

W A T E R D E E P

VERLIES DES WAHNSINNIGEN MAGIERS



IMPRESSUM

Leitender Entwickler: Christopher Perkins

Designer: Bill Benham, Lysa Chen, Kiel Chenier, Dan Dillon, Claire Hoffman, James Introcaso, Greg Marks, Alan Patrick, Ben Petrisor, Travis Woodall

Chef vom Dienst: Jeremy Crawford

Lektoren: Matt Click, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan, F. Wesley Schneider, Matt Sernett, Kate Welch

Künstlerischer Leiter: Kate Irwin

Zusätzliche künstlerische Leitung: Shauna Narciso, Richard Whitters

Grafikdesigner: Emi Tanji

Titelbild: Cynthia Sheppard

Konzeptkünstler: Daarken, Shawn Wood

Innenillustrationen: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Jason Felix, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Mathias Kollros, Christopher Moeller, Scott Murphy, Vincent Proce, Craig J. Spearing, Cory Trego-Erdner, Shawn Wood

Kartograph: Tim Hartin

Produzent: Dan Tovar

Projektmanager: Matt Warren, Stan!

Produktentwickler: Cynda Callaway

Imaging Technician: Carmen Cheung, Kevin Yee

Art Administration: David Gershman

Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

Andere D&D-Teammitglieder: Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Anna Vo, Trish Yochum

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

Boyd, Eric L., Ed Greenwood, Christopher Lindsay, und Sean K

Reynolds. *Expedition to Undermountain*. 2007.

Greenwood, Ed. *Ruins of Undermountain*. 1991.

Rabe, Jean, Norm Ritchie und Donald J. Bingle. *Ruins of Undermountain II: The Deep Levels*. 1994.

Schend, Steven E. *Undermountain: Madding Goth's Castle*. 1996.

——— *Undermountain: Stardock*. 1997.

——— *Undermountain: The Lost Level*. 1996.

Sernett, Matt und Shawn Merwin. *Halls of Undermountain*. 2012.

Besonderer Dank gilt den Hunderten von Spieltestern, deren Feedback diese aktuellste Inkarnation des Undermountain noch spaßiger gemacht haben.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: Waterdeep Dungeon of the Mad Mage

Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Daniel Mayer

Lektorat: Simon Burandt, Frauke Forster

Korrektur: Mirko Bader

Layout: Nadine Hoffmann

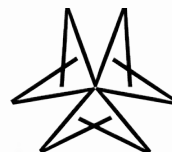


GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood

Produzent: John-Paul Brisigotti



Hinweis zur deutschen Ausgabe: Für den englischen Begriff "Dungeon" benutzen wir in der deutschen Fassung von D&D üblicherweise das Wort "Gewölbe". Um Halasters "Dungeon" jedoch klar von der Masse abzugrenzen, haben wir diesen speziellen Ort mit "Verlies" übersetzt. Die Begriffe "Verlies" und "Gewölbe" können ansonsten wechselseitig ausgetauscht werden. Wir benutzen den Begriff "Gewölbe" für unterirdische Anlagen im Allgemeinen, und den Begriff "Verlies" für ein bestimmtes "Dungeon", hier natürlich das gigantische Tunnel- und Höhlensystem des Undermountain.

Disclaimer: Der Wahnsinnige Magier des Undermountain empfängt im Augenblick keine Besucher. Kommt nicht herunter, weil wir, äh, renovieren und alles unordentlich ist. Ihr findet hier keine Schätze. Das Büffet ist auch bis auf Weiteres geschlossen. Bei den Göttern, wo kommen all diese Githyanki her? Als wären die Gedankenschinder nicht schlimm genug. Bitte was? Ihr glaubt, dass ihr mein Zuhause plündern und damit durchkommen könnt? Ha! Ihr habt nicht die Erfahrungspunkte.

AUF DEM TITELBILD

Abenteurer werden vom Undermountain angezogen wie Motten vom Licht. Cynthia Sheppard zeigt eine Schar von Bösewichten, die um die Kontrolle über die Tiefen des Gewölbes ringen. Helden, gebt acht!

ISBN: 978-1-945625-05-3

Erste Auflage 2019

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

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Darius ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.



INHALT

Gewölbeschlüssel.....	4	Ebene 9: Dweomerkern.....	117	Diese Ebene erkunden.....	233
Übersicht über den Undermountain.....	5	Was haust hier?.....	117	Auswirkungen.....	242
Das Abenteuer leiten.....	5	Diese Ebene erkunden.....	119	Ebene 19: Kavernen des Schleims.....	243
Geschichte des Gewölbes.....	6	Auswirkungen.....	134	Was haust hier?.....	243
Das Klaffende Portal.....	6	Ebene 10: Muirals Prüfung.....	135	Diese Ebene erkunden.....	244
Abenteureraufhänger.....	7	Was haust hier?.....	135	Auswirkungen.....	252
Geheimnisse des Undermountain.....	10	Diese Ebene erkunden.....	136	Ebene 20: Runensteinkavernen.....	253
Merkmale des Gewölbes.....	10	Auswirkungen.....	150	Was haust hier?.....	253
Ebene 1: Gewölbeebe.....	13	Ebene 11: Troglodytenbau.....	151	Runensteinkavernen.....	254
Was haust hier?.....	13	Was haust hier?.....	151	Stalagmitenturm.....	261
Diese Ebene erkunden.....	14	Diese Ebene erkunden.....	152	Auswirkungen.....	264
Auswirkungen.....	26	Auswirkungen.....	158	Ebene 21: Terminus-Ebene.....	265
Ebene 2: Arkane Kammern.....	27	Ebene 12: Irrgartenebene.....	159	Was haust hier?.....	265
Was haust hier?.....	27	Was haust hier?.....	159	Diese Ebene erkunden.....	266
Diese Ebene erkunden.....	28	Diese Ebene erkunden.....	160	Auswirkungen.....	276
Auswirkungen.....	42	Auswirkungen.....	170	Ebene 22: Schattendämmerfeste.....	277
Ebene 3: Sargauth-Ebene.....	43	Ebene 13: Trobriands Friedhof.....	171	Was haust hier?.....	277
Was haust hier?.....	43	Was haust hier?.....	171	Diese Ebene erkunden.....	278
Diese Ebene erkunden.....	44	Diese Ebene erkunden.....	172	Unterebene 1.....	278
Auswirkungen.....	58	Auswirkungen.....	178	Unterebene 2.....	282
Ebene 4: Verschlungene Kavernen.....	59	Ebene 14: Arcturiasend.....	179	Unterebene 3.....	285
Was haust hier?.....	59	Was haust hier?.....	179	Auswirkungen.....	288
Diese Ebene erkunden.....	60	Diese Ebene erkunden.....	180	Ebene 23: Hort des verrückten	
Auswirkungen.....	68	Auswirkungen.....	192	Magiers.....	289
Ebene 5: Weydenwald.....	69	Ebene 15: Hindernisparcours.....	193	Wer haust hier?.....	289
Magie von Weydenwald.....	69	Was haust hier?.....	193	Das Gewölbe.....	289
Was haust hier?.....	69	Diese Ebene erkunden.....	194	Halasters Turm.....	298
Diese Ebene erkunden.....	71	Auswirkungen.....	208	Abschluss.....	302
Auswirkungen.....	80	Ebene 16: Kristalllabyrinth.....	209	Schädelhafen.....	303
Ebene 6: Verlorene Ebene.....	81	Was haust hier?.....	209	Schädelhafen erreichen.....	303
Was haust hier?.....	81	Kristallgewölbe.....	210	Übersicht Schädelhafen.....	303
Diese Ebene erkunden.....	82	Sternenhafen.....	214	Die Schädelinsel erkunden.....	304
Auswirkungen.....	94	Auswirkungen.....	220	Die Stadt erkunden.....	306
Ebene 7: Maddgoths Burg.....	95	Ebene 17: Meerestiefen.....	221	Anhang A: Bewohner des Gewölbes ...	310
Was haust hier?.....	95	Was haust hier?.....	221	Anhang B: Ahnenrunen-Karten.....	318
Die Kavernen.....	96	Diese Ebene erkunden.....	222	Anhang C: Geheimniskarten.....	319
Die Burg.....	101	Auswirkungen.....	230		
Auswirkungen.....	108	Ebene 18: Vanraksend.....	231		
Ebene 8: Schlittersumpf.....	109	Das dunkle Schicksal von Fürst			
Was haust hier?.....	109	Vanrak Mondstern.....	231		
Diese Ebene erkunden.....	110	Was haust hier?.....	232		
Auswirkungen.....	116	Ins Shadowfell.....	233		



VERLISSCHLÜSSEL

 Tür

 Statue

 Stalaktit

 verschlossene Tür

 Säule

 Stalagmit

 Doppeltür

 Altar

 Minenlore und Bahn

 zerstörte Tür

 abgedeckte Grubenfalle  Schmiede

 Geheimtür

 Offene Gruben

 Treppen

 Einweg-Geheimtür

 Felsvorsprung

 Leiter

 Geheime Falltür im Boden  Treibsand

 Ballista

 Feuerschale

 Falle

 Flammenkanone

 Überflutete Rampe

 Polymorphe Falle

 Sarkophag

 erhöhte Plattform

 Naturgeformte Treppen

 Feuerstelle

 Riegel/Tor

 Höhenlinien

 Thron

 Geröll

 Schwimmende Kerzen

 Tapiserie/Vorhang

 Schiessscharten

 Becken mit Wasser

 Magischer Zirkel

 Fenster mit Giftern

 Brunnen

 Pentagramm

 Öffnung in der Decke

 Sklavenferch

 Thaumaturgie-Dreieck

ÜBERSICHT ÜBER DEN UNDERMOUNTAIN



DER UNDERMOUNTAIN IST DAS GRÖSSTE UND TIEFSTE Gewölbe in den Vergessenen Reichen. In diesem Buch wollen wir alle wichtigen Ebenen dieses gewaltigen, gefährlichen Orts erkunden.

Waterdeep: Verlies des Wahnsinnigen Magiers ist für Charaktere von der 5. bis zur 20. Stufe vorgesehen. Du kannst es als eigenständiges Abenteuer leiten oder zusammen mit seinem Vorgänger

Waterdeep: Drachenraub verwenden, einem Abenteuer, das die Charaktere von der 1. bis zur 5. Stufe führt.

DAS ABENTEUER LEITEN

Um dieses Abenteuer zu leiten, brauchst du die Grundregelwerke der fünften Edition von D&D: *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) und *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

Das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) enthält Spielwerte für die meisten Kreaturen in diesem Abenteuer. Alle weiteren notwendigen Werte findest du in Anhang A. Wenn der Name einer Kreatur **fett** gedruckt ist, ist das ein visueller Hinweis, dass du die Werte in Anhang A oder im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) findest. Wenn die Spielwerte in Anhang A dieses Buchs erscheinen, weist der Text darauf hin.

Zauber und Ausrüstung, die im Abenteuer erwähnt sind, sind im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben. Magische Gegenstände sind im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) beschrieben, oder, im Fall von neuen Gegenständen, bei den jeweiligen Begegnungen, in denen sie gefunden werden.

GEBIETSBESCHREIBUNGEN

Der Undermountain setzt sich einer Reihe miteinander verbundener Gewölbeebenen zusammen, jede tiefer als die vorherige. Jede Gewölbeebene hat ihre eigenen Begegnungsortlichkeiten, die auf der Karte angegeben sind.

Der Abenteuertext präsentiert die wichtigsten Merkmale einer Örtlichkeit oft in Form einer Liste mit fettgedruckten Überschriften, damit du es beim Nachschlagen schneller findest. Diese wichtigen Merkmale sind nach ihrer Auffälligkeit sortiert, in der Reihenfolge, in der die Charaktere sie vermutlich bemerken. Diese Zusammenfassungen helfen dir dabei, die Informationen auf einen Blick zu erfassen. Wenn ein angegebenes Merkmal näher erläutert werden muss, findest du zusätzliche Informationen darüber nach der Zusammenfassung.

ABKÜRZUNGEN

Die folgenden Abkürzungen werden in diesem Produkt verwendet:

TP = Trefferpunkte	RG = Rechtschaffen gut
RK = Rüstungsklasse	CG = Chaotisch gut
SG = Schwierigkeitsgrad	NG = Neutral gut
EP = Erfahrungspunkte	RN = Rechtschaffen neutral
PM = Platinmünze(n)	N = Neutral
GM = Goldmünze(n)	CN = Chaotisch neutral
EM = Elektrummünze(n)	RB = Rechtschaffen böse
SM = Silbermünze(n)	CB = Chaotisch böse
KM = Kupfermünze(n)	NB = Neutral böse
NSC = Nichtspielercharakter	SL = Spielleiter

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Tabelle Ebenen des Undermountain führt die Ebenen des Gewölbes und die dafür vorgesehenen Charakterstufen auf. Es ist in Ordnung, wenn Charaktere eine Gewölbeebene betreten, die für eine Gruppe mit höherer Stufe ausgelegt ist; die Begegnungen werden gefährlicher und fordernder sein, aber die Charaktere können sich jederzeit zurückziehen, wenn es zu hart wird. Charaktere können den Undermountain auch verlassen, anderswo Abenteuer erleben und, wenn sie eine höhere Stufe erreicht haben, in das Gewölbe zurückkehren.

EBENEN DES UNDERMOUNTAIN

Ebene	Name	Charakterstufe
1	Gewölbeebene	5
2	Arkane Kammern	6
3	Sargoth-Ebene	7
	Schädelhafen	7
4	Verschlungene Kavernen	8
5	Weydenwald	8
6	Verlorene Ebene	9
7	Maddgoths Burg	9
8	Schlittersumpf	10
9	Dweomerkern	10
10	Muirals Prüfung	11
11	Troglodytenbau	11
12	Irrgartenebene	12
13	Trobriands Friedhof	12
14	Arcturiasend	13
15	Hindernisparscours	13
16	Kristalllabyrinth	14
17	Meerestiefen	14
18	Vanraksend	15
19	Kavernen des Schleims	15
20	Runensteinkavernen	16
21	Terminus-Ebene	16
22	Schattendämmerfeste	17
23	Hort des Wahnsinnigen Magiers	17-20

Jede Gewölbeebene enthält genug Monster-EP, um dafür zu sorgen, dass Charaktere, die die Ebene räumen, so weit in der Stufe aufsteigen, um sich den Herausforderungen der nächsten Ebene stellen zu können. Du kannst auch EP verleihen, wenn die Charaktere Fallen überwinden und herausragendes Rollenspiel mit wichtigen NSC zeigen. Die Tabelle Bonus-EP empfiehlt EP-Belohnungen für solche Interaktionen.

Bonus-EP

Charakterstufe	EP-Belohnung
1 bis 4	50
5 bis 10	250
11 bis 16	1.000
17 bis 20	2.500

GESCHICHTE DES GEWÖLBES

Vor mehr als tausend Jahren reiste der Magier Halaster Schwarzmantel (siehe Anhang A) von einem weit entfernten

Land zum Fuß von Berg Waterdeep, vielleicht weil er dem geflüsterten Lockruf der Vorsehung folgte. Einige glauben, dass er aus einem beinahe vergessenen Imperium stammte, das als die Wiegelande bekannt ist. In vergangenen Zeitaltern breitete sich die Menschheit aus den Wiegelanden über ganz Faerûn aus. Sie kamen aus der Region, die heute die Ebenen des Purpurstaubs sind, ein Ödland, das aus einem Konflikt mit den Göttern entstanden ist. Andere gehen davon aus, dass Halasters Ursprünge weniger weit zurückliegen. Sie zählen ihn zu den frühen Magiern von Netheril oder versichern, dass er aus einer südlichen Nation kam, die schon lange von Sand und Zeit begraben wurde. Was immer seine Ursprünge sein mögen, Gelehrte haben aufgezeichnet, dass Halaster sieben Lehrlinge mit sich zum Berg Waterdeep nahm.

Während die Sieben ihm den Rücken freihielten, nutzte Halaster seine gewaltige Macht, um Wesen aus anderen Existenzebenen zu beschwören. Diese sollten ihm dabei helfen, einen Magierturm zu errichten, der alle anderen Magiertürme in den Schatten stellen würde. Aber als die Jahreszeiten verstrichen, sahen die Sieben ihren geheimnisvollen Meister immer seltener. Halaster nutzte weiterhin verdorbene Kreaturen aus weit entfernten Ebenen, damit sie Tunnel gruben und andere Arbeiten unter seinem Turm verrichteten, und hielt die meisten seiner unterirdischen Machenschaften vor den Sieben geheim. Schließlich stießen Halasters Erkundungstrupps in die Unterhallen vor, einen Komplex aus Tunneln und Räumen, den die Zwerge um eine Mithralmine unter Berg Waterdeep herum aufgebaut hatten. Die Architekten der Unterhallen, der Melairkyn-Klan, war vor langer Zeit getötet oder vertrieben worden, und kriegerische Duergar und Drow hatten sich in den Ruinen niedergelassen. Halaster begann einen Kreuzzug gegen die Drow und die Duergar, was zu wilden Hetzjagden mit seinen extraplanaren Verbündeten durch die Tunnel führte. Die starrsinnigen Duergar gruben weiter, bis das Mithral weitgehend ausgebeutet war, dann verließen sie die Unterhallen, so dass die Drow allein gegen Halaster und seine Schergen kämpfen mussten.

Der Wahnsinnige Magier trieb die verbleibenden Dunkel-elfen zusammen, fing einige ihrer Seelen ein, um sie für seine dunkle Magie zu nutzen, veränderte ihre Körper und versklavte die Gedanken von anderen. Sobald er jeden Nutzen aus den Drow gepresst hatte, grub Halaster Schwarzmantel weiter, immer nach unten, folgte einem unerklärlichen Zwang, tiefer und tiefer in den Berg vorzustoßen.

Er nutzte den Untergrundkomplex als Operationsbasis und reiste in andere Ebenen und weit entfernte Lande, wo er seltene und gefährliche Kreaturen sammelte, die als Gefangene, Diener oder Wächter im Undermountain leben sollten. Bald schon war er einem inneren Zwang ausgesetzt, der ihn dazu trieb, das Gewölbe weiter zu bevölkern und zu beschützen. Im Laufe der Zeit führte seine Besessenheit zu einem Wahnsinn, der sich nicht mehr verbergen ließ.

Halasters Lehrlinge kamen und gingen. Einige kehrten später wieder zurück, weil auch sie den unerklärlichen Lockruf der Tiefen des Undermountain spürten. Andere blieben an seiner Seite. Als sie begannen, ihrer privaten Besessenheit mehr Aufmerksamkeit zu widmen, erfüllte der Wahn auch ihre Seelen. Während der Jahre, in denen Halaster andere Ebenen bereiste und sich in seine Tunnel zurückzog, zerfielen sein prachtvoller Turm und die ihn umgebenden Mauern zu Ruinen. Im Laufe der Zeit entwickelte sich im Schatten von Berg Waterdeep bis zur Küste eine Stadt, die heute ebenfalls als Waterdeep bekannt ist. Als sich die Stadt über die Jahre immer weiter ausbreitete, umschloss sie auch mehr und mehr die Ruinen von Halasters Zuhause. Der Undermountain war diesen frühen Siedlern durchaus bekannt, und oft schickten sie Verbrecher als Strafe in seine endlosen Tiefen. So ging es für viele Jahre, bis ein unerschrockener Abenteurer namens Durnan

EIN KNOTEN IM GEWEBE

An der Stelle des heutigen Waterdeep fand man einst Aelinthaldaar, die Hauptstadt des uralten Elfenkönigreichs Illefarn. Bevor die Elfen verschwanden, wirkten sie einen machtvollen Zauber, der alle Spuren ihrer Hauptstadt entfernte. Der Zauber hatte die unbeabsichtigte Nebenwirkung, einen dauerhaften Knoten im Gewebe zu erschaffen, jener Struktur, durch die alle Magie kanalisiert wird.

Dieser Knoten liegt tief unter der Erde und ist nichts, was man sehen, spüren oder lösen könnte, doch kann er den Verstand mit Wahnsinn erfüllen, wenn sich Sterbliche zu lange in seiner Nähe aufhalten. Der Knoten durchwirkt den Undermountain, und der Wahnsinn, den er verursacht, manifestiert sich normalerweise als Besessenheit vom Gewölbe selbst. Wer vom Knoten im Gewebe beeinflusst wird, verspürt den unbewussten Wunsch, im oder in der Nähe des Gewölbes zu bleiben. Halaster und mehrere seiner Gelehrten fielen dieser Besessenheit zum Opfer, so wie viele Melairkyn-Zwerge und Durnan, der Betreiber des Klaffenden Portals. Nicht alle Kreaturen, die im Undermountain leben, fallen diesem Wahn zum Opfer, doch wer es tut, bemerkt nicht einmal, dass das Gewölbe ihn unter Kontrolle hat.

ins Labyrinth unter dem Turm eindrang und lebendig wiederkehrte, beladen mit Reichtümern und zahlreichen furchteinflößenden Geschichten. Durnan nutzte sein neu erlangtes Vermögen, um die Überreste von Halasters Turm einzureißen. Er errichtete eine Taverne über dem Brunnen, den er genutzt hatte, um in den Undermountain einzudringen, und nannte sie das Klaffende Portal. Durnan besitzt und betreibt die Herberge und Taverne bis zum heutigen Tag. Er bedient die Kunden und lädt die Tapferen und die Narren ein, ihren Mut im Gewölbe des Wahnsinnigen Magiers auf die Probe zu stellen.

DAS KLAFFENDE PORTAL

Das Klaffende Portal, eine berühmte Herberge und Taverne in der Nähe des Osthangs von Berg Waterdeep, hat ihren Namen von einem Brunnen mit 12 Metern Durchmesser, der in die erste Ebene des Undermountain führt. Dieser Brunnen, der sich mitten im Schankraum befindet, war einst die Außenwand von Halasters mächtigem Turm, der vor langer Zeit abgerissen wurde. Seine glatten Wände bestehen aus gemörteltem Stein. Neben dieser klaffenden Öffnung hängt eine Winde mit einfachem Flaschenzugsystem, das Durnan, der Betreiber der Taverne, verwendet, um Abenteurer in den Schacht hinabzulassen und sie (manchmal) wieder nach oben zu ziehen. Durnan kontrolliert die Winde selbst und transportiert nur einen Abenteurer auf einmal. Die Fahrt dauert 10 Runden, egal ob auf- oder abwärts. Das Seil ist von altem Blut befleckt und lang genug, um bis zum Boden des dunklen Raums an der Unterseite des 42 m tiefen Schachts (Ebene 1, Bereich 1) zu gelangen.

Durnan verlangt 1 GM pro Kopf für den Abstieg in den Brunnen, egal ob das Seil verwendet wird oder nicht. Die Rückfahrt kostet ebenfalls eine Goldmünze und wird im Voraus in einem Eimer nach oben geschickt. Durnan akzeptiert auch gerne Geld von Kunden, die makabre Wetten auf Abenteurer abschließen, die es wagen, den Undermountain zu erkunden. „Fünf Golddrachen sagen, dass sie vor Ablauf eines Zehntags zurück sein werden, abzüglich des Kämpfers, des Magiers und des Klerikers!“, ist die Art von Kommentar, die man oft begleitet von betrunkenem Gelächter hören kann.

Die Mauern des Brunnens sind bröckelig, haben aber viele Hand- und Fußgriffe. Man kann sie ohne Kletterausrüstung erklimmen, wenn einem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 gelingt. Es ist kein Wurf nötig, um den Undermountain mit dem Flaschenzugsystem zu betreten.



ABENTEUERAUFHÄNGER

Abenteurer, die sich im Klaffenden Portal herumtreiben, finden oft Arbeit, die darin besteht, für andere in den Undermountain vorzudringen. Die Charaktere könnten ihre eigenen Gründe haben, ins Gewölbe des Wahnsinnigen Magiers vorzudringen, doch die Abenteureraufhänger, die in diesem Abschnitt beschrieben sind, können als weitere Motivation dienen. Diese Aufhänger sind in zwei Kategorien eingeteilt: Anfangsquesten und Folgequesten.

Abenteurer müssen keine dieser Questen annehmen oder abschließen, doch die versprochenen Belohnungen sind oft verlockend genug.

ANFANGSQUESTEN

Anfangsquesten sind Charakteren von Anfang ihrer Erfahrungen mit dem Undermountain an verfügbar. Alle Questengeber, die unten beschrieben sind, können die Charaktere kurz nach ihrer Ankunft im Klaffenden Portal kontaktieren. Die Charaktere können so viele oder so wenige Anfangsquesten annehmen, wie sie wollen. Abhängig von den Anforderungen deiner Kampagne willst du vielleicht sogar eigene Questen einführen.

JAGD NACH MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN UND ZAUBERBÜCHERN

Obaya Uday, eine neutral gute chultische Priesterin von Waukeen (Göttin des Handels) ist im Auftrag eines Magiers namens Wakanga O'tamu aus dem fernen Nyanzaruhafen angereist, um in Waterdeep magische Gegenstände zu besorgen.

Als sie vom Undermountain erfuhr, mietete Obaya ein Zimmer im Klaffenden Portal an, in der Hoffnung, Abenteurer anzuwerben, die die magischen Schätze im Gewölbe finden sollen.

Obaya kontaktiert die Abenteurer und bietet ihnen an, ihnen nicht benötigte magische Gegenstände aus dem Undermountain abzukaufen. Obaya bewahrt ihr Vermögen in Waterdeeper Banken auf und kann innerhalb einiger Stunden für jeden magischen Gegenstand, den die Charaktere ihr bringen, eine hübsche Summe bezahlen. Die Menge, die sie zu zahlen bereit ist, hängt von der Seltenheit des Gegenstands ab, wie in der Tabelle Belohnung für Magische Gegenstände angegeben; sie verhandelt nicht. Charaktere wird es schwerfallen, jemanden zu finden, der bereit ist, so viel für diese Gegenstände auszugeben wie Obaya. Sie zahlt immer in Platinstücken, da diese leichter zu transportieren sind.

BELOHNUNG FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit des Gegenstands	Obayas Belohnung
Gewöhnlich	10 PM
Ungewöhnlich	50 PM
Selten	500 PM
Sehr selten	5.000 PM

Obaya ist auch daran interessiert, Zauberbücher für Wakanga O'tamu zu erwerben. Sie berechnet den Wert eines Zauberbuchs basierend auf dem Zauber mit dem höchsten Grad, der darin enthalten ist: 5 PM für den 1. Grad, 25 PM für den 2. oder 3. Grad, 100 PM für den 4. oder 5. Grad, 250 PM für den 6. oder 7. Grad, und 500 PM für den 8. oder 9. Grad.

Sobald sie 7.500 GM für magische Gegenstände und Zauberbücher ausgegeben hat, wirbt Obaya eine kleine Truppe Leibwächter an, bucht eine Überfahrt auf einem Handelsschiff auf dem Weg nach Chult und kehrt mit ihren Schätzen nach Nyanzaruhafen zurück.

EINE HARFNERSCHULD BEGLEICHEN

Ein rechtschaffen guter Barde namens Mattrim Mereg, von seinen Freunden Dreisaiten genannt, spielt eine dreisaitige Laute im Klaffenden Portal und ist ein weitaus begabter Musiker, als er vorgibt. In Wirklichkeit ist Mattrim ein Harfner-Spion, der als Musiker arbeitet, um Beziehungen mit der einzigartigen Klientel des Klaffenden Portals aufzubauen.

Mattrim muss eine Börse voller Gold einer Halb-Drow namens Cal'al Claddani übergeben, die eine Taverne namens Flasche und Drache in Schädelhafen betreibt. Cal'al bot einem verwundeten Harfner-Spion in Schädelhafen Obdach und heilte seine Wunden, und ihr steht noch Entlohnung für ihre Unterstützung zu. Mattrims Börse enthält drei Mondsteine im Wert von jeweils 50 GM.

Sobald die Charaktere die Börse überbracht haben, können sie Zuflucht in einem Harfner-Versteck namens Dalagors Festung finden, das sich auf der obersten Ebene von Schädelhafen befindet. Mattrim sagt den Charakteren, dass ein drachenblütiger Magus namens Felrax den Ort bewacht.

SUCHE NACH KRESSANDO ROSZNAR

Eine junge Adelige namens Esvele Rosznar besucht seit einer Weile das Klaffende Portal, wenn dort viel Betrieb herrscht. Dort bleibt sie vor allem für sich, nippt Zzar und hört dem Klatsch zu. Ihre Familie hat einen befleckten Ruf, da sie einst für Sklaverei und andere Verbrechen aus Waterdeep verbannt wurde. Auch wenn die Rosznar-Familie versucht, ihre Integrität und ihr Ansehen zurückzuerlangen, drohen mehrere schwarze Schafe ihren Erfolg mit ihren finsternen Menschaften zu gefährden. Esveles Bruder wurde nach Schädelhafen geschickt, um geheime Treffen mit der Xanathar-Gilde zu vereinbaren und abzuschätzen, ob es interessant sein könnte, in Schädelhafen einen Sklavenmarkt aufzubauen, weitab von den Augen der Waterdeeper Obrigkeit. Esvele hat erst von diesem Treffen erfahren, nachdem Kressando verschwunden war, und sie ist entschlossen, seine Pläne zu durchkreuzen und ihn nach Waterdeep zurückzuholen, ehe er dem Rosznar-Namen noch weiter schaden kann.

Während sich Esvele auf ihren ersten Abstieg in den Undermountain vorbereitet, wird sie einen oder mehrere der Abenteurer ansprechen und bitten, nach Kressando Ausschau zu halten. Es handele sich um einen 22 Jahre alten Mann mit heller Haut und lockigem Haar, der in den Künsten der Heimlichkeit und des Diebstahls ausgebildet wurde. Sie verrät ihnen außerdem, dass Kressando einen Siegelring aus Platin trägt, der das Familienwappen der Rosznars (einen weißen Falken im Sturzflug auf blauem Grund) sowie eine Gravur des Familienmottos zeigt („Fliege hoch und tauche schnell“).

Sie verspricht den Charakteren einen Gefallen, wenn sie für Kressandos sichere Rückkehr sorgen oder seinen Aufenthaltsort feststellen. Sie fügt hinzu: „Ihr könnt euch auf Haus Rosznar verlassen.“ (Für mehr Informationen zu Esvele Rosznar, siehe *Waterdeep: Drachenraub*).

Charaktere werden Kressando nicht finden, doch vielleicht finden sie seinen Ring im Besitz eines Hobgoblin-Kriegsfürsten namens Azrok (siehe Ebene 3, Bereich 21n) und bekommen so heraus, wie Esveles Bruder ums Leben kam. Wird Kressandos Ring Esvele zurückgebracht, ist die Queste abgeschlossen und Esvele steht in der Schuld der Gruppe.

THRON DES GEKRÖNTEN

Volothamp Geddarm, berühmter Entdecker und Geschichten-erzähler, gibt den Abenteurern eine Runde aus, um ihre bevorstehende Expedition in das Gewölbe des Wahnsinnigen Magiers gebührend zu feiern. Während des Gesprächs erzählt er die folgende Geschichte:

„Diese Geschichte reicht bis zum Fall von Illefarn zurück, eines elfischen Königreichs des Nordens. Ein Alabasterthron im Besitz von Syglaeth Audark, dem letzten Gekrönten von Illefarn, verschwand aus der Hauptstadt Aelinthaldaar, wo der Wahnsinnige Magier seinen Turm errichtete und heute Waterdeep steht. Man sagt, dass eine Gruppe von Zwergen die Zerstörung derart wunderbarer Steinarbeit fürchtete und den Thron den Elfen direkt unter deren schmalen Nasen wegstahl. Wo die Zwerge ihn für so lange Zeit versteckt haben – wer weiß? Aber solltet ihr ihn im Undermountain finden, würde es die Elfen des Nordens erfreuen, zu wissen, dass er noch existiert.“

In Wahrheit wurde der uralte Alabasterthron vom Gekrönten Audark selbst vor der Vernichtung von Aelinthaldaar bewahrt. Audark befahl, dass der Thron in einem unterirdischen Gewölbe verborgen werden sollte. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahme wurde der Thron während des Unglücks, welches das elfische Königreich erlitt, beschädigt. Nach dem Fall von Illefarn fanden Melairkyn-Zwerge den Thron und brachten ihn in ihre Hallen, mit der Absicht, ihn zu reparieren und den Elfen zurückzugeben.

Wenn die Charaktere den Thron finden (siehe Ebene 3, Bereich 14c) und Volo über seinen Standort informieren, teilt er das Wissen mit seinen elfischen Freunden. Sie werden ihre Dankbarkeit ausdrücken, indem sie der Gruppe einen wunderschön gefertigten Langbogen und einen elfischen Köcher mit zwanzig versilberten Pfeilen schenken. Der Bogen trägt die elfische Inschrift „*Al hond ebrath, uol tath shantar en tath lalala ol hond ebrath*“. Der Satz lässt sich mit „Ein wahrer Freund, wie die Bäume und das Wasser wahre Freunde sind“ übersetzen. Die Elfen brechen schließlich zu ihrer eigenen Expedition in den Undermountain auf, mit dem Ziel, den Thron zurückzuerlangen.

FOLGEQUESTEN

Folgequesten stehen Abenteurern erst offen, sobald sie die Voraussetzungen erfüllen. Die Charaktere müssen vielleicht den Undermountain mehrmals betreten und verlassen, ehe sie auf diese Questen aufbrechen können.

AUGE DER SPINNE

Voraussetzung: Abschluss der Queste „Suche nach Kressando Rosznar“

Nachrichten von Kressando Rosznars Tod erreichen die Verleger mehrerer örtlicher Zeitungen, zusammen mit den Namen der Abenteurer, die seinen Siegelring aus dem Undermountain geborgen haben. Die Nachricht bringt Joroth Lichthelm, einen zwergischen Spion des Rats der Grafen, dazu, das Klaffende Portal aufzusuchen.

Joroth wendet sich in einfachen Gewändern an die Charaktere und bittet sie, nach Falkirs Faust Ausschau zu halten, einer Gruppe von vier zwergischen Abenteurern, die vor mehr als einem Jahr im Undermountain verschwanden. Der Anführer der Bande, Falkir Kiesfaust, soll einige Wochen vor seinem Verschwinden einen berühmten Smaragd namens Auge der Spinne aus der Botschaft von Mirabar in Waterdeep gestohlen haben. Joroth geht davon aus, dass Falkir tot ist (und Weissagungszauber bestätigen diese Vermutung). Es würde ihn jedoch freuen, wenn das Juwel dem rechtmäßigen Besitzer zu-

MEHR UNDERMOUNTAIN-SPASS

Es gibt große Abschnitte des Undermountain, darunter ganze verborgene Ebenen, die nicht in diesem Buch beschrieben sind. Halaster versiegelt Teile des Gewölbes, die gerade im Bau oder Umbau sind, bis sie wieder erkundet werden können. Die DMs' Guild (dmsguild.com, englischsprachig) ist eine hervorragende Quelle, die du nutzen kannst, um Erweiterungen für den Undermountain zu finden und zu teilen.

rückgebracht werden würde, um die politischen Beziehungen zwischen Waterdeep und Mirabar zu verbessern.

Joroth beschreibt Falkir als besonders stämmigen Zwerg, der einen eberkopfförmigen Helm trägt. Er sagt, der Edelstein sei ein kugelförmiger Smaragd mit ungefähr 7,5 cm Durchmesser, mit einem kleinen Makel in seinem Inneren, der in etwa die Form einer Spinne hat. Das Juwel hat nach Joroths Wissen keine magischen Eigenschaften. Er bietet als Belohnung die Freundschaft des Rats der Grafen, was nützlich sein kann, wenn einer oder mehrere der Charaktere in Waterdeep oder einer anderen Stadt des Bündnisses Unterstützung brauchen. (Mehr Informationen zum Rat der Grafen und seiner Rolle in Waterdeep findest du in *Waterdeep: Drachenraub*).

Charaktere, die dem Rat der Grafen angehören, erhalten 3 Ansehen (siehe „Ansehen“ in Kapitel 1 des *Dungeon Master's Guide* (*Spieleleiterhandbuch*)), wenn sie Joroth das Auge der Spinne zurückbringen. Das Juwel und Falkirs Faust sind auf Ebene 10 zu finden.

DEN DRACHEN RETTEN

Voraussetzung: Abschluss von „Thron des Gekrönten“ oder „Auge der Spinne“

Die Kunde, dass eine Gruppe von Abenteurern in jüngster Zeit einige Erfolge im Undermountain erzielt hat gelangt zu Fürstin Wylynd Mondstern, Matriarchin der Adelsfamilie Mondstern aus Waterdeep. Sie sucht alle Informationen über diese Abenteurer, die sie finden kann, ehe sie ihren Großneffen, einen sehr manierlichen Halb-Drow namens Helion Mondstern, entsendet, um sie zu treffen. Helion ist Wylynds rechtmäßiger Erbe, und diese Mission ist ebenso eine Prüfung für ihn wie für die Abenteurer.

Fürstin Wylynd ist über hundert Jahre alt und senil, aber sie hat niemals den dunklen Makel auf der Ehre ihrer Familie vergessen, den Vanrak Mondstern hinterlassen hat, der vor langer Zeit Fürst von Haus Mondstern war. Vanrak und seine kleine Armee von Shar-Anhängern flohen in den Undermountain, um der Strafe für viele Verbrechen in der Stadt zu entkommen. Fürstin Wylynd erinnert sich, dass ein langjähriger Verbündeter der Mondstern-Familie, ein Bronzdrache namens Glyster, gebeten wurde, Vanrak zu finden und ihn zurück nach Waterdeep zu bringen, wo er vor Gericht gestellt werden sollte. Der Drache fand Vanrak zwar, konnte ihn aber nicht aus den Tiefen des Undermountain holen. Stattdessen wurde der Drache von Shars Magie korrumpiert und in einen Schattendrachen namens Umbraxakar verwandelt. In dieser bösen Gestalt kämpfte der Drache über viele Jahre an Vanraks Seite. Manchmal diente er ihm sogar als Reittier.

Fürstin Wylynd glaubt, dass es die Verantwortung ihrer Familie ist, den Drachen aus Shars bösem Griff zu befreien, auf welche Weise auch immer. Sie bittet Helion, sich mit den Abenteurern zu treffen und sie zu überzeugen, den Schattendrachen in Vanraksend (einer der tieferen Ebenen des Undermountain) zu finden und Shars Kontrolle über ihn zu brechen. Wenn dies nicht gelingt, sollen sie den Drachen aus seinem Elend erlösen. Im Austausch für ihre Hilfe verspricht Helion die Freundschaft von Haus Mondstern, was einige greifbare Vorzüge hat:

- Charaktere können magische Gegenstände mit Vertretern von Haus Mondstern handeln, was einen freien Austausch

magischer Gegenstände gegen Gegenstände ähnlicher Seltenheit bedeutet (Zustimmung des Spielers ist erforderlich).

- Haus Mondstern bietet an, zukünftige Expeditionen der Charaktere zu finanzieren und Landkarten, Karawandienste und NSC-Gefolgsleute nach Bedarf zur Verfügung zu stellen.
- Haus Mondstern kann die Charaktere mit Personen zusammenbringen, die besondere Ausbildung anbieten (siehe „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spieleleiterhandbuch*)).

EIN RUNENSTEIN-FRAGMENT ERLANGEN

Voraussetzung: 12. Stufe oder höher

Volothamp Geddarm stellt den Charakteren einen Freund vor: einen jungen Hauptmann der Stadtwache namens Jalester Silbermähne. Wenn die Charaktere *Waterdeep: Drachenraub* gespielt haben, kennen sie ihn vermutlich bereits. Jalester ist ein geheimer Agent des Rats der Grafen und Fürstin Laeral Silverhand unterstellt, der Offenen Fürstin von Waterdeep.

Nur ihre engsten Vertrauten wissen, dass Laerals Magie begonnen hat, zu schwinden. Sie hat eine Möglichkeit erforscht, den Verfall zumindest kurzzeitig aufzuhalten, aber sie braucht dazu ein Fragment eines magischen Kristalls, welcher der Runenstein genannt wird. Der Kristall wurde von Halaster Schwarzmantel erschaffen und in den Tiefen des Undermountain verborgen. Laeral hat Jalester beauftragt, eine Gruppe von Abenteurern anzuwerben, die ein kieselgroßes Bruchstück des Runensteins besorgen sollen, den er dann unter höchster Geheimhaltung Laeral bringen kann.

Jalester sagt den Charakteren, dass er das Fragment selbst haben will, und wird nicht sagen, wozu es dient. Er sagt nur, dass das Fragment zur Sicherheit Waterdeeps beitragen wird (dies entspricht der Wahrheit). Er beschreibt den Runenstein als großen, leuchtenden, scheibenförmigen Edelstein, in dem Halasters Rune schwebt.

