die Charaktere in Kapitel 5 Strahd in seiner Version als Meister des Todeshauses.

GESCHICHTE

Zu seinen Lebzeiten war Strahd von Zarowitsch ein Prinz, ein Soldat und ein Eroberer. Doch seine Machtgier war unstillbar, und er schloss einen Pakt mit den Dunklen Mächten, um unsterblich zu werden. So vertiefte sich seine Bosheit, und in einem Anfall von Eifersucht ermordete er seinen Bruder Sergei. Sergeis Verlobte Tatyana sprang von einem Turm, um Strahd zu entkommen. Sie verschwand in jenen Nebeln, die sich um Barovia erhoben, als Strahd alle anderen in der Burg erschlug. Er wurde zum Vampir, und Barovia wurde eine Domäne des Schreckens.

Nun halten die Dunklen Mächte Strahd in seinem Reich gefangen und quälen ihn damit, dass er es niemals wieder verlassen kann. Er verbringt seine Zeit damit, sich so gut wie möglich zu amüsieren, indem er die Bevölkerung von Barovia terrorisiert und die Angst und Anbetung genießt, über die er gebietet.

TASHA

Tasha schlug den Pfad zu wahrer Größe ein, als sie von der Erzvetel Baba Yaga adoptiert und Natasha genannt wurde. Tasha erschuf zahlreiche Zauber, darunter *Tashas fürchterlicher Lachanfall*, und ihre magischen Ambitionen brachten sie in Kontakt mit Dämonen und Dämonenfürsten, die sie sich unterwarf und gegen ihre Feinde einsetzte. Auf der materiellen Ebene wurde sie als Iggwilv die Hexenkönigin bekannt und schrieb das *Dämonomikon von Iggwilv*, die umfangreichste aller Abhandlungen über den Abyss und seine dämonischen Bewohner. In den vergangenen Jahren hat sich Tasha ins Feywild zurückgezogen, unglaubliche Macht erlangt und sich allmählich in ein Feenwesen verwandelt. So ist Tasha zu Zybilna geworden, Erzfee der Domäne Prismeer.

DEM RUF GEFOLGT

Als Zybilna von Alustriel Silberhand gerufen wurde, um gegen Vecna zu kämpfen, wurde die Erzfee jedoch dringend in Prismeer gebraucht. Als Kompromiss und zu Ehren von Tashas Freundschaft mit Alustriel schickte Zybilna eine vergangene Version von sich zu Alustriel. Die Tasha im Abenteuer ist eine mächtige Magierin, doch noch keine Hexenkönigin und auch keine Erzfee.

STRAHD, HERR DES TODESHAUSES

Mittelgroßer Untoter (Vampir, Magier), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W8+64)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +9, Wei +7, Cha +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +15, Heimlichkeit +14, Religion +10, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisches, Riesisch

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) Übungsbonus +5

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

Herr des Hauses: Wenn Strahds Trefferpunkte auf 0 verringert werden, löst er sich in Nebel auf und teleportiert sofort zu seinem Hort in Burg Ravenloft. Nach 1W4 Stunden ersteht Strahd an einer zufällig bestimmten freien Stelle in seinem Hort mit allen Trefferpunkten neu.

Regeneration: Strahd erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück, wenn er noch mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn er gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.

Spinnenklettern: Strahd kann ohne Attributwürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Vampirschwächen: Strahd hat folgende Makel:

Schaden durch fließendes Wasser: In fließendem Wasser erleidet Strahd 20 Säureschaden, wenn er seinen Zug darin beendet, und er kann sein Merkmal Gestalt ändern nicht einsetzen.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht erleidet Strahd zu Beginn seines Zugs 20 gleißenden Schaden, ist bei Angriffs- und Attributwürfen im Nachteil und kann seine Gestalt nicht ändern.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Strahd führt zwei Todesstoß-Angriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe mit Verderbtes Feuer ersetzen, sofern verfügbar.