Er erwähnt keine monetäre Belohnung dafür, ihm ein Runenstein-Fragment zu bringen. Stattdessen bietet Jalester den Charakteren seine dauerhafte Freundschaft an, was angesichts seiner Position in der Stadtwache viele Vorteile bringt. Wenn die Charaktere mehr wollen als Jalesters guten Willen, verspricht er ihnen außerdem eine *Glücks Klinge* ohne verbleibende Wünsche. Jalester erwähnt jedoch nicht, dass diese Waffe Mirt dem Geldverleiher gehört, einem der Maskierten Fürsten von Waterdeep. Mirt selbst übergibt die *Glücks Klinge*, sobald sich das Runenstein-Fragment in Laerals Händen befindet, doch wirkt er nicht begeistert von der Vorstellung, sich davon zu trennen. „Vielleicht wollt ihr sie gegen ein Abendessen in meinem Anwesen eintauschen?“, fragt er die Charaktere höflich. Wenn sie Mirt erlauben, sein Schwert zu behalten, steht der Maskierte Fürst in ihrer Schuld, was tatsächlich ein großer Gewinn im Austausch für ihre Mühen ist.

Die Charaktere finden den Runenstein und abgestoßene Fragmente auf Ebene 20 des Undermountain.

ENTDECKEN DES TELEPATHISCHEN SPIONS

Voraussetzung: 9. Stufe oder höher

Ein Ulitharide (siehe Anhang A) verwendet seine Telepathie, um beliebige Leute in der Stadt zu kontaktieren und alles über Waterdeep herauszufinden, was er kann. Diejenigen, die von der Kreatur kontaktiert wurden, wissen nichts vom wahren Wesen des Ulithariden, sondern nur, dass eine fremdartige Intelligenz nach ihnen griff und Informationen wollte. Die Kunde über dieses telepathische Eindringen verbreitet sich nun in der ganzen Stadt, und mittlerweile sind viele Personen davon überzeugt, dass mehr dahinter steckt als nur ein verrücktes Gerücht. Mehrere von Durnans Stammgästen haben ausführlich davon berichtet, und Durnan glaubt, dass sich die Quelle irgendwo im

Undermountain befinden könnte. Tatsächlich glaubt er, dass ein grausiges, psionisches Monster, das Ältestengehirn genannt wird, im Gewölbe lauert. Er will niemanden mit Gerüchten über Gedankenschinder beunruhigen, und so behält er seine Überlegungen für den Augenblick für sich.

Durnan drängt die Abenteurer, die Quelle des telepathischen Kontakts zu finden, ihre Absichten in Erfahrung zu bringen und ihr ein schnelles und entschlossenes Ende zu setzen, wenn diese Absichten feindselig sind. (Der Ulitharide erwartet sie auf Ebene 17.) Wenn die Gruppe sich um die Bedrohung kümmert, verspricht Durnan ihnen, dafür zu sorgen, dass ihre Tat niemals vergessen werden wird, verspricht aber keine greifbare Belohnung.

GEHEIMNISSE DES UNDERMOUNTAIN

Anhang C dieses Buchs enthält die Geheimniskarten: Papierkarten, die du kopieren und den Spielern aushändigen kannst, wenn die Charaktere verlässliche Informationen über Halaster und den Undermountain erlangen.

Jeder Charakter, der mindestens vier Stunden im Klaffenden Portal zubringt, wird wahrscheinlich Geschichten über den Wahnsinnigen Magier und sein Verlies hören. Nicht alle Gerüchte sind jedoch glaubwürdig, und Charaktere brauchen scharfe Ohren und einen scharfen Verstand, um zu bestimmen, welche Geschichten Hand und Fuß haben. Jeder Charakter kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) oder Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 20 ablegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, erfährt der Charakter ein Geheimnis über den Undermountain, und der Spieler kann eine Geheimniskarte ziehen.

Spieler können diese Karten behalten, um sie später einzusehen. Wenn die Charaktere einen NSC im Undermountain treffen, der etwas Wichtiges weiß, kann einer der Spieler eine weitere Geheimniskarte ziehen, um zu bestimmen, welche Kenntnisse der NSC über Halaster und sein Gewölbe hat.

JHESIYRA KESTELLHARFE

Zu den größten Geheimnissen des Undermountain gehört die Geschichte von Jhesiyras Kestellharfe, die einst Halasters begabtester Lehrling war, bis ihr klar wurde, dass Halaster dem Wahnsinn verfallen war. Sie floh, doch Halaster schleifte sie zurück in den Undermountain und sperrte sie in der Zitadelle der Blutigen Hand ein, einem Gewölbekomplex unter Berg Waterdeep, der mit dem Undermountain verbunden war. Jhesiyras entkam aus ihrem Kerker, als die Bannzauber während der Zauberppest versagten. Um sich vor Halaster zu verbergen, hat sie sich magisch in den Steinen des Undermountain versetzt. Sie existiert jetzt in einem körperlosen Zustand und bewohnt das Gewölbe selbst. Halaster ist sich Jhesiyras Präsenz nicht bewusst, ist aber auch erstaunt über ihr Verschwinden nach der Zauberppest.

Jhesiyras plant, Abenteurer so zu steuern, dass sie Halaster besiegen, damit sie die Kontrolle über den Undermountain übernehmen kann. Sie tut alles, was in ihrer Macht steht, um Abenteurer im Undermountain am Leben zu halten. Allerdings sind ihre Fähigkeiten in ihrer aktuellen körperlosen Gestalt eingeschränkt.

Jhesiyras kann Kontrolle über Halasters magische Tore ausüben und Abenteurer davon abhalten, hindurchzutreten, wenn sie der Ansicht ist, dass sie für die Gefahren dahinter nicht mächtig genug sind. Regeltechnisch können die Charaktere ein Tor nicht durchschreiten, wenn ihre Erfahrungsstufe nicht eine Mindestvoraussetzung erfüllt (die empfohlene Charakterstufe für die Gewölbeebene). Jeder Charakter, der die Voraussetzung nicht erfüllt, wird zurückgeschoben, ohne verletzt zu

werden, wenn er durch das offene Tor treten will. Nur der Zauber *Wunsch* erlaubt es einem solchen Charakter, das Tor zu durchschreiten. Als Spielleiter kannst du diese Einschränkung aufheben und Charakteren erlauben, ein Tor auch zu passieren, wenn sie die Stufenanforderung nicht erfüllen, besonders wenn sie die Ressourcen haben, um die Gefahren, die sie erwarten, zu überleben und zu überwinden.

Jhesiyras kann Charaktere nicht daran hindern, die Gewölbeebene mit konventionelleren Mitteln zu wechseln. Wenn Charaktere eine Ebene betreten, die für Charaktere mit höherer Erfahrungsstufe konzipiert sind, schickt ihnen Jhesiyras die folgende telepathische Warnung in der Gemeinsprache: „Kehrt um! Ihr seid nicht bereit für die Gefahren, die vor euch liegen!“ Die Charaktere können ihre Warnung natürlich ignorieren. Sie kann und wird die Art der Gefahr, die die Charaktere erwartet, nicht näher beschreiben und nicht weiter mit ihnen kommunizieren, aus Angst, von Halaster entdeckt zu werden.

Mächtige Weissagungsmagie kann Jhesiyras körperlose Präsenz im ganzen Undermountain aufdecken. Doch nicht einmal der Zauber *Wunsch* oder göttliche Intervention erlauben eine direkte, gegenseitige Kommunikation mit Halasters ehemaligem Lehrling.

MERKMALE DES GEWÖLBES

Um sich wiederholende Beschreibungen zu vermeiden, sind allgemeine Merkmale des Undermountain im Folgenden zusammengefasst.

ANPASSUNGEN VON MAGIE

Halaster macht es Kreaturen nicht leicht, sein Gewölbe zu betreten und zu verlassen. Kein Zauber außer einem *Wunsch* kann verwendet werden, um den Undermountain zu betreten, zu verlassen oder sich von einer Ebene zur anderen zu transportieren. *Astrale Projektion*, *Teleportieren*, *Ebenenwechsel*, *Rückruf* und ähnliche Zauber, die für diese Zwecke gewirkt werden, versagen einfach, ebenso Effekte, die Kreaturen auf eine andere Existenzebene verbannen. Diese Einschränkungen gelten für magische Gegenstände und Artefakte mit Eigenschaften, die Kreaturen transportieren oder auf andere Existenzebenen verbannen. Magie, die es erlaubt, zur Äthergrenze zu reisen, wie der Zauber *Körperlosigkeit*, sind die Ausnahme von dieser Regel. Eine Kreatur, die die Äthergrenze vom Undermountain aus betritt, wird zurück ins Gewölbe gerissen, sobald sie diese Ebene verlässt.

Magie, die Kreaturen oder Objekte von anderen Ebenen beschwört, funktioniert im Undermountain normal, ebenso Magie, die sich auf einen extradimensionalen Raum bezieht. Zauber, die in einem solchen extradimensionalen Raum gewirkt werden (wie er beispielsweise vom Zauber *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* erschaffen wird) unterliegen den gleichen Einschränkungen wie Magie, die im Undermountain gewirkt wird.

Zauber können die Form der magisch geschützten Decken, Säulen, Pfeiler, Wände oder Böden des Undermountain nicht verändern. Beispielsweise würde der Zauber *Erdbeben* die Decke nicht einstürzen lassen und keine Risse im Undermountain erzeugen. Türen und Möbel allerdings sind nicht auf diese Weise geschützt.

Solange sie im Undermountain sind, erhalten Charaktere mit den entsprechenden Voraussetzungen weiterhin Zauber von Gottheiten oder außerweltlichen Gönnern. Außerdem funktionieren Zauber, die den Kontakt zu Wesen von anderen Ebenen erlauben, normal.

DER ZAUBER VERSTÄNDIGUNG

Im Undermountain kann Halaster nicht mit dem Zauber *Verständigung* kontaktiert werden. Jede Kreatur, die versucht, ihn mit *Verständigung* zu kontaktieren, wird magisch zum Nothic-Sekretär des Wahnsinnigen Magiers umgeleitet (siehe Ebene 9, Bereich 31). Immer wenn der Nothic auf diese Weise kontaktiert wird, antwortet er mit einer Reihe von Schimpfwörtern in der Gemeinsprache der Unterreiche. Andere Dinge, die der Nothic sagt (in der Gemeinsprache der Unterreiche) sind unter anderem folgende:

- „Seid ihr am Leben oder wartet ihr nur darauf, beschworen zu werden?“
- „Raus aus meinem extradimensionalen Raum!“
- „Da ist ein Knoten im Gewebe! Ich kann ihn nicht auflösen!“
- „Halaster ist im Augenblick nicht zu Hause.“

ARCHITEKTUR

Der Undermountain besteht teils aus glattem, bearbeitetem und teils aus grob behauenen Stein, mit gelegentlichen natürlichen Tunneln oder Kavernen. Einige Ebenen haben außergewöhnliche architektonische Merkmale. Beispielsweise hat das Kristalllabyrinth (Ebene 16) Wände, Fußböden und Decken aus Kristall.

DECKEN

Es ist hilfreich, die Höhe einer Decke zu kennen, besonders wenn Kreaturen im Bereich klettern oder fliegen können.

Räume. Die Decke eines Raums ist mindestens so hoch wie der Raum breit ist, aber oft höher. Wenn die Deckenhöhe eines Raums nicht im Text angegeben ist, gehe davon aus, dass sie die Mindesthöhe hat.

Tunnel. Wenn nicht anders angegeben, ist die Decke eines Tunnels so hoch wie der Tunnel breit. Die meisten Tunnel im Undermountain sind bogenförmig und haben keine sichtbaren Stützen. Ausnahmen sind im Text erwähnt.

TÜRE UND GEHEIMTÜREN

Normale Türen (auch Doppeltüren) bestehen aus dickem, robustem Holz, das mit eisernen Scharnieren und Griffen versehen ist. Magie schützt sie vor Feuchtigkeit. Geheimtüren bestehen aus demselben Material wie die Oberfläche, in die sie eingesetzt sind (normalerweise Stein), und erfordern einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20, um gefunden zu werden, wenn nichts anderes angegeben ist. Wenn sie geschlossen sind, erzeugen die meisten Türen und Geheimtüren luftdichte Siegel, so dass Gase und gasförmige Kreaturen sie nicht durchdringen können; Ausnahmen sind im Text aufgeführt.

Eine einseitige Tür kann manuell nur von einer Seite geöffnet werden (die andere Seite hat keine Scharniere und keine Griffe). Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie ist notwendig, um eine einseitige Tür von der „falschen“ Seite aus zu öffnen.

Wenige Türen im Undermountain haben Schlösser, aber wenn doch, sind sie meisterlich gefertigt. Wenn ein Charakter auf eine verschlossene Tür stößt, kann er sie mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 öffnen.

Eine verschlossene oder verklemmte Tür kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgezwingt werden. Eine Kreatur, der ein Wurf misslingt, wenn sie eine Tür öffnen will, kann bei derselben Tür keinen weiteren Versuch unternehmen, wenn sie nicht von einer anderen Kreatur oder einem Werkzeug (wie einem Stemmeisen) unterstützt wird. Sollte die Richtung, in die sich eine Tür öffnet, wichtig sein, entscheide selbst, in welche Richtung sie aufschwingt.

HALASTERS ZIELE

Der Wahnsinnige Magier macht sich im Laufe dieses Abenteurers immer wieder bemerkbar. Meistens beobachtet er die Charaktere amüsiert aus der Distanz, während sie sich mit den Bewohnern und anderen Gefahren seines Gewölbes auseinandersetzen. Manchmal erscheint er auch in der Gestalt eines geisterhaften Auges oder einer anderen magischen Erscheinung vor ihnen. Warum duldet er Abenteurer in seinem Zuhause? Was sind seine Ziele? Das kannst du entscheiden.

Dieser Kasten beschreibt mehrere mögliche Ziele für Halaster. Wähle eines, das dir gefällt, oder bestimme Halasters Ziel zufällig mithilfe eines W6. Sein Ziel kann sich jederzeit ohne Erklärung ändern; er ist schließlich der Wahnsinnige Magier.

Ziel 1: Hausputz. Halaster will, dass die Abenteurer Teile seines Gewölbes ausräumen, damit er die Tunnel mit neuen Bedrohungen aus allen Existenzebenen anfüllen kann. Er ist nicht glücklich darüber, wie viel Raum die Drow auf den Ebenen 3, 10 und 12 einnehmen. Er macht sich auch Sorgen, dass der Konflikt zwischen den Githyanki auf Ebene 16 und den Gedankenschindern auf Ebene 17 außer Kontrolle geraten könnte; entsprechend will er, dass eine (oder beide) Seiten aus dem Weg geräumt werden.

Ziel 2: Ezzat zerstören. Ein lästiger Lich namens Ezzat hat sich auf Ebene 20 niedergelassen, und Halaster will, dass Abenteurer den Lich und sein Seelengefäß zerstören. Halaster hat zwei Genies (einen Dao und einen Marid) in Ebene 19 gebunden und nutzt sie, um Abenteurern bei der Erfüllung dieses Ziels zu helfen.

Ziel 3: Die Herzen der Helden mit Furcht erfüllen. Halaster will, dass weniger Abenteurer den Brunnen herabkommen, um ihn zu stören und seine kostbaren Besitztümer zu stehlen. Aus diesem Zweck hat er es sich zum Ziel gemacht, Abenteurer zu verängstigen und sie schreiend zurück nach Waterdeep zu schicken, um dort Horrorgeschichten zu verbreiten, die andere davon abhalten, in den Undermountain hinabzusteigen.

Ziel 4: Waterdeeps Schattenfürst werden. Die Schattendämmer waren Waterdeeper Adelige, die dem Wahnsinn anheimfielen und sich in den Undermountain zurückzogen. Halaster will sie wieder als Herrscher der Stadt einsetzen und sie als Marionetten verwenden, um Waterdeep von unten als Schattenfürst zu regieren. Abenteurer können Halasters Plan aufhalten, indem sie die Anführer der Schattendämmer-Familie vernichten und ihre Festung auf Ebene 22 zerstören.

Ziel 5: Einen Lehrling finden. Halaster sucht einen oder mehrere Lehrlinge, die seine Zeit und seine Ausbildung wert sind. Er fördert Talente auf Ebene 9, aber er achtet auch genau auf andere arkane Zaubermagier, die den Undermountain betreten. Sobald der Reiz eines neuen Lehrlings nachlässt, wird Halaster vermutlich dasselbe tun, was er mit allen vorherigen Lehrlingen getan hat: Er wird ihnen beibringen, wie sie sich verstümmeln und zerstören können.

Ziel 6: Jhesiyras finden. Irgendwo in seinem verdrehten, paranoiden Verstand glaubt Halaster, dass Jhesiyras Kestellharfe noch am Leben ist und plant, ihn zu vernichten. Er hat keine Ahnung, wo sich Jhesiyras aufhalten könnte, aber er kann nicht ruhen, bis das Geheimnis ihres Verschwindens geklärt und sie wieder seine Gefangene ist. Halaster denkt, dass er die Abenteurer nutzen kann, um Jhesiyras aus ihrem Versteck zu locken, weiß aber nicht, dass er gerade jene Abenteurer erwischt hat, die wiederum von Jhesiyras verwendet werden, um Halaster zu finden und zu zerstören.

EIN BESUCH IM ALTERDEEP

Wenn deine Abenteurergruppe im Undermountain außer Gefecht gesetzt oder getötet wird, hast du eine ungewöhnliche Option, um sie und die Kampagne am Leben zu halten: Die Charaktere könnten in einer alternativen Version des Klaffenden Portals erwachen. Dabei handelt es sich um einen Teil einer psionisch erzeugten Simulation von Waterdeep namens Alterdeep, erschaffen von dem Ulithariden auf Ebene 17.

Wenn du diese Option wählst, werden die Charaktere stabilisiert, von Gedankenschindern oder ihren Knechten auf Ebene 17 des Gewölbes gebracht und in Kapseln gelegt, die Psihülsen genannt werden. Solange die Charaktere bewusstlos und in diesen Psihülsen gefangen sind, sind sie voll von der realistischen Waterdeep-Simulation des Ulithariden überzeugt. Im Laufe der Zeit bemerken sie Ungereimtheiten, die darauf hindeuten, dass sie nicht da sind, wo sie zu sein scheinen, und sie haben die Gelegenheit, mit dem Ulithariden in seinen vielen Gestalten zu kommunizieren und ihn zu überzeugen, sie freizulassen. Für mehr Informationen zum Alterdeep und seinem Schöpfer siehe Ebene 17.

ÄLTESTENRUNEN

Ältestenrunen sind uralte, von magischer Macht erfüllte Symbole. Nach jahrelangem Studium kann eine Kreatur, die den Zauber *Symbol* wirken kann, eine Ältestenrune erlernen und sie zur Auswahl der Symbole hinzufügen, die mit dem Zauber erschaffen werden können. Halaster hat mehrere Lebenszeiten damit verbracht, die Ältestenrunen zu studieren, neue zu erfinden und ihre unbeständige Magie zu nutzen. Er platziert sie gerne überall im Undermountain.

Anhang B präsentiert mehrere Ältestenrunen auf Papierkarten, die du kopieren und ausschneiden kannst, um ein Kartenset aus Ältestenrunen zu erschaffen. Wenn die Umstände das Erscheinen einer Ältestenrunen erfordern, wird eine Karte aus diesem Stapel gezogen, um zu bestimmen, welche Rune erscheint und was sie tut.

Ältestenrunen funktionieren als Symbole, die mit dem Zauber *Symbol* erschaffen werden, mit folgenden Anpassungen:

- Eine Ältestenrune hat zwei mögliche Effekte: einen vorteilhaften (Segenseffekt genannt) und einen nachteiligen (den Flucheffect). Der Erschaffer der Ältestenrune entscheidet, welcher Effekt entsteht, oder kann den Effekt zufällig bestimmen. So könnte ein Würfelwurf entscheiden, ob der Flucheffect (ungerades Ergebnis) oder der Segenseffekt (gerades Ergebnis) eintritt.
- Eine ausgelöste Ältestenrune wählt eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 18 m als Ziel, entsprechend der Vorgaben des Erschaffers. Sobald der Effekt aktiviert wird, verschwindet die Ältestenrune, und der Zauber endet.

Eine Kreatur legt keinen Rettungswurf gegen den Segenseffekt einer Ältestenrune ab. Rettungswürfe, um dem Flucheffect von Halasters Ältestenrunen zu widerstehen, haben einen Zauberrrettungswurf-SG von 22.

TORE

Halaster erschafft magische Tore, die das schnelle Reisen zwischen den Ebenen des Verlieses ermöglichen. Er kann auch Tore erschaffen, die aus dem Undermountain hinausführen, und nutzt sie vor allem dazu, sein unterirdisches Reich mit neuen Monstern auszustatten. Seine alten Tore wurden von der Zauberpess zerstört, doch Halaster hat sie durch neue ersetzt, und die meisten führen zu Orten innerhalb des Ver-

lieses. Diese Tore unterliegen nicht den Einschränkungen, die unter „Anpassungen von Magie“ angegeben sind.

Ein Tor im Undermountain zu öffnen, erfordert normalerweise eine besondere Art Schlüssel, einen Zauber oder eine andere Handlung. Halaster hinterlässt gerne Hinweise, die Abenteurern beim Öffnen von Toren helfen. Auch der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie kann die richtige Weise zeigen, um ein Tor zu öffnen.

Ein Tor dient als zweiseitiges Portal und bleibt nach einer Aktivierung normalerweise 1 Minute lang offen. Kreaturen, die durch das offene Tor blicken, können den Zielort dahinter erkennen, als würden sie durch eine offene Tür schauen.

Ein Tor kann sich nicht im Bereich eines *Antimagischen Felds* oder eines ähnlichen Effekts öffnen. *Magie bannen* hat keinen Effekt auf ein Tor, doch der Zauber *Wunsch* kann ein Tor permanent zerstören oder es für 1 Stunde offenhalten. Ein Tor kann nicht mit anderen Mitteln beschädigt oder zerstört werden.

Halaster bevorzugt drei Arten von Toren:

Bogentor. Dieses Tor sieht wie ein Torbogen aus, der in eine nackte Wand gemeißelt ist. Der Torbogen ist 3 m hoch und 3 m breit, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Die meisten Tore im Undermountain sind Bogentore.

Spiegeltor. Dieses Tor besteht aus einem an der Wand aufgehängten Spiegel, oval oder rechteckig, der von einem gemeißelten Steinrahmen umschlossen ist. Der Spiegel ist 3 m hoch und 1,5 m breit, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Alle Tore nach Ebene 10 und von dort hinaus sind Spiegeltore.

Stehendes Tor. Dieses Tor entsteht zwischen zwei Menhiren oder Säulen. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind diese Säulen 4,5 m hoch und stehen 3 m voneinander entfernt, und ein steinerner Türsturz ruht auf beiden, um eine rechteckige Öffnung zu bilden. Da dieses Tor freisteht, kann man es in beiden Richtungen durchschreiten.

ÄLTESTENRUNEN AUF TOREN

Wenn sich ein Tor öffnet, erscheint eine zufällige Ältestenrune in seiner vertikalen Ebene. Ziehe eine Karte aus dem Ältestenrunen-Stapel, um zu bestimmen, welche Rune erscheint. Halaster lässt die Rune normalerweise die erste Kreatur anvisieren, die durch das offene Tor tritt. Damit sich die Spieler nie sicher sein können, wird die Rune ab und zu von der zweiten oder dritten Kreatur ausgelöst, die hindurchtritt. Sobald eine Ältestenrune ausgelöst wird, verschwindet sie, bis Halaster den Zauber *Symbol* wieder auf das Tor wirkt.

BELEUCHTUNG

Da die Kreaturen, die den Undermountain ursprünglich erschaffen haben, über Dunkelsicht verfügten und Halaster seinen Weg mit Magie beleuchtet, sind alle Bereiche des Gewölbes unbeleuchtet, wenn es nicht anders angegeben ist.

DEN UNDERMOUNTAIN ERWEITERN

Jede Verliesebene verfügt über Tunnel, die über den Rand der Karte hinausführen. Du kannst diese Tunnel ignorieren, wenn du das Verlies nicht erweitern möchtest. Wenn du eine Ebene erweitern willst, indem du eigene Räume erschaffst, kannst du deinen Teil des Gewölbes an eine bestehende Karte anhängen, indem du diese Verbindungstunnel nutzt.



EBENE 1: GEWÖLBEEBENE

DIE GEWÖLBEEBENE IST AUF VIER CHARAKTERE DER 5. Stufe ausgelegt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um die 6. Stufe zu erreichen.

WAS HAUST HIER?

Abgesehen von hungrigen Monstern hat sich eine Banditenbande hier niedergelassen, ebenso wie Grottenschräte und Goblins, die mit dem Betrachter-Verbrecherfürsten Xanathar verbündet sind.

DIE TOTENGRÄBER

Eine Bande neutral böser menschlicher Banditen, die sich selbst die Totengräber nennen, macht Jagd auf leichtgläubige Abenteurer und verlangt 10 GM pro Charakter für den sicheren Durchgang durch diese Ebene des Gewölbes. Die Banditen haben die Bereiche 6 bis 8 eingenommen und lassen Bereich 1 von Spionen überwachen, welche Eindringlinge melden.

Die Banditen sind gescheiterte Schauspieler und Sänger, die Verkleidungsausrüstungen nutzen, um als Vampire zu erscheinen. Diese Verkleidungen sind aufwendig und überzeugend (sie umfassen Perücken, Theaterkleidung, falsche Fangzähne und falsche Fingernägel), doch Abenteurer können die List mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 durchschauen.

Die Anführer der Bande, Uktarl Krannoc und Harria Valash-tar, waren einst ein Paar, doch ihre Beziehung ging vor kurzer Zeit in die Brüche. Jetzt plant jeder von ihnen, den anderen auszuschalten und die Kontrolle über die Bande zu übernehmen. Harria wird diesen Konflikt vermutlich gewinnen, weil sie vor kurzem einen Fleischgolem erworben hat, der aus

Ebene 2 herauf gelangt ist. Harrias Ähnlichkeit zu seiner Erschafferin hatte großen Einfluss auf den Golem, so dass Harria ihn zwingen konnte, ihr zu dienen.

Die Totengräber sind sich bewusst, dass Grottenschräte und Goblins sie ausspionieren (siehe „Xanathar-Gilde“, unten). Wenn sie Abenteurern begegnen, die sie nicht erpressen oder besiegen können, versuchen die Banditen einen Konflikt zwischen den Abenteurern und den Goblinoiden heraufzubeschwören, von dem sie hoffen, dass er eine der beiden oder beide Gruppen aus dem Weg räumen wird.

XANATHAR-GILDE

Neun Grottenschräte (davon fünf unter der Kontrolle von Intellektverschlingern) repräsentieren die Xanathar-Gilde auf dieser Ebene. Sie haben den Auftrag, Abenteurer davon abzuhalten, die unteren Ebenen zu erreichen und sich in die Machenschaften der Gilde einzumischen. Mit der Unterstützung mehrerer Goblins haben die Grottenschräte Gildenwachposten in den Bereichen 23, 28 und 39 errichtet.

Die Grottenschräte und ihre Goblin-Speichellecker planen, einen der Anführer der Totengräber zu entführen und ihn nach Schädelhafen zu bringen, um diesem einen Intellektverschlinger in den Schädel einzusetzen, so dass Xanathar die Kontrolle über die Bande übernehmen kann. Die Grottenschräte spionieren die Banditen aus und werden bald beginnen, deren Verteidigungen auf die Probe zu stellen. Sie fürchten sich vor dem Fleischgolem und werden jedem Abenteurer, der ihnen verspricht, diesen aus dem Weg zu räumen, freien Durchgang gewähren. Die Grottenschräte halten sich nicht an ihr Versprechen, doch die Goblins tun dies zur Selbsterhaltung, falls alle Grottenschräte und Intellektverschlinger besiegt werden.

WANDERnde MONSTER

Monster durchstreifen diese Ebene auf der Suche nach Nahrung und Schätzen. Zu diesen Kreaturen gehören Aaskriecher, Ghule, Riesenspinnen, Goblins, Grells, Gricks, Schlicke verschiedenster Art, Blutmücken und Werratten. Wenn deine Spielsitzung einen kleinen Anschubser braucht, versuche eine der folgenden Begegnungen zu verwenden oder denke dir selbst eine aus.

AASKRIECHER

Drei **Aaskriecher**, einer auf dem Boden und zwei an der Decke, nähern sich der Gruppe und greifen die ersten Abenteurer an, die in Reichweite ihrer schleimbedeckten Tentakel kommen. Wenn ein Aaskriecher einen Charakter mit seinen Tentakeln lähmt, fängt er an, diesen zu fressen, und macht in den folgenden Runden weitere Biss-Angriffe gegen diesen Charakter. Die Aaskriecher sind zu dumm und zu hungrig, um selbst im Angesicht des sicheren Todes zu fliehen.

GOBLIN-SCHÄDELJÄGER

Pibbel und Kribbe, zwei streitlustige **Goblins** ohne nennenswerte Zugehörigkeiten, durchsuchen das Gewölbe nach intakten Schädeln, die sie als Trophäen beanspruchen können. Man kann ihr ständiges Gekabbel auf 18 m Entfernung hören, und sie flüchten, wenn sie von Abenteurern gestellt werden. Wenn einer oder beide Goblins gefangen genommen werden, können sie die Abenteurer zum nächsten Wachposten der Xanathar-Gilde führen und die dortigen Verteidigungsmaßnahmen beschreiben, da sie seit einer Weile die Aktivitäten der Goblinoiden der Gilde beobachten.

SCHILDWÄCHTER

Die Gewölbeebene ist das Revier eines wandernden, defekten **Schildwächters**, der unter der Wahnvorstellung leidet, ein Zauberlehrling zu sein. Er geht sogar so weit, so zu tun, als würde er Zauber wirken. Der Wächter ist in diese Ebene zurückkehrt, nachdem sein Magiermeister bei der Erkundung von Ebene 4 ums Leben gekommen ist; das Amulett des Wächters ist dort zu finden (Ebene 4, Bereich 16a). Eine Rune am Kopf des Schildwächters entspricht einer Rune auf der Rückseite des Amuletts.

Wenn der Schildwächter die Charaktere sieht, vergeudet er seine Aktionen mit kraftlosen Gesten, die den Versuch andeuten, Schadenszauber auf die Charaktere zu wirken. Er nutzt nur dann normale Angriffe, wenn einer oder mehrere Charaktere in seine Reichweite kommen und Nahkampfangriffe gegen ihn ausführen. Wenn die Charaktere auf Abstand bleiben und es vermeiden, den Schildwächter zu beschädigen, dann beendet er den „Angriff“ nach einigen Runden und wandert davon, auf der Suche nach anderen Bewohnern, die er terrorisieren kann.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 1 abgebildet. Charaktere, die vom Klaffenden Portal aus ins Gewölbe hinabgestiegen sind, treffen in Bereich 1 ein und können von dort aus weitergehen.

1. BRUNNENEINGANG

Am Grund des Brunnens aus dem Klaffenden Portal befindet sich ein dunkler Raum mit 12 m Seitenlänge und den folgenden Merkmalen.

Ausgänge. Der einzige Ausgang scheint ein Tunnel zu sein, der nach Süden führt, ehe er nach Westen abbiegt. (Es gibt auch eine einseitige Geheimtür im Norden.)

Sandiger Boden. Eine dünne Schicht Sand bedeckt den Boden.

Hängende Schilde. Verbeulte, rostige Schilde schmücken die Wände. Sie sind mit Schmierereien bedeckt.

EINSEITIGE GEHEIMTÜR

Eine einseitige Geheimtür ist in die Nordwand eingesetzt und kann vom Süden nicht ohne den Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden. Charaktere, die die Geheimtür finden, bemerken auch ein Loch mit 2,5 cm Durchmesser, das auf einer Höhe von 1,50 m in die Wand gebohrt wurde. An der Nordseite der Geheimtür lauscht ein menschlicher **Bandit** leise am Loch, um die Geräusche von Neuankömmlingen zu hören, die den Schacht hinabsteigen. Wenn er hört, dass Kreaturen in den Bereich eindringen, zieht sich der Bandit zurück, um seine Kumpane in den Bereichen 6, 8 und 9 zu warnen. Charaktere im Raum können die leisen, sich entfernenden Schritte des Banditen hören, wenn ihnen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt.

SAND

Eine Durchsuchung des Sandes fördert einige abgeworfene Ausrüstung zutage (zwei Eisenspitzen, einen leeren Weinschlauch, eine Zunderdose und eine Hose in der Größe für einen erwachsenen Menschen) sowie ein Stück zufälligen Tand, den ein verängstigter Abenteurer fallengelassen hat. Werf einen Prozentwürfel und schlage in der Tandtabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) nach, um zu bestimmen, worum es sich handelt.

SCHILDE

Sechzig alte Schilde hängen an den Mauern; sie zerbrechen, wenn sie berührt werden. Hinter einem der Schilde verborgen ist die folgende, mit Blut geschriebene Botschaft auf Elflisch:

Jenseits des Säulenwaldes wartet der Wahnsinnige Magier.
Er wirkt seine Zauber hinter magischen Toren.

2. HALLE DER VIELEN SÄULEN

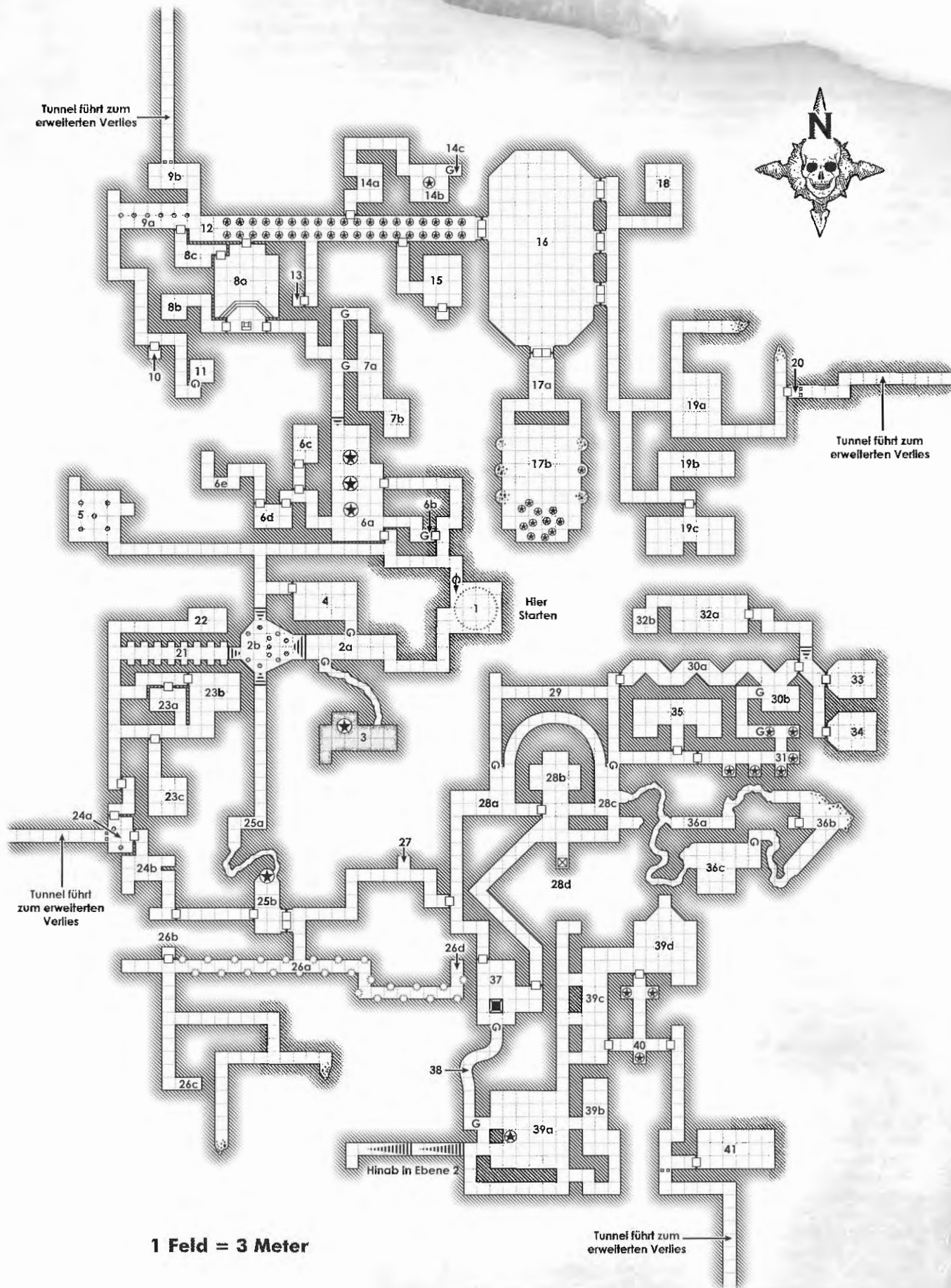
Am Westende eines 6 m breiten Korridors (Bereich 2a) führen Stufen 3 m hinab in einen Raum, der von Säulen gesäumt ist. Ähnliche Treppen führen aus 3 m breiten Tunneln, die nach Norden, Westen und Süden führen, in den Raum hinab.

2A. DÄMONENRELIEFS

Basreliefs. Jeder 3m-Abschnitt der Wand verfügt über eine 2,70 m hohe, 1,20 m breite, 8 cm tiefe türförmige Vertiefung mit dem Basrelief eines Dämons. Jedes Relief bildet eine andere Art Dämon ab (siehe unten).

Skelett. Ein Kenku-Skelett liegt auf dem Boden, und einer seiner Arme deutet auf das Basrelief eines Nalfeshnee-Dämons an der Südwand. (Halaster hat das Skelett hier kunstvoll platziert, um Abenteurern dabei zu helfen, die Geheimtür zu finden, die in Bereich 3 führt.)

Die Basreliefs an der Nordwand von Bereich 2a zeigen (von Ost nach West) einen Balor, einen Barlgura, eine Chasme, einen Dretch, einen Glabrezu, einen Goristro und einen Hezrou. Die Basreliefs an der Südwand zeigen (von West nach Ost) einen Marilith, einen Nalfeshnee, einen Quasit, einen Schattendämon, einen Vrock und einen Yochlol. Die Wandvertiefung mit dem Nalfeshnee birgt eine Geheimtür, die nach Bereich 3 führt. Die Wandvertiefung mit dem Dretch birgt eine weitere Geheimtür, die nach Bereich 4 führt. Das Dretch-Basrelief hat ungefähr 1 cm große Gucklöcher als Augen. Diese Löcher werden entdeckt, wenn die Geheimtür gefunden wird.



1 Feld = 3 Meter

2B. SÄULENWALD

Grottenschräte. Zwei **Grottenschräte** verbergen sich hinter Säulen. (Jeder Grottenschrät ist der Wirt eines **Intellektverschlingers** in seinem Schädel.)

Schlangenskelett. Das Skelett einer Riesenwürgeschlange ist um die obere Hälfte der nördlichsten Säule geschlungen. Das Schlangenskelett ist harmlos und fällt auseinander, wenn man es anfasst. Die Knochen fallen dann laut klappernd zu Boden.

Warnung. Die Worte „Der sichere Tod wartet auf diesem Weg!“ sind in der Gemeinsprache in die Südostwand graviert, mit einem Pfeil, der zum südlichen Ausgang weist.

Die Grottenschräte entdecken sich nähernde Abenteurer durch die Fähigkeit Bewusstsein spüren der Intellektverschlinger und können somit nicht überrascht werden. Wenn sich Eindringlinge ihrer Position nähern, ziehen sich die Grottenschräte in den Südtunnel zurück, um die Goblinoiden in Bereich 23 vor den Eindringlingen zu warnen. Die Grottenschräte kennen die Gefahren des Westtunnels (Bereich 21) und meiden ihn. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) gleich oder höher als die Würfe der Grottenschräte auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) bemerken die sich versteckenden oder flüchtenden Grottenschräte.

Wenn ein Grottenschrät auf 0 TP fällt, teleportiert sich der Intellektverschlinger in seinem Schädel davon, um einen neuen Wirt zu finden.

Geheimfach. Eine Untersuchung der südlichsten Säule zeigt einen losen Stein in deren Sockel. Hinter dem Stein befindet sich ein leeres Fach, dessen Inhalt vor langer Zeit entdeckt und geplündert wurde.

3. GENEIGTER RAUM

Eine Geheimtür führt in einen leeren, würfelförmigen Raum mit 3 m Kantenlänge, aus dem ein 1,5 m breiter Tunnel aus grob behauenen Stein hinausführt. Der Tunnel führt leicht nach unten in einen Raum, der wie eine Kloake riecht. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Überflutet. Der Boden des Raums ist geneigt: Das Westende ist 1,80 m niedriger als das Ostende. Stinkendes Kanalwasser bedeckt den Boden. Es erreicht kaum die Ostwand, wird aber 30 cm tiefer für jeweils 3 m, die man nach Westen geht.

Statue. Eine breite Nische in der Nordwand enthält eine lebensgroße Statue eines Sahuagin, die bis zur Brust im Schmutzwasser steht. Die Statue gibt ein schwaches, violettes Leuchten ab, der Kopf ist komplett herumdreht, und ein Arm ist abgebrochen und nirgends zu sehen.

Schlick. Ein psychischer **Grauschlick** lauert unter dem trüben Wasser nördlich der Statue. (Er ist unsichtbar, solange er sich unter Wasser befindet.)

Der Schlick nutzt seine Aktionsoption Psychisches Zermalmen (siehe den Kasten „Variante: Psychischer Grauschlick“ im Eintrag „Schlicke“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), um jeden anzugreifen, der sich der Statue nähert.

STATUE

Die violette Aura um die Sahuagin-Statue ist harmlos, und wenn man *Magie bannen* auf sie wirkt, wird sie entfernt. Der Arm ist vor langer Zeit abgebrochen und liegt nun an der Westwand, verborgen unter dem trüben Wasser. Der Kopf der Statue ist hohl, mit Löchern als Augen und einem größeren Loch im fangzahnbewehrten Mund. Eine weitere Untersuchung zeigt, dass der Kopf ein Gewinde hat und abgenommen werden kann.

Einige Abenteurer, die zuvor hier vorbeikamen, schafften es, den Kopf halb abzuschrauben, ehe sie vom Grauschlick vertrie-

ben wurden. Schraubt man den Kopf ab, findet man ein verborgenes, versengtes Fach im Hals der Statue. Das Fach enthält geschmolzenes Wachs von Kerzen, die verwendet wurden, um den Kopf der Statue wie eine Kürbislaterne leuchten zu lassen.

WASSER

Das Wasser sickert durch Risse in der Decke der Nische, tropft die Wände herab und sammelt sich an der Westwand des Raums, ehe es langsam durch kleinere Risse im Boden versickert. Das Wasser ist abgestanden und nicht trinkbar, wenn es nicht mit dem Zauber *Nahrung und Wasser reinigen* belegt wird.

4. MIT DEM SCHWERT IN DER HAND

Schwertständer. Ein schmuckloser Rüstungsständer aus Holz steht in der Mitte des Raums. Darin befindet sich ein schwach leuchtendes Langschwert. Am Fuß des Ständers liegen die skelettierten Überreste einer Hand, umgeben von getrockneten Blutflecken.

Entfernte Stimmen. Die Echos weit entfernter Stimmen füllen ab und an den Raum. Sie kommen aus 25 cm langen, 12 cm breiten Schächten in der Decke (siehe „Echos“, unten).

Geheimtür. Eine Geheimtür, die in den Süden führt, ist auf dieser Seite offen sichtbar (kein Wurf notwendig). Zwei Gucklöcher wurden auf einer Höhe von 1,50 m in die Wand gebohrt, so dass eine Kreatur in den dahinter liegenden Bereich 2a blicken kann.

Das Langschwert lässt sich leicht aus dem Rüstungsständer ziehen. Dazu ist kein Wurf notwendig. Der Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass das Schwert magisch ist. Es strahlt in einem Radius von 3 m dämmriges Licht ab. Es ist außerdem verflucht, so dass man es nicht mehr aus der Hand geben kann. Wird die Klinge aus der Hand des Trägers entfernt, teleportiert sie sofort in die Hand zurück. Der Fluch kann mit dem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie, die auf den Träger des Schwerts gewirkt wird, aufgehoben werden, oder indem man die Hand des Trägers abhackt. Die Skeletthand am Boden gehörte dem Ork, der das Schwert zuletzt in die Hand genommen hatte.

ECHOS

Lüftungsschächte in der Decke sind mit den Kellern von Läden in der Stadt darüber verbunden. Diese Durchgänge tragen die Stimmen aus Waterdeep herab, doch sie klingen so verzerrt, dass Kreaturen am anderen Ende sie nicht verstehen können. Wenn das Gitter, das die Lüftungsschächte bedeckt, gelöst wird, können winzige oder gasförmige Kreaturen den Schacht empor aus dem Undermountain herausklettern.

5. GRELL-VERSTECK

Am Ende eines langen Korridors befindet sich ein rechteckiger Raum mit 15 m Seitenlänge, der aus vermörtelten menschlichen Knochen besteht, die schwarz bemalt sind. Zwei **Grells** schweben in getrennten Nischen im Norden und Osten. Die Fußböden der Nischen sind mit abgenagten Knochen früherer Mahlzeiten bedeckt (vor allem Goblins und Gricks).

Die tiefen Nischen und schwarzen Säulen bieten Deckung für die Grells. Wenn sich Charaktere in den Raum bewegen, können sie einen oder beide Grells bemerken, wenn ihnen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen deren Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gelingt. Die Grells sind hungrig und verfolgen gierig fliehende Beute. Sie haben keine Schätze.

6. WACHPOSTEN DER TOTENGRÄBER

Mehrere Mitglieder der Totengräber-Bande hausen hier in ihren Vampirverkleidungen. Wenn sich der **Bandit**, der Bereich 1 durch die Geheimtür im Auge behält, mit Neuigkeiten über die Ankunft der Abenteurer hierher zurückzieht, füge ihn zu den hier versammelten Truppen hinzu (ein **Banditenhauptmann**, sechs **Banditen** und zwei **Doppelgänger**). Sobald diese Truppen alarmiert sind, versammeln sie sich in Bereich 6a und warten auf eintreffende Abenteurer, um ihnen Geld abzupressen.

6A. HALLE DER DREI FÜRSTEN

Statuen. Auf Steinsockeln in der Mitte des Raums, mit Blick nach Osten, stehen drei 1,80 m große Statuen, die männliche, in dekorative Ritterrüstungen gekleidete Waterdeeper Adelige darstellen.

Knochen und zerbrochener Stecken. Am Fuß der mittleren Statue liegen die Knochen eines toten Hobgoblins und ein weißer Holzstab, der in der Mitte durchgebrochen ist.

In den Steinsockel jeder Statue ist ein Name graviert: Elyndraun (südliche Statue), Ruathyndar (mittlere Statue) und Onthalass (nördliche Statue). Diese Namen wurden mit Kreide durchgestrichen; darunter wurden neue Namen in Goblinisch ergänzt: Stinkhintern, Dummschädel und Zahnlos.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart schwächste verweilende Spuren von Magie in beiden Stabfragmenten. Der Stecken kann mit dem Zaubertrick *Ausbessern* repariert werden. Das erste Mal, wenn der intakte Stecken aufgenommen wird, schreit er: „Hilfe! Dieb! Verbrecher!“ Dann schwindet seine Magie völlig. Wenn das Geschrei hier passiert, hören die Kreaturen in Bereichen 6b und 6c den Lärm und kommen, um nachzusehen.

6B. MANIPULIERTE GEHEIMTÜR

Vor der Westseite dieser Geheimtür wurden, unentdeckbar von der Ostseite, alte Keramikteller aufgestapelt. Wenn die Tür geöffnet wird, stürzen die Teller um und zerbrechen, was die Banditen in den Bereichen 6a, 6c und 6d warnt.

6C. UKTARLS RAUM

Banditen. Wenn sie nicht anderswo angetroffen wurden, sitzen vier Mitglieder der Totengräber an einem alten Holztisch in der Nähe der Tür: Uktarl Krannoc (NB menschlicher **Banditenhauptmann** mit Auftreten +4), zwei menschliche **Banditen** und ein **Doppelgänger**, alle als Vampire verkleidet. Sie spielen mit einem gezinkten Kartenspiel, das Uktarl gehört, und jeder hat einen Stapel Münzen vor sich auf dem Tisch.

Fresko. Die ganze Nordwand ist ein großes Steinfresko, das einen schroffen, ausgehöhlten Berg zeigt. In Kavernen befinden sich winzige Figürchen von Zwergen. Hinter dem Berg breiten sich gravierte Sonnenstrahlen bis zu den Rändern der Wand aus.

Wanne. Unter dem Bergfresko ist eine große, versenkte Steinwanne mit 2,40 m Länge, 1,20 m Breite und 60 cm Tiefe in den Boden geschnitten.

Uktarl lügt und betrügt zum Spaß, und er macht gern andere für sein Versagen als Anführer verantwortlich. Wenn er Schaden erleidet oder einer seiner Untergebenen getötet wird, treibt ihn seine Feigheit dazu, sich in Bereich 7 zurückzuziehen. Die anderen fliehen in Bereich 8 und tun sich mit den dort verbleibenden Banditen zusammen.

Ein Charakter, der das Steinfresko untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 schafft, entdeckt, dass eine der winzigen Zwergenfiguren die Spitze eines Steinschlüssels ist, der in eine Vertiefung gesteckt ist,

die seinen Bart verbirgt. Der Schlüssel kann leicht aus dem Fresko gezogen werden und öffnet die Steintruhe in Bereich 14b. Die Banditen sind sich der Anwesenheit des Schlüssels nicht bewusst.

Uktarl bewahrt seinen Schlafsack in der Steinwanne auf, zusammen mit seinen Diebeswerkzeugen und genug gestohlener Ausrüstung für eine Entdeckerausrüstung.

Schätze. Auf dem Tisch stehen Münzstapel im Gesamtwert von 220 KM, 91 SM und 85 GM sowie ein Silberring (25 GM). Darin sind zwergische Symbole graviert, die normalerweise mit Fruchtbarkeit und sexueller Potenz in Verbindung gebracht werden.

6D. SCHLAFQUARTIERE

Möbel. Acht Schlafsäcke sind auf dem Boden ausgebreitet.

Zwei abgenutzte und rostige Öllaternen, die ebenfalls auf dem Boden stehen, beleuchten den Raum.

Banditen. Wenn sie nicht anderswo angetroffen wurden, schlafen vier **Banditen** in ihren Schlafsäcken. Ein **Doppelgänger** sitzt auf einem weiteren Schlafsack und hält Wache.

Schätze. Jeder Bandit trägt 1W6 GM in einer Börse bei sich. Der Doppelgänger hat kein Interesse an Schätzen und hat nichts von Wert bei sich.

7. VAMPIRZUFLUCHT

Diese Räume dienten einst als Zuflucht eines wahren Vampirs. Die Totengräber nutzen diese Gruft, um sich vor jenen Bewohnern des Gewölbes zu verstecken, die sie nicht ausrauben oder töten können.

Charaktere, die die Geheimtür finden, die in diesen Bereich führt, bemerken ein Loch mit 2,5 cm Durchmesser, das einige Handbreit über dem Boden in die Wand gebohrt ist. Dieses Loch erlaubte es dem uralten Vampir, seine Zuflucht in Nebelgestalt zu betreten und zu verlassen.

7A. RÜCKZUGSKORRIDOR

Wenn Uktarl (siehe Bereich 6) und Harria (siehe Bereich 8) gezwungen sind, sich in diesen Korridor zurückzuziehen, stellen sie sich hier ihrem letzten Gefecht, wobei sie einander immer noch für ihr Versagen beschuldigen. Der Korridor hat folgende Merkmale:

Schlafsäcke: Ein Dutzend leere Schlafsäcke liegt auf dem staubigen Boden.

Fresken. Verblichene Fresken bedecken die Wände. Sie zeigen Dorfbewohner und Bauern, die von einer Riesenfledermaus terrorisiert werden.

7B. GRUFT

Dieser Bereich enthält einen mit Spinnweben bedeckten Holzarg, der auf einem 60 cm hohen Block aus grauem Stein liegt. Der Arg ist intakt, und ein offensichtliches 2,5 Zentimeter großes Loch wurde in das Fußpanel gebohrt. Der Deckel des Sargs ist nicht verschlossen.

Eine dünne Schicht Graberde im Arg wurde plattgedrückt, was vermuten lässt, dass hier einst eine Kreatur geschlafen hat. Eine Phiole Weihwasser steht auf der Erde. Ansonsten ist der Sarg leer.

8. BANDITENHAUPTQUARTIER

Dieser Bereich wird von einem Thronsaal (Bereich 8a) dominiert. Nebenräume (Bereiche 8b und 8c) dienen als Basis für die Mitglieder der Totengräber, die kommen, um nachzusehen, wenn laute Geräusche im Thronsaal ertönen.

8A. SAAL DES KNOCHENTHRONS

Tote Wyvern. In der Mitte des Raums liegen die Knochen, der Schädel, die verfaulten Lederschwingen und der Stachel einer Wyvern, vermischt mit Scherben aus durchsichtigem Kristall.

Thron. Am Südende dieses 21 m hohen Raums mit gewölbter Decke bilden Marmorstufen eine Plattform, auf der ein großer Thron mit hoher Lehne steht, der aus verschränkten, gebleichten Knochen besteht. Die Knochen-Armlehnen des Throns sind so gestaltet, dass sie wie eine Schlange mit Reißzähnen aussehen (siehe „Knochenthron“, unten).

Fackelhalter. Leere Fackelhalter aus gewellter, verfärbter Bronze ragen aus den Wänden.

Halaster fing die Wyvern in einer schwebenden Kristallsphäre ein und ließ sie als Wächter hier zurück, doch Abenteurer haben die Kreatur vor langer Zeit befreit und erschlagen. Die Überreste der Wyvern liegen zusammen mit den Fragmenten ihres Kristallkerkers am Boden verstreut.

Knochenthron. Der Thron ist immun gegen jeglichen Schaden. Sein Samtkissen ist mit Scharnieren versehen und dient als Deckel eines Geheimfachs. Die Schätze, die das Fach einst enthielt, wurden schon vor langer Zeit von Abenteurern gestohlen.

Die Schlangen-Armlehnen des Throns werden auf magische Weise belebt und beißen jeden, der sich in den Thron setzt oder seinen Deckel anhebt. Jede Schlange macht einen einzelnen Nahkampfwaffenangriff (+8 zum Treffen) und verursacht 3 (1W4 + 1) Stichschaden, wenn sie trifft. Jede Kreatur, die von einer Schlange gebissen wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht 24 (7W6) Giftschaden zu erleiden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Nachdem jede Schlange einen Angriff ausgeführt hat, kehren die Armlehnen in ihren leblosen Zustand zurück, bis sie wieder ausgelöst werden.

8B. HARRIAS RAUM

Banditenhauptmann. Wenn Harria Valashtar (NB menschlicher **Banditenhauptmann** mit Auftreten +4) nicht von lauten Geräuschen geweckt wurde, schläft sie auf einer Pritsche an der Südwand. Sie ist als Vampirin verkleidet, trägt aber ihre Fangzähne nicht, wenn sie schläft.

Golem. Ein **Fleischgolem** unter Harrias Kontrolle hält in der Mitte des Raums Wache.

Möbel. Weitere Möbel umfassen eine entzündete Laterne, die auf einer Holztruhe steht, die mit Bildern von Narren bedeckt ist; einen ausgefranzten kreisförmigen Teppich und einen faltbaren Umkleidewandschirm aus Holz. Die Truhe ist nicht verschlossen und enthält eine Verkleidungsausrüstung sowie eine kleine Auswahl von Theaterkostümen und Requisiten.

Harria ist eine gierige, heimtückische und rachsüchtige junge Frau, die sich selbst als die unterschätzteste Schauspielerin und Sängerin der Welt betrachtet. Sie kann den Golem nicht kontrollieren, wenn er in Raserei gerät, und sie zieht sich in Bereich 7 zurück, wenn die Lage hoffnungslos wird.

8C. MEISTER DER VERKLEIDUNG

Banditen. Auf Stühlen um einen langen Steintisch sitzen fünf menschliche **Banditen** (Mitglieder der Totengräber und alle als Vampire verkleidet) und ein **Doppelgänger** (so verkleidet, dass er wie ein sechster menschlicher Vampir aussieht).

Laternen. Zwei leuchtende Öllaternen hängen an Ketten über dem Tisch.

Vorräte. Auf dem Tisch liegen drei Verkleidungsausrüstungen und drei Rucksäcke. Jeder Rucksack enthält 11 Tagesrationen.

Die Banditen und der Doppelgänger geben sich als Vampire aus, um von durchreisenden Abenteurern Geld zu erpressen.

Wenn das nicht funktioniert, greifen sie an, bis klar wird, dass sie nicht gewinnen werden, dann flüchten sie in Bereich 6, um Verstärkung zu holen.

Schätze. Jeder Bandit trägt 1W6 GM in einer Börse bei sich. Der Doppelgänger hat eine ähnliche Börse, plus einen Tigerauge-Edelstein (10 GM) in seinem Stiefel.

9. GEPLÜNDERTE KORRIDORE

Diese Ecke des Gewölbes wird nur selten besucht, doch andere Abenteurer haben sie in der Vergangenheit bereits geplündert.

9A. SÄULENGANG

Säulen. Sechs Säulen, die von kleinen Löchern bedeckt sind, erstrecken sich entlang der Halle. (In den Löchern befanden sich Edelsteine, die vor langer Zeit gestohlen wurden.)

Nische. Eine Nische in der Nordwestwand enthält eine rostige Rüstung (die Überreste einer belebten Rüstung, die vor Jahren von Abenteurern zerstört worden ist).

9B. VERFAULTER LEICHNAM.

Dieser madenübersäte Leichnam eines toten Menschen liegt mit dem Gesicht nach unten auf dem Boden neben einem Krumsäbel, einer leichten Armbrust und einer Geldbörse.

Während eines Kampfes, der zum Ziel hatte, Bereich 12 von Spinnen zu säubern, verloren die Totengräber einen der ihren. Sie ließen seinen Körper hier zurück, wo er seitdem verwest. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 10 zeigt, dass der Bandit an Spinnenbissen und der resultierenden Vergiftung gestorben ist. Die Lederrüstung des Banditen ist voller Löcher, doch seine Waffen sind intakt. Die Geldbörse ist leer.

10. SCHÄDELZELLE

Schädel poltern in den Korridor, wenn die Tür zu diesem Raum mit 3 m Seitenlänge geöffnet wird. Der ganze Raum ist bis zur Decke voll mit den Schädeln toter Abenteurer und anderer Humanoider, die sich mit Halaster angelegt haben. Tausende von Schädeln wurden hier zusammengetragen; sie sind harmlos, wenn auch leicht makaber. Die Zelle enthält sonst nichts.

11. RAUM DER GEHEIMNISSE

Helm. Ein grüner Kupferhelm mit Schutzvisier liegt auf dem Boden, von Spinnweben bedeckt.

Thron. An der Rückwand steht auf einer marmornen Setzstufe ein schlanker Thron, der ebenfalls aus grünem Kupfer besteht und von Spinnweben bedeckt ist.

Schätze. Der kupferne Thron und der Helm sind nicht weiter bemerkenswert, und beide werden nicht als magisch angezeigt. Aber wenn ein Charakter den Helm trägt, während er auf dem Thron sitzt, öffnet sich ein röhrenförmiges Fach in der Decke darüber und ein **Zauberstab der Geheimnisse** fällt auf den Kopf des Charakters (den der Helm praktischerweise beschützt).

12. HALLE DER HELDEN

Statuen. Lebensgroße Statuen aus Granit, die menschliche Krieger zeigen und nach innen gerichtet sind, stehen auf zwei Reihen von Podesten, die entlang des Korridors laufen.

Spinnwebenbedeckte Decke. Die Decke dieses langen Korridors ist 6 m hoch, gewölbt und von dicken Netzen leicht verschleiert.

Tote Spinnen. Drei Riesenspinnen liegen an verschiedenen Orten im Korridor und sind mit Armbrustbolzen gespickt. (Mitglieder der Totengräber haben sie getötet.)

In der Halle stehen 38 Statuen, 19 je Reihe. Ihre Namensschilder wurden stark beschädigt oder verunstaltet, ebenso viele Gesichter der Statuen.

ÖSTLICHE TÜREN

Halaster hat eine Ältestenrune (siehe „Ältestenrunden“, Seite 12) an der Doppeltür platziert, die in Bereich 16 führt. Sie wird ausgelöst, wenn die Türen geöffnet werden. Ziehe eine Karte aus dem Ältestenrunden-Stapel, um zu bestimmen, welche Rune erscheint. Die Ältestenrune wählt eine zufällige Kreatur in diesem Korridor im Umkreis von 18 m von der Tür als Ziel aus.

13. LEERER RAUM

Am Ende dieses Korridors befindet sich eine Tür, die in einen leeren Raum mit 3 m Seitenlänge führt. Ein regionaler Effekt könnte sich in diesem Raum oder dem Korridor davor manifestieren, je nachdem, was du möchtest (siehe „Halasters Hort“, Seite 311).

14. KLEINE KISTE DER SCHRECKEN

Halaster hat einige böse Überraschungen in dieser Ecke des Gewölbes platziert.

14A. ABFALLENDER TUNNEL

Dieser Raum ist leer. Der nördliche Tunnel fällt langsam 6 m ab, bis er Bereich 14b erreicht.

14B. HERZ IN EINER KISTE

Säure. Die Kuppeldecke dieses Raums ist an den Rändern 4,50 m und in der Mitte 9 m hoch. Die Kuppel ist voll mit brodelnder Säure, die sich der Schwerkraft widersetzt und 4,50 m über dem Boden schwebt.

Statue. Eine 2,40 m hohe Statue eines vierarmigen Fischmonsters (ein versteinertes **Sahuagin-Baron** ohne Dreizack) steht nach Norden ausgerichtet in der Mitte des Raums. Seine Schwimmflossenhand umklammert eine Steinkiste mit 30 cm Seitenlänge mit Deckel und Schlüsselloch (siehe „Kiste“, unten).

Geheimtür. Am Nordende der Ostwand ist eine Geheimtür.

Die Säure, die in der Kuppel schwebt, wird durch Magie in der Luft gehalten. Wird die Steinkiste ohne den richtigen Schlüssel geöffnet, fällt die Säure herab. Wenn die Säure fällt, erleidet jede Kreatur im Raum 11 (2W10) Säureschaden. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Säure beginnt, erleidet denselben Schaden. Die Säure füllt den Raum bis zu einer Höhe von 1,50 m und fließt 8 m in den Korridor hinein, der in Bereich 14a führt, ehe sie langsam durch winzige Löcher im Boden versickert. Dabei verringert sich ihre Tiefe um 30 cm pro Minute.

Kiste. Die Kiste kann aufgeschlossen und geöffnet werden, solange die Statue sie in der Hand hält. Sie aus der Hand der Statue zu lösen, erfordert einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20, doch verwandelt das den versteinerten Sahuagin-Baron in seine eigentliche Form zurück. Er greift mit Zähnen und Klauen an.

Der Schlüssel der Kiste ist in Bereich 6c versteckt. Die Kiste kann auch mit dem Zauber *Klopfen* oder mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden. Wird die Kiste jedoch ohne den richtigen Schlüssel geöffnet, fällt die Säure herab.

Das Innere der Kiste ist mit dünnen Schichten aus Blei ausgekleidet, um bestimmte Formen der Weissagungsmagie zu behindern, einschließlich des Zaubers *Magie entdecken*.

Im Inneren der Kiste liegt das vertrocknete, verdorrte Herz eines Tiefling-Magiers (siehe Bereich 24b). Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Nekromantie um das Herz, während der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie seine magischen Eigenschaften offenbart. Eine Kreatur, die ein Herz im Körper hat, kann sich auf das verdorrte Herz einstimmen, als wäre es ein magischer Gegenstand. Wenn dies geschieht, tauscht das vertrocknete Herz den Platz mit dem Herzen der lebenden Kreatur, was die Kreatur augenblicklich tötet. Das lebende Herz der Kreatur verdorrt und stirbt dann und erhält die gleichen Eigenschaften wie das des Tieflings, so dass es auf dieselbe Weise weitergegeben werden kann.

14C. GEHEIMTÜR

Dieser Raum mit 3 m Seitenlänge ist leer.

15. RÜSTKAMMER

Gestelle. Spinnweben umhüllen Reihen alter Waffengestelle, von denen viele unter ihrem eigenen Gewicht zusammengebrochen sind.

Axt. In einer Tür in der Südwand steckt ein Handbeil.

Auch wenn dies fälschlicherweise als Warnung aufgefasst werden könnte, ist das Beil ganz normal und hat keine Bedeutung. Es kann mühelos aus der Tür gezogen werden.

SÜDLICHER RAUM

Hinter der Tür mit dem Beil ist ein Raum mit 3 m Seitenlänge, in dessen Boden eine 30 cm dicke Schleifscheibe mit 1,50 m Durchmesser eingesetzt ist. Früher drehte sich die Scheibe, wenn man auf ein Steinpedal auf dem Boden trat, doch die Mechanismen unter dem Boden sind durch das Alter unbeweglich geworden, und die Scheibe dreht sich nicht mehr.

16. MANTIKORBEHAUSUNG

Mantikore. Drei Mantikore hausen hier. Sie greifen jeden außer Halaster oder ihren „Futtertroll“ (siehe Bereich 18) sofort an.

Improvisierte Betten. Drei große Betten aus beschmutzten, zerrissenen Wandteppichen und Vorhängen, vermischt mit humanoiden Knochen und Steinbrocken, dienen als Betten der Mantikore.

Hellsichtauge. Wenn die Charaktere gehen, nachdem sie die Mantikore getötet haben, und später zurückkehren, stellen sie fest, dass eines von Halasters Hellsichtaugen in der Mitte des Raums schwebt (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Es studiert die Charaktere ein, zwei Minuten lang, ehe es geräuschlos verschwindet.

SCHÄTZE

Eine Durchsuchung des Nests der Mantikore fördert Folgendes zutage: ein Kettenhemd, einen Flegel, eine hölzerne Flöte (2 GM), eine Börse mit 14 SM und 29 KM, eine Börse mit 21 GM und eine silberne Halskette mit einem Blutsteinanhänger (250 GM).

17. STEINTEMPEL-RUINE

Ein breites Foyer (Bereich 17a) führt zu einem entweihten Tempel, der sich eher wie eine Gruft anfühlt (Bereich 17b).

17A. FOYER

Der vertrocknete Leichnam eines ungewöhnlich großen Basilisken liegt mitten im Raum auf dem Rücken. Seine verdorrte Zunge hängt heraus, und alle sechs Beine ragen in die Luft.

In einer seiner Klauen hält er eine durchsichtige Kugel. Der Basilisk wurde von Abenteurern getötet und liegengelassen. Jeder, der den Leichnam untersucht, entdeckt, dass der Basilisk an Wunden gestorben ist, die zu Waffenangriffen und destruktiven Zaubern passen. Zwei **Riesentausendfüßler** wohnen in dem Leichnam. Wenn der Basilisk gestört wird, kommen die Tausendfüßler hervor und greifen die nächststehende Kreatur an.

Schätze. Der Basilisk hält eine *Schwebekugel* umklammert. Die Klaue der Kreatur muss aufgezwängt werden, damit sie die Kugel loslässt.

17B. ENTWEIHTER TEMPEL

Decke. Die Decke ist 18 m hoch.

Versteinerte Kreaturen. Elf lebensechte Statuen in verschiedenen Posen stehen am südlichen Ende des Raums. (Diese Statuen sind versteinerte Kreaturen.)

Statuen. In Nischen an den Wänden befinden sich sechs Statuen, doch fünf von ihnen sind umgestürzt und am Boden zerbrochen. Die sechste Statue, die sich in der mittleren Nische an der Ostwand befindet, ist intakt und scheint aus glitzerndem schwarzem Stein zu bestehen. (Der Glanz rührt von einem **schwarzem Blob** her, der die Statue überzieht.)

Der schwarze Blob hat 120 TP und wird von Halasters Magie in Starre gehalten. Die Starre endet und der Blob greift an, wenn er berührt oder verletzt wird.

Die steinernen Gesichtszüge der Statue sind unmöglich zu erkennen, solange der schwarze Blob sie bedeckt. Sobald der Blob sich abschält, begreifen Charaktere, denen ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, dass die Statue Gond zeigt, den Gott der Erfindungskraft. Ein Charakter, der Gond verehrt, schafft diesen Wurf automatisch. Die fünf umgestürzten Statuen zeigten einst andere Götter, doch sie sind so zerschmettert, dass sie nicht mehr zu erkennen sind.

Die Versammlung von versteinerten Kreaturen umfasst fünf unglückselige Abenteurer (einen männlichen Menschen, einen männlichen Halbork, eine weibliche Elfe und zwei männliche Halblinge) und sechs glücklose Monster (zwei Kobolde, drei Goblins und ein Aaskriecher).

Schätze. Eine Kupferkrone mit sechs pfeilspitzenförmigen Malachitzacken (75 GM) hängt von einem steinigen Tentakel des Aaskriechers.

18. TROLLBEHAUSUNG

Ein dreckiger Raum mit 9 m Seitenlänge liegt am Ende eines langen Korridors. Ein übler Gestank erfüllt den Raum und den Korridor.

Ein gefräßiger **Troll** kauert in der südwestlichen Ecke des Raums und greift Eindringlinge an, sobald er sie sieht. Er kann von Abenteurern nicht überrascht werden, wenn diese laut sind oder sich mit Lichtquellen nähern, die nicht abgedeckt sind.

Halaster hat den Troll bezaubert, so dass er einmal am Tag gezwungen ist, Nahrung aus Bereich 19a zu holen und den Mantikoren in Bereich 16 zu bringen. Wird erfolgreich *Magie bannen* auf den Troll gewirkt (SG 15), dann beendet das den bezauberten Zustand, doch hat es keinen Einfluss auf seine üble Laune. Der Troll verfolgt fliehende Beute.

19. DIE ALTEN FESTHALLEN

Diese Räume haben die folgenden Gemeinsamkeiten:

Möbel. Zwei 6 m lange, 1,50 m breite Steintische stehen in der Mitte eines jeden Raums, flankiert von steinernen Bänken.

Aufhängestangen. Eisenstangen, die Wandteppiche halten sollen, sind nahe der Decke an die Wand genietet. Die Teppiche sind schon lange zu Staub zerfallen, und die Stangen sind leer.

19A. FESTHALLE DER DIENER

Dieser Raum stinkt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um die Tische. Jeden Tag bei Sonnenaufgang materialisiert sich verfaulendes Fleisch auf den Tischen. Dafür ist Halaster verantwortlich. Irgendwann zwischen Morgen und Abenddämmerung besucht der Troll aus Bereich 18 den Raum, verbringt eine Stunde damit, die Hälfte des Fleisches zu verschlingen, und bringt dann die Überreste den Mantikoren in Bereich 16.

19B. FESTHALLE DER WACHEN

Unter einem der Tische dieses Raums liegt ein Trinkkrug aus Kupfer mit Klappdeckel (25 GM).

19C. FESTHALLE DER ADELIGEN

Die Tür in diesen Raum lässt sich nicht leicht öffnen. Im Inneren, an die Tür gelehnt, befindet sich der madenzerfressene Leichnam einer zwergischen Abenteurerin, die zerschlissene Lederrüstung und einen passenden Lederhelm trägt. In einer Skeletthand hält sie einen Dolch, in der anderen einen leeren Bierkrug. Auf einer Bank im Raum liegt ihre Einbrecherausrüstung, vollständig bis auf die Laterne und die Ölfaschen.

20. HINTER DER GRÜNEN TÜR

In die Wand einer Sackgasse in diesem Tunnel ist eine Tür aus grünem Holz eingesetzt. An der Vorderseite der Tür ist die gusseiserne Gravur eines lächelnden, bärtigen Gesichts eingesetzt. Auch wenn der Schmuck ein wenig unheimlich aussieht, ist er harmlos, so wie auch die Tür dahinter.

Hinter der Tür liegt ein leerer Raum mit 3 m Seitenlänge, oder, wenn du das Gewölbe über diesen Raum hinaus erweitern willst, ein Durchgang, der in einen weiteren Bereich von Ebene 1 führt.

21. SPIEGELHALLE

Spiegel. Nischen von jeweils 90 cm Tiefe säumen die Nord- und die Südwand. An der Rückwand einer jeden Nische befindet sich ein großer, ovaler Glasspiegel mit schwerem Steinrahmen. Es sind insgesamt 16 Spiegel.

Fackelstummel. Das geschwärzte Ende einer ausgebrannten Fackel liegt in der Mitte des Korridors auf dem Boden.

Fünf der 16 Spiegel sind magisch und strahlen eine Aura der Illusionsmagie aus, wenn der Bereich mit dem Zauber *Magie entdecken* untersucht wird. Wenn ein Humanoider zwischen den beiden westlichsten Spiegeln hindurchgeht, tritt ein schattenhaftes Duplikat aus jedem dieser Spiegel. Diese Duplikate sind allen Kreaturen (außer sich selbst) feindselig gesonnen. Ein Duplikat, das auf 0 Trefferpunkte fällt oder Ziel von *Magie bannen* wird, verschwindet in einer Wolke aus tintenschwarzem Rauch. Andernfalls verschwinden die Duplikate nach 1 Minute. Die Duplikate nutzen die Spielwerte eines **Schattens**, mit folgenden Anpassungen:

- Die Duplikate sind gesinnungslose Konstrukte, ungefähr so groß wie die Kreatur, die sie erzeugt hat. (Die Trefferpunkte des Duplikats bleiben gleich, egal wie groß die Originalkreatur war.)
- Sie können keine untoten Schatten erschaffen.

Drei weitere Spiegel (deiner Wahl) sind leere Rahmen mit substanzlosem, illusionärem Glas. Diese falschen Spiegel verbergen kleine Regale, die in die Wände dahinter geschlagen sind. Wird *Magie bannen* auf einen dieser Spiegel gewirkt, beendet das die Illusion und offenbart das dahinter verborgene Regal.

SCHÄTZE

Zwei der Regale sind leer. Das dritte enthält eine Bronze-
maske, die Halasters Gesicht nachempfunden ist (50 GM).

22. LEERER RAUM

Einige ausgebrannte Fackelstummel und weggeworfene
Trankflaschen zeigen, dass sich hier manchmal Abenteurer
aufgehalten haben, vielleicht um sich zu auszurufen. An-
sonsten ist der Raum leer.

23. WACHPOSTEN WORG'S AUGEN

Die Xanathar-Gilde hat hier einen Wachposten aufgebaut, den
die befehlshabenden Grottschrate „Worg's Auge“ nennen.
Die hier stationierten Goblinoiden, zwei **Grottschrate**
und fünfzehn **Goblins**, können nicht überrascht werden,
wenn sie wissen, dass Ärger naht. Wenn die beiden **Grottschrate**
in Bereich 2b so weit gekommen sind, füge sie den
Feinden hinzu.

23A. NIMRAITH'S SCHICKSAL

Goblins. Sechs gelangweilte **Goblins** spielen hier. Die **Goblins**
haben ein menschliches Skelett in eine Marionette um-
gebaut und mit Seilen an der Decke aufgehängt, damit sie es
durch den Raum tanzen lassen können. Die **Goblins** singen
„Nimraith! Nimraith! Nimraith!“, während die Leiche hüpf-
Zerteilter Schild. Die beiden Hälften eines gespaltenen
Schildes liegen in der Nordwestecke des Raums. In jede
Hälfte des zerteilten Schildes sind Buchstaben geätzt. Auf
einer Hälfte steht „Nimr“, auf der anderen steht „aith“.

Die **Goblin** gehorchen furchtsam den Grottschraten in
Bereich 23b. Wenn ihre Anführer getötet werden, flüchten die
Goblins in Bereich 28 (über Bereiche 24 und 25).

Das vergilbte Skelett wird von schimmeligem Bindfaden
zusammengehalten. Es ist alles, was von Nimraith übrig ist,
einem menschlichen Abenteurer, der vor über einem Jahrhun-
dert im Undermountain gestorben ist.

23B. ZERBORSTENE STATUE

Grottschrate. Zwei **Grottschrate** stehen hier Wache.
Jeder Grottschrat hat einen **Intellektverschlinger** in
seinem Schädel.

Lärm. Die **Goblins** im angrenzenden Raum (Bereich 23a) sind
so laut, dass man sie hier hört.

Zerhorstene Statue. Die Überreste einer zerborstenen Statue
liegen mitten im Raum. (Die **Grottschrate** versuchen sie
wieder zusammenzusetzen.)

Die **Grottschrate** entdecken die Annäherung der Abenteurer
durch die Fähigkeit Bewusstsein spüren der **Intellektverschlinger**
und können somit nicht überrascht werden. Wenn ein Grottschrat
auf 0 TP fällt, teleportiert sich der **Intellektverschlinger** in
seinem Schädel davon, um einen neuen Wirt zu suchen.

Diese nichtmagische Statue ist in siebzehn faustgroße Bro-
cken aus schwarzem Stein zerbrochen. (Die **Grottschrate**
werden einen Monat brauchen, um sie zusammenzusetzen.)
Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung)
gegen SG 15 gelingt, kann feststellen, was die Statue gezeigt
hat: drei männliche menschliche Krieger, die zusammen auf
einem Steinhügel stehen, nach außen gerichtet, mit Schwer-
tern in den Händen.

23C. GOBLINBEHAUSUNG

Wenn der Wachposten nicht in Alarmbereitschaft ist, schlafen
hier neun **Goblins** auf dem Boden. Ihre Waffen und Schilde
haben sie griffbereit.

Die **Goblins** gehorchen furchtsam den Grottschraten in
Bereich 23b. Wenn ihre Anführer getötet werden, flüchten die
Goblins in Bereich 28 (über Bereiche 24 und 25).

24. HALLEN DER HOFFNUNGSLOSIGKEIT

Goblins und **Grottschrate** kommen oft durch diese Räume.
Hier lebt allerdings keine Kreatur.

24A. ALTES TOR

Säulen. Zwei Steinsäulen, zwischen denen sich ein 3 m breiter
Bogen erstreckt, stützen die 6 m hohe Decke.

Orkknocken. Am Fuße einer jeden Säule liegen die
skelettartigen Überreste von zwei Orks. (Abenteurer haben
diese vier Orks vor langer Zeit getötet und nichts zurück-
gelassen, was von Wert wäre.)

Eines von Halasters magischen Toren stand einst zwischen
den Säulen, wurde aber während der Zauberpust zerstört. Die
Zerstörung des Tors hinterließ eine Aura der Wilden Magie, die
mit dem Zauber *Magie entdecken* wahrgenommen werden kann.
Wenn sich eine Kreatur zwischen den Säulen bewegt, wirf einen
W12 und lege anhand der folgenden Tabelle fest, was passiert:

W12 Effekt

- | | |
|------|---|
| 1–2 | Die Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf
gegen SG 12 schaffen, um der nachklingenden Magie
zu widerstehen. Sie erleidet 22 (4W10) Energieschaden
bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei
einem erfolgreichen. |
| 3–7 | Nichts geschieht. |
| 8–11 | Die Kreatur wird mit allem, was sie trägt oder in der
Hand hält, für 1 Stunde unsichtbar. Der Effekt endet,
wenn die Kreatur angreift oder einen Zauber wirkt. |
| 12 | Für die nächsten 24 Stunden leuchten alle nichtmagischen
Waffen, die die Kreatur bei sich trägt, in einem schwachen
violetten Licht und werden zu <i>Waffen +1</i> . |

24B. TOTES MAGUS

Knochen. Schimmelige Knochen wurden in eine tiefe Nische in
der Südwand gefegt.

Totes Gefangener. Von rostigen Handfesseln hinten in der
Nische im Osten baumelt ein Tiefling-Skelett, dem die Beine
fehlen. An der Wand über dem Skelett sind auf Infernalisches
die folgenden Worte in getrocknetem Blut geschrieben:

SPRICH MIT MIR.

Ein Tiefling-Magus wurde aus Dweomerkern verstoßen, der
geheimen Akademie auf Ebene 9, weil er Zauber gestohlen hat
und als Agent der Arkanen Bruderschaft (einer Gesellschaft
von Magiern aus Luskan) verdächtigt wurde. Halaster tötete
den Tiefling als Vorsichtsmaßnahme und hing sein Skelett hier
als makabre Dekoration auf. Wenn der Zauber *Mit Toten spre-
chen* auf das Skelett gewirkt wird, beantwortet es alle Fragen,
die es entsprechend der Bedingungen des Zaubers beantwor-
ten muss, und verkündet dann: „Sucht nach den kleinen Zwer-
gen unter dem Berg! Einer von ihnen birgt den Schlüssel zu
meinem Herzen!“ Dieser Hinweis bezieht sich auf das Stein-
fresko in Bereich 6c und das magische Herz in Bereich 14b.

25. AUSGRABUNGSSTÄTTE

Goblins, die mit der Xanathar-Gilde verbündet sind, gruben
einen Tunnel, der eine Sackgasse (Bereich 25a) mit einem teil-
weise eingestürzten Korridor verband (Bereich 25b).

25A. Toter Goblin

Toter Goblin. Ein toter Goblin liegt auf dem Boden. (Ein Grottschrat hat ihm den Schädel eingeschlagen, weil er bei der Arbeit eingeschlafen ist.)

Werkzeuge. Drei Spitzhacken und zwei Schaufeln ruhen auf einem Haufen Schutt an der Mündung eines 1,50 m breiten, 1,50 m hohen Tunnels. Dieser führt durch den eingestürzten Stein.