Todesstoß: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden plus 14 (4W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann Strahd auf den Hiebschaden verzichten. In diesem Fall wird das Ziel gepackt (Rettungswurf-SG 18). Strahd kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig gepackt halten.

Verderbtes Feuer (Aufladung 5–6): Strahd beschwört finsternes nekrotisches Feuer in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern von sich, den er sehen kann. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 14 (4W6) Feuerschaden plus 14 (4W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Bezaubern: Strahd zielt auf einen Humanoiden im Abstand von bis zu neun Metern, den er sehen kann. Das Ziel muss einen

SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bezaubert. Das bezauberte Ziel betrachtet Strahd als vertrauenswürdigen Freund, den es beschützt und auf dessen Rat es hört. Es steht nicht unter Strahds Kontrolle, reagiert jedoch auf die günstigste Weise auf Strahds Bitten und Handlungen.

Wenn immer Strahd oder seine Gefährten dem Ziel Schaden zufügen, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Anderenfalls hält der Effekt an, bis 24 Stunden vergangen sind, Strahds Trefferpunkte auf 0 verringert werden, Strahd sich auf eine andere Existenzebene als die des Ziels begibt oder den Effekt als Bonusaktion beendet.

Zauberwirken: Strahd wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 18):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Magierhand*, *Nebelwolke*
Je 2-mal täglich: *Spiegelbilder*, *Tote beleben* (als Aktion),
Unauffindbarkeit, *Windstoß*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung* (als Aktion), *Mächtige Unsichtbarkeit*,
Verwandlung

BONUSAKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine bezauberte oder gepackte Kreatur. *Treffer:* 7 (1W6+4) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und Strahd erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags zurück. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel. Ein Humanoide, der auf diese Art stirbt und dann begraben wird, erhebt sich in der folgenden Nacht als **Vampirbrut** unter Strahds Kontrolle.

Gestalt ändern: Strahd verwandelt sich in eine neue oder zurück in seine wahre Gestalt. Kleidung, die er trägt, verwandelt sich mit ihm, Gegenstände, die er mit sich führt, jedoch nicht. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Wenn er eine neue Gestalt annimmt, wählt Strahd eine der folgenden Optionen aus:

Tiergestalt: Strahd verwandelt sich in eine winzige Fledermaus (Flugbewegungsrate 9 m) oder einen mittelgroßen Wolf (Bewegungsrate 12 m). In dieser Gestalt kann er nicht sprechen, behält jedoch seine Spielwerte außer Größe und Bewegungsrate bei.

Nebelgestalt: Strahd verwandelt sich in eine mittelgroße Nebelwolke. In dieser Gestalt hat Strahd eine Flugbewegungsrate von sechs Metern, kann schweben, in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann durch jeden Bereich gelangen, ohne sich quetschen zu müssen, sofern Luft durch diesen Bereich gelangen kann. Durch Wasser kann er jedoch nicht gelangen. Strahd ist bei Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil, und er ist gegen alle nichtmagischen Schadensarten außer gegen Schaden, den er im Rahmen seines Merkmals Vampirschwächen erleidet, immun. In Nebelgestalt kann Strahd keine Aktionen ausführen, nicht sprechen und nicht mit Gegenständen interagieren.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Strahd kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Strahd am Anfang seines Zugs zurück.

Raffiniertes Entkommen: Strahd nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Schlag (kostet 2 Aktionen): Strahd führt einen Todesstoß-Angriff aus.



TASHA DIE HEXE

Mittelgroße Humanoide (Mensch, Magierin), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (Robe des Erzmagiers)

Trefferpunkte 210 (28W8+84)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	23 (+6)	12 (+1)	22 (+6)

Rettungswürfe Int +12, Wei +7, Cha +12

Fertigkeiten Arkane Kunde +18, Geschichte +12, Überzeugen +12

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus** +6

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

Magieresistenz: Tasha ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil. (Dieses Merkmal stammt von ihrer Robe des Erzmagiers.)