25B. KOPFLOSE STATUE

Am Nordende dieses zum Teil eingestürzten Korridors steht die kopflose Statue einer nackten Frau halb unter Schutt begraben. Charaktere, die sich die Zeit nehmen, den Schutt zu entfernen, können den Kopf der Statue finden, der dem Kopf einer Kobra mit gebleckten Fängen ähnelt.

26. SAUBERE TUNNEL

Diese Tunnel sind 3 m hoch und haben eine flache Decke. Sie werden regelmäßig von einem Gallertwürfel gereinigt, dem die Charaktere in Bereich 26c begegnen können. Halaster hat hier außerdem ein Tor platziert, das in Ebene 10 führt (siehe Bereich 26d).

26A. HALLE DER VIELEN KERZEN

Kerzen. Dieser Korridor wird von flackernden Talgkerzen beleuchtet, die in flachen Nischen an den Wänden schweben. Die Kerzen geben Hitze ab, aber keinen Rauch.

Sauberer Korridor. Dieser Korridor ist verdächtig frei von Schutt und Staub.

Jede der 25 Nischen enthält zwei entzündete Kerzen. Auch wenn Wachs die Seiten der Kerzen hinabläuft, tropft es niemals in die Nische, und die Kerzen werden niemals kleiner oder aufgebraucht.

Wird der Zauber *Magie bannen* auf eine Kerze gewirkt, verlöschen alle Kerzen, fallen auf den Boden und zerbrechen. Eine Kerze, die aus der Nische genommen wird, wird zu einer gewöhnlichen Kerze, die nicht schwebt und abbrennt wie eine normale Kerze.

26B. LEERER WANDSCHRANK

Hinter dieser Tür befindet sich ein leerer Raum mit 3 Metern Seitenlänge.

26C. HAUSMEISTERSCHLICK

Direkt um die Ecke befindet sich ein **Gallertwürfel**. Der erste Charakter, der um die Ecke geht, wird vom Würfel überrascht, es sei denn, er hat eine passive Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher.

26D. SPIEGELTOR ZU EBENE 10

Dieser Tunnel endet in einer Sackgasse. An der Nordwand ist ein Spiegeltor zu Ebene 10 (siehe „Tore“, Seite 12) angebracht. In den Steinrahmen des Spiegels ist das gravierte Bild eines menschlichen Magiers eingearbeitet, der einen Zauberstab hält. Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn der Spiegel mit einem Zauberstab berührt wird, der noch mindestens 1 Ladung übrig hat.
- Charaktere müssen auf der 11. Stufe oder höher sein, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 8 auf Ebene 10, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

27. VERBORGENE HALBEBENE

Basrelief. In der Rückwand dieses Alkoven ist eine schmale Nische, die das Basrelief eines nackten, stämmigen Mannes zeigt, der eine Harfe spielt (siehe unten).

Halbe Stange. Auf dem Boden des Alkoven liegt die zerbrochene Hälfte einer 3 m langen Stange.

Eine genauere Inspektion des Basreliefs offenbart die folgende Inschrift in der Gemeinsprache auf der Harfe:

Blicket auf mich mit bronzenem Antlitz
Und Geheimnisse werden euch offenbar.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine starke Aura der Beschwörungsmagie im Erker. Jeder Charakter, der in den Alkoven tritt, während er die bronzenen Maske von Halaster trägt, die in Bereich 21 zu finden ist, wird auf eine Halbebene transportiert (siehe „Halbebene“, unten). Jeder nicht-magische Gegenstand, der den Charakter in der materiellen Ebene verankert, wie ein Seil oder eine Stange, die von einer anderen Kreatur gehalten wird, wird abgeschnitten oder abgebrochen, sobald der Charakter über die Schwelle tritt.

HALBEBENE

Die Halbebene sieht aus wie ein Steinraum mit 9 m Seitenlänge und hat die folgenden Merkmale:

Nebelportal. Ein nebelgefülltes, offenes Tor führt zurück in die Gewölbenische auf der Materiellen Ebene.

Halbe Stange. Die andere Hälfte der abgebrochenen 3m-Stange liegt auf dem Boden direkt hinter der Schwelle.

Portrait. Kopfüber an der Wand hängt ein hohes Gemälde von Halaster Schwarzmantel in einem Holzrahmen.

Simulakrum. Auf einem Stuhl aus Eichenholz mit hoher Lehne sitzt ein Simulakrum des Wahnsinnigen Magiers selbst (erschaffen mit dem Zauber *Simulakrum*).

Wenn Halasters Simulakrum einen Charakter zum ersten Mal trifft, sagt es: „Nun, steh nicht nur da wie ein Narr. Stell mir drei Fragen über den Undermountain. Zwei meiner Antworten werden wahr sein, und eine eine Lüge.“

Das Simulakrum weiß alles, das Halaster weiß, und hält sich an sein Angebot. Es beantwortet die erste Frage des Charakters mit einer Lüge und die zweite und dritte Frage mit der Wahrheit. Nachdem es drei Fragen beantwortet hat, verwandelt es sich in Schlacke und ist zerstört. Das Simulakrum liefert keine zusätzlichen Informationen und kann die Halbebene nicht verlassen. Die Halbebene verbleibt selbst wenn das Simulakrum zerstört wird.

Wird die Halaster-Maske entfernt, hat das keinen Einfluss auf die Halbebene. Indem er die Maske durch das nebelhafte Portal wirft, kann der Charakter in der Halbebene anderen erlauben, die Halbebene von der Materiellen Ebene aus zu betreten.

28. WACHPOSTEN GRICK-IMBISS

Die Xanathar-Gilde hat hier einen Wachposten aufgebaut, den die Grottschrate, die hier den Befehl haben, „Grick-Imbiss“ nennen. Zwei Grottschrate und sechs Goblins sind in diesem Bereich stationiert.

28A. WESTRAUM

Zwei **Grottschrate** stehen Wache in diesem leeren Raum. Wenn sie sich einer Gefahr ausgesetzt sehen, ziehen sie sich entlang des gebogenen nördlichen Tunnels in Bereich 28c zurück, holen Verstärkung und stellen sich den Charakteren in Bereich 28b.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand führt in einen Tunnel, der nach Norden führt. Die Verteidiger des Wachpostens sind sich der Tür nicht bewusst.

28B. OBELISK DES AUGES

Obelisk. Am Nordende des Raums steht ein 4,20 m hoher Obelisk aus Granit, in dessen Südseite nahe der Spitze ein lidloses Auge graviert ist. Die untere Hälfte des Obeliskens ist mit schmutzigen, blutigen Handabdrücken bedeckt.

Nischen. Breite Nischen umgeben den Obelisk im Westen, Norden und Osten. Sie enthalten Dutzende von Goblinbetten, die aus gebündelten Teppichen und Stoffetzen bestehen. (Die Betten enthalten nichts von Wert.)

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine schwache Aura der Weissagungsmagie um den Obelisk, und die Obeliskenglauben (fälschlicherweise), dass Xanathar durch das Auge des Obeliskens sehen kann, um sie zu beobachten.

Der erste Charakter, der den Obelisk mit bloßer Hand berührt, empfängt die folgende telepathische Botschaft in der Gemeinsprache: „Ich richte mein Auge auf die Zukunft und sehe in der deinen einen gefährlichen Abstieg. Südlich von hier, hinter einem geheimen Durchgang, wartet der Zweiköpfige König. Schau zu seiner Linken. Dort wirst du den Pfad sehen, den einzuschlagen dein Schicksal ist.“ Diese Worte scheinen aus dem Obelisk zu kommen und sollen beruhigend klingen, doch kann der Charakter, der sie hört, einen Hauch von unterdrücktem Wahnsinn in ihnen vernehmen, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 gelingt. (Der Obelisk wurde von Halaster erschaffen und klingt genau wie er.) Die „Vision“ des Obeliskens beschreibt den geheimen Durchgang in Bereich 38, die zweiköpfige Statue in Bereich 39a und die Treppen westlich der Statue, die in Ebene 2 hinabführen.

Wenn *Magie bannen* auf den Obelisk gewirkt wird, hört dieser auf zu funktionieren. Den Obelisk umzustürzen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25. Dann zerbricht er auf dem Boden in zahllose Stücke.

28C. OSTRUM

Goblins. Wenn sie nicht anderswo hingelockt wurden, kauern hier sechs **Goblins** hinter den zerbrochenen Hälften eines auf seiner Seite liegenden Steintisches. (Sie spähen um die Ränder des Tisches und zielen mit ihren Bögen auf den grob behauenen Tunnel, der nach Osten führt.)

Leichname. Auf dem Boden zwischen den Goblins und dem Tunnel liegen zwei tote Goblins (einer ohne Kopf) und ein toter Grick, der mit Goblin-Pfeilen gespickt ist.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand führt in einen Tunnel, der nach Norden und Osten führt. Die Verteidiger des Wachpostens sind sich der Tür nicht bewusst.

Die Goblins haben den Befehl, alle Gricks zu töten, die aus dem Osttunnel kommen. Da die Goblins mehrere ihrer Gefährten an die Gricks in Bereich 36 verloren haben, sind sie nervös und fürchten um ihr Leben.

28D. VERBORGENE STACHELGRUBE

Dieser 3 auf 3 m große Bereich des Bodens am Ende des Tunnels ist gleichzeitig der Deckel einer 9 m tiefen Grube mit Steinspitzen am Boden. Kreaturen, die 50 Pfund oder mehr wiegen und auf dem Deckel stehen, fallen in die Grube, da der Deckel aufschwingt. Dabei erleiden sie 10 (3W6) Wuchtschaden durch den Sturz und 11 (2W10) Stichschaden durch die Stacheln. Der Deckel bleibt 1 Stunde lang offen und schließt sich dann automatisch, wenn sich die Falle zurücksetzt.

Ein Charakter, der den Tunnel nach Fallen absucht, bemerkt die Grube nach einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (Weisheit) gegen SG 15. Wenn man Eisendornen zwischen den Rand des Deckels und die umgebende Mauer hämmert, kann sich die Grube nicht mehr öffnen.

Toter Goblin. Ein toter Goblin liegt am Grund der Grube. Eine Spitze hat seinen Kopf aufgespießt. Seine Ausrüstung liegt in der Nähe. Ein Krummsäbel, ein Kurzbogen und ein

Köcher mit 9 Pfeilen liegen nahe der aufgespießten Leiche des Goblins. Der tote Goblin hat auch einen Glücksbringer bei sich: einen vertrockneten Zwergendaumen.

29. DAS AUGE SIEHT DICH!

Hängende Schilde. Sechzehn alte Schilde mit dem Emblem lange vergessener menschlicher, zwergischer und elfischer Reiche hängen an der Nord- und Südwand dieses Tunnels.

Hellsichtauge. Während die Charaktere sich durch diesen Korridor bewegen, erscheint vor ihnen ein großes, schwebendes Auge, das von leuchtenden Lichtpunkten umgeben ist. Dies ist eines von Halasters Hellsichtaugen (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Es studiert die Charaktere ein, zwei Minuten lang, ehe es geräuschlos verschwindet.

30. WAHNSINNIGER ELEMENTAR

Dieses Gebiet besteht aus einem im Zickzack verlaufenden Korridor (Bereich 30a) und einem Wachraum (Bereich 30b). Ein rasender **Luftelementar** ist hier eingesperrt. Sein Geheul kann im ganzen Gebiet gehört werden. Gehe davon aus, dass er in Bereich 30b ist, wenn die Charaktere zuerst eintreffen.

Der Elementar bemerkt, wenn jemand die Tür an einem der Enden des Zickzack-Korridors oder die Geheimtür im Wachraum öffnet. Sobald er hört, dass sich eine Tür bewegt, oder er eine Veränderung im Luftdruck spürt, stürmt er auf die offene Tür zu und greift alle Kreaturen auf dem Weg an.

30A. ZICKZACK-KORRIDOR

Dieser Korridor ist dafür gedacht, Bogenschützen zu behindern, indem er ihre Sichtweite verringert. Abgesehen von einigen verstreuten Knochen auf dem Boden ist hier nichts von Interesse zu finden.

30B. WACHRAUM

Auf dem Boden liegt ein verbeulter Helm, eine zerschlissene Lederrüstung, zwei Hälften eines zerbrochenen Holzschilds, ein rostiges Langschwert, ein verfaulender Köcher, mehrere zerbrochene Pfeile und ein Langbogen mit gerissener Sehne.

Eine Geheimtür in der Westwand führt zu einem staubigen Tunnel, der mit Bereich 31 verbunden ist.

31. BUDDLERS HALLE

Werratte. Eine **Werratte** namens Sylvia Federstein durchstreift den Korridor in ihrer Riesenrattengestalt.

Statuen. Von Spinnweben bedeckte Statuen von Zwergen stehen auf 60 cm hohen Podesten in Nischen. (Eine der nördlichsten Statuen wurde zur Seite geschoben, so dass Furchen im Boden entstanden sind und der Weg zu einer Geheimtür frei ist. Diese führt in einen Tunnel, der mit Bereich 30b verbunden ist.)

Wenn Sylvia in die Ecke gedrängt wird, nimmt sie ihre Hybridgestalt an und behauptet, dass sie im Gewölbe nach Nahrung sucht. Wenn sie der Lüge bezichtigt wird, erklärt sie, dass sie nach Schätzen sucht, um sich in Schädelhafen Nahrung zu kaufen (eine weitere Lüge). Tatsächlich ist Sylvia eine Spionin Xanathars und sucht nach Geheimtüren, die zu unerforschten Bereichen des Gewölbes führen – Informationen, die der Betrachter als kostbar einschätzt. Wenn sie bedroht wird, versucht sie sich ihren Gefährten in Bereich 35 anzuschließen. Wenn sie gefangen wird, ergreift sie jede Gelegenheit, um zu entkommen. Sie trägt keine Rüstung, hat keine Waffen bei sich und besitzt nichts von Wert. Sie ist mit Ebenen 1, 2 und 3 des Undermountain vertraut, lügt aber über das, was dort zu finden ist, wenn sie nicht magisch gezwungen wird, die Wahrheit zu sagen.

32. EHRENGÄSTE-SUITE

Die Melairkyn-Zwerge haben diese Räume für Ehrengäste in den Unterhallen erbaut. In die Tür zu dieser Suite ist das Bild eines strengen, schwer gerüsteten Zwergenkriegers graviert, der sich in defensiver Position hinter einem Schild verschanzt.

32A. LEERES SCHLAFZIMMER

In alle Wände dieses Raums sind Freskos einer Höhlenwand graviert, die von der Decke bis zum Boden reichen und den ganzen Raum wie eine Höhle wirken lassen.

32B. BADEZIMMER

Die Südhälfte des Raums enthält ein abgesenktes Becken mit Abfluss am westlichen Ende und einem Steinstöpsel in der Nähe. Ein schwerer Hahn aus Stein ragt aus der Südwand über dem Becken.

Überraschenderweise funktioniert die Apparatur noch. Wird der Hahn aufgedreht, strömt heißes Wasser in das Becken. Das Wasser wird von natürlichen Quellen darunter erwärmt.

33. NÖRDLICHER SCHLAFSAAL

In die Wände sind 60 cm über dem Boden elf Steinnischen geschnitten, die als Betten dienen sollen. Jede Nische ist 2,10 m lang und 90 cm tief, mit einer Kuppeldecke 1,20 m darüber.

34. SÜDLICHER SCHLAFSAAL

Dieser Raum ist identisch zu Raum 33, außer einem Detail: In einem der Betten liegt ein elfisches Skelett, das in Spinnweben gehüllt ist. Es trägt Fellrüstung und umklammert einen Kampfstab aus Eichenholz. Beide sind in brauchbarem Zustand.

35. KORRIDOR DER RATTEN

Die Tür zu diesem Raum ist leicht angelehnt, und die Geräusche quiekender Ratten sind daraus zu hören. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Riesenratten. Zehn **Riesenratten** suchen in dem Raum nach Nahrung.

Werratte. Eine fette Riesenratte schläft auf dem Sitz eines bröckeligen Steinthrons, der auf einem Podest gegenüber der Tür steht. (Diese Kreatur ist eine **Werratte** namens Flyndol Greeth in Rattengestalt.)

Springbrunnen. Von der Tür aus nicht sichtbar sind zwei halbkreisförmige Springbrunnen, die in die Südwand eingebaut sind, einer in jeder Hälfte des Raums (siehe „Springbrunnen“, unten).

Flyndol Greeth ist eine faule Werratte, die Xanathar aus Furcht dient, nicht aus Loyalität. Er wartet darauf, dass seine Gefährtin Sylvia zurückkehrt (siehe Bereich 31). Wenn Flyndol bedroht, befiehlt er den Riesenratten, seine Flucht zu decken. Wenn eine Flucht unmöglich ist, ergibt er sich, wird den Charakteren aber keine nützlichen Informationen geben, wenn sie ihn nicht bezaubern. Er trägt nichts von Wert bei sich.

SPRINGBRUNNEN

Jeder Springbrunnen besteht aus einem blauen Marmorbecken, das von einer 30 cm hohen Mauer mit Abflusslöchern zur Vermeidung des Überlaufens an der Innenseite umschlossen ist. Über jedem Becken befindet sich das Basrelief eines Zwergengesichts mit offenem Mund. Wasser aus einem unterirdischen Fluss strömt einst aus den Mündern und in die Becken, doch nicht mehr. Beide Becken liegen trocken, und die Steinbänke der Zwerge sind befleckt und verfärbt.

36. VERLORENE KORRIDORE

Diese Korridore sind durch 1,50 m breite, röhrenartige, geneigte Durchgänge aus grob behauenen Stein verbunden. Staub hängt hier in der Luft.

36A. GRICKS!

Gricks. Zwei **Gricks** in der Mitte dieses teilweise eingestürzten Korridors greifen jeden an, der eintritt.

Schutt. Der Boden ist bedeckt mit kleinen Steinen und Kieselsteinen, zerbrochenen Stücken von Statuen und gezackten Brocken Mauerwerks, die groß genug sind, um den Schädel eines Mannes zu zerschmettern.

36B. GEFANGENER KOLLEGE

Gricks. Fünf **Gricks** lauern in dem diagonalen Korridor im Süden. Sie greifen jeden an, der eintritt.

Gefangener Abenteurer. Weinen ist hinter einer geschlossenen Tür in der Westwand zu hören (die zu einer abgeschlossenen Kammer mit 3 m Seitenlänge führt). Ein kleines Loch wurde in die Mitte der Tür gebohrt.

Eine Abenteurergruppe namens die Feinen Gesellen von Dolchfurt ist vor einem Zehntag in den Undermountain gestiegen. Eines der Mitglieder, ein Dieb namens Kelim das Wiesel (NB menschlicher **Spion**), ist alleine in diese Ecke des Gewölbes geschlichen, hat ein Zauberbuch gefunden, das ein toter Abenteurer zurückgelassen hatte, und hat unabsichtlich die Gricks aufgestört.

Da sein Fluchtweg abgeschnitten war, verschanzte sich Kelim in der Kammer, um nicht gefressen zu werden. Er bohrte ein kleines Loch in die Wand, damit er hinausblicken und etwas frische Luft bekommen konnte. Er will hinausschleichen, sobald die Gricks schlafen oder abgelenkt sind, aber er hat zu große Angst, um zu verschwinden. Er hat seit zwei Tagen keine Nahrung und kein Wasser mehr.

Wenn Kelim gerettet wird, überreicht er seinen Rettern das Zauberbuch als Zeichen der Dankbarkeit. Davon abgesehen ist er ein unzuverlässiger Feigling, der jeden verraten wird, um seine Haut zu retten. Er weiß nicht, wo der Rest seiner Gruppe ist (siehe Ebene 2), und es ist ihm scheinbar auch egal.

Schätze. Das gestohlene Zauberbuch enthält die folgenden Zaubersprüche: *Blitz, Brennende Hände, Dunkelsicht, Dürre, Falsches Leben, Magie bannen, Schlaf, Sprachen verstehen, Tod vortäuschen, Unsichtbarkeit* und *Windstoß*.

Kelim trägt außerdem eine Entdeckerausrüstung (wobei die verbrauchbaren Vorräte fast weg sind) und eine Börse mit 5 PM, 24 GM und 4 SM bei sich.

36C. KOPFÜBER-THRON

Schlafender Grick. Ein **Grick-Alpha** liegt im südlichsten Bereich des Raums und scheint zu schlafen. Die Kreatur hat sich vor kurzer Zeit mit Goblins sattgefressen und ist nicht hungrig. Wenn die Charaktere mindestens 3 m von ihr entfernt bleiben und ihr keinen Schaden zufügen, ignoriert sie sie.

Umgedrehte Schwerekraft. Direkt über dem Grick, an der 6 m hohen Decke, befindet sich ein auf dem Kopf stehender Steinthron, auf dem ein mumifizierter Minotaurus sitzt, in dessen Augen Juwelen eingesetzt sind (siehe „Schätze“, unten). Eine Zweihandaxt liegt am Fuß des Throns.

Schutt. Steinschutt ist über Fußboden und Decke verteilt. **Geheimtür.** Diese Geheimtür ist in der östlichen Ecke der Nordwand verborgen. Die Gricks können sie nicht öffnen.

Die obere Hälfte des Raums steht unter dem Effekt eines permanenten *Schwerekraft umkehren*. Der Effekt beeinflusst alle Kreaturen und Objekte, die mehr als 3 m vom Boden entfernt sind. Ein erfolgreicher Zauber *Magie bannen* (SG 18)

beendet den Effekt, so dass Kreaturen und Objekte von der Decke herabfallen, wenn es nichts gibt, was die Auswirkungen normaler Schwerkraft für sie aufhebt.

Schätze. Die Mumie ist leblos, und ihre Zweihandaxt ist nichts Besonderes. Eines der Juwelen in den Augen ist ein gebänderter Achat (10 GM), das andere ein Zirkon (50 GM).

37. KARTENRAUM

Vier Mitglieder einer Abenteurergruppe namens die Feinen Gesellen von Dolchfurt haben sich hier vor mehreren Tagen ausgeruht. Ein Streit zwischen ihnen wurde gewalttätig, so dass drei Mitglieder das vierte getötet und aus dem Weg geräumt haben. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Karte. Eine 9 m breite Karte, die vom Boden bis zur Decke reicht, ist in die Westwand graviert (siehe „Fresko“, unten).

Offene Grube. In der Mitte des Raums befindet sich eine quadratische Grube mit 3 m Seitenlänge. Ein **Wiedergänger** ist in der Grube gefangen, und man kann hören, wie er sich dort unten bewegt.

Geheimtür. Eine Geheimtür ist in der Südwand versteckt. Sie führt in einen gebogenen Tunnel (Bereich 38).

GRAVIERTE KARTe

Dieses komplexe Bild ist eine Querschnittskarte des Undermountain, mit Darstellungen des Bergs Waterdeep und der Prächtigen Stadt an der Spitze und 23 ausgehöhlten Gewölbeebenen darunter. Jede Gewölbeebene hat eine eigene stilistische Seitenansicht, aber keine Namen oder Details sind enthalten, die zeigen würden, was es für eine Ebene ist oder was sie enthält. Drei Merkmale stechen hervor:

- Neben der dritten Ebene befindet sich das Basrelief eines Flammenschädels.
- Neben der 16. Ebene befindet sich das Basrelief eines Kometen.
- Neben der 23. (niedrigsten) Ebene befindet sich das Basrelief eines Turms, über den eine winzige Rune graviert ist.

Eine genauere Untersuchung zeigt, dass der Flammenschädel, der Komet und der Turm Knöpfe sind, die gedrückt werden können.

Flammenschädel. Diese Gravur steht für Schädelhafen.

Immer, wenn der Knopf gedrückt wird, erfüllt eine magische, körperlose Stimme den Raum und sagt in der Gemeinsprache „Torzugang zu Schädelhafen deaktiviert“.

Komet. Diese Gravur verkörpert den Sternenhafen, den Asteroiden, der um Toril kreist und über ein Tor mit Ebene 16 verbunden ist. Immer, wenn der Knopf gedrückt wird, erfüllt eine magische, körperlose Stimme den Raum und sagt in der Gemeinsprache „Torzugang zum Sternenhafen nur aus Ebene 16“.

Turm. Diese Gravur verkörpert Halasters extradimensionalen Turm, und die winzige Glyphe darüber ist Halasters Rune. Immer, wenn der Knopf gedrückt wird, erfüllt eine magische, körperlose Stimme den Raum und sagt in der Gemeinsprache „Torzugang zu Halasters Turm nur aus Ebene 23“.

GRUBE

Die offene Grube war einmal 9 m tief, doch jetzt sind die unteren 3 m des Lochs mit Geröll gefüllt. Seine Seiten sind glatt und können nicht ohne Magie oder Kletterausrüstung erklimmt werden.

WIEDERGÄNGER

Als ein halbfelscher Kleriker von Waukeen namens Halleth Garke seine Abenteuergefährten beschuldigte, Schätze vor ihm zurückzuhalten, schlugen die anderen Mitglieder der Feinen Gesellen von Dolchfurt (ohne Kelim in Bereich 36b, der bereits davongezogen war) Halleth tot und warfen seinen Körper in die Grube. Halleth „erwachte“ am nächsten Tag als Wiedergänger mit dem Drang, die drei, die ihn ermordet haben, zu finden und zu töten. Unglücklicherweise für ihn ist er nicht imstande, ohne Unterstützung aus der Grube zu klettern, und wandert seit drei Tagen darin auf und ab.

Wenn die Charaktere ihn nach oben ziehen, weist Halleth sie auf die Geheimtür in der Südwand hin und bietet an, sich der Gruppe anzuschließen, bis er seine „Freunde“ gefunden hat, einen Schildzwerg namens Kupfer Sturmesse und zwei Menschen namens Midna Tauberth und Rex der Hammer. Halleth hat keinen Zugriff mehr auf seine Klerikerzauber, und seine Gefährten haben seine Ausrüstung gestohlen (auch sein heiliges Symbol), zusammen mit einer vollkommen falschen Karte der Sargauth-Ebene (Ebene 3). Er ist bereit, die Charaktere die Karte haben zu lassen, sobald sie ihm helfen, seine Mörder zu stellen und sie zurückzubekommen. Er glaubt, dass die Karte authentisch und genau ist. Wenn die drei Feinen Gesellen tot sind, wird Halleth wieder zur Leiche; wenn die Charaktere ihm dabei geholfen haben, erhalten sie EP, als hätten sie den Wiedergänger im Kampf besiegt. Siehe Ebene 2 für mehr Informationen zu Halleths Mördern.

38. GEHEIMTUNNEL

Dieser abbiegende Korridor befindet sich hinter Geheimtüren und verbindet Bereiche 37 und 39. Humanoide Fußabdrücke im Staub lassen vermuten, dass hier viele Personen durchkommen.

39. WACHPOSTEN GROSSOHR

In diesen Räumen befindet sich der Hauptwachposten der Xanathar-Grottenschräte, den die Grottenschräte, die hier den Befehl haben, „Großbohr“ nennen. Anstatt Wachen aufzustellen, verlassen sich die Verteidiger des Wachpostens (drei **Grottenschräte**, neunzehn **Goblins** und zwei **Ettins**) auf einen **Kreisler**, der sie vor Eindringlingen warnt.

39A. HALLE DES ZWEIKÖPFIGEN KÖNIGS

Charaktere werden diesen Korridor vermutlich durch die Geheimtür in der Westwand betreten. Dieser 9 m hohe Raum hat die folgenden Merkmale:

Statue. Eine deformierte Granitstatue steht an der Ostseite einer großen Steinsäule und blickt nach Osten.

Treppe. Westlich der Statue führen Stufen 60 m nach unten in Ebene 2. (Diese Treppe ist für Charaktere, die durch die Geheimtür eintreten, nicht sofort sichtbar.)

Lärm. Der Lärm von keifenden Goblins ist aus einem Tunnel zu hören, der nach Norden führt.

Die Statue ist lebensgroß und stellt einen Zwergenkönig dar, der auf einem 90 cm hohen Steinpodest steht. Aus dem Hals des Königs ragt ein deformierter zweiter Kopf fast ohne Gesichtszüge und mit einem verlängerten, zahnlosen Mund. Die Inschriften auf dem Podest sind nicht mehr zu lesen. Auf der Stirn des Königs ruht ein Diadem aus Stein, und seine großen Hände umklammern den Griff eines steinernen Kriegshammers, dessen Kopf zu seinen Füßen aufgesetzt ist.

Halaster nutzte den Zauber *Stein formen*, um den zweiten Kopf der Statue zu erschaffen und die Inschriften auf dem Podest zu entfernen. Nicht einmal der Wahnsinnige Magier ist sich allerdings bewusst, dass die Statue ein Geheimnis birgt. Jeder Charakter, der die Statue untersucht und einen Wurf

auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt, dass der Kriegshammer des Königs ein eigenständiges Stück Stein ist, das gedreht werden kann. Wenn der Kriegshammer gedreht wird, so dass die Rückseite der Waffe nach vorne zeigt, steigt das Podest weitere 90 cm an und offenbart eine Öffnung, in der sich ein magisches Diadem befindet, das identisch zu dem ist, das die Statue trägt. Es besteht aber aus Gold und nicht aus Stein.

Schätze. Das goldene Diadem ist ein *Diadem des Versengens*.

39B. GROTTENSCHRAT-BEHAUSUNG

Drei **Grottenschräte** sitzen in der Mitte des Raums auf dem Boden und essen aus einem Sack voller toter Ratten und Blutmücken. Einer von ihnen hat einen **Intellektverschlinger** im Schädel, der ihn wie ein Puppenspieler lenkt. Wegen des Merkmals Bewusstsein entdecken des Intellektverschlingers können die Grottenschräte von den Abenteurern nicht überrascht werden. Wenn der Wirt des Intellektverschlingers auf 0 Trefferpunkte fällt, teleportiert sich der Intellektverschlinger weg, um einen neuen Wirt zu suchen.

39C. GOBLIN-KORRIDOR

Goblins. Neunzehn laute, fiese, halbverhungerte **Goblins** streiten und kämpfen in diesem langen Korridor um die Überreste von schimmlicher Nahrung.

Toter Goblin. Ein zwanzigster Goblin liegt tot auf dem Boden. Er wurde das Opfer eines Streits, der schlecht für ihn ausging.

39D. ALTE SCHMIEDE

Ettins. Zwei **Ettins**, eine Frau namens Krung-Jung und ein Mann namens Bokk-Nokkin, leben in diesem übelriechenden Raum. Auf jede ihrer Stirnen ist das Symbol von Xanathar gebrannt: ein Kreis mit zehn im gleichen Abstand angebrachten Speichen, die von einem Punkt in der Mitte nach außen zeigen.

Schmiede. Eine geschwärzte Schmiede dominiert die Nordwand. Die Magie, die die Esse einst befeuerte, ist vor langer Zeit verklungen. Die Ettins bewahren ihre Schätze darin auf (siehe „Schätze“, unten). Ein eiserner Amboss ruht auf einem 90 cm hohen kreisförmigen Steinpodest vor der Esse.

Hammer. Über dem Amboss hängt von dicken Eisenketten ein 7.000 Pfund schwerer Steinhammer, 3 m lang und 2,40 m breit. In eine Seite des steinernen Kopfes sind die zwergischen Runen für Erde und Wasser graviert; in die andere Seite sind ähnliche Runen für Luft und Feuer graviert.

Trophäen. Eine 3 m breite, 6 m lange, 60 cm hohe Steinplatte dominiert die südöstliche Ecke der Schmiede. Die neusten Trophäen der Ettins, zwei tote und verwesende Aaskriecher, liegen darauf.

Die Ettins lebten im Underdark, bis Xanathars Schergen sie fanden. Die Brandzeichen auf der Stirn der Ettins zeigen ihre Knechtschaft unter dem Betrachter.

Schätze. An der hinteren Seite der Schmiede werden zwei große Säcke aufbewahrt. Ein Sack enthält 1.400 KM und 350 SM. Der andere enthält 120 Eisenbarren, die jeweils 5 SM wert sind. Jeder Barren wiegt 1 Pfund. In eine Seite ist ein Hammer, in die andere ein Amboss geprägt.

40. FURCHTSAME MIMIKRY

Statuen. Dieser T-förmige Korridor hat drei Alkoven, zwei im Norden und einen im Süden. In jedem Alkoven befindet sich eine wunderschön gefertigte Granitstatue, die einen 2,40 m hohen, behelmten Elfenkrieger mit Speer zeigen.

Mimik. Steinschutt ist hinter der Statue im südlichsten Alkoven aufgetürmt. Der Speer, den diese Statue hält, scheint aus Gold gemacht zu sein. (Die Statue und ihr Speer sind ein **Mimik**. Die Kreatur nutzt den falschen Goldspeer als Köder.)

Der Mimik ist ein großes Exemplar mit 75 (10W10+20) Trefferpunkten. Er hat die eigentliche Statue umgeworfen und ihre Bruchstücke in den Alkoven geschoben, um die Gestalt der Statue anzunehmen.

41. ZERBROCHENE DECKE

Blutmücken. Ein 1,5 m breiter, 9 m langer und 13,5 m tiefer Riss hat sich in der Mitte der 9 m hohen Decke aufgetan, wobei Geröll auf dem Boden gelandet ist. Zwanzig **Blutmücken** nisten oben in diesem Spalt.

Werkzeuge. Alte Spitzhacken und Schaufeln sind in zwei steinernen Schubkarren aufbewahrt, die in der nordwestlichen Ecke stehen.

Die Blutmücken hängen wie Fledermäuse im Riss an der Decke und schießen massenweise auf Kreaturen herab, die zu viel Lärm machen oder sie mit Licht anleuchten. Grottenschräte kommen gelegentlich hierher, um die Blutmücken zu fangen und zu essen.

AUSWIRKUNGEN

Wenn die Charaktere die Totengräber besiegen, können zukünftige Abenteurergruppen diese Ebene des Verlieses erkunden, ohne den Wegzoll zu zahlen. Wird die Bande besiegt, erlaubt das allerdings auch den Grottenschräten, Goblins, Werratten und anderen Agenten der Xanathar-Gilde, neue Wachposten in den ehemaligen Verstecken der Banditen zu errichten.

Wenn die Außenposten der Xanathar-Gilde zerstört werden, macht das diese Ebene für eine Weile zu einem sehr viel sichereren Ort, doch ist das auch das Ende der Kraft, die die Grells, Gricks und anderen räuberischen Monster unter Kontrolle gehalten hat. Derartige Kreaturen beginnen, ihr Territorium zu erweitern und stoßen manchmal aufeinander, was die erwarteten blutigen Ergebnisse hat.

Eine Sache, die sich niemals verändert, ist der ständige Fluss neuer Abenteurer aus dem Klaffenden Portal. Es könnte jederzeit eine andere Gruppe von Abenteurern hinabsteigen, um ihr Glück im Undermountain zu suchen. Eine solche Gruppe, auf welche die Charaktere vielleicht stoßen, wenn sie sich zurück nach Waterdeep begeben, könnte die Charaktere als freundliche Rivalen begrüßen oder als Konkurrenz, die aus dem Weg geräumt werden muss.



EBENE 2: ARKANE KAMMERN

DIESE EBENE DES UNDERMOUNTAIN IST AUF VIER Charaktere der 6. Stufe ausgelegt. Wer die Herausforderungen dieser Ebene besteht, sollte dabei genug EP ansammeln, um die 7. Stufe zu erreichen.

WAS HAUST HIER?

Ein Stamm Goblins beansprucht viele Räume auf dieser Ebene für sich und hat hier einen Basar aufgebaut. Diese Goblins widersetzen sich der Xanathar-Gilde und deren Betrachter-Großmeister. Der Rest des Gewölbes ist voller intelligenter magischer Experimente und Überbleibseln aus der Zeit, als Halasters Lehrlinge diese Ebene als Labor nutzten. Die Charaktere könnten auch auf einen unruhigstiftenden Drow, eine Werratten-Bande oder Mitglieder einer unglückseligen Abenteurergruppe stoßen.

GOBLINS

Der Goblinstamm der Rostknochen hat einen alten Thronsaal (Bereich 1) besetzt und in einen Basar verwandelt. Die Xanathar-Gilde will den Markt schließen, ehe er zu viele Oberflächenbewohner anlockt, und die Goblins kämpfen darum, ihn offen zu halten. Der Eintritt zum Goblin-Basar ist kostenlos, doch Nicht-Goblinoide werden genau im Auge behalten.

Der Goblin-Boss Yek fand vor einer Weile ein magisches Diadem, das ihn in einen Menschen verwandelt hat (siehe Bereich 1f). Nach seiner anfänglichen Überraschung ist Yek mit der Verwandlung durchaus warm geworden. Schließlich hat sie ihn größer gemacht. Die anderen Goblins sind insgeheim angewidert, Befehle von einem Menschen anzunehmen, und wollen Yek wieder in seiner normalen Gestalt sehen. Sie könnten sich dazu mit Abenteurern verschwören und ihnen das Diadem als Belohnung anbieten, wenn sie Yeks „Fluch“ aufheben.

XANATHAR-GILDE

Die Xanathar-Gilde will diese Ebene sichern, sie gründlich ausplündern und Wertgegenstände nach Schädelhafen bringen, um sie zu verkaufen und so die nachlassende Wirtschaft der Stadt zu stärken. Es gibt zwei Wachposten der Xanathar-Gilde auf dieser Ebene, und jeder hat einen Anführer: einen Drow namens Shunn „Spinnenaugen“ Shurreth am nördlichen Wachposten in Bereich 9 und eine menschliche Berserkerin namens Nadia die Unbeugsame am südlichen Wachposten in Bereich 20.

Werratten haben vor kurzer Zeit einen Steinschlüssel aus dem südlichen Wachposten gestohlen. Shunn glaubt, dass der Schlüssel etwas Wichtiges öffnet (doch weiß er nicht, was es sein könnte). Er will eine Werratte fangen und sie nutzen, um die Rückgabe des Schlüssels zu erpressen. Er bietet jedem 50 GM an, der ihm eine gefangene Werratte oder die Position des Werratten-Unterschlupfs (Bereich 14) liefert.

DROW UND WERRATTEN-BANDE

Ein Drow-Magus, der mit den Zhentarim verbündet ist, hat einen geheimen Stützpunkt auf dieser Ebene errichtet (Bereich 14). Der Drow Rizzeryl hat acht Werratten in seinen Diensten. Die Xanathar-Gilde kennt die Werratten, weiß aber nichts von deren Drow-Meister.

Rizzeryl verfügt über den Steinschlüssel, den die Werratten von der Xanathar-Gilde gestohlen haben. Er glaubt, dass der Schlüssel eine Melairkyn-Gruft irgendwo auf diesem Gewölbe öffnen könnte, doch er irrt sich. Tatsächlich öffnet der Schlüssel ein magisches Tor, das die Ebenen 6 und 8 des Undermountain miteinander verbindet. Der Drow wird seinen Schlüssel im Austausch für sein Leben oder für die Zerstörung des Außenpostens der Xanathar-Gilde auf dieser Ebene hergeben.

FEINE GESELLEN VON DOLCHFURT

Charaktere, die diese Ebene erkunden, könnten auf drei Mitglieder der Feinen Gesellen von Dolchfurt stoßen, einer bösen Abenteurergruppe. Wenn Halleth der Wiedergänger (siehe Ebene 1, Bereich 37) die Charaktere begleitet, nutzt er seine Eigenschaft Rachsüchtiger Verfolger, um die Gruppe zu seinen ehemaligen Gefährten zu führen, damit er sich für deren Verrat rächen kann. Diese drei „Feinen Gesellen“ sind:

- Kupfer Sturmesse, ein zwergischer Dieb, schätzt Gold mehr als alles andere. Er wurde von Goblins gefangen genommen und in Bereich 1e eingesperrt.
- Midna Tauberth, eine menschliche Priesterin von Shar, denkt, dass sie alles allein schaffen kann. Die Gefahren dieser Ebene haben sie gezwungen, sich in Bereich 11b zurückzuziehen.
- Rex der Hammer, ein menschlicher Krieger, ist auf Ruhm und Ehre aus, und ihm ist es egal, über welche Leichen er dafür gehen muss. Die Charaktere finden ihn in der Gewalt des Mezzoloth in Bereich 13g.

MUTIERTE LEHRLINGE

Halaster hat diese Ebene seinen eifrigsten Schülern übergeben, die fast alle durch ihre Studien in den Wahnsinn getrieben und von der Magie, die sie gewirkt haben, verändert wurden. Sie haben sich in Plappernde Hundertmäuler und Nothics verwandelt. Ein Mezzoloth, der aus den Unteren Ebenen beschworen wurde, um einem Magier als Assistent zu dienen, herrscht jetzt über sie.

WANDERnde MONSTER

Monster durchstreifen diese Ebene auf der Suche nach Nahrung und Schätzen. Darunter sind Aaskriecher, Gricks, Mephits, Eulenbären und Beobachter. Wenn deine Spielsitzung herausfordernder sein soll, kannst du eines oder mehrere dieser Monster zu einer von dir selbst erschaffenen Begegnung hinzufügen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für die Arkanen Kammern beschrieben sind, sind auf Karte 2 abgebildet.

1. GOBLINBASAR

In diesem Markt der Monster leben vierzig Goblins. Die Hälfte von ihnen sind Wachen, die andere Hälfte Händler. Der Goblin-Boss und sein Gefolge lauern in Bereich 1e.

1A. SEITENEINGANG ZUM BASAR

Abfall. Müll und Schutt bedecken den Boden.

Basreliefs. Die Wände sind mit Basreliefs verziert, die einst Zwerge zeigten, die Vorräte tragen. Die Gesichter der Zwerge wurden abgeschabt und durch mit Kohle gemalte Karikaturen von Goblinsköpfen ersetzt.

Lärm. Gehämmer ist aus dem Norden zu hören. (Die Goblins in Bereich 1b bauen dort eine Holzbühne.)

1B. AUKTIONSHAUS

Die Goblins errichten eine Bühne vor der Nordwand dieses 6 m hohen Raums. Sie benutzen Holz, das sie anderswo im Undermountain gestohlen haben. Sobald die Bühne fertig ist, planen die Goblins, hier Sklaven und andere Wertgegenstände zu versteigern. Die Bühne wird ziemlich groß sein, wenn sie fertig ist, doch wurde ihr Bau gerade erst begonnen. Ein Haufen zerstörter Möbel liegt in der Nordwestecke des Raums.

Sieben **Goblins** halten sich hier auf. Drei von ihnen nutzen Steinhämmer, um rostige Nägel durch verfaulte Holzplanken zu treiben. Die anderen vier stehen in der Mitte des Raums und reichen eine Schriftrolle herum, auf die jemand die krude Blaupause einer Bühne gezeichnet hat. Wenn diese Goblins angegriffen werden, ziehen sie sich in Bereich 1d zurück. Sie achten ansonsten nicht auf Fremde.

Schätze. Die Goblins tragen insgesamt 27 KM und 15 SM bei sich.

1C. HÄNGEKÄFIGE UND SOSSE

Vier Hängekäfige baumeln von Ketten, die an der 3 m hohen Decke befestigt sind. Die Hängekäfige sind leer, bis auf einen, der eine heulende **Goblin-Frau** namens Glom enthält.

Glom wurde beim Stehlen von Nahrungsmitteln erwischt, die für den Goblin-Boss Yek gedacht waren. Sie hat seit zwei Tagen nichts gegessen und bietet nur zu gerne Informationen oder ihre Dienste als Führerin im Austausch für Essen oder ihre Freiheit. Sie weiß von dem magischen Diadem, das Yek in einen Menschen verwandelt hat, und sie weiß, wo der Goblin-Boss den Rest seiner Schätze aufbewahrt.

Glom kennt den allgemeinen Aufbau dieser Ebene des Undermountain, die Positionen der Außenposten der Xanathar-Gilde, und die Position der Treppe, die zu Ebene 3 führt. Glom verrät ihre Befreier sofort, wenn ihr jemand mehr Essen oder ein besseres Leben verspricht.

Das Schloss an Gloms Hängekäfig kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden. Es lässt sich auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 oder einem ordentlichen Schlag mit einer Waffe aufbrechen.

1D. MARKTHALLE

Decke. Dieser Raum hat eine 18 m hohe Decke, die von zwei Reihen von Steinsäulen gestützt wird.

Goblinhändler. Die Mitte des Raums wird von acht Marktbuden eingenommen. Zweiundzwanzig **Goblins** halten sich hier auf: sechzehn Händler (zwei pro Bude) und sechs Wachen, die in Paaren nahe den Ausgängen zu den Bereichen 1e, 1f und 8 stehen.

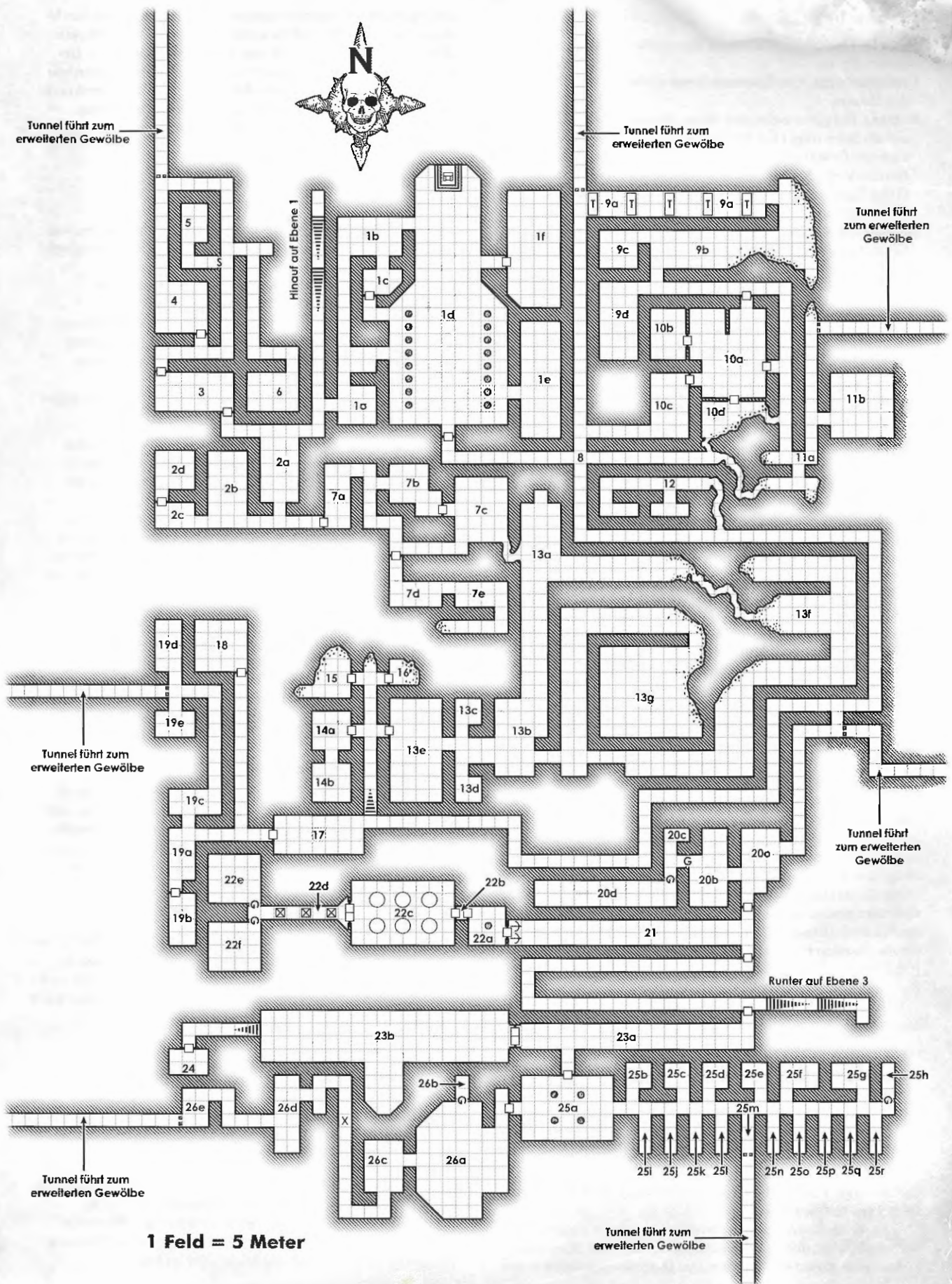
Thron. Ein Granitthron steht vor der Nordwand auf einem rechteckigen Steinpodest.

Die Goblinhändler verkaufen und kaufen gestohlene Waren, darunter Gegenstände, die in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs) aufgeführt sind – besonders Rüstungen, Schilde, Waffen, Abenteurerausrüstung, Werkzeuge, Handelswaren, Nahrung und Getränke. Die Goblins kaufen Gegenstände zur Hälfte des normalen Preises und verkaufen sie für den dreifachen normalen Preis. Ihre Nahrung ist von schlechter Qualität, aber essbar. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 12 gelingt, kann einen Goblin auf den halben geforderten Preis herunterhandeln.

Die Goblinwachen haben die Anweisung, den Frieden zu wahren. Wenn es zu einer Schlägerei oder einem Kampf kommt, greifen sie mit dem Ziel an, die Unruhestifter bewusstlos zu schlagen. Besucher, die von den Wächtern kampfunfähig gemacht werden, werden aus dem Markt geschleift und ohne Waffen oder Schätze in Bereich 8 zurückgelassen. (Alle Schätze, die die Goblins an sich nehmen, werden in Bereich 1f gebracht.)

Thron. Yek sitzt hier, wenn er sich die Mühe macht, den Markt zu leiten. Der Thron ist mit Tierhäuten, Monsterschädeln und in Draht gewickeltem Tand geschmückt.

Schätze. Die Goblinwächter haben insgesamt 25 KM und 20 SM bei sich. Jeder Goblinhändler trägt eine fette Börse mit 3W6 GM, 3W8 SM und 3W10 KM bei sich.



1 Feld = 5 Meter

KARTE 2: ARKANE KAMMER

1E. YEK DER GROSSE

Fackeln. Flackernde Fackeln in Eisenhaltern beleuchten diesen Raum.

Grottenschrate. Vier **Grottenschrate** stehen in den Ecken des Raums.

Goblins. Ein gutaussehender Mann, der ein goldenes Diadem auf der Stirn trägt (Yek der Große, ein **Goblin-Boss** in veränderter Gestalt), lümmelt auf einem Haufen von Kissen am Nordende des Raums und isst einen Apfel. Zehn **Goblins** (Yeks Speichellecker) lungern auf schimmlichen Kissen, die ihn umgeben.

Gefangener. An die Südwand ist ein männlicher Zwerg gekettet. Er trägt eine Lederrüstung und ist geknebelt. Er hat kupferrotes Haar, doch sein Bart wurde abrasiert (siehe „Rasierter Zwerg“, unten).

Die Grottenschrate arbeiten für Yek, weil er sie bezahlt. Jeder Grottenschrat wird Yek verlassen und zurück nach Schädelfahnen (auf Ebene 3) gehen, wenn man ihm mit 5 GM oder mehr besticht.

Wenn Yek die Goblins in die Schlacht schickt, kämpfen sie nur widerwillig. Wird die Hälfte von ihnen getötet oder kampfunfähig gemacht, flüchtet der Rest. Die Goblins laufen auch dann weg, wenn Yek erschlagen wird.

Yek trägt ein goldenes Diadem (siehe „Schätze“, unten), das ihn in einen hübschen erwachsenen menschlichen Mann verwandelt hat. In dieser Form ist er mittelgroß. Wenn sich Charaktere vor Yek erniedrigen und seine Eitelkeit ausnutzen, werden sie fair behandelt. Wenn sie versuchen, von ihm zu stehlen, oder seine Untertanen verletzen, verurteilt Yek sie zum Tode und befiehlt den Goblin-Speichelleckern und Grottenschraten, sie anzugreifen. Yek kämpft nur zur Selbstverteidigung.

Wenn die Charaktere und Yek friedlich auseinandergehen, versuchen drei von Yeks Goblin-Speichelleckern kurz darauf, außer Hörweite des Goblin-Bosses, mit den Charakteren zu sprechen. Sie flehen die Charaktere an, Yeks „Fluch“ aufzuheben, indem sie das goldene Diadem stehlen, das ihn in einen Menschen verwandelt hat. Sie haben keinen Plan hierfür und hoffen, dass die Charaktere einen entwickeln können. Die Speichellecker können alle anderen Goblins aus der Halle schicken, haben aber keine Kontrolle über Yeks Grottenschrat-Leibwächter.

Rasierter Zwerg. Der bartlose Zwerg ist Kupfer Sturmesse, ein Mitglied der Abenteurergruppe namens die Feinen Gesellen von Dolchfurt. Sein Hass auf Goblins stieg um ein Zehnfaches, als sie ihm den Bart abgeschnitten haben. Wenn er freigelassen wird, versucht er sie alle zu töten.

Als Belohnung für seine Befreiung gibt Kupfer seinen Befreiern etwas, was er als authentische Karte der Sargauth-Ebene (Ebene 3) bezeichnet. Kupfer hat die Karte zu einem winzigen Paket zusammengefasst und zwischen den Pöbchen vor den Goblins versteckt. Er weiß nicht, dass die Karte eine Fälschung und absolut wertlos ist.

Kupfer ist ein Schildzwerg-**Kundschafter**, mit den folgenden Anpassungen:

- Kupfer ist neutral böse.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch. Seine Schrittbewegungsrate ist 7,5 m. Er hat eine Dunkelsicht von 18 m, einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift und Resistenz gegen Giftschaden.
- Er ist unbewaffnet.

Schätze. Die Goblins unter Yek tragen insgesamt 60 KM und 25 SM bei sich. Jeder Grottenschrat trägt einen großen Beutel mit 15 GM bei sich.

Yeks Diadem ist ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand namens *Diadem der menschlichen Perfektion*. Nur Humanoide können sich darauf einstimmen. Das Diadem verwandelt einen

eingestimmten Träger in einen attraktiven Menschen durchschnittlicher Größe und Gewichts. Das Diadem entscheidet über die körperlichen Merkmale der Gestalt, wie Alter, Geschlecht, Hautfarbe, Haarfarbe und Stimme. Abgesehen von der Größe verändern sich die Spielwerte und Volksmerkmale des Trägers nicht, und dasselbe gilt für die Gegenstände, die er bei sich trägt. Wird das Diadem abgenommen, endet der Effekt.

1F. YEKs SCHATZKAMMER

Der Raum enthält die folgenden Schätze:

- Ein grausiges Diorama aus den ausgestopften Leichen von sechs Goblins und einem Betrachter, alle in Kampfesposen und mit Kostümschmuck behangen
- Ein Schachspiel aus Elfenbein auf einem niedrigen Steintisch
- Ein 2,70 m hohes, 90 cm breites, gerahmtes Gemälde von Yek, das ihn in seiner königlichen menschlichen Gestalt zeigt, stolz aufgerichtet und mit dem goldenen Diadem auf der Stirn
- Eine schwere, eisenbeschlagene Holztruhe mit Eisenringen als Griffen

Charaktere, die das Diorama plündern, finden fünfzehn Kostümschmuckstücke im Wert von jeweils 1 GM. Das Elfenbein-Schachspiel ist 25 GM wert. Die Holztruhe ist mit 2.000 SM gefüllt.

Das Gemälde von Yek hat keinen echten Wert, doch ein schlauer Charakter kann es für 50 GM verkaufen, indem er einen naiven Käufer überzeugt, dass es eine bedeutende historische Person darstellt. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 13 notwendig.

2. KALABASHs KAMMERN

Kalabash war einer von Halasters Lehrlingen, doch keiner der ursprünglichen sieben. Er ist seit Hunderten von Jahren in einer Taschendimension gefangen und mittlerweile vollkommen wahnsinnig. Charaktere könnten über ihn stolpern, wenn sie seine Kammern durchsuchen.

2A. WASSERPUMPE

In der Mitte des Raums befinden sich eine verrostete Handpumpe aus Eisen und ein tiefes Steinbecken. Die Pumpe zieht Wasser aus einer Quelle zwischen den Ebenen des Gewölbes. Wenn man eine Aktion aufwendet, um die Pumpe zu betätigen, werden 1W4 +1 Gallonen trinkbares Wasser in das Steinbecken gezogen.

2B. VERLASSENES LABOR

Dieser Raum ist voller staubiger Tische und Kessel. Der Steinherd ist kalt. Auf die Tische sind alchemistische Werkzeuge und Ausrüstung aufgetürmt. Alles ist so alt, dass es nicht mehr zu verwenden ist. Wird irgendwie am Labor hantiert, alarmiert das den Beobachter in Bereich 2c.

2C. MAGIERKÜCHE

Diese verfallene Küche enthält einen Ofen, ein Waschbecken, einen Herd mit einem abgedeckten Kochtopf und Regale voller Töpfe, Pfannen und Kochwerkzeuge.

Ein **Schreckgespenst** versteckt sich in dem abgedeckten Kochtopf und kommt hervor, wenn der Deckel angehoben oder es von Geräuschen in Bereich 2b gestört wird. Das Schreckgespenst kann vier nahe Töpfe und Pfannen steuern; behandle diese Gegenstände als **fliegende Schwerter**, die Wuchtschaden anstelle von Hiebschaden verursachen. Wenn das Schreckgespenst besiegt wird, fallen die Töpfe und Pfannen klappernd zu Boden und werden wieder leblos.

2D. KALABASHS SCHLAFZIMMER

Die Tür, die in diesen Raum führt, trägt ein Schild in der Gemeinsprache, auf dem „Kalabashs Zimmer. Nicht eintreten, außer dein Name ist Halaster“ steht. Der Raum enthält Folgendes:

Möbel. Ein staubiges Bett steht mit dem Kopfende an der Nordwand. Am Fuß des Bettes steht eine verschlossene Holztruhe (siehe „Fallenruhe“, unten). Auf einem Schreibtisch in der Südwestecke liegen Stapel staubiger Folianten (siehe „Schätze“, unten).

Beschwörungskreis. Ein alter Teppich, in den arkane Symbole gewoben sind, liegt in der Mitte des Raums. (Unter dem Teppich befindet sich ein gezeichneter Beschwörungskreis mit 3 m Durchmesser, der zum Teil entfernt worden ist.)

Der Beschwörungskreis, der unter dem Teppich verborgen ist, strahlt eine Aura der Bannmagie ab, wenn er mit *Magie entdecken* untersucht wird. Drei der Aktivierungsglyphen wurden entfernt. Ein Charakter, der den Kreis untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Nachforschung) gegen SG 15 schafft, kann den Kreis rekonstruieren, indem er die fehlenden Glyphen mit Blut oder Farbe nachmalt. Dies dauert 1W10 Minuten.

Wenn der Kreis vollständig ist, beschwört er augenblicklich Kalabash (CB calishitischer menschlicher **Magus**). Kalabash erscheint in der Mitte des Kreises und greift jede Kreatur an, die er sieht. Er ist betrunken und leidet unter den Auswirkungen des Zustands vergiftet, bis er ausgenüchtert wird oder bis der Zustand mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird. Wird ein Teil des vollständigen Kreises entfernt, wird Kalabash zurück in seine Taschendimension gerissen.

Der einzige Gegenstand von Wert, den Kalabash besitzt, ist sein Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat. Er trägt auch eine leere Weinflasche bei sich.

Fallenruhe. Das Stahlschloss dieser solide gebauten Holztruhe ist mit einer magischen Falle geschützt. Das Schloss zu knacken, erfordert Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15. Wenn der Wurf nicht erfolgreich ist oder jemand versucht, das Schloss aufzubrechen, entfesselt der Mechanismus einen kleinen Blitz, der 10 (3W6) Punkte Blitzschaden bei der Kreatur verursacht, die das Schloss manipuliert (kein Rettungswurf). Die Truhe enthält nichts bis auf eine Nachricht in der Gemeinsprache: „Altersvorsorge. Gib das nicht für Bier aus, Kalabash!“

Schätze. Auf dem Schreibtisch liegen zwanzig alte Bücher. Jedes Buch ist unbeschrieben und kann für 10 GM verkauft werden.

3. HALASTER-PUPPE

Beide Türen in diesen Raum sind schwer zu öffnen, weil im Inneren Möbel vor sie geschoben wurden. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 zwingt eine der Türen auf. Abgesehen von diesen grobschlächtigen Barrikaden hat der Raum die folgenden Merkmale:

Automat. Eine belebte, lebensgroße Puppe von Halaster Schwarzmantel arbeitet hart an einem Experiment. Die Puppe besteht vor allem aus Holz und Segeltuch. Ein schäbiger grauer Mantel liegt über ihren Schultern. Dutzende Augen aus Stoff wurden auf den Mantel genäht.

Tisch. Die Puppe steht über einem Steintisch, der mit staubiger alchemistischer Ausrüstung und Phiole mit verschiedenen festen und flüssigen Substanzen beladen ist. Es gibt hier jedoch nichts Wertvolles oder Gefährliches.

Die Puppe reagiert auf jede Bewegung innerhalb von 6 m und bedroht jede Kreatur, die näher kommt. Dabei ruft sie mit

Halasters Stimme „Schrecklicher und qualvoller magischer Tod! Feuerbälle und Blitze! Verschwindet!“ Sie spricht und versteht die Gemeinsprache, doch gibt sie nichts von sich als leere Drohungen und den Wunsch, ihre „Arbeit“ ungestört fortzusetzen. Wenn sie gefragt wird, um welche Arbeit es sich handelt, ruft sie „Magie!“ und kichert. Ein Charakter, der die Puppe arbeiten sieht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 schafft, kann feststellen, dass sie nichts tut, als harmlose Substanzen zu mischen und Kauderwelsch zu murmeln.

Die Puppe ist ein mittelgroßes Konstrukt mit RK 10, 8 Trefferpunkten, einer Schrittbewegungsrate von 6 m, Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden und Attributwerten von 10. Sie kann nicht bezaubert oder verängstigt werden und erleidet keine Erschöpfung. Sie spricht und versteht die Gemeinsprache, hat keine Angriffe und fällt auseinander, wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber *Magie bannen* (SG 15) auf sie gewirkt wird. In der Puppe ist eine Flasche alchemistisches Feuer versteckt, die zerplatzt, wenn die Puppe zerbricht, so dass die Überreste in Flammen aufgehen. Die zerbrechende Flasche fügt nahen Kreaturen keinen Schaden zu.

Wenn die Puppe zerstört wird, ruft Halasters Stimme magisch aus: „Auuu! Wer wird jetzt das Heilmittel für Schmutzfeber entdecken?“, ehe sie verstummt.

4. VERLASSENES LAGER

Die Xanathar-Gilde hatte hier ein Basislager errichtet, wurde aber gezwungen, es aufzugeben, nachdem sie mit den Feinen Gesellen von Dolchfurt aneinandergeraten ist.

Dieser Raum ist voll von verfaulten Vorräten und den Überresten einer Feuergrube. Die Leichen dreier Grottenschrats und eines Intellektverschlingers liegen auf einem Haufen in der Nordostecke. Wenn die Leichen durchsucht werden, findet man ein Stück Pergament, auf dem in der Gemeinsprache der folgende Satz steht: „So viele wie Sterne am Himmel.“ Dies ist die Passphrase, um sicher den Außenposten der Xanathar-Gilde in Bereich 9 zu betreten.

5. BOGENTOR ZU EBENE 4

Dieser staubige Raum ist hinter einer Geheimtür versteckt, die wie ein Stück der Mauer aussieht.

In die Mitte der Nordwand des Raums ist ein Steinbogen eingesetzt, in dessen Rahmen Bilder von fallenden Münzen graviert sind. Der Scheitelstein des Bogens hat einen winzigen Schlitz. Dies ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12), und seine Regeln sind wie folgt:

- Wird eine Goldmünze in den Schlitz gesteckt, verschwindet die Münze und das Tor öffnet sich für 1 Minute. Andere Münzen, die in den Schlitz gesteckt werden, verschwinden ebenfalls, öffnen das Tor aber nicht.
- Charaktere müssen die 8. Stufe oder höher haben, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellhar“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 11c auf Ebene 4, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

6. MUSIK DER TOTEN

Der Korridor, der in diesen Raum führt, ist von der unheimlichen Musik eines Cembalos erfüllt. Der Raum enthält Folgendes:

Cembalo. In der Mitte des Raums steht ein Cembalo, das vollständig aus Knochen besteht. Die Tasten bestehen aus den

Fingerknochen von Menschen, Zwergen, Ogern und Halblingen. Trauervolle Musik tönt aus dem Instrument.

Gravur. In die Nordwand ist ein einzelner Takt Musiknoten graviert. Sie sind verblasst und schwer zu lesen. Das Knochen-Cembalo wurde verzaubert, so dass es von alleine spielt, doch hört es auf, wenn sich eine Kreatur auf 3 m annähert. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie, die das Cembalo umgibt, und eine schwächere Aura der Nekromantie, die von etwas in seinem Inneren kommt.

Ein Charakter mit Übung in einem Musikinstrument kann die gezeigten Noten korrekt auf dem Knochen-Cembalo spielen. Jeder andere Charakter, der es versucht, muss einen Wurf auf Intelligenz (Aufreten) gegen SG 20 ablegen. Ein erfolgreicher Wurf lässt einen der schmückenden Schädel über den Tasten abfallen, so dass der Schatz offenbart wird (siehe „Schätze“, unten). Bei einem misslungenen Wurf muss der spielende Charakter einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn der Rettungswurf misslingt, erleidet der Charakter 22 (4W10) nekrotischen Schaden, und das Fleisch seiner Hände wird weggefressen, so dass gebleicht weiße (aber funktionierende) Skeletthände zurückbleiben.

Schätze. In dem Cembalo ist eine *Zauberschriftrolle des Tote erwecken* verborgen. Wenn die Noten korrekt gespielt werden, öffnet sich ein verborgenes Fach, das die Schriftrolle enthält. Wenn das Cembalo aufgebrochen oder zertrümmert wird, beschädigt das die Schriftrolle, so dass sie nutzlos wird.

7. SCHOCKIERENDE ENTDECKUNGEN

Mehrere Räume, in denen einst Bergbauausrüstung und Kupfererz gelagert wurden, sind zu Laboren für Experimente mit Elektrizität und Nekromantie umgewandelt worden. Trenzia, eine von Halasters neuen Schülerinnen, forscht hier.

7A. TRENZIAS WERKSTATT

Diese Werkstatt ist in gutem Zustand und stinkt nach verwesendem Fleisch und Ozon. Seltsame Metallinstrumente zur Messung von Elektrizität liegen auf Tischen, zusammen mit mehreren losen Fetzen Pergament, auf denen Begriffe wie „Verfallsgeschwindigkeit“ und „Ladungsakkumulation“ notiert sind.

Protokolleintrag. Eine gründliche Durchsuchung des Raums fördert einen Papierfetzen zutage, der einst ein Teil von Trenzias Forschungsprotokoll war. Darauf steht: „Tag 1: Halaster hat mir diese verlassene Kupfermine in den Arkanen Kammern überlassen. Endlich habe ich Zugang zu den Komponenten, die ich für meine Experimente brauche.“ Alles andere ist verschmiert und unlesbar.

7B. GHULFÄSSER

Fässer. Zwölf versiegelte und verstaubte Holzfässer stehen an den Wänden. Drei sind leer, drei enthalten faustgroße Brocken Kupfererz (50 GM Kupfer pro Fass), und in die übrigen sechs ist jeweils ein **Ghul** gestopft. Wenn eines dieser Fässer manipuliert wird, brechen alle sechs Ghule hervor und greifen an.

Hängematte. Eine Hängematte voller Decken hängt an Verankerungen in der Nordwand (siehe „Logbucheintrag“, unten).

Kupferüberzogene Tür. Eine mit Kupfer überzogene Tür ist in die Südostecke des Raums eingesetzt.

Die Kupfertür ist mit dem Blitzraster in Bereich 7c verbunden. Wenn die Kreaturen in Bereich 7c nicht zerstört worden sind, gibt die Tür ein leises Summen von sich, wenn man sich ihr nähert. Jede Kreatur, die die summende Tür berührt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht 10 (3W6) Blitzschaden zu erleiden, halb so viel bei

einem erfolgreichen Wurf. Eine Kreatur, die Metallrüstung trägt, erleidet einen Nachteil bei diesem Rettungswurf.

Protokolleintrag. In den Falten der schimmigen Decken in der Hängematte steckt eine weitere Seite aus Trenzias Protokoll. Der einzige lesbare Text besagt: „Tag 3. Ich vertraue den anderen Lehrlingen nicht mehr. Was sie als Mystizismus betrachten, erkenne ich als Wissenschaft! Ich kann ihre Beschwörungssprüche und ihr Gemurmel nicht mehr ertragen. Wenn sie noch einmal versuchen, in mein Labor einzudringen, erwartet sie eine wirklich schockierende Überraschung!“

7C. TRENZIAS LABOR

Trenzia hat dieses Labor in eine ricsige Blitzfalle verwandelt und sich bei der Konstruktion selbst geopfert.

Kupferkacheln. Der Boden ist mit Kupferkacheln bedeckt.

Blitzschädel. Der metallbedeckte Schädel einer Halbelfe (Trenzia) schwebt in dem Raum und gibt knisternde Geräusche von sich, während er den Boden mit Blitzen unter Strom setzt (siehe „Trenzia“, unten).

Golem. Ein **Fleischgolem** steht in der Mitte des Raums zwischen zerstörten Tischen, Glasscherben und rostiger Bergbauausrüstung.

Schacht. Ein 1,50 m breiter, 1,50 m hoher Schacht in der Südostecke führt 6 m in Bereich 13a hinab. (Der Schacht enthält viele Hand- und Fußgriffe. Kein Attributwurf ist nötig, um hinabzusteigen.)

Trenzia. Nachdem ihre wissenschaftlichen und nekromantischen Experimente sie den Verstand gekostet haben, überzeugte Trenzia Halaster, sie in einen **Flammenschädel** zu verwandeln, mit den folgenden Anpassungen:

- Der Schädel hat Resistenz gegen Feuerschaden und Immunität gegen Blitzschaden.
- Er hat den Zauber *Blitz* anstelle von *Feuerball* vorbereitet.
- Ersetze die Angriffsoption Feuerstrahl durch Blitzstrahl, der Blitzschaden anstelle von Feuerschaden verursacht.

In jedem seiner Züge nutzt der Schädel seine Aktion, um den mit Kupfer bedeckten Boden mit seinen Blitzstrahlen unter Strom zu setzen. Der Boden steht bis zum Beginn des nächsten Zuges des Schädels unter Strom. Solange der Boden unter Strom steht, erleidet jede Kreatur, die auf die Kupferkacheln tritt oder ihren Zug in Kontakt mit ihnen beginnt, 10 (3W6) Blitzschaden. Anstatt Schaden zu erleiden, erhält der Fleischgolem 10 Trefferpunkte zurück, wenn er seinen Zug auf dem elektrifizierten Boden beginnt.

Wenn der Schädel zerstört und später wiederbelebt wird (siehe das Merkmal Wiederbelebung des Flammenschädels), setzt er wieder den Boden unter Strom und verteidigt den Raum, mit oder ohne den Golem.

Fleischgolem. Der Fleischgolem hat Anweisungen, alle Eindringlinge zu töten und niemals den Raum zu verlassen. Er gehorcht diesen und den anderen Befehlen des Schädels, bis er in Berserkerrausch verfällt. Wenn der Golem im Berserkerrausch Trenzias Schädel angreift, nutzt der Schädel seine nächste Aktion, um den Golem zu beruhigen. Solange der Schädel versucht, den Golem zu beruhigen, kann er nicht den Boden unter Strom setzen.

7D. LEIDEN DES BERGBAUS

Drei **Grule** verstecken sich hinter der Tür, die in diesen Raum führt, und warten darauf, anzugreifen.

Der Raum enthält die Überreste eines Bergbaubetriebs. Spitzhacken und Hämmer übersäen den Boden, zusammen mit den abgenagten Knochen, zerfetzten schwarzen Roben und Gummistiefeln einer halbelfischen Magierin. Der Schädel der Halbelfe fehlt. (Die Knochen und Kleidungsstücke gehörten Trenzia. Halaster hat ihre Leiche an die Grule verfüttert.)

7E. KUPFERADER

Kupferader. Durch ein offenliegendes Stück Mauerwerk läuft eine dicke Kupferader.

Müll. Ein Papierfetzen liegt auf dem Boden.

Der Papierfetzen ist ein weiterer unvollständiger Eintrag aus Trenzias Protokoll, der besagt: „Tag 10. Mit Blitzen und Kupferdraht erschuf ich ein Rudel Ghule. Hal war nicht beeindruckt. Er sagt, ich sei noch nicht bereit für Dweomerkern und seine arkanen Geheimnisse. Ich werde es ihm zeigen. Sein Fleischgolem gab mir die Idee für eine Falle, die verschlagener ist, als selbst Hal sie ersinnen könnte. Elektrizität – gibt es etwas, das sie nicht kann?“

8. FRESKO-KREUZUNG

Fresken an den Wänden dieser Vierwegekreuzung zeigen arbeitende Schildzwerge. Magie versetzt die Bilder in Bewegung. Die Zwerge rollen und stapeln Fässer, behauen Steinblöcke, trinken aus Steinkrügen und so weiter. Wenn sich die Charaktere den Korridor hinab bewegen, winken ihnen die Zwerge zu und zwinkern manchmal. Diese belebten Fresken sind harmlos.

9. WACHPOSTEN SPINNENAUGE

Die Xanathar-Gilde beansprucht diese Ecke des Gewölbes für sich. Shunn Shurreth, ein verstoßener Drow, der in den Gunsten des Betrachter-Verbrecherfürsten steht, befiehlt hier die Truppen.

9A. FALLENGESPICKTER KORRIDOR

Grottenschrate. Zwei **Grottenschrate** stehen am Ostende dieses langen Korridors Wache, wo er sich auf 3 m Breite verjüngt.

Pfeilfallen. Die Nordwand verbirgt fünf Giftpfeilfallen, die von versteckten Druckplatten auf dem Boden (auf Karte 2 mit T markiert) ausgelöst werden.

Die Grottenschrate Bolgus und Bulkar entschärfen die Giftpfeilfallen, wenn sich Mitglieder der Xanathar-Gilde nähern. Wenn sich unbekannte Kreaturen aus dem Westen nähern, ruft Bolgus ihnen zu, dass sie anhalten sollen, und Bulgar fragt „Wie viele Augen hat Xanathar?“ Die richtige Antwort ist: „So viele wie Sterne am Himmel.“ Wenn jemand eine falsche Passphrase nennt, rufen die Grottenschrate diejenigen heran, entschärfen aber nicht die Falle.

Wenn sich die Charaktere ohne Eskorte der Xanathar-Gilde aus Bereich 9b nähern, dann greifen die Grottenschrate an.

Giftpfeile. Die fünf Giftpfeilfallen sind in die Wand nördlich der Druckplatten eingesetzt. Ein Charakter, der den Korridor nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt die Druckplatte und die Pfeillöcher in der Nordwand.

Wenn mehr als 20 Pfund Gewicht eine Druckplatte belasten, schießen vier Wurfspieße aus der Nordwand. Jeder Wurfspieß macht einen Fernkampfangriff (+8 zum Treffen) gegen ein zufälliges Ziel über der Druckplatte. Bei einem Treffer verursacht der Wurfspieß 2 (1W4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 10 (3W6) Punkte Giftschaden zu erleiden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Jede Falle kann dreimal ausgelöst werden, ehe sie keine Pfeile mehr hat.

Verborgener Hebel. Ein Hebel, der von falschen Steinen in der Nähe der Grottenschrate verborgen ist, kann die Giftpfeilfalle scharf machen oder entschärfen. Ein Charakter, der das Gebiet absucht, findet die falschen Steine und den Hebel, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt.

9B. SHUNNS BANDE

Laternen. Abgenutzte Öllaternen stehen auf umgestürzten Steinblöcken und beleuchten diesen teilweise eingestürzten Korridor.

Möbel. Kisten, Fässer und sieben hölzerne Pritschen stehen an den Wänden.

Xanathar-Gilde. Sieben Mitglieder der Xanathar-Gilde (NB menschliche **Schläger**) und ihr Anführer Shunn „Spinnenaugen“ Shurreth (siehe „Shunn Shurreth“, unten) sind um ein Lagerfeuer in der Mitte des Korridors versammelt. Zwei **Intellektverschlinger** haben sich in den Schädeln von zwei Mitgliedern der Xanathar-Gilde eingenistet. Die Kreaturen nutzen ihr Merkmal Bewusstsein spüren, um auf telepathische Weise intelligente Kreaturen zu bemerken, die sich nähern.

Shunn und seine Schläger können nicht überrascht werden, wenn die Intellektverschlinger spüren, dass sich Eindringlinge nähern. Wenn der Wirt eines Intellektverschlingers getötet wird, versucht er, einen anderen zu finden.

Shunn Shurreth. Eine Drow-Priesterin der Lolth hat einen Fluch auf Shunn gelegt und ihn ins Exil getrieben, nachdem er sie verärgert hatte. Der Fluch hat ihn zum Teil in eine Spinne verwandelt, so dass er acht rote Spinnenaugen, einen Mund voller Fangzähne und schwarze Borsten auf seinen schlanken Gliedern hat. Die **Zauber Fluch brechen** oder **Vollständige Genesung** können Shunns natürliche Gestalt wiederherstellen, aber er will gar nicht, dass der Fluch gebrochen wird. Sein grässliches Äußeres erfüllt seine Waffenbrüder mit Furcht und hat ihm die Gunst Xanathars eingebracht. Shunn glaubt, dass es seinen Einfluss auf seine Bande schwächen und seinen Status in der Xanathar-Gilde schwächen würde, wenn er zurückverwandelt wird.

Shunn ist ein **Drow-Elitekrieger** mit den folgenden Anpassungen:

- Shunn ist rechtschaffen böse.
- Solange er mit den Spinnenmerkmalen verflucht ist, kann er schwierige Oberflächen erklimmen, selbst an der Decke klettern, ohne Attributswürfe machen zu müssen.

Shunns Bewegungen und Sprache sind voll unheimlicher Anmut. Er zieht Diplomatie Gewalt vor, wenn er mit Abenteurern zu tun hat. Sollten die Charaktere an einem Waffenstillstand interessiert scheinen, bietet Shunn ihnen 50 GM an, wenn sie die Werratten finden, die seine Bande belästigen und den Steinschlüssel zurückbringen, den diese gestohlen haben. Shunns Bande hat den Steinschlüssel in dieser Ebene des Undermountain gefunden und sucht noch immer nach dem Schloss, in das er passt.

Wenn er oder seine Schläger angegriffen werden, ruft Shunn Shurreth nach Grottenschrat-Verstärkung aus Bereich 9d. Shunns Ziel in jedem Konflikt ist es, seine Feinde gefangen zu nehmen und sie als Trophäen nach Schädelhafen zu bringen. Wenn sie dort sind, werden die Gefangenen zur Schädelinsel gebracht, wo sie der Gnade von Kommandant Sundeth ausgesetzt sind (siehe „Schädelhafen“; Seite 303).

Vorräte. Die Fässer und Kisten hier enthalten genug Wasser und Trockennahrung, um eine Person für 600 Tage oder Shunns Bande für 30 Tage zu versorgen.

Schätze. Die Schläger tragen Münzen im Wert von insgesamt 14 GM bei sich. Shunn trägt einen Silberschlüssel (5 GM) an einer schwarzen Kordel um den Hals. Der Schlüssel öffnet die silberbeschlagene Truhe in Bereich 9c.

9C. SCHÄTZE DER BANDE

Fässer. Steinerner Regale an den Wänden enthalten Fässer, die so verfault und alt sind, dass sie zerfallen, wenn man sie anfasst. (Das Bier und Wasser, das einst in ihnen gelagert wurde, ist längst verdunstet.)

Tisch und Truhe. Ein großer Steintisch in der Mitte des Raums ist mit Spinnweben behangen. Eine silberbeschlagene Holztruhe steht darauf.

Schätze. Die Truhe hat ein eingebautes Schloss, das sich mit Shunn Shurreths Silberschlüssel öffnen lässt. Das Schloss kann auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden. Die Truhe enthält 100 GM, mit denen Shunn seine Bande bezahlt.

9D. GROTTENSCHRAT-KASERNE

Zehn **Grottenschrate** schlafen auf dem staubigen Boden dieses Raums. Sie kommen nachsehen, wenn sie Lärm aus Bereich 9b hören.

10. SCHLICKTEMPEL

Diese vier Räume bilden einen Tempel, der Wasser und Schlick gewidmet ist. Alle Türen, die in diesen Raum führen, sind mit Symbolen des Wassers verziert, und jede Tür bildet ein luftdichtes Siegel, wenn sie geschlossen ist.

10A. SCHÄDEL IM WÜRFEL

Sauber. Dieser 9 m hohe Raum ist besenrein, ohne eine Spur Staub oder Schutt.

Fresken. Fresken sind in die Wände graviert, die grauenvolle, gigantische Städte aus schwarzem Stein zeigen, die von einer wütenden See verschlungen wurden.

Riesenschlick. Ein **Gallertwürfel** mit 9 m Seitenlänge ist in diesem Raum gefangen. Das Monster befindet sich in der Nordostecke, wenn die Charaktere eintreffen. In der Mitte schwebt ein in Glas gefasster Zwergenschädel. Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, kann erkennen, dass sich der Schädel in einem gewaltigen Gallertwürfel befindet und gar nicht schwebt.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um den Schädel, der einem Duergar gehörte. Halaster hat in dem Schädel die magische Fähigkeit des Duergar, sich zu vergrößern, aufbewahrt. Der Schädel hat jetzt die Macht, den Gallertwürfel zu vergrößern, und die Glasummantelung des Schädels beschützt ihn vor der Verdauungssäure des Würfels. Wird der Schädel aus dem Gallertwürfel entfernt, schrumpft dieser auf seine normale Größe (3 m Seitenlänge). Der Schädel hat keine magischen Eigenschaften außer seiner Fähigkeit, den Gallertwürfel zu vergrößern (und potenziell andere Schlicke, wenn du das möchtest).