Besondere Ausrüstung: Tasha trägt eine Robe des Erzmagiers.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Tasha führt zwei Ätzende-Explosion-Angriffe aus und setzt einmal Psychische Peitsche ein.

Ätzende Explosion: Nah- oder Fernkampf-Zauberangriff +14 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (6W4+6) Säureschaden.

Psychische Peitsche: Tasha schlägt psychisch auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 27 Metern von sich ein, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen SG-20-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 21 (6W6) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn von Tashas nächstem Zug betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Tasha wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 22, +14 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Botschaft, Licht, Magie bannen, Magie entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung, Taschenspielerlei, Tashas fürchterlicher Lachanfall*

2-mal täglich: *Verwandlung*

Je 1-mal täglich: *Irrgarten, Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Abyssisches Antlitz (2-mal täglich): Tasha erhält eine Minute lang eine Flugbewegungsrate von neun Metern, ist gegen Giftschaden und den Zustand Vergiftet immun und bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die nicht mehr alle Trefferpunkte hat, im Vorteil. Diese Vorzüge enden vorzeitig, wenn Tasha kampfunfähig ist oder eine weitere Bonusaktion verwendet, um sie zu beenden.

REAKTIONEN

Arkane Abfuhr: Unmittelbar nachdem Tasha Schaden erlitten hat, entfesselt sie arkane Energie in einer Sphäre mit einem Radius von drei Metern um sich herum. Alle anderen Kreaturen in diesem Bereich müssen einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleiden sie 19 (3W12) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Dann teleportiert Tasha sich und alle Ausrüstung, die sie trägt oder bei sich hat, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.



TIAMAT

Die schreckliche Drachengöttin Tiamat ist die Ahnin der chromatischen Drachen des Multiversums. Ihre Herkunft liegt im Dunkeln, doch ihre riesige fünfköpfige Silhouette ist längst zum Symbol für Gier und Zerstörung geworden.

GESCHICHTE

Tiamat ist einer von zwei urtümlichen Drachen. Der andere ist Bahamut, Ahne der metallischen Drachen. Gemeinsam schufen Tiamat und Bahamut das, was als die Erste Welt bekannt wurde: die erste Version der physischen Realität, später in die zahllosen Realitäten aufgespalten, aus denen die materielle Ebene heute besteht. Der erste Bewohner dieser Ersten Welt war Sardior, ein rubinroter Drache mit juwelenbesetzten Schuppen. Bahamut und Tiamat schufen ihn nach ihrem Ebenbild, und er arbeitete mit ihnen zusammen, um metallische und chromatische Drachen zu erschaffen. Das drakonische Gedicht „Klagelied der Ersten Welt“ beschreibt, wie diese junge Welt von Horden von Kreaturen überrannt wurde, die den Drachen den Krieg erklärten und das Reich im Namen ihrer eigenen Götter kolonisierten. Bahamut und Tiamat wurden besiegt, und Sardior verschwand.

Irgendwann nach der Zerstörung der Ersten Welt schuf Tiamat sich einen Hort in Avernus, der ersten Ebene der Neun Höllen, und befehligte dort eine furchterregende Legion von Gefolgsleuten. Mit Asmodeus, dem Herrscher der Neun Höllen, pflegt sie eine höfliche Beziehung und

befehligt drakonische Teufel namens Abishai als ihre Agenten. Jede Art von Abishai hat die Farbe eines ihrer fünf Köpfe.

Tiamat wird in vielen Welten als Gottheit verehrt, und Kleriker stehen ihr zu Gebote. Sterbliche, die nach Reichtum und Macht streben, widmen ihr Leben der Drachenkönigin. Tiamat kann ein Fragment ihrer Macht auf die materielle Ebene entsenden und dort als titanischen fünfköpfigen Drachen manifestieren, der von zügelloser Gier getrieben ist.