Solange der Gallertwürfel von dem Duergar-Schädel vergrößert wird, hat er die folgenden angepassten Spielwerte:

- Der Würfel ist gigantisch und kann bis zu neun große Kreaturen oder bis zu 36 mittelgroße oder kleinere Kreaturen auf einmal aufnehmen.
- Er kann bis zu vier Pseudopoden-Angriffe pro Zug ausführen und legt Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe mit Vorteil ab.
- Wenn der Würfel auf seine normale Größe schrumpft, werden alle Kreaturen, die er nicht mehr in sich halten kann, in freie Bereiche im Umfeld ausgestoßen.

10B. ÜBERFLUTETER RAUM

Dieses Labor mit einer 6 m hohen Decke ist vollständig mit 70 Kubikmetern Salzwasser gefüllt, das durch einen misslungenen Zauber erschaffen wurde. Wenn die Tür geöffnet

wird, fließt das Wasser in Bereich 10a. Kreaturen innerhalb von 6 m um die geöffnete Tür, die von der Flutwelle erwischt werden, müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen. Kreaturen, die den Wurf nicht schaffen, erleiden den Zustand liegend und 5 (1W10) Wuchtschaden.

Sobald das Wasser herausgelassen wird, füllt es beide Räume etwa 1 cm tief. Mit dem Wasser wird die stinkende, verfallende Leiche eines menschlichen Magiers in grünen und violetten Roben in Bereich 10a geschwemmt. Dies sind die Überreste von Salamanth, einem von Halasters eher törichten Lehrlingen.

Schätze. Eine Durchsuchung des Raums fördert umgestürzte Tische, durchnässte Bücher, die vom Salzwasser zerstört wurden, und einen Zauberstab aus Glas zutage (den arkanen Fokus des toten Magiers). Letzterer ist 25 GM wert.

10C. ALTAR DES JUIBLEX

Falscher Altar. In der Mitte des 6 m hohen Raums steht ein Altar aus Kalkstein. Darauf liegt ein missgestalter Klumpen Gold, der aussieht, als sei er in geschmolzener Form auf den Altar gekippt und dort gelassen worden, bis er abgekühlt und ausgehärtet war. (Der Haufen Gold ist eine **Ockergallerte** ungewöhnlicher Farbe, die in magischer Starre gefangen ist.)

Wandbilder. Schwarzer Schimmel tropft von den lidlosen Augen und klaffenden Mündern, die in die Wände graviert sind. (Die Wandbilder stellen den allesverschlingenden Dämonenfürsten Juiblex dar. Die Abbildungen wirken zwar grausig, sind aber harmlos.)

Eine genauere Untersuchung des Altars zeigt, dass er eine Inschrift auf Abyssisch trägt, die besagt: „Ein Geschenk aus Fleisch, willentlich dargebracht, kann unseren ewigen Hunger stillen.“ Ein Charakter, der den „Goldklumpen“ untersucht, kann sein wahres Wesen mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 12 bestimmen. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Ockergallerte, was auf die Präsenz des Stasisfelds hindeutet.

Das Stasisfeld macht den Schlick unbeweglich, aber auch immun gegen Schaden. Die Magie wird gebannt, wenn das Feld mit Fleisch in Kontakt kommt oder erfolgreich mit *Magie bannen* (SG 17) belegt wird. Wird die Ockergallerte aus der Starre befreit, greift sie an.

10D. EINGESTÜRZTER RAUM

Dieser Raum ist zum Teil eingestürzt, doch jemand hat Tunnel durch die eingestürzten Bereiche getrieben, um Zugang zu den Korridoren im Süden und Osten zu gewähren. Der Boden ist mit Staub und Schutt bedeckt, doch enthält der Raum nichts von Interesse.

11. MIDNAS HORT

Eine Schülerin von Halaster hat diesen Bereich von Jahrhunderten als Werkstatt beansprucht und nutzte ihre Meisterschaft des Zaubers *Unsichtbarer Diener*, um mehrere unsichtbare Helfer zu erschaffen. Selbst nach ihrem Tod sind ihre unsichtbaren Diener verblieben und warten auf ihre Rückkehr. Midna Tauberth, eine der Feinen Gesellen von Dolchfurt, ist vor einer Weile in diesen Bereich eingedrungen und ruht sich hier aus.

11A. KORRIDOR DER DEGENERATION

Die Mauern des Durchgangs sind mit Bildern von Magiern bemalt, die dem Wahnsinn erliegen und in Nothics verwandelt werden. Ein besonders lebendiges Bild zeigt Strahlen aus grünem Licht, die aus einem Zauberbuch explodieren und einen Magier in ein Plapperndes Hundertmaul verwandeln.

11B. MEISTER DES UNSICHTBAREN

Flackerndes Fackellicht, das vom Zauber *Dauerhafte Flamme* erschaffen wurde, fällt aus diesem Raum. Die 4,50 m hohe Kammer mit Kuppeldecke enthält Folgendes:

Licht. Freistehende eiserne Fackelhalter in den vier Ecken des Raums wurden mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt.

Midna. Midna Tauberth (NB menschliche **Priesterin** von Shar) entspannt sich in einem von mehreren Polstersesseln in der Mitte des Raums, wobei sie von neun **Lebenden Unsichtbaren Dienern** (siehe Anhang A) bedient wird. Um ihren Hals trägt sie zwei heilige Symbole: eines in Gestalt einer Goldmünze (das Symbol von Waukeen, Göttin des Handels), das andere eine schwarze Scheibe, die von Violett eingefasst ist (das Symbol von Shar, Göttin der Dunkelheit und des Verlustes).

Möbel. Leere Bücherregale und Schreibtische säumen die Wände. An der Südwand steht ein langer Bankettisch, der mit frischen Lebensmitteln auf Kupfertellern und bis zum Rand mit Wein gefüllten Kupferkannen beladen ist. Ein Portrait des lächelnden Halaster hängt über dem Tisch.

Jeden Tag bei Sonnenaufgang werden die Teller und Flakons dank Halasters Magie auf mystische Weise mit frischer Nahrung und Wein gefüllt. Der Effekt erzeugt genug Speisen und Wein für zwölf Personen. Die Magie bleibt bestehen, solange der Tisch in diesem Raum bleibt und Geschirr vorhanden ist, das die Speisen aufnehmen kann.

Midna Tauberth. Midna ist nicht daran interessiert, ihren neuen Schlupfwinkel mit anderen zu teilen. Sie rät den Charakteren, zu gehen, wenn sie sich nicht dem Zorn ihrer unsichtbaren Diener stellen wollen. Wenn sie nicht sofort verschwinden, befiehlt sie den Dienern, die Charaktere bewusstlos zu schlagen. Wenn die Diener den Kampf zu verlieren scheinen, ruft sie sie zurück, entschuldigt sich aus Selbsterhaltungstrieb für ihre Flegelhaftigkeit und erlaubt es den Neuankömmlingen, sich an Essen und Wein auf dem Tisch zu bedienen.

Wenn Halleth der Wiedergänger (siehe Ebene 1, Bereich 37) anwesend ist, versucht er, Midna zu töten und sein heiliges Symbol von Waukeen zurückzuholen. Midna hat es von Halleths Leiche gestohlen und weicht vor dem Wiedergänger zurück, während sie den lebenden unsichtbaren Dienern befiehlt, sie zu beschützen. Wenn Midna erschlagen und das heilige Symbol von Waukeen Halleth ausgehändigt wird, lässt die Rachgier des Wiedergängers nach, und er und das heilige Symbol zerfallen zu Staub.

Lebende Unsichtbare Diener. Die unsichtbaren Diener gehorchen Midnas Befehlen, weil sie sie an ihre Erschafferin erinnert. Sie folgen Midna und können den Raum verlassen, um ihren Wünschen zu entsprechen. Midna ist nicht in der Lage, die Diener zu unterscheiden, und wenn sie einen Befehl ausspricht, versuchen alle Diener ihn auszuführen. Sie kann keinem einzelnen Diener einen Befehl geben, ohne dass die anderen die gleiche Aufgabe ausführen.

Schätze. Midnas heiliges Symbol von Shar ist eine kleine Scheibe aus Obsidian an einer Silberkette. Das heilige Symbol von Waukeen ist eine kleine Goldscheibe, in die das Gesicht der Göttin im Profil geprägt ist. Jedes heilige Symbol ist 25 GM wert.

Das lächelnde Portrait von Halaster ist 90 cm breit und 1,50 m hoch. Es hat keine magischen Eigenschaften, ist aber 25 GM wert, wenn auch schwer zu transportieren.

12. ZWERGISCHE WERKZEUGE

Diese Korridore sind von bröckeligen Steintischen und Regalen gesäumt, auf denen robuste zwergische Ambosse, Schleifsteine, Zangen, Hämmer, Meißeln und andere Werkzeuge liegen.

BOGENTOR ZU EBENE 5

In die Wand am Ende des westlichen Korridors ist ein Bogentor eingesetzt (siehe „Tore“, Seite 12). Eine genaue Untersuchung zeigt das Bild eines toten Baumes im Scheitelstein. Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Wird das Tor mit einem toten Zweig oder Ast berührt, öffnet es sich für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 8. Stufe oder höher haben, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 3b auf Ebene 5, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

13. MUTIERTE LEHRLINGE

Dieser Abschnitt des Gewölbes war einst eine zwergische Mithralmine, doch heute ist es das Zuhause von Lehrlingen, die durch ihre Versuche, die Geheimnisse des Gewebes zu entschlüsseln, in Plappernde Hundertmäuler und Nothics verwandelt wurden.

13A. DUMATHOINS ALTAR

Plapperndes Hundertmaul. Ein **Plapperndes Hundertmaul** streift durch den Korridor im Osten und greift andere Kreaturen an, sobald es sie sieht.

Ausrüstung. Umgestürzte Minenloren und abgelegte Bergbausrüstung liegen über den Boden verteilt.

Altar. Ein roter Steinaltar mit kleinen, schmutzigen Handabdrücken steht im nördlichen Erker.

Der Altar ist ein 90 cm hoher, 500 Pfund schwerer, angeschrägter Block aus dunkelrotem Stein, in den zwergische Gebete an Dumathoin, den Wahrer der Geheimnisse unter dem Berg, graviert sind. Schmierige Handabdrücke von Goblins bedecken den Altar, was jeder Zwerg als Entweihung ansehen würde. Charaktere, die sich die Zeit nehmen, den Altar zu reinigen, erhalten die folgende magische Gabe: Der Charakter kann für die nächsten 24 Stunden alle Geheimtüren klar erkennen. Ein Charakter, der den Altar willentlich entweiht und dann reinigt, erhält den Segen nicht. (Zwergische Götter sind nachtragend.)

Schätze. Unter einer der umgestürzten Loren liegen vier Brocken Mithralerz, jeder im Wert von 25 GM und mit einem Gewicht von 10 Pfund.

13B. MAUER AUS ROST UND KNOCHEN

Dieser Raum wird von einer 2,40 m hohen, 60 cm dicken Mauer aus Hobgoblin-Skeletten und rostigen Rüstungsteilen geteilt, mit einer Lücke von 60 Zentimetern zwischen der Oberseite der Wand und der Decke. Winzige Kreaturen passen durch die enge Öffnung. Über die Mauer zu klettern, erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12. Die Mauer kann leicht zerbrochen oder umgeworfen werden, doch erzeugt das viel Lärm und ruft die Nothics aus Bereich 13e herbei.

13C–13D. LEERE WASCHRÄUME

In jedem dieser Räume befindet sich eine rostige (funktionsunfähige) Wasserpumpe sowie Waschbecken und Steintoiletten, die von dünnen Trennwänden aus Schiefer getrennt sind.

13E. „HIER GIBT ES NOTHICS ZU SEHEN!“

Der Zauber *Arkane Schloss* wurde auf die Tür im Westen gewirkt. Rizzeryl, der Drow-Magus (siehe Bereich 14), kann die Tür durchschreiten. Andere Kreaturen müssen sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufstemmen.

Nothics. Vier Nothics lauern hier (siehe unten).

Ausrüstung. Niedrige Steinregale an den Wänden sind voller zerbröselnder Zwergentiefel. Rostige Zwergenhelme und staubige Schutzbrillen mit zerfetzten Lederriemen hängen an Haken darüber.

Die Nothics sind wahnsinnig und greifen die meisten Kreaturen an, die ihnen begegnen. Sie lassen sich jedoch leicht und schnell mit Zurschaustellungen von Magie einschüchtern. Sobald sie erkennen, dass sie in der Präsenz von einem oder mehreren Zauberwirkern sind, werden sie etwas kooperativer. Sie wissen, dass sich mehrere zweibeinige Rattenkreaturen auf der anderen Seite der Westtür verschanzt haben, und dass ihr Meister ein „Elfenmagier mit violetter Haut, roten Augen und weißen Haaren“ ist.

13F. PLAPPERMINE

Die Wände in diesem zum Teil eingestürzten Abschnitt des Gewölbes sind mit Kupferadern durchzogen. Drei **Plappernde Hundertmäuler** haben sich hier versammelt und beginnen zu plappern, wenn sich andere Kreaturen nähern. Sie kämpfen, bis sie getötet werden.

13G. EIN GROSSER FUND

Die Charaktere hören Kampfgeräusche, während sie sich durch den Korridor bewegen, der zu diesem 3 m hohen Raum führt. Er ist zum Teil eingestürzt und enthält Folgendes:

Licht. Der Raum wird von einer einzelnen Laterne beleuchtet, die mitten auf dem Boden steht.

Ausrüstung. Minenloren überall im Raum enthalten funkelnde Haufen Kupfererz.

Schlacht. Ein verwundeter Krieger namens Rex der Hammer (RB illuskanischer menschlicher **Recke** mit 22 übrigen Trefferpunkten; siehe Anhang A) wurde von einem brutalen **Mezzoloth** und zwei **Nothics** in die südöstliche Ecke gedrängt. Drei tote Nothics (die Rex getötet hat) liegen in der Nähe auf dem Boden.

Der Mezzoloth wurde von Halaster beschworen und an den Undermountain gebunden. Seine Aufgabe ist, Eindringlinge davon abzuhalten, das Gewölbe zu plündern. Er nutzt Telepathie, um die Nothics zu befehligen, und sie dienen ihm aus Angst.

Rex der Hammer. Rex gründete die böse Abenteurergruppe namens die Feinen Gesellen von Dolchfurt. Auch wenn er Gerüchte über die Gefahren des Undermountain gehört hat, ging Rex (basierend auf den Erfolgen von Durnan und anderen fähigen Abenteurern) davon aus, dass die Feinen Gesellen kein Problem mit den Monstern haben würden, die hier hausen. Er irrte sich fatal! Wie den meisten bösen Gruppen fehlte es den Feinen Gesellen an Zusammenhalt. Weil ihm die ständigen Streitereien seiner Gefährten auf die Nerven gingen, zog Rex alleine los. Er suchte gerade in diesem Raum nach Beute, als der Mezzoloth und die Nothics hinter ihm hereinkamen und ihm den Fluchtweg abschnitten.

Wenn die Charaktere ihm zur Rettung eilen, bring Rex seine Dankbarkeit zum Ausdruck, ehe er den Heiltrank in seinem Rucksack trinkt (siehe „Schätze“, unten). Oberflächlich scheint

er ein umgänglicher Kerl zu sein, optimistisch und willens, die Geheimnisse des Undermountain aufzudecken. Er schließt sich nur zu gerne der Gruppe an, wenn er einen gleichen Anteil der Beute erhält. Sobald er wieder (beinahe) gesund ist, legt Rex seine freundliche Fassade ab und versucht die Charaktere zu schikanieren, damit sie seinen Befehlen befolgen. Er kritisiert und bedroht jeden, der sich ihm widersetzt. Diese Schikanen werden schlimmer, bis Rex mit Gewalt aus der Gruppe entfernt wird oder sie sich auflöst.

Schätze. Rex' Rucksack liegt in der Nähe einer Minenlore. Er enthält ein versilbertes Kurzschwert, ein 9 m langes Hanfseil, 2 Tagesrationen, eine Ölflasche, einen Beutel mit 13 GM und einen *Heiltrank*. Die Öllaterne in der Mitte des Raums gehört ebenfalls Rex.

Die Loren enthalten über tausend Brocken Kupfererz, die jeweils 10 Pfund schwer und 1 GM wert sind. Die Loren sind so alt, dass ihre Achsen verbogen und rostig sind. Sie können nicht mehr verwendet werden.

14. WIDERSTANDSBASIS

Diese beiden Räume wurden von einem Drow-Magus namens Rizzeryl, seinem beschworenen Quasit-Schergen und acht Werratten besetzt. Zumindest für den Augenblick sind Rizzeryl und die Werratten treue Verbündete.

Rizzeryl arbeitet für zwei Gruppierungen: Haus Auvryndar, ein niederes Drow-Haus aus Menzoberranzan, das langsam und heimlich Macht im Undermountain sammelt, sowie die Zhentarim, die versuchen, die Xanathar-Gilde aus Schädelhafen zu vertreiben. Seine Verbindungen zum Schwarzen Netzwerk machen Rizzeryl zum Feind der Xanathar-Gilde, die augenblicklich Schädelhafen kontrolliert und versucht, die oberen Ebenen des Undermountain zu übernehmen.

Rizzeryl hat begonnen, die Truppen der Xanathar-Gilde auf dieser Ebene mit der Hilfe einer Werratten-Bande aus Schädelhafen zu drangsalieren. Der Drow-Magier und die Werratten haben keinen Streit mit Abenteurern, die sie in Ruhe lassen.

14A. RIZZERYLS VERSTECK

Die Tür zu diesem Raum hat an der Außenseite ein Wandbild, das einen Düstermantel zeigt, der sich auf einen arglosen Zwerg herablässt, während dieser einen funkelnden Edelstein bewundert. Der Zauber *Arkane Schloss* wurde auf die Tür gewirkt. Rizzeryl, der Drow-Magus, und seine Werratten-Bande können die Tür durchschreiten, während andere Kreaturen sie mit Magie oder einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufzwängen müssen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Drow. Der **Drow-Magus** Rizzeryl sitzt auf einem Stuhl in der Südwestecke und ruht sich in Trance aus. Wenn er hört, dass jemand durch die Osttür kommt, wirkt er *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst.

Tisch. Ein Holztisch in der Mitte des Raums trägt eine Karte aus losen Steinen, die so arrangiert sind, dass sie Wände und Türen bilden (siehe „Tischkarte“, unten).

Rizzeryl ist gerne unsichtbar, wenn er Eindringlinge in ein Gespräch verwickelt, in der Hoffnung, zu erfahren, was sie wollen. Jeder Lärm hier alarmiert die Werratten in Bereich 14b, die versteckt bleiben, bis Rizzeryl sie ruft.

Rizzeryl bietet den Abenteurern eine Belohnung an, wenn sie beide Außenposten der Xanathar-Gilde auf dieser Ebene (Bereiche 9 und 20) zerstören und mit den Köpfen der Anführer zurückkehren, deren Namen er nennt: Nadia die Unbeugsame und Shunn Shurreth. Rizzeryl verrät nicht, um was für eine Belohnung es sich handelt, sondern nur, dass sie die Erkundung des Undermountains einfacher machen wird. Wenn die Charaktere die Köpfe von Nadia und Shunn liefern, gibt Rizzeryl ihnen einen Steinschlüssel, der in diesem Raum versteckt ist (siehe „Geheimfach“, unten). Wenn die Charaktere

ihn angreifen, ruft Rizzeryl die Werratten, die ihn verteidigen sollen, während er einen **Quasit** beschwört. Wenn die Abenteurer diese Feinde überwinden, tauscht Rizzeryl den Steinschlüssel für sein Leben ein.

Rizzeryl kennt den Weg nach Schädelhafen durch Ebene 3 und könnte diese Information mit freundlichen Abenteurern teilen, die ihm geholfen haben. Er verrät nicht, dass er Verbindungen zu Haus Auvryndar hat. Er wird allerdings seine Angehörigkeit zu den Zhentarim offenbaren, wenn einer oder mehrere Charaktere sich als Mitglieder jener Fraktion offenbaren. Wenn sie Unterstützung brauchen, empfiehlt Rizzeryl den Charakteren, den Tiefling Boskyn Gorb aufzusuchen, ein Mitglied des Schwarzen Netzwerks, der in Schädelhafen aktiv ist. Rizzeryl informiert sie auch, dass Diener von Xanathar jedem Durchlass gewähren, der offen Xanathars Symbol trägt (siehe unten).

Geheimfach. Unter Rizzeryls Stuhl ist eine lose Bodenfliese, die ein Geheimfach verbirgt, das man mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden kann. Es enthält drei Gegenstände: Rizzeryls in Leder gebundenes Zauberbuch (das die Zauber beinhaltet, die er vorbereitet hat, plus *Arkane Schloss* und *Verständigung*), einen 30 cm langen Steinschlüssel und einen 30 cm langen Zauberstab aus Treibholz mit dem Symbol von Xanathar (einem Kreis mit zehn Speichen in gleichem Abstand, die aus dem Rand ragen) an einem Ende. Rizzeryl nutzt den nichtmagischen Stab, um an den Wachen in Bereich 20a vorbei zu gelangen und sich unbehelligt durch Schädelhafen zu bewegen.

Der Steinschlüssel wiegt 10 Pfund und trägt die folgende Inschrift auf Zwergisch: „Trefft mich auf der Verlorenen Ebene. Findet meinen Zwilling im Schlittersumpf.“ Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um den Schlüssel, der ein magisches Tor öffnet, das die Ebenen 6 und 8 des Undermountain verbindet (siehe Ebene 6, Bereich 34b, und Ebene 8, Bereich 3, für weitere Informationen zu dem Tor.) Rizzeryl weiß, dass Ebenen 6 und 8 des Undermountain die Verlorene Ebene und der Schlittersumpf genannt werden, hat sie aber beide nicht erkundet.

Tischkarte. Die Werratten haben diese losen Steine sorgfältig auf dem Tisch arrangiert, so dass sie eine genaue Karte dieser Ebene des Undermountain bilden; die Karte lässt allerdings die Räume aus, die sich hinter Geheimtüren befinden (Bereiche 5, 20c, 20d, 22e, 22f, 25h und 26b). Es gibt keine einfache Möglichkeit, diese Karte zu transportieren, ohne die Steine umzuwerfen und die Karte damit unbrauchbar zu machen.

14B. WERRATTEN-KASERNEN

Acht **Werratten** in menschlicher Gestalt schlafen in diesem Raum auf dreckigen Pritschen. Sie sind loyal gegenüber den Zhentarim und wild entschlossen, die Xanathar-Gilde aus Schädelhafen und dem Undermountain zu vertreiben.

Die Werratten sind kleine, ungepflegte Menschen mittleren Alters mit dünnen Gliedern, Knopfaugen und nervösen Ticks. Sie kleiden sich in dreckige, stinkende, schlechtsitzende Kleider. Ihre Anführerin ist eine ungehobelte, mittelalte Frau namens Zilitsa Ilvarren. Sie ist übellaulig, hat aber ein gutes Verhältnis zu Rizzeryl, dessen Intelligenz sie bewundert. Die anderen sind ein degenerierter Haufen von inzüchtigen Spinne- nern, die das Licht fürchten und zu viele Jahre unter der Erde verbracht haben. Die Männer heißen Frek, Henk und Kozrik, die Frauen Arreth, Elabbor, Kreena und Sybilee.

Schätze. Eine unverschlossene Holztruhe an der Südwand enthält 30 GM, einen kupfernen Trinkkrug ähnlich denen, die man in Bereich 22a findet (5 GM), ein abgenutztes und ange- laufenes Silberzepter, das mit einer zwergischen Rune gekrönt ist, die „Gerechtigkeit“ bedeutet (25 GM), und drei wertlose, geknickte Groschenhefte namens *Aus dem Inferno, Band 1, 2 und 3* (eine kitschige Reihe über eine Tiefling-Romanze).

15. STAUBIGER THRON

Ruinen. Weite Teile dieses Raums sind vor langer Zeit eingestürzt, und was übrig ist, ist von Staub bedeckt.

Fußabdrücke. Fußabdrücke (von Werratten in Menschen- gestalt) durchziehen den Staub auf dem Boden.

Thron. Ein einfacher Steinthron steht an der Süd- wand. Dahinter füllen Haufen von Geröll einen ein- gestürzten Tunnel.

Eine Untersuchung des Throns und des Raums fördert nichts von Wert zutage. Die Werratten in Bereich 14 haben den Bereich schon gründlich durchsucht.

16. TEILWEISE EINGESTÜRZTER RAUM

Die Rückseite dieses Raums ist eingestürzt, wodurch der Raum mit Staub und Schutt gefüllt wurde. Hier war schon seit Ewigkeiten niemand mehr, und es ist nichts von Wert übrig.

17. HUNGRIGE ROSTMONSTER

Diese alte Festhalle hat ein 9 m hohes Kuppeldach und enthält Folgendes:

Rostmonster. Zwei **Rostmonster** kämpfen in diesem Raum um einen verrosteten Stahlhelm. Sie schieben ihn umher, während sie einander anrempeln.

Wanddekor. Die Wände sind mit Basreliefs von singenden und trinkenden Zwergen bedeckt. Ein Dutzend leere Eisen- fackelhalter sind alle 3 Meter an der Nord- und Südwand angebracht.

Die Rostmonster können nicht genug eisenhaltiges Metall finden, um ihren Hunger zu stillen. Der Helm stellt eine kurze Ablenkung dar, die die Charaktere nutzen können, um den Raum sicher zu durchqueren, wenn sie das erste Mal eintref- fen. Das nächste Mal, wenn sie hierherkommen, erwarten die Rostmonster sie.

Die Fackelhalter, die an die Wände genietet sind, sind außer- halb der Reichweite der Rostmonster, doch stellen sie unwider- stehliche Knabberereien dar, wenn die Kreaturen sie bekommen können. Einen der Halter von der Wand zu reißen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15. Ein Halter ist genug, um ein Rostmonster für 1W6 Minuten zu beschäftigen.

18. KÜHLHAUS

Die Melairkyn-Zwerge nutzten diesen Raum als Kühlhaus. Halaster hat ihn in eine Falle verwandelt. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Kälte. Der Raum ist bitterkalt.

Leuchtende Rune. Die Wände erheben sich 3 m und neigen sich dann nach innen, so dass ein pyramidenförmiges Dach mit einem 12 m hohen Scheitelpunkt entsteht. In die geneigte Nordwand ist eine 3 m hohe zwergische Rune graviert, die in schwachem, blauem Licht leuchtet.

Jeder Charakter, der Zwergisch versteht, weiß, dass die übergroße Rune an der Nordwand ein uraltes Symbol ist, das „kalt“ bedeutet. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um die Rune. Die Magie der Rune senkt die Raumtemperatur auf -20 Grad.

Wenn ein Zauber in diesem Raum gewirkt wird (solche, die von einem magischen Gegenstand gewirkt werden, ein- geschlossen), blitzt die riesige Rune auf und fügt allen Krea- turen im Raum 36 (8W8) Kälteschaden zu. Sobald die Rune ihre Kälteenergie entfesselt hat, kann sie dies erst nach einer Stunde wieder tun.

19. RIESENSPINNEN-BEHAUSUNG

Riesenspinnen haben sich hier niedergelassen, auch wenn Abenteurer oft versucht haben, sie zu vertreiben.

19A. ARACHNIDE AM BODEN

Unordnung. Schmale Pfade schlängeln sich durch verstreute Haufen aus zerbrochenen Möbeln und Müll.

Kronleuchter. Zwei eiserne Kronleuchter, die einst an der 6 m hohen Decke hingen, sind herabgefallen. Ihre Seile wurden durchgeschnitten. Einer ist in einen Haufen Schutt gekracht, unter dem anderen liegt eine tote Riesenspinne.

19B. ALTES SCHLAFZIMMER

Tote Spinne. Eine tote Riesenspinne, deren Körper mit Pfeilen gespickt und von Feuer versengt ist, liegt neben einem zerstörten Bett an der Ostwand.

Kleiderschrank. An der Südwand steht ein hölzerner Kleiderschrank, der mit Spinnweben behangen ist.

Schätze. Der Kleiderschrank enthält die skelettierten Überreste eines Halbbling-Abenteurers, der von den Riesenspinnen hier gefangen wurde und verhungert ist. Das Skelett trägt eine Kettenweste sowie an einem knöchigen Finger einen *Ring des Schwimmens*. Charaktere, die den Kleiderschrank durchsuchen, finden eine Entdeckerausrüstung (ohne Wasser und Rationen).

19C. KLEBRIGE NETZE

Dieser Raum ist voll mit dicken, klebrigen Spinnweben (siehe „Gefahren in Gewölben“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch)). Die Netze erstrecken sich bis in Bereiche 19d und 19e.

Wird an den Spinnweben in diesem Bereich gezogen oder werden sie verbrannt, alarmiert das die Riesenspinnen in Bereich 19d, die daraufhin den Korridor entlang gekrabbelt kommen, um nachzusehen.

19D. SPINNENBAU

Fünf **Riesenspinnen** haben hier ihren Hort und greifen alle Eindringlinge an.

19E. SPINNEN-SPEISEKAMMER

Dichte Spinnweben füllen auch diesen Raum (siehe Bereich 19c für die Regeln). In den Netzen hängen sechs Kokons. Fünf davon enthalten die ausgedörrten Leichen von vier Goblins und einem Nothic. Der sechste enthält einen **Schwarm von Insekten** (Spinnen), die hervorbrechen und angreifen, wenn der Kokon aufgerissen wird.

Schätze. Der tote Nothic hat keine Schätze. Eine genaue Durchsuchung der Goblinleichen fördert 20 KM, 18 SM, 5 GM und einen versilberten Dolch zutage.

20. WACHPOSTEN TOTAUGE

Die Truppen der Xanathar-Gilde, die hier stationiert sind, umfassen fünf menschliche Schläger, acht Grottenschrate und ihre Anführerin Nadia die Unbeugsame. Ein Betrachter-Zombie bietet zusätzliche Sicherheit.

20A. BETRACHTER-ZOMBIE

Zuschauer. Ein **Betrachter-Zombie** schwebt nahe der 6 m hohen Decke dieses Raums außerhalb der Nahkampfreichweite. In Weiß ist um sein zentrales Auge ein Kreis mit zehn Speichen in gleichmäßigem Abstand, herausragen, gemalt (Xanathars Symbol).

Lärm. Die Geräusche von Scheinkämpfen kommen aus dem Tunnel im Westen (der nach Bereich 20b führt).

Der Betrachter-Zombie greift jeden an, der diesen Raum betritt und nicht das Symbol von Xanathar trägt oder vorzeigt. Kämpfe in diesem Raum lockt Verstärkungen aus Bereich 20b an.

20B. WACHPOSTEN-KASERNE

Xanathar-Gilde. Wenn sie nicht von Kampflärm in Bereich 20a gelockt werden, trainieren die folgenden Kreaturen in diesem Raum: eine 2,10 m große, kräftig gebaute Frau mit zottigem, schwarzem Haar und blasser Haut namens Nadia die Unbeugsame (NB illuskanische **Berserkerin**), fünf menschliche **Schläger** (drei Frauen und zwei Männer) und fünf **Grottenschrate**.

Blutkreis. Auf die Mitte des Bodens ist mit Blut ein Kreis von 3 m Durchmesser gemalt, aus dem im gleichen Abstand zehn Speichen ragen (Xanathars Symbol).

Hängematten. Fünfzehn lederne Hängematten sind an steinernen Trägern aufgehängt, die in unregelmäßigen Abständen aus der Wand ragen.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Westwand führt in Bereich 20c.

Wenn Nadia die Unbeugsame anwesend ist, steht sie in der Mitte des blutigen Kreises. Sie ist mit einer 3 m langen Stange bewaffnet, die sie verwendet, um ihre Untergebenen umherzuprügeln. Es ist ein Wettkampf, um zu sehen, wer, wenn überhaupt, sie aus dem Kreis stoßen kann. Nadia erfreut sich an der Gelegenheit, zu kämpfen und zu töten, und sie wirft sich und ihre Truppen ohne Zögern in die Schlacht.

20C. BOGENTOR ZU EBENE 6

Dieser Korridor hat drei Nischen:

- Die beiden südlichsten Nischen enthalten Geheimtüren, die in Bereich 20b bzw. Bereich 20d führen.
- In die Rückwand der nördlichen Nische ist ein Bogen eingesetzt. In den Scheitelstein des Bogens ist das Bildnis eines Rostmonsters graviert.

Bogentor. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Truppen der Xanathar-Gilde wissen von dem Tor, können es aber nicht aktivieren. Seine Regeln sind wie folgt:

- Wird der Bogen mit einem nicht-magischen Gegenstand berührt, der ganz aus eisenhaltigem Metall besteht (wie einem Eisendorn), zerfällt der Gegenstand zu Roststaub und öffnet das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenruna aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 24 auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

20D. GEHEIME WAFFENKAMMER

Dieser 6 m hohe Raum ist hinter einer Geheimtür verborgen und enthält Folgendes:

Grottenschrate. Drei **Grottenschrate** haben sich von der Hauptgruppe in Bereich 20b getrennt, um in diesem Raum nach Schätzen zu suchen. Sie haben sich zum Ostende des Raums vorgearbeitet und rechnen nicht mit Problemen.

Ständer. Waffen- und Rüstungsständer stehen wie Büchereiregale in der Mitte des Raums. Zwischen ihnen führen staubige, mit Spinnweben gefüllte Gänge hindurch.

Schleifstein. Halb in den Boden in der Mitte dieses Raums versenkt befindet sich ein Schleifstein mit 30 cm Dicke und 1,80 m Durchmesser. Ein Steinpedal neben dem Schleifstein dreht ihn, wenn man es tritt.

Einer der Grottschrate wühlt sich durch eine Sammlung zwergischer Morgensterne und wirft die, die er nicht haben will, auf den Boden. Die anderen beiden kämpfen um einen rostigen Schild, in den ein Bild geprägt ist, das an einen stilisierten Goblinschädel erinnert.

Der Raum enthält Dutzende von Rittersrüstungen, Schuppenrüstungen und Kettenhemden sowie zahllose Schilde, Streitaxte, Morgensterne, Kriegshämmer, Kriegspicken und Wurfspere. Die meisten Gegenstände sind in so schlechtem Zustand, dass sie nicht mehr zu verwenden sind. Rost hat das Metall zerfressen, und Feuchtigkeit hat die Lederriemen und Überzüge der Schilde und Rüstungen verrotten lassen.

21. BELEBTE BALLISTEN

Licht. Die 9 m hohe Kuppeldecke dieses langen Korridors ist mit rot glühenden Kristallen besetzt, die dämmriges Licht verbreiten. (Kristalle, die aus ihren Fassungen gelöst werden, werden dunkel.)

Belebte Ballista. Vor der Tür, die in Bereich 22a führt, stehen zwei belebte Ballisten.

Jede belebte Ballista ist ein großes Konstrukt aus Holz und Eisen mit RK 15, 50 Trefferpunkten, einer Schrittbewegungsrate von 9 m, Immunität gegen Giftschaden und den folgenden Attributswerten: Stärke 14, Geschicklichkeit 10, Konstitution 10, Intelligenz 3, Weisheit 3 und Charisma 1. Sie hat Blind-sicht mit einer Reichweite von 36 m und ist über diese Entfernung hinaus blind. Sie kann nicht geblendet, bezaubert, betäubt, verängstigt, gelähmt, versteinert oder vergiftet werden und kann sich nicht aufrichten, wenn sie den Zustand Liegend erleidet. Als Aktion kann sie einen magischen Feuerbolzen (+6 zum Treffen) auf ein Ziel abfeuern, das sie wahrnehmen kann, der 16 (3W10) Feuerschaden bei einem Treffer verursacht. Sie kann keine Kreaturen angreifen, die sich direkt über ihr befinden. Behandle jede Ballista als Monster mit Herausforderungsgrad 2 (450 EP).

Die Ballisten können Kreaturen, die sich außerhalb der östlichen 18 m des Korridors aufhalten, nicht wahrnehmen und ignorieren sie deswegen. Sobald sie Eindringlinge entdecken, bewegen sich die Ballisten langsam auf ihren an Scharnieren befestigten Beinen vorwärts, um die Entfernung zu überbrücken. Wenn eine Ballista in ihrem Zug nichts zu tun hat, kehrt sie in Startposition zurück.

22. GARRUX' BRAUEREI

Dieser Komplex wurde von einem Zwerg namens Garrux erbaut, der als Bier- und Vorratsmeister der Melairkyn-Zwerge diente.

22A. BIERSPENDER

Säule. Aus der Steinsäule in der Mitte des Raums ragen 1,20 m über dem Boden sechs Kupferzapfhähne in einem Ring.

Basreliefs. In die Wände sind zwanzig Basreliefs graviert, die betrunkene Zwerge in verschiedenen Posen abbilden. Eine Hand jedes Zwergs ragt aus der Wand. Drei dieser Hände halten kupferne Trinkkrüge.

Durch die Steinsäule laufen Kupferrohre. Diese Rohre sind mit den Bottichen in Bereich 22c verbunden. Als die Brauerei in Betrieb war, konnten Zwerge aus der Säule Bier zapfen, um ihren Durst zu stillen.

Nichts passiert, wenn fünf der sechs Zapfhähne gedreht werden. Wird der sechste Zapfhahn gedreht, fließt ein Flecken grüner Schleim (siehe „Gefahren im Gewölbe“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) heraus.

Schätze. Es waren einmal zwanzig Kupferkrüge an den Wandgravuren befestigt, aber die meisten sind im Lauf der Jahre verschwunden. (Einen kann man in Bereich 14b finden.) Die drei verbleibenden Krüge sind jeweils 5 GM wert.

22B. „NUR BRAUER!“

Zwischen den Bereichen 22a und 22c befindet sich ein 3 m hoher Raum mit 3 m Seitenlänge. In eine Messingplakette, die an die Westtür genietet ist, sind die folgenden Worte auf Zwergisch geprägt: „NUR BRAUER! Alle anderen draußen bleiben! Auf Befehl von Garrux, Bier- und Vorratsmeister“.

22C. BIERBOTTICHE

Bottiche. Sechs Steinbottiche, die in zwei Dreierreihen angeordnet sind, dominieren diesen 6 m hohen Raum.

Türen und Fässer. Auf beiden Seiten einer Doppeltür in der Westwand stehen Stapel von Fässern (siehe „Fässer“, unten). Auf die Türen sind Bilder von Zwergen im Profil gemalt, die einander anblicken. Sie stehen auf Fässern, die auf der Seite liegen.

Die Melairkyn-Zwerge haben in diesen Bottichen Bier aufbewahrt. Jeder Bottich ist ein hohler, leicht gewölbter Stein-zylinder, der 3 m hoch ist und 3 m Durchmesser hat, mit 15 cm dicken Wänden. In die Bottiche ist auf einer Höhe von 90 cm jeweils ein kupferner Zapfhahn eingelassen. Er befindet sich auf der Seite, die auf die nächste Wand gerichtet ist. Eine schmale Steintreppe windet sich außen an jedem Bottich bis ganz nach oben, wo sich ein Kupferdeckel mit Scharnieren befindet. Das Innere der Bottiche ist mit Kupfer ausgekleidet und hat ein Rohr an der Unterseite, das im Boden zum Bierspender in Bereich 22a verläuft.

Vier der Bottiche sind leer, da ihr Inhalt vor langer Zeit verdunstet ist oder geleert wurde. Im südwestlichen Bottich befindet sich ein **Betrachter-Zombie**, der aus dem Bottich aufsteigt und angreift, wenn er gestört wird.

Fässer. Es gibt dreißig leere Fässer, die alle aus eisenbeschlagenem Zirkholz bestehen (einem holzartigen Pilz). Die meisten sind in so schlechtem Zustand, dass sie keine Flüssigkeiten mehr aufnehmen kann, ohne zu tropfen, doch schlaue Charaktere können sie verwenden, um die Fallen in Bereich 22d zu vermeiden.

22D. FÄSSERRAMPE

Nach einer 3 m großen Plattform fällt dieser Korridor in Richtung Westen langsam ab.

Geheimtüren am Westende des Korridors führen in die Bereiche 22e bzw. 22f. Zwerge füllten hier früher Bierfässer und rollten sie diesen Korridor hinab, damit sie in den geheimen Räumen aufbewahrt werden konnten.

Grubenfallen. Die Melairkyn-Zwerge bauten drei 6 m tiefe Gruben im geneigten Boden, um ihren Biervorrat zu schützen. Die Abdeckungen der Gruben gleichen dem sie umgebenden Boden, doch mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann man sie entdecken.