PERSÖNLICHKEIT

Tiamat verkörpert die Lasterhaftigkeit böser Drachen. Sie ist rachsüchtig und begehrt Macht und Reichtum mehr als alles andere. Allerdings ist Tiamat nicht leichtsinnig in ihrem Streben, ihren Schatz zu vergrößern. Die Drachenkönigin legt nicht nur ausgeklügelte Kampfaktiken an den Tag, sondern auch einen betörenden Charme, mit dem sie Sterbliche mühelos in ihren Bann zieht. Jeder ihrer fünf Köpfe hat eine eigene Stimme und seine Eigenarten, doch sie teilen alle dasselbe Bewusstsein.

Das Verhältnis zwischen Tiamat und Bahamut ist kompliziert. In vielen Texten werden die beiden als Todfeinde dargestellt, in anderen Geschichten über die Erste Welt jedoch als Partner. Manchmal wird sogar spekuliert, dass Tiamat noch immer große Liebe für ihre Schöpfungen auf der materiellen Ebene und tiefe Trauer über den Verlust von Sardior empfindet.

VECNA DER ERZLICH

Mittelgroßer Untoter (Magier), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 272 (32W8+128)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)	24 (+7)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +12, Int +14, Wei +15

Fertigkeiten Arkane Kunde +22, Geschichte +14, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +15

Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Nekrotisch

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 25, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP) **Übungsbonus** +8

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Vecna den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Besondere Ausrüstung: Vecna trägt einen magischen Dolch namens *Nachlese*. In den Händen jedes anderen ist *Nachlese* ein Dolch +2.

Unsterblich: Wenn Vecna getötet wird, weigert seine Seele sich, ihr Schicksal zu akzeptieren. Sie existiert als körperloser Geist weiter, der sich nach 1W100 Jahren einen neuen Körper erschafft. Dieser erscheint im Abstand von bis zu 160 Kilometern von der Stelle, an der Vecna getötet wurde. Wenn der neue Körper fertig ist, erhält Vecna all seine Trefferpunkte zurück und wird wieder aktiv.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Vecna setzt Flug der Verdammten (sofern verfügbar), Verdorbenes Schicksal oder Zauberwirken ein. Dann führt er zwei Angriffe mit *Nachlese* aus.

Nachlese: Nahkampfaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W4+5) Stichschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es mit entropischer Magie belegt. Scheitert der Wurf, so erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 9 (2W8) nekrotischen Schaden. Das Ziel führt sofort nach Erleiden dieses Schadens in seinem Zug einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf aus und beendet den Effekt bei einem Erfolg. Bis das betroffene Ziel diesen Rettungswurf besteht, kann es keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Flug der Verdammten (Aufladung 5–6): Vecna beschwört eine Vielzahl fliegender geisterhafter Wesen, die einen Kegel von 36 Metern füllen und alle Kreaturen in diesem Bereich durchdringen, ehe sie sich auflösen. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 36 (8W8) nekrotischen Schaden und ist eine Minute lang verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Verdorbenes Schicksal: Vecna hüllt eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, die er sehen kann, in nekrotische Magie. Das Ziel muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet es 96 (8W8+60) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Ein Humanoide, der durch diese Magie getötet wird, erhebt sich zu Beginn von Vecnas nächstem

VECNA

Auf unzähligen Welten steht sein Name für Terror und Grausamkeit: Vecna, der Unsterbliche König. Vecna, der Geflüsterte. Vecna, der Fürst des Verrotteten Turms. Doch Vecnas Anfänge auf dem Planeten Oerth waren bescheiden. Einst diente er einem Magierorden als Schreiber und Laufbursche. Den größten Teil seiner Kindheit verbrachte er damit, sich heimlich in den Künsten seiner Meister weiterzubilden. Als Vecna alles erfahren hatte, was er lernen konnte, massakrierte er die Magier. Dann begann er, sein *Buch der Bösen Dunkelheit* zu verfassen, und notierte darin all seine finsternen Gedanken und Träume.