Wenn eine Kreatur, die 50 Pfund oder mehr wiegt, auf die Abdeckung der Grube tritt, schwingt diese auf wie eine Falltür, so dass die Kreatur in die Grube darunter fällt und 2W6 Wuchtschaden durch den Sturz erleidet. Der Deckel ist feder-gelagert und schließt sich, nachdem die Kreatur hindurchgefallen ist. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 ist nötig, um den Deckel aufzubekommen. Ein Charakter in der Grube kann auch versuchen, den Federmechanismus von innen mit einem Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 zu entschärfen, vorausgesetzt der Mechanismus kann erreicht werden und der Charakter kann im Dunkeln sehen.

Wenn man mindestens zwei Eisendornen zwischen den Deckel der Grube und den umgebenden Boden treibt, kann sich der Deckel nicht mehr öffnen, so dass er sicher zu überqueren ist. Der Deckel kann auch magisch mit dem Zauber *Arkane Schloss* oder ähnlicher Magie zugehalten werden. Die Zwerge bauten diese Grubenabdeckungen derart, dass sie sich nicht öffnen, wenn ein Gegenstand darüber gerollt wird. Ein Charakter kann die Falle umgehen, indem er in ein leeres Fass klettert und den Korridor hinabrollt, oder indem er auf ein Fass steigt und darauf balanciert, während es den Korridor hinabrollt. Auf dem Fass zu balancieren, während es den Korridor hinabrollt, erfordert einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 20.

22E. NÖRDLICHES BIERLAGER

Dieser Raum ist hinter einer Geheimitür versteckt.

Die Wand erhebt sich 3 m und neigt dann nach innen, so dass ein pyramidenförmiges Dach mit einem 9 m hohen Scheitelpunkt entsteht. In der Mitte des Raums sind 140 eisenbeschlagene Zurkholzfüässer aufgestapelt. Die Fässer bilden eine 7 m hohe Pyramide mit einer Basis aus sieben mal sieben Fässern. In den Deckel eines jeden Fasses ist eine magische Glyphie graviert, die eine Aura der Bannmagie ausstrahlt, wenn man sie mit *Magie entdecken* untersucht.

Schätze. Jedes Fass enthält 40 Gallonen Zwergenbier, das über die Jahrhunderte magisch konserviert wurde. Wird der Deckel eines Fasses entfernt oder das Fass zerbrochen, schwindet die Glyphie, so dass der Konservierungszauber auf dem Fass endet. Wenn sie das Bier als „Melairkyn-Bier“, „Undermountain-Bier“ oder etwas ähnliches vermarkten, können Charaktere in Waterdeep jedes Fass für 40 GM verkaufen. Ein volles Fass wiegt ungefähr 400 Pfund.

22F. SÜDLICHES BIERLAGER

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 22e, nur dass die Fasspyramide eingestürzt ist. Die meisten Fässer liegen zerschmettert auf dem Boden. 59 sind noch intakt, und ihr Bier ist noch konserviert. Drei weitere scheinen intakt zu sein, doch sind sie in Wirklichkeit *Mimiks*, die Halaster hier platziert hat. Die drei verstecken sich innerhalb von 3 m zueinander und kämpfen gemeinsam.

23. ZERSTÖRTER ZWERGENTEMPEL

Diese Räume bildeten einst einen Tempel, der dem Zwergengott Dumathoin geweiht war, dem Wahrer der Geheimnisse unter dem Berg, doch Halaster hat den Großteil des Inhalts zerstört und ersetzt.

23A. ENTSTELLTE ZWERGE

Licht. Die Wände neigen sich ab 4,50 m Höhe nach innen, so dass eine 9 m hohe spitze Decke entsteht. In die geneigten oberen Wände sind rot glühende Kristalle eingesetzt. Diese Kristalle füllen den Korridor mit dämmrigem Licht. (Kristalle, die aus ihren Fassungen gelöst werden, werden dunkel.)

Gravuren. Die unteren Wände waren einst mit Gravuren bedeckt, die Zwerge zeigten, welche Loren in Richtung Westen schieben, doch diese Werke wurden entstellt und in einigen Fällen durch Steintentakel ersetzt, die aus den Wänden ragen.

Zwergenbewachte Türen. Eine 6 m hohe Doppeltür steht geschlossen am westlichen Ende des Korridors. In die Wände neben der Doppeltür sind gepanzerte Zwerge graviert. Ihre Steinbärte quellen aus ihren großen Helmen, welche ihre Gesichtszüge verbergen.

Halaster nutzte Magie, um die Wandgravuren fast unkenntlich zu machen und die tentakelartigen Auswüchse zu erschaffen, die nicht Teil des ursprünglichen Bildes waren. Diese

Tentakel winden sich, wenn Kreaturen vorbeiziehen – ein harmloser Effekt, den der Wahnsinnige Magier erschaffen hat.

23B. HALLE DER TOTEN DRACHEN

Decke. Die 9 m hohe Kuppeldecke dieses Raums wird etwa alle 6 m von dicken Steinbögen gestützt.

Skelettausstellungen. In der Halle stehen die Skelette von vier riesigen Drachen, deren Knochen mit Draht und Kitt zusammengehalten werden. Einige Stücke jedes Drachen sind abgebrochen und auf den Boden gefallen. Ein fünftes Drachenskelett in ähnlich schlechtem Zustand steht in einer Nische im Süden.

Diese Halle enthält die in Pose gestellten leblosen Skelette von fünf ausgewachsenen Drachen: jeweils ein Messing-, Bronze-, Kupfer-, Gold- und Silberdrache. Das Golddrachenskelett steht in der südlichen Nische, während die anderen in der Haupthalle aufgestellt sind. Die Skelette sind harmlos.

24. TOTER ABENTEURER

Was einst ein Zwergenschrein war, ist heute die Gruft eines toten Abenteurers.

Über eine Steinbank in der Mitte des Raums sind die skelettierten Überreste eines Tieflings ausgebreitet, der in verfaulte Lederrüstung gekleidet ist. Das Skelett hält einen Kampfstab umklammert, der mit dem Alter brüchig geworden ist. Ein zerrissener Rucksack enthält Abenteurerausrüstung, die verfault oder verrostet ist.

Wird *Mit Toten sprechen* auf das Skelett gewirkt, offenbart das, dass der Tiefling Savir ein Mönch war, der einem Mantler zum Opfer gefallen ist. Savirs Geist weiß nicht, was aus seinen Abenteurergefährten oder dem Mantler geworden ist. Wenn Savirs Geist über den Undermountain befragt wird, offenbart er, dass es in der Nähe eine Elfengruft gibt, mit einer Geheimitür in der Nordwand, die weder er noch seine Gefährten öffnen konnten. (Der Geist spricht von Bereich 26a, erinnert sich aber nicht, wie man dorthin gelangt.)

25. KREATURENLAGER

Halaster nutzt diese Räume als Lager für Kreaturen, die er gefangen und versteinert hat. Er stellt sie mit der elfischen Magie in Bereich 25a wieder zu Fleisch her.

25A. KARYATIDEN DER WIEDERHERSTELLUNG

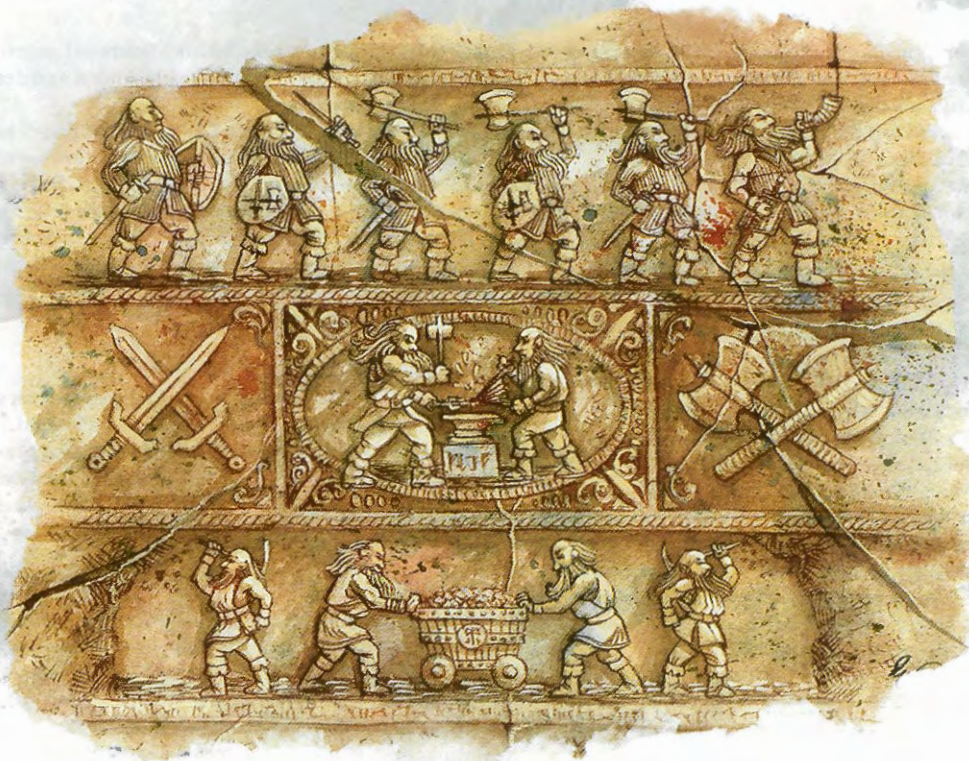
Karyatiden. Die 6 m hohe Decke wird von vier weißen Marmorsäulen gestützt, die jeweils wie eine stoische Elfenfrau in wallenden Roben geformt sind, die einen blühenden Zweig gegen die Brust drücken. Die Karyatiden blicken nach innen.

Modron. Ein *Quadron*, der seinen Bogen bereithält, umkreist die Karyatiden gegen den Uhrzeigersinn. Er gibt Klick- und Klirrlaute von sich, während er geht.

Basreliefs. In die Wände sind Basreliefs von Einhörnern und Bäumen mit blattlosen Zweigen graviert.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um die Säulen. Wenn man eine Säule berührt, während man die richtige Kommandophrase ausspricht („Elfenmagie!“), dann füllt ein bleiches Licht den Bereich zwischen den vier Säulen, was die folgenden Zustände bei einer Kreatur in dem Bereich aufhebt: betäubt, blind, taub, vergiftet und versteinert. Der magische Effekt kann viermal aktiviert werden, einmal für jede berührte Säule. Die Säulen erhalten ihre Magie zum nächsten Sonnenaufgang zurück.

Die Karyatiden verlieren ihre Magie, wenn eine davon zerstört oder umgeworfen wird. Eine Karyatide hat RK 17, 90 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und



psychischen Schaden. Man kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 umwerfen.

Quadron. Halaster fand diesen abtrünnigen Modron, entschied sich, ihn zu adoptieren und gab ihm einen Namen: Halastron. Der Modron betrachtet Halaster als Freund und befolgt seine Befehle, so gut er kann. Seine Befehle sind wie folgt:

- Erinnere dich an deinen Namen.
- Verteidige dich.
- Greife alles an, das versucht, die Karyatiden zu beschädigen oder umzuwerfen.
- Gehe gegen den Uhrzeigersinn um die Karyatiden, wenn du nicht dich oder die Säulen verteidigst.

Der Quadron spricht und versteht nur die Modron-Sprache. Er weiß, dass die Karyatiden versteinerte Kreaturen zurück zu Fleisch verwandeln können, da er sie in Aktion gesehen hat, und er hat Halaster die Kommandophrase sprechen hören, die die Karyatiden aktiviert. Seine Anweisungen verhindern nicht, dass er mit Fremden kommuniziert oder Informationen mit ihnen teilt. Er weiß so gut wie nichts über den Undermountain und löst sich auf, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt.

25B–25R. LEBENSNAHE STATUEN

Hier sind Kreaturen aufbewahrt, die Halaster zu Stein verwandelt hat, entsprechend der Tabelle Versteinerte Kreaturen. Sie können mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie zurück zu Fleisch verwandelt werden. Eine wiederhergestellte Kreatur handelt entsprechend ihres Wesens. Beispielsweise wird der Grick in Bereich 25b alle anderen Kreaturen aus Hunger angreifen. Wenn Halaster eine versteinerte Kreatur zu Fleisch zurückverwandeln will, nutzt er den Zauber *Telekinese*, um sie in Bereich 25a zu transportieren, und nutzt dann die Magie der dortigen Säulen.

Bereich 25h. Dieser Raum ist hinter einer Geheimtür versteckt und enthält eine lebensechte Statue von Halaster. Wenn der Zauber *Vollständige Genesung* auf eine Statue gewirkt oder wenn die Magie der Karyatiden in Bereich 25a auf sie verwendet wird, aktiviert das den Zauber *Magischer Mund* auf der Statue, der „Narren!“ sagt.

Bereich 25m. Wenn du das Gewölbe in Richtung Süden erweitern willst, verbirgt eine illusorische Wand hinter dem versteinerten Gedankenschinder einen Tunnel. Die illusorische Wand hat keine Substanz, so dass Kreaturen durch sie hindurchtreten können.

Bereich 25r. Die versteinerte Werratte sieht wie die Statue eines drahtigen jungen Mannes aus, der ein Kurzschwert hält. Er ist nicht Teil von Rizzeryls Bande (siehe Bereich 14), aber will sich ihr anschließen, wenn er die Gelegenheit erhält. Sein Name ist Zarn Kassifax.

VERSTEINERTE KREATUREN

Bereich	Kreature(n)	Bereich	Kreature(n)
25b	4 Bullywugs	25k	1 Kenku
25c	3 Gricks	25l	1 Echsenmensch
25d	2 Drow	25m	1 Gedankenschinder
25e	4 Rostmonster	25n	1 Nothic
25f	5 Troglodyten	25o	1 Ork-Kriegshäuptling
25g	6 Ziegen	25p	1 Riesendachs
25i	1 Eber	25q	1 Quaggoth
25j	1 Würgeschlange	25r	1 Werratte (menschliche Gestalt)

26. URALTE ELFENGRUFT

Diese Räume sind viel älter als die von den Zwergen geschlagenen Kammern, die sie umgeben, wie man an den bröckelnden Mauern, den abgeschrägten Böden und den dünnen Rinnsalen von Staub erkennen kann, die durch Risse in der durchhängenden Decke fließen. Halaster hat diese Gruft für die Toten der Elfen in eine Reihe von Testkammern verwandelt, die jetzt verlassen sind.

26A. NICHT DIE EULENBÄREN FÜTTERN!

Eulenbären. Zwei Eulenbären, die Halaster hier zurückgelassen hat, sind hungrig und greifen jeden an, der den Raum betritt.

Sarkophage. Ein Dutzend elfische Sarkophage, die in diesem staubigen Raum arrangiert sind, sind zu Schutt zerfallen.

Gravuren. Zeit und Vernachlässigung haben die Gravuren in diesen Wänden fast zerstört. Sie zeigen auf Hirschen reitende Elfen, die durch einen Wald ziehen, während sich die Jahreszeiten um sie ändern.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand führt in Bereich 26b.

Schätze. Charaktere, die in dem Raum nach Schätzen suchen, finden einen 10 Pfund schweren Tontopf im Schutt an der Südwand. Auf dem Topf sind Bilder eines barfüßigen elfischen Druiden abgebildet, der eine Parade von kleinen, entwurzelten Büschen leitet, die aus eigenem Antrieb zu laufen scheinen.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um den Topf. Es handelt sich um einen gewöhnlichen wundersamen magischen Gegenstand namens *Topf des Erwachens*. Wenn man einen Busch in den Topf pflanzt und ihn 30 Tage lang wachsen lässt, verwandelt er sich am Ende dieser Zeit auf magische Weise in einen erwachten Busch. Wenn der Busch erwacht, zerbrechen seine Wurzeln den Topf und zerstören ihn. Der **erwachte Busch** ist freundlich gegenüber der Person, die ihn gepflanzt hat. Wenn er keine Befehle von seinem Erschaffer erhält, tut er nichts.

26B. GEHEIME GRUFT

In der Mitte des staubigen Raumes ruht ein 7.500 Pfund schwerer Sarkophag aus Alabaster auf einem 30 cm hohen Granitblock. Der Deckel des Sarkophags zeigt das Bildnis eines königlichen Elfen unbestimmbaren Alters und Geschlechts, auf dessen Brust sich eine gährende Katze ausstreckt. Die Katze ist Teil der Gravur des Deckels, keine eigenständige Skulptur.

Ein Charakter, der den Sarkophag genau untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 erfolgreich ablegt, erkennt, dass es sich um einen soliden Alabasterblock mit falschem Deckel handelt, der so geschnitten wurde, um auszusehen, als könnte man ihn öffnen – ein falsches Grab, um Möchtegern-Schatzsucher in die Irre zu führen.

26C. HALASTERS ZERMALMENDES AUGE

Zerstörte Tische. Drei Steintische stehen im Raum verteilt, umgeben von Keramikscherben, die einst Graburnen waren. (Die Eulenbären in Bereich 26a haben sie zerstört.)

Abfallender Korridor. Ein 3 m breiter, 3 m hoher Korridor im Süden steigt sanft nach oben in Bereich 26d und enthält eine Rollkugelfalle.

Der Bodenabschnitt mit 3 m Seitenlänge, der auf Karte 2 mit einem X markiert ist, enthält eine Druckplatte. Wenn 20 oder mehr Pfund die Platte herabdrücken, rollt eine Steinkugel mit 3 m Durchmesser, die so bemalt ist, dass sie wie ein blutunterlaufenes Auge aussieht, aus einer Nische oben am abfallenden Korridor und den Korridor hinab Richtung Bereich 26c. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 kann ein Charakter, der den Korridor untersucht, die Druckplatte entdecken. Wenn man vier oder mehr Eisendornen oder ähnliche Objekte in der Druckplatte verkeilt, kann die Falle nicht mehr aktiviert werden.

Wenn die Kugel losrollt, würfeln alle anwesenden Kreaturen Initiative; die Kugel würfelt ihre Initiative mit einem Bonus von +8. In ihrem Zug bewegt sie sich in gerader Linie, bis sie eine Ecke erreicht, dann ändert sie die Richtung, um weiter dem abfallenden Tunnel zu folgen, bis sie in Bereich 26c zum Liegen kommt. Die Sphäre kann sich durch die Bereiche anderer Kreaturen bewegen, und Kreaturen können sich durch ihren Bereich bewegen, den sie als schwieriges Gelände behandeln. Wenn die Kugel in den Bereich einer Kreatur hineinrollt oder eine Kreatur ihren Bereich betritt, solange die Kugel rollt,

muss die Kreatur einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 55 (10W10) Wuchtschaden und den Zustand Liegend zu erleiden.

Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um die Kugel kann versuchen, sie abzubremesen, indem sie eine Aktion verwendet, um einen Stärkewurf gegen SG 20 abzulegen. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Bewegungsrate der Kugel um 4,50 m verringert. Im abfallenden Korridor hält dieses Abbremsen bis zum Ende des nächsten Zugs der Kugel an. Wenn die Bewegungsrate der Kugel auf einer flachen Oberfläche auf 0 fällt, bleibt sie liegen und ist keine Bedrohung mehr.

26D. ADERLASSKAMMER

Dieser 3 m hohe Raum enthält eine Reihe von sechs geneigten Steintischen, die für rituelle Aderlässe gedacht sind. An jedem Tisch sind rostige Fesseln und Lederriemen angebracht. Unter dem unteren Ende eines jeden Tisches ist ein flaches, kreisförmiges Steinbecken in den Boden eingelassen, das Blut aufnehmen soll.

26E. VERLASSENES ARBEITSZIMMER

Improvisierter Schreibtisch. Am Südenende des Raums ruht der Deckel eines Steinsarkophags auf zwei unförmigen Steinblöcken, so dass ein improvisierter Schreibtisch entsteht. Dahinter steht ein Stuhl mit hoher Lehne aus verkohltem Holz, dem eine Armlehne fehlt.

Wandnischen. Hinter Schreibtisch und Stuhl sind staubige Bücher in Nischen in der Südwand gestopft. Ähnliche Nischen in anderen Wänden enthalten hohe Graburnen aus Alabaster, die mit Staub und Spinnweben bedeckt sind (insgesamt 17 Stück).

Schätze. Die Alabaster-Urnen sind zerbrochen oder gesprungen, in jedem Fall wertlos. Sie enthalten nichts als Staub – zum größten Teil. Im Staub in einer der Urnen ist ein winziger weißer Beutel begraben, der *Staub des Verschwindens* enthält.

Die Bücher handeln von Alchemie, zwergischer und elfischer Geschichte, Ingenieurwesen, Juwelierskunst, dem Studium von Monstern und Wettervorhersage. Alle von ihnen fallen fast auseinander, doch zwischen die weltlichen Bände ist das stark angesengte Zauberbuch eines Magiers gestopft, das die folgenden Zaubersprüche enthält: *Dunkelsicht, Fluch brechen, Gasförmige Gestalt, Krone des Wahnsinns, Sprachen verstehen, Strahl der Übelkeit, Tensors Schwebende Scheibe und Unsichtbarer Diener*.

AUSWIRKUNGEN

Wenn die Goblins geschwächt, aber nicht ausgelöscht sind, beginnen sie Fallen im Umkreis ihres Markts zu errichten, um sich besser vor aggressiven Abenteuern und schlechten Nachbarn zu schützen. Sie bevorzugen einstürzende Dächer, herabfallende Netze und Giftpfeile (siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs)). Die Goblins dressieren auch Riesenratten und setzen sie als Wachhunde ein. Einige davon könnten Rizzeryls Werratten in Rattengestalt sein, die den Goblinhort infiltrieren und Abenteurer ausspionieren sollen, die den Goblinbasar besuchen.

Wenn die beiden Außenposten der Xanathar-Gilde zerstört werden, können die Goblins ihr Gebiet erweitern. Wenn die Goblins nicht ausgelöscht sind, werden Goblinpatrouillen auf dieser Gewölbeebene häufiger.



EBENE 3: SARGAUTH-EBENE

DIE SARGAUTH-EBENE IST FÜR VIER CHARAKTERE der 7. Stufe ausgelegt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um die 8. Stufe zu erreichen. Diese Ebene des Undermountain ist über Tunnel mit der unterirdischen Siedlung Schädelhafen verbunden, ebenso mit dem Sargauthfluss selbst (siehe „Schädelhafen“, Seite 303). Älter noch als Schädelhafen ist die Stadt Stromkuhldur, deren Ruinen halb begraben im Herzen der Sargauth-Ebene liegen. Goblinoide und Drow ringen um die Kontrolle über diese Ruinen, die zuvor von Netherern und den Melairkyn-Zwergen bewohnt wurden.

WAS HAUST HIER?

Die unterirdische Stadt Stromkuhldur wurde vor langer Zeit durch Höhleneinstürze, die die ursprünglichen Bewohner vertrieben haben, in einzelne Bereiche geteilt. Seitdem haben viele Fraktionen um diesen Außenposten gekämpft. Im Augenblick stehen die Drow von Haus Auvryndar und die Goblinoiden der Legion von Azrok an der Schwelle eines Krieges, den sowohl Halaster als auch die Xanathar-Gilde anheizen.

HAUS AUVRYNNDAR

Eine Drow-Priesterin von Lolth namens T'risa Auvryndar und ihr Gefolge haben die Kontrolle über einen Bereich von Stromkuhldur (Bereich 20) übernommen und einen Tempel, der einst Dumathoin geweiht war, in eine Brutstätte für Riesenspinnen umgewandelt. Unter T'risas Befehl haben die Drow mit geheimen Experimenten an Humanoiden begonnen, die als Brutkästen für Riesenspinneneier dienen sollen.

LEGION VON AZROK

Azrok, der Sohn eines Hobgoblin-Kriegsherrn, wurde blind geboren. Ein solcher Fluch würde in der Gesellschaft der Hobgoblins normalerweise den Tod bedeuten, doch Azroks Mutter war eine Zauberin, und sie weigerte sich, das Schicksal ihres Sohns von seinem Unglück bestimmen zu lassen. Sie fertigte einen *Dolch der Blindsicht*, mit dem der junge Azrok sich verteidigen und seine Umgebung wahrnehmen konnte. Der Dolch erlaubte es Azrok, ein so mächtiger Soldat und Anführer zu werden, wie es vorbestimmt war, und er wurde schnell befördert, bis niemand mehr über ihm stand. Andere Goblinoide glaubten, dass er von Maglubiyet, dem großen Gott des Krieges, gesegnet sei. Azrok war weise genug, die wahre Quelle seiner „Göttersicht“ zu verbergen, um den Mythos aufrechtzuerhalten.

Das Alter schenkte Azrok Weisheit und den Wunsch, seine eigene Domäne zu erobern. Er führte seine Truppen nach Stromkuhldur, und sie vertrieben die dort lebenden Grimlocks und Troglodyten. Er zeugte einen Erben, damit sein Vermächtnis seine Lebensspanne überdauern würde. Sein Sohn Azrokog stürzte sich am sesshaften Wesen seines Vaters und zog aus, um seine eigenen Kriege zu führen. Irgendwann kehrte er mit einem neuen Namen, Unheilskrone, und einem neuen Lebenszweck in den Undermountain zurück (siehe „Ebene 14: Arcturiasend“, Seite 179).

Die Legion von Azrok, die für drei Jahrzehnte in Stromkuhldur gelebt hat, ist in Unruhe. Azrok war vor einer Weile gezwungen, einen Teil seiner Domäne vorrückenden Drow zu überlassen, und tat dies ohne wirkliche Gegenwehr. Dies hat in seiner Legion große Wellen geschlagen. Woher kommt diese seltsame Mutlosigkeit ihres großen Kriegsherrn? Fordert das Alter seinen Tribut?

In Wahrheit hat eine Bande von Duergar-Dieben, die sich als Kaufleute ausgaben, vor einer Weile Azroks *Dolch der Blind-sicht* gestohlen und ist unsichtbar entkommen. Kunde über den Diebstahl hat die Drow von Haus Auvryndar erreicht und sie angetrieben, den östlichen Bereich von Stromkuhlur einzunehmen. Lurkana, Azroks Ehefrau und stärkste Offizierin, versucht die Blindheit ihres Ehemannes zu kaschieren, doch wurden ihre Bemühungen von einem Gedankenschinder zunichte gemacht, der als Schädelhafens Botschafter dient. Dieser Gedankenschinder hat heimlich Intellektverschlinger in den Schädeln mehrerer Goblins in Azroks Hof eingepflanzt, und diese Goblins verbreiten die Kunde von Azroks Blindheit in ganz Stromkuhlur, um seinem Ruf weiter zu schaden und seine Truppen zu demoralisieren.

Die Hobgoblins unter Azrok sind ihm weiter treu ergeben, doch viele der Goblins und Grottenschräte sind aus Schädelhafen geflohen, um sich der Xanathar-Gilde anzuschließen. Azroks und Lurkanas Probleme werden durch die hohe Wahrscheinlichkeit, dass Haus Auvryndar einen weiteren Angriff plant, um mehr Land einzunehmen, noch verstärkt. Die Angst, dass es zu einem Angriff der Xanathar-Gilde aus Schädelhafen kommen könnte, plagt Azroks Gedanken ebenfalls. Lurkana

NEBENQUESTE: AZROKS DOLCH WIEDERERLANGEN

Abenteurer, die das westliche Stromkuhlur betreten (Bereich 21), werden im Sinne des Protokolls Azrok und Lurkana (in Bereich 21n) vorgeführt. Nachdem Azrok ihre Sicherheit in seiner Siedlung garantiert, nimmt Lurkana sie zur Seite und bietet ihnen für das Auffinden und Zurückbringen des magischen Dolchs ihres Ehemannes eine Belohnung an. Sie betont, dass ohne den Dolch eindringende Drow und die Xanathar-Gilde Stromkuhlur erobern und dadurch extrem mächtig werden könnten. Sie gemahnt die Abenteurer, dass die Legion von Azrok Waterdeep nie bedroht hat – doch die Drow oder die Gilde könnten jede Gelegenheit ergreifen, genau das zu tun.

Lurkana weiß, dass die Diebe, die den Dolch gestohlen haben, Duergar von Klan Eisenaue sind, und sie glaubt, dass sie sich womöglich in Schädelhafen verstecken. (Charaktere, die in Schädelhafen diskrete Nachforschungen anstellen, können erfahren, dass eine große Zahl von Duergar des Klans Eisenaue in Schädelhafen neue Vorräte gekauft und Bier in einer örtlichen Taverne namens der Schwarze Krug getrunken haben, ehe sie sich tiefer in den Undermountain aufmachten. Der schweigsame Tavernenbesitzer, der Duergar Droon Steindunkel, leugnet alles. Die Charaktere können die Duergar von Klan Eisenaue auf Ebene 6 einholen.)

Wenn die Charaktere die Queste annehmen, schlägt Lurkana vor, dass sie zuerst in Schädelhafen suchen, und weist sie in die richtige Richtung (jenseits von Bereich 23). Sie schlägt außerdem vor, dass sie mit Schädelhafens Botschafter in Stromkuhlur sprechen (dem Gedankenschinder in Bereich 21g), um zu sehen, ob er etwas weiß. Sie warnt sie, dem Botschafter nichts zuleide zu tun, um die Beziehungen nicht weiter zu gefährden.

Belohnung. Im Austausch für den Dolch ist Lurkana bereit, 1.000 GM zu zahlen, die in einer verschlossenen Truhe mit dem dazugehörigen Schlüssel geliefert werden. Wenn die Charaktere mehr verlangen, ist sie bereit, die Bezahlung auf 1.500 GM zu erhöhen und zwei Grottenschräte und fünf Goblins als Leibwächter und Kundschafter draufzulegen. Was Lurkana nicht weiß: Zwei der Goblins haben Intellektverschlinger in den Schädeln und dienen Xanathar als Spione. Die Grottenschräte und anderen Goblins dienen den Abenteurern gut, doch sie sind böse und gierig und werden im Lauf der Zeit immer schwerer kontrollierbar.

sucht nach Unterstützung dabei, die diebischen Duergar zu finden, die den *Dolch der Blind-sicht* gestohlen haben, und ihn zurückzuholen.

SEEVETTELN DES SARGAUTH

Um die Drow zu vertreiben, die sein Gewölbe besetzen, hat Halaster einen Zirkel von Seevetteln aus dem eisigen Wasser des Sargauthflusses beschworen. Die Vetteln haben Anhänger versammelt, um gegen die Drow zu kämpfen, darunter Grimlocks und Troglydyten.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 3 abgebildet. Wenn man dem Sargauthfluss näherkommt, wird das Echo des trägen Wassers langsam zum dauernden Hintergrundgeräusch.

1. KATAKOMBEN

Diese Katakomben sind Teil eines Tempelkomplexes, der früher dem Zwergengott Dumathoin geweiht war, Schutzherr des Bergbaus und der Erkundung und Beschützer der zwergischen Toten. Die Katakomben haben die folgenden Merkmale:

Gravuren. Die glatten Wände zeigen gravierte Bilder von Bergen, die von Adern aus funkelnden Mineralien durchzogen sind, und der Marmorboden ist von Staub bedeckt.

Gräber. Je drei regalartige Nischen sind übereinander in den Stein geschnitten. Jedes dieser offenen Gräber enthält die staubbedeckten Knochen eines toten Zwergs.

Die Zwerge, die hier zur Ruhe gebettet wurden, waren allesamt Anhänger von Dumathoin. Charaktere, die die Regale durchsuchen, finden Fragmente von Metallrüstung, die so alt sind, dass sie bei der leichtesten Berührung zu Staub zerfallen, sowie winzige Steinperlen mit Löchern. Charaktere, die die Perlen untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 schaffen, erinnern sich daran, dass die Zwerge des Altertums diese Steinperlen in die Bärte ihrer Toten eingeflochten haben.

2. Toter ENTDECKER

Die zum Teil verfaulten Überreste eines männlichen Menschen liegen in der Ecke dieser Kaverne. Was von seinem Gesicht übrig ist, ist zu einem stummen Schrei verzerrt.

Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 13 offenbart mehrere grausige Wunden an der Leiche, darunter eine am Hals, wo die Haut nach außen geschält wurde, als wäre etwas von innen hervorgebrochen. Dieser Mensch ist gestorben, nachdem Spinnen in seinem Körper aus ihren Eiern geschlüpft sind und aus ihm herausgeschwärmten.

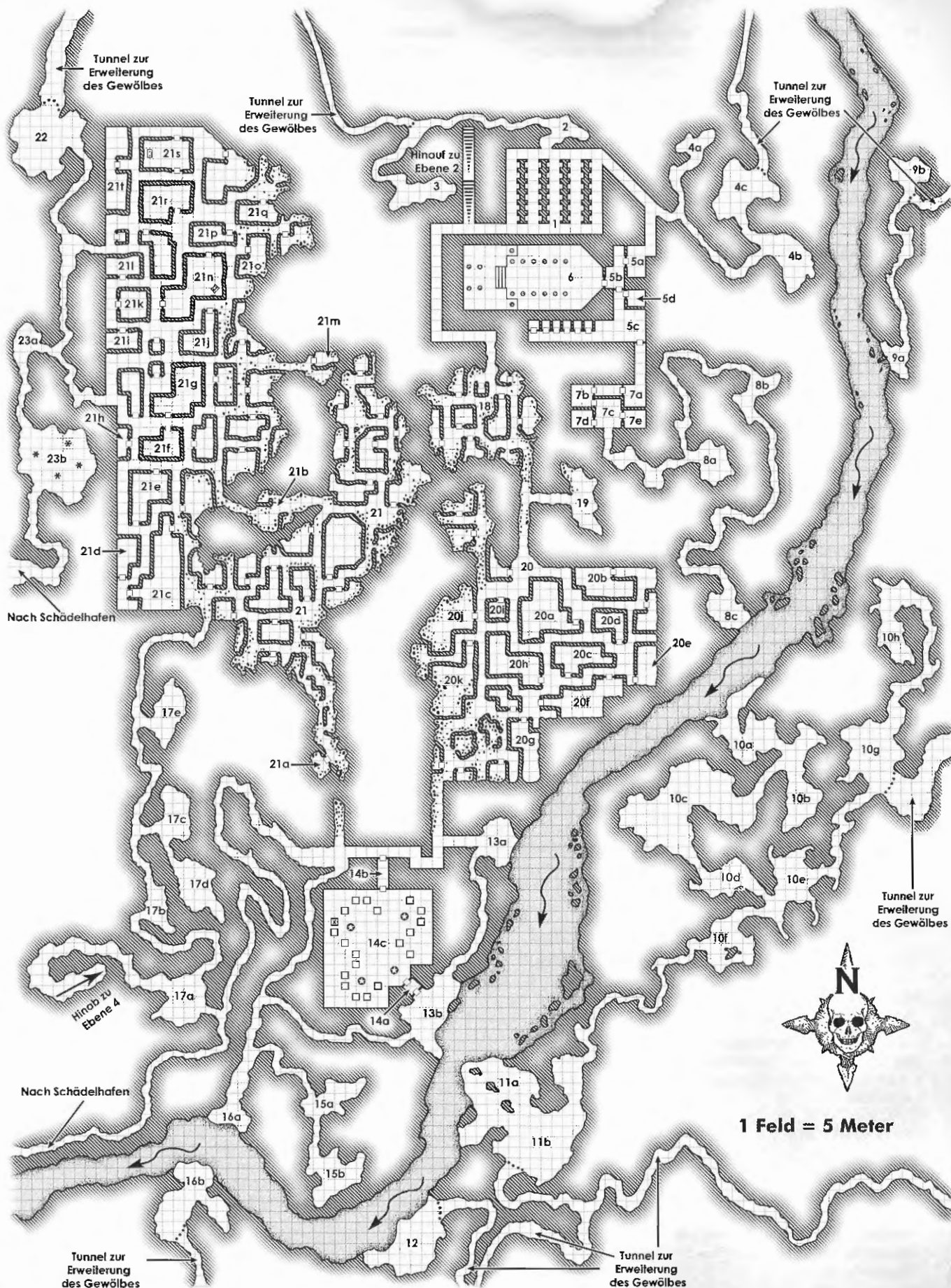
3. GRICK-HINTERHALT

Drei Gricke verborgen sich am Ende dieses Tunnels und versuchen die Charaktere zu überfallen.

4. EINGESPONNE TUNNEL

Spinnweben hängen in diesen Tunneln und bleiben an Kreaturen kleben, wenn sie sich hindurchbewegen, wenn die Netze nicht weggewischt oder verbrannt werden. Gespenstische Gesichter in den Netzen sind bloß zufällige Muster in den Fäden.

Eingespinnene Bereiche zählen als schwieriges Gelände, aber die Spinnweben sind nicht stark genug, um jemanden festzusetzen. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um Netze in einem Würfel mit 1,50 m Kantenlänge mit einer



KARTE 3: SARGAUTH-EBENE

Fackel zu verbrennen oder einen Zauber zu wirken, der Feuer-schaden verursacht, um alle Netze im Wirkungsgebiet des Zaubers zu verbrennen.

4A. WANDERnde QUAGGOTHS

Drei **Quaggoths**, die den Drow als Wachen dienen, patrouillieren in diesem 3 m hohen Bereich. Wenn sie Eindringlinge bemerken, versucht einer in Bereich 5 zu laufen, um Alarm zu schlagen, während die anderen beiden angreifen. In der zweiten Kampfunde lockt der Lärm die Spinnen aus Bereich 4b an.

4B. PHASENSPINNEN-HORT

Vier **Phasenspinnen** lauern in dieser 6 m hohen Höhle. Wenn sie hören, dass sich Charaktere nähern, wechseln sie zur Ätherebene und versuchen die Charaktere in den Hinterhalt zu locken.

4C. GOBLINFUTTER

Spinnennetze. Diese Höhle ist mit Netzen gefüllt. Mehrere 90cm lange Bündel, die in Spinnenseide gehüllt sind, hängen in den Netzen.

Seltsames Gesicht. Spinnen haben aus Spinnweben ein riesiges Gesicht von Halaster gewebt, das mit leeren Augen von der 6 m hohen Decke herabblickt.

Befleckter Boden. Der unregelmäßige Boden ist mit rostigen roten Flecken bedeckt.

Die Drow verfüttern wandernde Goblins an die Phasenspinnen. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gelingt, bemerkt, dass sich eines der Bündel leicht windet. Das Bündel enthält einen **Goblin** namens Greech, der von den Spinnen verstümmelt und dessen Blut ausgesaugt wurde. Der Goblin hat noch 3 Trefferpunkte und keine Zunge mehr. Er versucht verzweifelt, mit Grunzlauten und hektischer Zeichensprache um sein Leben zu feilschen.

5. HAUS AUVRYNDAR

Dieser Bereich außerhalb des alten Tempels des Dumathoin stellt den Anfang einer Drow-Siedlung dar. Alle Räume haben flache, 3 m hohe Decken.

5A. WILLKOMMENSKOMITEE

Wachen. Vier **Quaggoths** bewachen diesen Eingang. Wenn Quaggoths aus Bereich 4a geflohen sind, warten sie hier, zusammen mit einem männlichen **Drow-Magus** namens Ilnor Telenna, der die Lage untersuchen will.

Spinnennetze. Dicke Spinnweben erstrecken sich zwischen den Wänden und bilden einen Baldachin an der Decke, aus dem Hunderte winziger Spinnen an seidenen Fäden baumeln.

Netzbündel. Zwei große Bündel Spinnenseide hängen auf beiden Seiten der Eingangstür.

Die Bündel aus Spinnenseide sind klebrig, lassen sich aber leicht aufreißen. Sie enthalten zwei stämmige Statuen von Zwergen, einer mit Spitzhacke, der andere mit Hammer und Meißel.

5B. NÄRRISCHE TROGLODYTEN

Bergleute. Funkelnde Goldadern durchziehen diesen Korridor. Die Mineralien wurden von den uralten Zwergen wegen ihrer natürlichen Schönheit bewahrt, doch im Augenblick bauen vier **Troglodyten**, Sklaven der Drow, sie mit Spitzhacken ab. (Wenn die Troglodyten Kampflärm aus Bereich 5a hören, lassen sie ihre Spitzhacken fallen und flüchten in Bereich 6.)

Spinnennetze. Die Decke ist von Spinnweben bedeckt, die eine **Riesenspinne** verbergen. Sie greift die Abenteurer von oben an.

Tür. Die westliche Tür zu Bereich 6 ist mit dem Bronzerelief eines Bergs mit einer faustgroßen Vertiefung in der Mitte verziert. Die Tür ist verschlossen.

Bronzerelieftür. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 13 offenbart, dass das Relief dem Symbol von Dumathoin ähnelt, aber ein Juwel fehlt. Wird ein beliebiges Juwel in die Vertiefung gesteckt, öffnet das die Tür. Die Tür kann auch mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet oder von einem Charakter mit Diebeswerkzeug mit einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden.

Schätze. Die Goldadern bestehen lediglich aus Pyrit (Katzengold), was ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 13 ermitteln kann. Das Mineral ist schön, aber nicht von großem Wert. Die Troglodyten haben zwanzig 1 Pfund schwere Brocken Pyrit abgeschlagen (jeweils 5 SM wert).