Vecna schmiedete auf Oerth ein Königreich, das ihn jedoch nach einigen Jahrhunderten langweilte. Er begann, anderen Welten Leid zuzufügen. In diesem Abenteuer ist Vecna auf dem Planeten Oerth zur Göttlichkeit aufgestiegen, doch er will der mächtigste Gott von allen werden und das Multiversum seinem Willen unterwerfen. Als die Charaktere auf den Plan treten, steht Vecnas Vorhaben kurz vor dem Abschluss. Er hat schon einen beträchtlichen Teil seiner Energie in sein Ritual gesteckt. Daher hat Vecna die Gestalt eines Erzlichen und nicht die eines Gottes, als die Charaktere ihm schließlich entgegentreten, um zu versuchen, das Multiversum zu retten.

Zug als **Zombie** und handelt in der Initiativreihenfolge direkt nach Vecna. Der Zombie steht unter Vecnas Kontrolle.

Zauberwirken: Vecna wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 22):

Beliebig oft: *Blitz*, *Fliegen*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*, *Tote beleben* (als Aktion)
Je 2-mal täglich: *Ausspähung* (als Aktion), *Dimensionstür*, *Unsichtbarkeit*
Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst), *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Monster beherrschen*

BONUSAKTIONEN

Abscheuliches Teleportieren: Vecna teleportiert sich mit jeglicher Ausrüstung, die er trägt oder bei sich hat, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Er kann jeder Kreatur seiner Wahl im Abstand von bis zu 4,5 Metern von seinem Zielort 10 (3W6) psychischen Schaden zufügen. Wenn mindestens eine Kreatur diesen Schaden erleidet, erhält Vecna 80 Trefferpunkte zurück.

REAKTIONEN

Vecna kann bis zu drei Reaktionen pro Runde ausführen, jedoch nur eine pro Zug.

Grässlicher Gegenzauber: Vecna spricht ein Wort der Furcht aus, um eine Kreatur, die er sehen kann und die einen Zauber wirkt, am Wirken des Zaubers zu hindern. Wenn es sich um einen Zauber des höchstens 4. Grades handelt, schlägt er fehl und hat keine Wirkung. Bei einem Zauber ab dem 5. Grad führt Vecna einen Intelligenzwurf (SG 10 plus Zaubergrad) aus. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keine Wirkung. Unabhängig vom Grad des Zaubers erleidet der Zauberwirker 10 (3W6) psychischen Schaden, wenn der Zauber fehlschlägt.

Tödlicher Tadel: Wird Vecna durch einen Angriff getroffen, so spricht er ein tödliches Wort aus, fügt dem Angreifer 10 (3W6) nekrotischen Schaden zu und teleportiert sich mit jeglicher Ausrüstung, die er trägt oder bei sich hat, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.



GEHEIMNISSE-TRACKER

UERWENDE DIESE TABELLE, UM FESTZUHALTEN, welche Geheimnisse die Charaktere in diesem Abenteuer erfahren. Zeige sie nicht den Spielern, da sie Spoiler enthält!

Wenn die Charaktere ein wertvolles Geheimnis erfahren, kreuze das Kästchen „Geheimnis erfahren“ in der entsprechenden Reihe an. Wenn die Charaktere die Regeln unter „Die Macht der Geheimnisse“

(siehe Einführung) anwenden, um ein Geheimnis zu verwenden, das sie erfahren haben, oder wenn sie ein Geheimnis einem Nichtspielercharakter gegenüber offenlegen, markiere das Kästchen „Geheimnis enthüllt“. Die Gesamtzahl der „bewahrten Geheimnisse“ der Abenteurergruppe – erfahrene Geheimnisse minus enthüllte Geheimnisse – kann den Kampf der Charaktere gegen Vecna in Kapitel 11 beeinflussen.

Geheimnis erfahren	Geheimnis enthüllt	Wertvolles Geheimnis	Quelle
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Indrina weiß, dass Vogt Niegluts Anspruch auf den Thron nicht legitim ist.	Kapitel 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sarcelle hatte neulich eine Vision von einem verdorrten Mann, der etwas Schreckliches auslöst.	Kapitel 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Umberto ist ein Historiker von Vecna.	Kapitel 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mordenkainen, tatsächlich der getarnte Kas, legt alle herein.	Kapitel 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gertrude und ihre Freundin Mina wussten, dass ein Angriff von Lolths Kultisten bevorsteht, aber sie haben niemanden gewarnt.	Kapitel 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Figaro wusste von den Gefahren der Gegend, in der das Spelljammer-Schiff havariert ist, hat dem Kapitän diese Informationen aber absichtlich vorenthalten.	Kapitel 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ikasa und sein bester Freund sind nach einem Piratenangriff gestrandet. Er weiß von einem weiteren Überlebenden des Angriffs.	Kapitel 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barmherz hat nie ernsthaft nach Knilch gesucht, als die zwei nach dem Tag der Trauer getrennt worden waren.	Kapitel 4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kalyth hat Vermögen verloren, das die derzeitige finanzielle Notlage für sie und ihre Verbündeten hätte verhindern können.	Kapitel 4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sarusandas Vater Galias ist den bösen Priestern von Osybus beigetreten. Sie wollte ihn im Todeshaus finden und töten.	Kapitel 5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gazaia hat sich versteckt, als böse Soldaten ihren Baum angegriffen und das fünfte Teil des <i>Stabs der Sieben Teile</i> geraubt haben.	Kapitel 6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Valendar hat einen Angriff auf seine Gegner gestartet, ohne die Mission richtig geplant oder die Feste ausgespäht zu haben.	Kapitel 6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Marian war schon immer vom Erzlich Acererak und seiner bösen Magie fasziniert und sogar in Versuchung, Nekromantie zu studieren.	Kapitel 7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rerak verabscheut es, im Grab der Verirrten Seelen gefangen zu sein. Er wollte nie Acereraks Willen wirken.	Kapitel 7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Malaina hat Mordenkainen von Anfang an misstraut, aber Alustriel, Tasha oder den Charakteren nichts davon gesagt.	Kapitel 9
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Der Mantel, den Naxa und ihre Schwester holen wollten, ist nicht nur ein schicker magischer Gegenstand, sondern spielt eine Schlüsselrolle bei einem wichtigen Ritual, das sie planen.	Kapitel 10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kas weiß, dass Vecna sein Ritual der Umformung in der Höhle des Geborstenen Spiegels in den Tiefen von Pandesmos vorbereitet.	Kapitel 10

Erfahrene Geheimnisse insgesamt

Enthüllte Geheimnisse insgesamt

Bewahrte Geheimnisse

[] - [] = []

WER WIRD DAS MULTIVERSUM RETTEN?

Der böse Lich-Gott Vecna hat Geheimnisse entdeckt, mit denen er das Multiversum zerstören und nach seinem Bild neu erschaffen will. Um ihn aufzuhalten, müssen die Charaktere mit drei der berühmtesten Erzmagier des Multiversums zusammenarbeiten, an weit entlegene Orte reisen und den legendären *Stab der Sieben Teile* neu zusammenfügen.

Vecna: Vorabend der Verdammnis ist ein hochkarätiges DUNGEONS-&-DRAGONS-Abenteuer, in dem das Schicksal des Multiversums auf dem Spiel steht. Die Helden starten in den Vergessenen Reichen und besuchen dann Planescape, Spelljammer, Eberron, Ravenloft, Dragonlance und Greyhawk, um in einem Rennen gegen die Zeit zu versuchen, das Multiversum vor der Auslöschung zu bewahren.

Ein DUNGEONS-&-DRAGONS-Abenteuer
für Charaktere der Stufen 10 bis 20

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*,
dem *Monsterhandbuch* und dem
Spielleiterhandbuch der fünften Edition
von D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



€ 49,99
Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium
D37041000 DE