5C. GEFÄNGNIS

Zellen. Am Westende dieses Korridors befinden sich sechs Zellen mit Gitterstäben aus verrostetem Eisen.

Grimlocks. Sechs **Grimlocks** terrorisieren die Gefangenen in den Zellen, indem sie ihre Knochenkeulen durch die Gitterstäbe stecken. (Sie haben keine Schlüssel, um die Zellen zu öffnen.)

Trissa Auvryndar (siehe Bereich 6) hat die Schlüssel für die Zellen. Die Schlösser der Zellentüren können mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 geknackt werden. Die rostigen Gitterstäbe können mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 21 aus der Tür gerissen werden. Die Zellen haben folgende Insassen:

- Geldax Breer (NG männlicher halbfischer **Gemeiner**) sitzt in der östlichsten Zelle. Er ist ein Waterdeeper Laternenanzünder, der vor einigen Nächten von den Drow entführt wurde (und Lolth geopfert werden wird, wenn er nicht entkommt).
- Lurrash, ein unbewaffneter männlicher **Hobgoblin**, sitzt in der nächsten Zelle. Er ist dem Kriegsherren Azrok loyal ergeben, und die Drow haben vor, ihn zu verhören, um an Informationen zu kommen.
- In der nächsten Zelle liegt die madenbefallene Leiche eines Grell, der in Gefangenschaft verhungert ist.
- Die drei westlichsten Zellen werden von bewaffneten männlichen **Drow** namens Quave, Narlos und T'mek bewohnt. Sie werden von Trissa Auvryndar getestet, weil sie einen neuen Gefährten will. Die Drow sind unterernährt und haben nässende Wunden von Peitschenhieben. Jeder hat noch 8 Trefferpunkte übrig. Solange sie in ihre Zellen gesperrt sind, greifen sie Eindringlinge, die sie sehen können, mit ihren Handarmbrüsten an.

5D. SONNENELFE

Die Tür in diesen Raum ist von außen verriegelt. Im Inneren ist eine Gefangene namens Marta Mondschaten eingesperrt. Marta ist von der Kultur der Drow fasziniert und wollte sich den Reihen von Haus Auvryndar anschließen, wurde aber stattdessen gefangen genommen und eingesperrt. Sie sucht eine Gelegenheit, ihren Wert zu beweisen.

Marta ist ein Sonnenelfen-Magus, mit folgenden Anpassungen:

- Marta ist neutral böse.
- Sie hat die folgenden Volksmerkmale: Sie spricht die Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch, Elfish und die Ge-

meinsprache der Unterreiche. Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschläfern. Füge *Froststrahl* zu ihrer Liste bekannter Zaubertricks hinzu.

- Ihr Zauberbuch und ihr arkaner Fokus wurden ihr abgenommen. (Die Charaktere können diese Gegenstände in Bereich 20b finden.)

6. TEMPEL VON DUMATHOIN

Dieser uralte Tempel des Dumathoin wurde von T'rissa Auvryndar und ihrem Gefolge in eine ekelhafte Brutstelle für Riesenspinnen verwandelt. Er enthält Folgendes:

Podest. T'rissa Auvryndar, eine **Drow-Priesterin der Lolth**, steht hinten in der Halle auf einem erhöhten Podest, wo sie einer Gruppe von vier **Drow** (zwei Frauen namens Ardulace und Dhessril, zwei Männer namens Izzatlab und Yriltorn) und drei **Riesenspinnen** vorsitzt. Wenn die Charaktere nicht den **Drow-Magus** in Bereich 5a getroffen haben, ist auch er anwesend.

Spinnen. Dutzende von tarantelgroßen **Riesenspinnen**-Babys kriechen und krabbeln durch diesen Raum. (Wenn sie nicht zerstört werden, werden die meisten innerhalb von Wochen zu Riesenspinnen heranwachsen.)

Netzkokons. Steinsäulen tragen die 9 m hohe Kuppeldecke, die von einem dichten Baldachin aus Spinnweben verdeckt ist. Zwischen den Säulen und Basreliefs, die riesige Zwerge zeigen, sind humanoide Leichen aufgereiht, die in Kokons aus Spinnenseide gesponnen wurden.

Opfer. In die Rückwand des Tempels ist das riesige Basrelief eines Bergs graviert. An den Berg ist mit klebrigen Netzen ein sich wehrender und geknebelter männlicher **Drow** gefesselt. Säcke voller Spinneneier kleben an seinem Körper.

T'rissa ist so böse wie die dämonische Göttin, die sie verehrt, und weigert sich, mit Nicht-Drow zu sprechen, geschweige denn mit ihnen zu verhandeln. T'rissa stabilisiert sterbende Charaktere, damit sie ihnen Spinneneier einpflanzen kann (siehe „Spinneneier“, unten).

Der männliche Drow, der an die Wand gefesselt ist, heißt Krenrak. Er war T'rissas Geliebter, bis sie seiner überdrüssig wurde. Wenn er befreit wird, kämpft er gegen T'rissa und die anderen Drow – doch 2 Runden nach seiner Befreiung brechen Babyspinnen aus seiner Brust hervor und töten ihn.

T'rissa trägt einen Ring mit Eisenschlüsseln bei sich, die die Zellen in Bereich 5d öffnen, sowie einen einzelnen Eisenschlüssel für Bereich 20d.

TOTE GEFANGENE

Die Leichen, die in den Netzen hängen, sind vertrocknete Hüllen toter Gefangener, die als Brutkammern (und später Mahlzeiten) für die Spinnen dienten, die durch den Raum krabbeln. Unter den toten Hobgoblins, Goblins und Grimlocks befinden sich auch Menschen, Zwerge, Halblinge, Tieflinge und Gnome, die aus Schädelhafen und Waterdeep entführt wurden. Alle zeigen ähnliche Wunden mit nach außen geschälter Haut.

SPINNENEIER

Wenn die Gruppe besiegt wird, erwachen stabilisierte Charaktere nach 1W4 Stunden, eingesponnen in klebrige Spinnweben und 3 m über dem Boden hängend. Spinneneier wurden in ihre Körper eingesetzt. Ein eingesponnener Charakter ist festgesetzt und kann seine Aktion verwenden, um zu entkommen, wenn ihm ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingt.

Spinneneier, die in einen Wirt gepflanzt wurden, schlüpfen nach 2W12 Stunden. Der Wirt wird getötet, weil sich die

Babyspinnen einen Weg nach draußen fressen. Der Befall wird wie eine Krankheit behandelt. Das Wirken des Zaubers *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie auf den Wirt tötet die Spinneneier und macht sie unschädlich.

7. SCHMERZ UND LUST

T'rissa Auvryndar hat diese Tempelkaserne in Folterkammern umgewandelt. Die Schreie der Drow in den Bereichen 7d und 7e hallen durch diesen Bereich.

7A. EINGANG

Dieser Raum ist leer, doch Schmerzensschreie sind durch die Tür zu hören.

7B. UNGENUTZTE FOLTERKAMMER

Die Wände dieses Raums sind mit aufgerollten Peitschen, Dolchen und anderen bedrohlichen Werkzeugen behangen. Ein kleiner Tisch in der Mitte ist mit einem sauberen weißen Seidentischtuch bedeckt.

7C. AUFENTHALTSRAUM

Wachen. Vier weibliche **Drow** namens Balwiira, Olorgyl, Restryn und Ultraelle stehen in den Ecken des Raums Wache und erfreuen sich an den Schreien aus Bereichen 7d und 7e.

Kreis. In der Mitte des Raums befindet sich ein Kreis aus Eingeweiden mit 3 m Durchmesser, auf dem Boden, der von grausiger Schrift in Blut umgeben ist (siehe „Abgründiger Kreis“, unten).

Möbel. Vier Chaiselongues aus dunklem Holz, die mit Kissen aus Spinnenseide gepolstert sind, stehen am Rand des Raums.

Tunnel. Ein natürlicher Tunnel teilt die Südwand in der Mitte, und heulender Wind hallt daraus hervor.

Die Drow-Wachen haben die Anweisung, alle Nicht-Drow sofort zu töten, auch Drinnen, die sich nicht an die Bedingungen ihres Exils halten. Die Folterer in den Bereichen 7d und 7e kommen nachsehen, wenn Kampfärm ertönt, wobei sie ihre Gefangenen gefesselt in diesen Räumen lassen.

Abgründiger Kreis. Die Schrift um den Kreis ist Abyssisch. Jeder, der die Sprache versteht und einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 bewältigt, kann den Zweck des Kreises erkennen. Er dient dazu, Drow in den Abyss zu schicken, um an einem Ritual teilzunehmen, das als Prüfung von Lolth bekannt ist. Drow, die die Prüfung nicht bestehen, kehren nach einer schrecklichen Verwandlung als Drinne zurück und erhalten die Anweisung, durch den südlichen Tunnel zu flüchten und niemals zurückzukehren, weil sie sonst getötet werden. Drow, die die Prüfung bestehen, kehren in diesen Raum zurück, wie sie waren, mit nichts weiter als Lolths Segen.

7D. WASSERFOLTER

Narizmar. Ein nackter männlicher **Drow** namens Narizmar Do'ett ist unter einem hängenden Wasserfass mit 300 Litern Inhalt an einen Tisch gefesselt. Eine Kapuze aus Spinnenseide bedeckt seinen Kopf. (Seine Waffen, sein Wams und seine Rüstung liegen auf einem Haufen in der Nordostecke.)

Sylkress. Wenn sie nicht von Kampfgeräuschen in Bereich 7c gelockt wurde, steht eine **Drow-Elitekriegerin** namens Sylkress Auvryndar am fernen Ende des Tisches. Sie hält zwei Seile, die das Fass zum Kippen bringen, so dass Wasser herausschwappt, wenn man sie zieht.

Sylkress ist überzeugt, dass Narizmar einer anderen weiblichen Drow die Treue geschworen hat, und sie will die Identität dieser Rivalin um Narizmars Zuneigung in Erfahrung bringen. Narizmar hat die Gerüchte über die Affäre

selbst in Umlauf gebracht, damit Sylkress ihn foltert und so seinen Wert erkennt. Kurz gesagt, die beiden haben Spaß auf Kosten des jeweils anderen.

Wenn Narizmar muss, kann er sich mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 15 von den Lederriemen befreien. Sobald er frei ist, versucht er sich zu bewaffnen. Er gehorcht vor allem Sylkress und würde sein Leben opfern, um das ihre zu retten.

Sylkress setzt sich zur Wehr, doch wenn sie auf die Hälfte ihrer Trefferpunkte oder weniger gebracht wird, fleht sie um Gnade und versorgt Charaktere im Austausch für ihre Freiheit mit den folgenden Informationen:

- Die Drow-Invasion der Sargauth-Ebene dient bloß als Wegbereitung für einen Großangriff gegen Schädelhafen.
- Sylkress' große Schwester T'rissa züchtet Riesenspinnen, um die Drow-Truppen auf dieser Ebene zu unterstützen (siehe Bereich 6). T'rissa glaubt, dass ihre experimentelle neue Brutmethode größere und eindrucksvollere Spinnen erzeugen wird.
- Sylkress' Zwillingschwester Melith hat einen kleinen Trupp in die Verschlungenen Kavernen (Ebene 4) geführt, um auf jener Ebene Präsenz zu zeigen.

7E. KAMMER DER PEITSCHEN

Wenn nicht ein Kampf in Bereich 7c ihre Aufmerksamkeit erweckt hat, sind zwei weibliche **Drow** namens Pellanonias Auvryndar und Ghirith Nhliran in diesem Raum mit einem einvernehmlichen Akt der Folter beschäftigt. Der Raum hat folgende Merkmale:

Drow. Eine große rotierende Plattform mit Lederriemen nimmt den Großteil des Raumes ein. Pellanonias ist an die Plattform gefesselt, wo Ghirith sie mit einer Geißel auspeitscht.

Ausrüstung. Auf einem Stuhl in der Nordostecke des Raums liegen Pellanonias Rüstung und Waffen.

Pellanonias und Ghirith sind ein Liebespaar. Wenn nötig kann sich Pellanonias mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 15 von ihren Fesseln befreien. Sobald sie frei ist, versucht sie sich zu bewaffnen. Als Tochter von Haus Auvryndar nutzt sie ihren Rang als Schild, und behauptet, dass sie lebend mehr wert sei als tot. Wenn Pellanonias gefangen genommen oder in die Ecke gedrängt wird, ist sie bereit, die folgenden Informationen für ihre Freiheit anzubieten:

- Haus Auvryndars wichtigste Festung im Undermountain befindet sich in Muirals Prüfung (Ebene 10) und steht unter dem direkten Befehl ihrer Mutter Vlonwelv.
- Ihre älteste Schwester T'rissa hat Befehle von ihrer Mutter erhalten, die Sargauth-Ebene zu sichern, als Vorbereitung für einen Großangriff auf Schädelhafen.
- Eine weitere ihrer älteren Schwestern, Melith, hat in den Verschlungenen Kavernen (Ebene 4) Fuß gefasst und führt dort Krieg gegen die Kuo-toa.

8. HEULENDE TUNNEL

Drow, die die Prüfung von Lolth nicht bestehen (siehe Bereich 7c) und in Drinnen verwandelt werden, werden in diese Tunnel verbannt. In diesen Gängen erschafft die verdorbene Magie der Dämonengöttin Lolth heulende Winde, die die qualvollen Schreie der Drow nachahmen, die ihre göttliche Prüfung nicht bestanden haben.

8A. NETZE IM WIND

Der Wind ist hier am lautesten und bewegt die dicken Spinnennetze, die die Höhle füllen und gespenstische Schatten werfen.

8B. WAHNSINNIGE DRINNE

Eine **Drinne**, die der heulende Wind in den Wahnsinn getrieben hat, hält sich im fruchtlosen Versuch, den Lärm abzuhalten, die Ohren zu. Wenn die Charaktere den Raum betreten, kreischt sie auf Elfish: „Macht, dass es aufhört!“ Wenn die Charaktere den Zauber *Stille* um die Drinne wirken, genießt sie die Ruhe und erlaubt es ihnen, unbeschadet die Höhle zu durchqueren. Ansonsten greift sie in wahnsinnigem Zorn an.

8C. PIRATENREIM

Diese Höhle grenzt an den trägen Sargauthfluss und ist voller im heulenden Wind wogender Netzhänge. Hinter diesen Vorhängen ist ein alter Piratenreim in die Westwand graviert:

Wenn du nach Schädelhafen willst,
fahr den Sargauth hinab.
Wenn du Piratenbeute willst,
flussauf zum Käptn's Grab.

Flussabwärts. Charaktere, die dem Fluss nach Südwesten folgen, erreichen irgendwann Schädelhafen.

Flussaufwärts. Die Flussströmung ist nicht besonders stark, und Charaktere können leicht flussaufwärts Bereich 9 erreichen, um die „Piratenbeute“ zu finden.

9. KAPITÄNSGRAB

Einer der Piraten, für die Schädelhafen einst ein Zufluchtsort war, kam hierher, um seine Schätze zu verbergen – und starb kurze Zeit später dank eines vergifteten Bierfasses.

9A. FLUSSUFER

Diese Höhle am Flussufer enthält einen alten Rucksack, zurückgelassen von einem Abenteurer, der in Bereich 9b ein grausiges Ende fand. Ein Brecheisen und 15 m aufgerolltes Hanfseil sind außen am Rucksack befestigt. Darin befinden sich fünf Fackeln, die zu feucht sind, um sie zu entzünden, ein halbleerer Wasserschlauch und verdorbene Rationen für sieben Tage.

9B. DÄMONENBEWACHTER SCHATZ

Zwei **Barlguras** sind aus dem Underdark gekrochen und haben sich hier niedergelassen. Wenn sie Lärm hören oder Licht sehen, machen sie sich unsichtbar und warten im Hinterhalt auf die Neuankömmlinge.

Schätze. Gegen die Westwand ist das schimmelige Skelett eines menschlichen Piraten gelehnt, das ein rostiges Kurzsword in der einen Hand, einen Holzkrug in der anderen umklammert hält. Ein zerborstenes Holzfass liegt in der Nähe. Eine sorgfältige Untersuchung der Wand über dem Skelett offenbart einen Schlitz in den Steinen. Der Schlitz hat die gleiche Breite und Tiefe wie die rostige Klinge des Piraten. Wenn dieses oder ein ähnliches Kurzsword in den Schlitz gesteckt wird, fällt ein loser Fels an der Decke herunter, und mit ihm eine schimmelige Schatztruhe. Die Truhe zerbricht, wenn sie auf den Boden schlägt, und der Inhalt wird verstreut: 500 SM, ein Beutel aus Haifischhaut mit fünf Moosachaten (jeweils 10 GM), zwei Knochenwürfel (1 GM), eine 15 cm hohe, leere Obsidianflasche in der Gestalt eines Magierturms mit einem Korken in Form eines Daches (50 GM), eine Perlenhalskette (250 GM) und der getrocknete Kopf eines Seeelfen, in dessen Mund ein *Trank der Wasseratmung* gestopft ist (der Korken der Phiole steht hervor).

10. HÖHLEN DES FLUSSZIRKELS

Alle Höhlen in diesem Bereich sind kalt und feucht. Wasser tropft von der Decke und bildet überall flache Tümpel.

10A. SCHWARZKIESELHÖHLE

Diese 2,40 m hohe Höhle grenzt an den Sargauthfluss an. Der Boden ist mit schwarzen Kieseln bedeckt, die unter den Füßen knirschen. Das Geräusch der Kiesel ist laut genug, um die Grimlocks in Bereich 10b zu alarmieren.

10B. GRIMLOCKS

Zehn **Grimlocks**, die den Drow bislang entgangen sind, drängen sich hinten in dieser 3 m hohen Kaverne zusammen. Sie ernähren sich von Fischen aus dem Sargauthfluss und kämpfen nur zur Selbstverteidigung.

10C. SEEVETTELZIRKEL

Diese 9 m hohe natürliche Höhle riecht nach Salzwasser und Seetang. Sie ist das Zuhause eines Zirkels von drei **Seevetteln**, die mit Halaster Schwarzmantel verbündet sind. Jede Vettel hat eine **Riesenkrabbe** als Haustier, die ihr folgt und ihren Befehlen gehorcht. Ansonsten hat die Höhle die folgenden Merkmale:

Lärm. Die platschenden Geräusche von Geysiren (siehe Bereich 10d) hallen durch die Höhle.

Tümpel. Viele flache Tümpel mit dreckigem Wasser bedecken den unebenen Boden. Die Vetteln nutzen diese Gruben als Bad und verstecken sich darin, wenn sie sehen, dass sich Lichter oder unvertraute Geräusche nähern.

Dekor. Eine Vielzahl von Muscheln sind in die glatten, algenbedeckten Wände eingesetzt.

Wenn die Charaktere bereits Anderian Dämmer getroffen haben, den Laternenhändler von Schädelhafen, dann sind die Seevetteln dank des *Vettelaug-Amuletts*, das Dämmer trägt, bereits mit ihnen vertraut. In diesem Fall sprechen sie die Charaktere in vertraulichem Tonfall an und fragen sie, ob sie die Zeit hatten, die Schädelhafener Biere zu kosten. Ansonsten stellen sie sich höflich als Korall Schwarz, Gurgel Sole und Caldra Tintenfischfinger vor.

Solange alle drei Vetteln am Leben sind, erhalten sie das Merkmal **Gemeinsames Zauberverwirken**, wie es im Kasten „Vettelzirkel“ im Eintrag „Vetteln“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) beschrieben ist. Die Vetteln sind nicht auf einen Kampf mit Nicht-Drow aus, weil Halaster ihnen nur den Auftrag gegeben hat, die Sargauth-Ebene von Dunkelelfen zu befreien. Die Vetteln halten ihr Bündnis mit Halaster geheim und geben vor, harmlose Muschelsammler zu sein, die keine wirklichen Feinde haben. Sie benutzen Abenteurer für ihre Drecksarbeit und versprechen ihnen nicht nur sicheres Geleit durch ihre Höhlen, sondern auch Informationen, die sie gegen die Drow aufbringen sollen. Im Laufe des Gesprächs liefern sie die folgenden Beobachtungen:

- „Eine Drow-Priesterin hat einen uralten Zwergentempel auf der anderen Seite des Flusses entweiht und in eine Brutstelle für Spinnenmonster verwandelt.“
- „Die Drow entführen Leute aus der Stadt oben. Wenn sie nicht an die Spinnen verfüttert werden, werden sie der verkommenen Dämonengöttin geopfert, die die Drow verehren.“
- „Die Drow haben Schädelhafen bereits infiltriert und festgestellt, dass es nicht gut verteidigt ist. Eine Invasion steht unmittelbar bevor. Die Übernahme von Schädelhafen wird den Drow einen Stützpunkt geben, von dem sie in das Herz des Undermountain vordringen können. Was kommt als Nächstes? Waterdeep?“

10D. WASSERGEYSIRE

Kleine Geysire blubbern überall in dieser 6 m hohen Höhle und spritzen Strahlen aus Salzwasser bis zur Decke.

10E. STEINKESSEL

Kessel. In der Mitte dieser 6 m hohen Höhle ist der Boden ausgestülpt und bildet einen Steinkessel mit 1,50 m Durchmesser.

Dekor. Schiffstakelagen und zerfetzte Segel hängen von der Decke wie Netze und zerrissene Vorhänge.

Der Steinkessel, den Halaster erschaffen hat, ist bis zum Rand mit schmutzigem Wasser gefüllt, auf dessen Grund fünf rostige Eisenschlüssel liegen. (Sie sperren die Fesseln in Bereich 10g auf.) Der Kessel hat RK 17, 60 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn der Kessel auf 0 Trefferpunkte fällt, zerspringt er und wird zerstört. Die Seevetteln nutzen den Kessel als Fokus für ihren Zauber *Ausspähen*.

Beim ersten Mal, wenn eine Kreatur außer einer Seevettel das Wasser in Unruhe versetzt oder den Kessel beschädigt, materialisiert sich eine Ältestenrune darüber (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12). Ziehe eine Karte aus dem Ältestenrunen-Stapel (siehe Anhang B), um zu bestimmen, welche Rune erscheint. Die Ältestenrune wählt eine zufällige Kreatur innerhalb von 18 m als Ziel aus.

Jede Kreatur, die einen halben Liter oder mehr Wasser aus dem Kessel trinkt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Stunde pro halbem Liter vergiftet zu werden.

10F. ABGENAGTE KNOCHEN

An den Wänden der Höhle sind ordentlich die Knochen von Goblins, Hobgoblins, Troglodyten und Riesenspinnen aufgestapelt, die die Seevetteln sauber abgenagt haben.

10G. SPEISEKAMMER

Die Seevetteln ketten hier ihre Nahrung an. Alte Ketten, die an die Wände genietet sind, enden in fünf rostigen Handschellen. Die Schlüssel zu den Fesseln sind im Kessel in Bereich 10e verborgen. Ein Charakter kann die Schlösser mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 öffnen.

Zwei Gefangene sind hier angekettet, wenn die Charaktere eintreffen: ein unbewaffneter **Goblin** namens Lerk und ein dreizehnjähriger Junge namens Delvin Sturmküste (CG männlicher illuskischer menschlicher **Gemeiner** ohne Waffen).

Die Vetteln haben Delvin gefangen, nachdem er und seine Freunde ein Ruderboot „geborgt“ haben, um die Meereshöhlen nahe Schädelhafen zu erkunden. Als die Seevetteln angriffen, sprangen Delvins Freunde aus dem Boot und konnten wegschwimmen, doch Delvin hatte nicht so viel Glück. Er ist so unterkühlt und verängstigt, dass er stottert, wenn er zu sprechen versucht.

Zu seinem eigenen Amusement hat der boshafte Goblin Delvin gequält, indem er gedroht hat, ihn zu fressen, ehe die Vetteln zurückkommen. Da der Junge nicht im Dunkeln sehen kann, hält er den ihn drangsaliierenden Goblin für seinen Wärter, nicht für einen anderen Gefangenen. Wenn Delvin gerettet wird, besteht er darauf, dass die Charaktere ihn „Del“ nennen und bietet nur zu gerne an, ihre Ausrüstung zu tragen.

Wie die meisten Goblins ist Lerk ein feiger Tyrann. Er ist sehr hungrig und bittet die Charaktere um Essen und seine Freiheit.

10H. VETTELSCHATZ

Decke. Diese Höhle hat eine schroffe, 9 m hohe Decke.

Wracks. Ein 6 m hoher Berg aus verfaulten Ruderbooten füllt die hinteren 12 m dieser klammen Höhle. Aus dem Haufen

ragen geborstene, von Seepocken bedeckte Balken, die einst Masten waren. Oben auf dem Haufen befindet sich ein Krähenest, das den Schatz der Seevetteln enthält (siehe „Schätze“, unten).

Wanddekor. Von Eisendornen in den Wänden hängen Dutzende von Steuerrädern von versunkenen Schiffen, die mit Schädeln geschmückt sind.

Galionsfigur. Gegen die südliche Wand lehnt die Galionsfigur eines Schiffs. Sie ist in Form einer heulenden Todesfee geschnitzt.

Die Ruderboot-Wracks sind schwieriges Gelände, und einzelne Bereiche neigen dazu, einzustürzen. Jede Kreatur, die ihren Zug auf dem Wrack beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht den Zustand Liegend zu erleiden.

Die mit Wasser vollgesaugte Galionsfigur ist 2,40 m groß und wiegt 1.200 Pfund. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um die Figur. Wird *Magie bannen* auf die Galionsfigur gewirkt, wird sie nichtmagisch. Wenn die Magie nicht gebannt wird, lässt die Todesfee-Galionsfigur ein gewaltiges Heulen ertönen, wenn sich eine Kreatur, die keine Seevettel ist, dem Krähenest auf 3 m annähert. Der Schrei der Todesfee hallt durch die Kaverne und ist bis Bereich 10c zu hören. Wenn die Vetteln noch leben, sammeln sie Verstärkungen aus den Bereichen 10a und 10b und stürmen herbei, um ihre kostbaren Schätze zu beschützen.

Schätze. Das Krähenest enthält 2.000 KM in einer Holztruhe ohne Deckel, 250 SM in einer Blechdose, einen Regenschirm, Weberwerkzeug, einen Gehstock aus Ebenholz mit einem oktopusförmigen Knauf aus Zinn (25 GM) und ein gesprungenes Fernrohr (250 GM).

11. EINSIEDLER

Eine Drinne lebt hier. Die Seevetteln in Bereich 10 verwenden sie, um die „Vordertür“ ihres Hortes zu bewachen.

11A. VERSTEINERTER PRINZ

Schlund. Die klaffende Höhle erinnert an den Schlund eines riesigen Fisches. Natürliche Felssäulen stützen die 9 m hohe Decke.

Statue. In der Mitte der Höhle steht die halb zerfallene Statue eines adelig anmutenden Menschen in Ritterrüstung, der sein Schwert gezogen hat und kampfbereit scheint.

Eine Medusa lebte vor vielen Jahren in diesen Höhlen, bis Abenteurer sie besiegte haben. Diese Statue ist alles, was von ihren Opfern übrig ist.

11B. KOKONWALD

Drinnen-Zauberer. Eine Drinne sitzt in der kleineren Höhle im Norden und konfrontiert Eindringlinge, die über Bereich 11a eintreten. Diese Drinne hat das Merkmal Zauberwirken wie im Kasten am Eintrag „Drinne“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) beschrieben.

Statuen. Die Haupthöhle hat eine 12 m hohe Decke und ist mit den versteinerten Opfern einer Medusa gefüllt, die hier einst lebte. Die Drinne hat die Statuen in dicke Netze eingeflochten, so dass ein unheimlicher Wald aus grauen Kokons entstanden ist. Zwischen diese Kokons sind Fäden gespannt, die für schwieriges Gelände sorgen.

Die Drinne hängt an den Wänden und bleibt außer Reichweite von Nahkampfaffen, während sie Zauber wirkt oder ihren Langbogen abfeuert. Während sie angreift, sagt sie wieder und wieder auf Elfish: „Die Königin ist wütend, wütend auf mich. Sie ist so wütend, wie es nur geht.“

Werden die Netzkokons zerrissen oder verbrannt, offenbart das die versteinerten Kreaturen, die in ihnen verborgen sind. Unter den Kreaturen befinden sich mehrere Drow, Kuo-toa und Troglodyten, sowie einige zwergische Bergarbeiter und menschliche Piraten. Sie alle sind in Kampfposen erstarrt und haben einen Ausdruck von Angst im Gesicht.

12. UNHEIMLICHE SCHATZSUCHER

Die Form dieser Höhle am Fluss erinnert an eine Muschel. Die Geister von drei menschlichen Piraten namens Algarr Grimmflut, Lotta „Schimpfzunge“ Peddelkant und Gräten-Coob bewegen sich durch und zwischen den Felsen und suchen nach verborgenen Schätzen. Sie greifen Kreaturen an, die sie als Konkurrenten um die Schätze betrachten, und ignorieren alle anderen.

Die Geister können nicht ruhen, bis sie vergrabene Schätze finden. Die Charaktere können die Aufmerksamkeit der Geister erlangen, indem sie ihnen anbieten, sie zu einem verborgenen Hort zu führen (wie jener in Bereich 9b), oder zu einem Ort am Fluss, wo die Charaktere selbst Schätze vergraben haben. Die Geister können der Gruppe folgen oder Besitz von Charakteren ergreifen, sich aber nicht weiter als 30 m vom Sargauthfluss entfernen. Sobald sie finden, was sie suchen, lachen und tanzen sie wie irre und verschwinden dann für immer. Charaktere, die die Geister auf diese Weise zur ewigen Ruhe führen, sollten EP erhalten, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

13. FLUSSHÖHLE

Diese Räume enthalten Transportmittel, die die Charaktere nutzen können, um sich auf dem Sargauthfluss zu bewegen.

13A. DROW-FLÖSSE

Die Drow nutzen Flöße, um den Sargauthfluss zu befahren. An der Wand lehnen zwei quadratische Flöße mit 3 m Seitenlänge, die aus Zirkholzstämmen bestehen und mit dicken Spinnenweben zusammengebunden sind. In der Nähe stehen sechs 3 m lange Stangen, die die Drow nutzen, um die Flöße den Fluss hinauf und hinab zu lenken.

13B. FÄHRMANNSRAST

Diese 6 m hohe Höhle grenzt an den Sargauthfluss und hat die folgenden Merkmale:

Tür. Eine geschmückte Steintür in der Nordwestwand wird von Basreliefs von behelmten Zwergen flankiert, deren Gesichter von Vandalen abgeschlagen wurden. Eine Inschrift in der Tür wurde ebenfalls beschädigt, so dass sie nicht mehr zu entziffern ist.

Fähre. Eine schwarze Gondel, in deren Rumpf glotzende Augen geschnitzt sind, ist am Flussufer vertäut und wird von einem Tiefling-Skelett mit schwarzer Robe gefahren. Es hält eine 3 m lange Stange, mit der es die Fähre steuert.

Die Gondel und der knochige Fährmann wurden von Halaster erschaffen. Die Gondel, die bis zu sieben mittelgroße Kreaturen und ihre Ausrüstung aufnehmen kann, ist ein großes Objekt mit RK 11, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Das Tiefling-Skelett versteht die Gemeinsprache und Infernalisch, kann aber nicht sprechen. Es befährt den Sargauthfluss in der Richtung, in die der Passagier fahren möchte. Wenn die Charaktere ihr Ziel erreichen, streckt der Tiefling eine Knochenhand aus und erwartet eine Bezahlung von einer Kupfermünze pro Passagier. Wenn er nicht die angemessene Bezahlung erhält, verschwinden er und sein Boot. Charaktere, die das Skelett zerstören oder einen Effekt verwenden, der Untote vertreibt, können die Gondel kapern. Doch ohne den

Fährmann wird das Boot immer angegriffen, wenn es in einen Bereich des Flusses eindringt, der mit einem welligen Pfeil gekennzeichnet ist. Wurf einen W6 und schaue in die folgende Tabelle, um das Wesen der Angreifer zu bestimmen:

W6	Kreaturen
1–2	Vier Minoaturskelette erheben sich vom Grund des Flusses.
3–4	Sieben Schatten krabbeln auf das Boot.
5–6	Vier Irrlichter materialisieren sich über dem Boot.

14. STEINHAUERHALLE

Die Melairkyn-Zwerge schleppten Blöcke aus unbearbeitetem Stein hierher, um sie zu Türen, Statuen und anderen Dinge zu machen.

14A. SÜDEINGANG

Ein quadratischer Steinblock mit 1,20 m Seitenlänge ist von der Decke der Halle gefallen und auf dem Boden in zwei Hälften zerbrochen. Der Block wurde losgelassen, als jemand auf eine verborgene Druckplatte im Boden trat. (Die Falle hat ihr Ziel verfehlt und bedeutet keine Gefahr mehr.)

Innere Tür. Diese dicke Steintür wird von Basreliefs von Zwergen flankiert, deren Gesichter und Bärte weggeschlagen wurden. Ein Zwerg kann die Tür öffnen, aber andere Kreaturen können dies nur mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie. Die Tür hat RK 15, 75 Trefferpunkte und ist immun gegen jeden Schaden außer Energieschaden und Schaden durch Adamantwaffen.

14B. NORDEINGANG

In der Mitte des Korridors, liegt ein zermalmtter Goblin unter einem Steinblock mit 1,20 m Kantenlänge, der von der Decke gefallen ist. Nur seine dünnen Beine sind sichtbar. (Der Goblin ist auf eine Druckplatte getreten, die den Steinblock hat fallen lassen, und die Falle stellt keine Gefahr mehr dar.)

Innere Tür. Diese dicke Steintür hat das gleiche Aussehen und die gleichen Eigenschaften wie jene in Bereich 14a.

14C. STEINHALLE

Großer Korn. Ein ungewöhnlich großer Korn, 3 m hoch und 3 m breit, schlummert in der Mitte des Raums. Die Kreatur schläft im Stehen, Mund und Augen sind geschlossen und ihre Arme hängen schlaff herab, so dass die Fingerknöchel den Boden berühren.

Steinwürfel. Zwanzig Würfel aus solidem Granit mit 2,40 m Kantenlänge sind im Raum angeordnet. Ein Würfel nahe der Westwand, der auf Karte 3 mit einem X markiert ist, ist falsch (siehe „Falscher Würfel“; unten).

Statuen. Vier unfertige Statuen stehen im Raum verteilt. An ihren Füßen liegen Haufen von abgeschlagenen Steinsplittern.

Bis er entkam und sich hier versteckt hat, war der Korn eines von Halasters Lieblingshaustieren. Halaster fütterte ihn mit magischen Edelsteinen, um ihn massiv zu vergrößern. Er kommt und geht, indem er durch die Wände dringt, und er genießt die Einsamkeit dieses Raums. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 16 erlaubt es einer Kreatur, den Raum leise zu durchqueren, ohne den Korn aufzuwecken. Dieser Wurf wird jedoch mit Nachteil abgelegt, falls die Kreatur Münzen oder Edelsteine bei sich trägt, da der Korn solche Schätze auch im Schlaf riechen kann. Wenn er Eindringlinge in seinem Hort entdeckt, wird der Korn wütend und greift an.

Der **Korn** hat einen Herausforderungsgrad von 8 (3.900 EP) und die folgenden Anpassungen an seine Spielwerte:

- Der Korn ist groß und hat 103 (9W10 + 54) Trefferpunkte.
- Er hat eine Stärke von 20 (+5), und seine Nahkampfwaffenangriffe haben einen Bonus von +8 zum Treffen. Seine Klauen haben eine Reichweite von 3 m und verursachen 9 (1W8 + 5) Hiebsschaden bei einem Treffer. Seine Bissangriffe verursachen 22 (5W6 + 5) Stichschaden bei einem Treffer.

Falscher Würfel. Auch wenn dieser Würfel mit 2,4 m Kantenlänge ähnlich aussieht wie die Granitblöcke, ist er hohl und hat 7,5 cm dicke Wände aus Gips. Ein Zwerg innerhalb von 3 m um den Würfel kann auf einen Blick sagen, woraus er besteht, ebenso ein Charakter, der den Würfel mit einem Hammer oder ähnlichem Werkzeug abklopft. Wenn eine Kreatur, die mehr als 50 Pfund wiegt, auf den Würfel steigt, gibt der Gips nach und die Kreatur fällt hinein.

Der Würfel enthält einen beschädigten Alabasterthron elfischer Machart, robust gebaut, doch mit eleganter Form. Er ist aufwendig bearbeitet, so dass er wie ein Bündel aus Ästen und Zweigen aussieht, und ein winziger Singvogel sitzt auf einem Ende der Rückenlehne. Es waren einmal fünf gravierte Singvögel auf dem Thron, doch vier sind abgebrochen und gingen verloren.

Der Thron wurde von den Elfen von Illefarn erschaffen, einem uralten Königreich des Nordens. Er verschwand kurz vor der Zerstörung des Königreichs vor 2.500 Jahren aus der Hauptstadt (dort wo heute Waterdeep ist). Die Melairkyn-Zwerge fanden ihn beschädigt und wollten ihn den Elfen als Geschenk bringen, nachdem sie ihn repariert hätten. Zwergische Abenteurer fanden ihn später und versteckten ihn, in der Hoffnung, ihn zurückzubringen, wenn sie die Mittel hätten, ihn aus dem Gewölbe zu holen, aber sie schafften es nicht zurück. Den Thron zu finden und Volo über seinen Aufenthaltsort zu informieren schließt eine Queste ab (siehe „Thron des Gekrönten“, Seite 8).

Als eines der ältesten übrigen Relikte von Illefarn ist der Thron unbezahlbar. Er hat zwei kleinere magische Eigenschaften:

- Eine Kreatur, die auf dem Thron sitzt, kann nicht lügen.
- Der Thron ist überraschend leicht für seine Größe und wiegt nur 500 Pfund.

Unfertige Statuen. Diese vier unfertigen Kostproben zwergischer Steinmetzkunst, die auf Karte 3 mit Statuensymbolen abgebildet sind, stellen von Norden nach Süden Folgendes dar:

- Eine weitgehend fertige Statue einer Zwergenpriesterin, die ein steinernes Weihrauchgefäß trägt
- Eine halbfertige Statue eines fröhlichen Zwergenmädchens, das auf den Schultern seines strahlenden Vaters reitet, dessen Unterleib noch nicht gefertigt ist
- Eine halbfertige Steintür mit dem Bildnis eines schwer gepanzerten Zwergs, der ein Axtduell gegen einen Minotauren kämpft
- Ein weitgehend unbehauener Steinblock, der einige Merkmale einer verzierten Feuerschale zeigt

15. WEG NACH WEYDENWALD

Die Drow haben in diesen Höhlen mehrere Troglydyten gestellt und getötet, nachdem die Echsenwesen sich weigerten, sich versklaven zu lassen.

15A. SCHLACHTSZENE

Der Boden hier ist mit Blut und Dutzenden Bolzen von Handarmbrüsten bedeckt. Ein Charakter, der die Bolzen untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 schafft, findet Hinweise auf Drow-Gift auf den Bolzen, doch hat das Gift seine Wirksamkeit verloren.

15B. VERFAULENDE TROGS

Gestank. Ein übler Gestank füllt diese 3 m hohe Höhle. Die Ursache sind drei verwesende Troglodyten-Leichen, die mit Bolzen gespickt sind. Eine genauere Untersuchung zeigt böse Stichwunden (von vergifteten Drow-Kurzschertern).

Bogentor zu Ebene 5. In die Südostwand ist ein Steinbogen eingesetzt, in dessen Scheitelstein und Sockelsteine ein alter Mann mit einem Stecken graviert ist.

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn der Bogen dreimal mit einem Stecken jedweder Art angetippt wird.
- Charaktere müssen die 8. Stufe oder höher haben, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 6i auf Ebene 5, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

16. KREUZFEUERHÖHLEN

Vier Drow-Wachen halten den Fluss nach Eindringlingen aus Schädelhafen im Auge. Die Drow feuern Armbrüste auf Feinde ab, wenn diese zwischen den beiden Höhlen hindurchgehen.

16A. NORDSIMS

Zwei männliche **Drow** verbergen sich auf diesem Sims, 1,80 m über dem Wasser. Sie sind Brüder namens Varau und Veszdar. Wenn einer getötet wird, flüchtet der andere und alarmiert die Drow in Bereich 20.

16B. SÜDSIMS

Auf diesem 2,40 m hohen Sims verstecken sich zwei männliche **Drow** namens Molkoth und Quilolvir und eine **Drow-Elitekriegerin** namens Meridin Helvirae. Meridin kommandiert diesen Wachposten. Sie trägt ein 9 m langes Seil aus Spinnenseide bei sich, das an einem Wurfhaken befestigt ist. Die Drow verwenden es, um sich über den Fluss zu schwingen.

Eine Nebenhöhle enthält die Überreste eines alten Lagerfeuers und die Gebeine eines Halbling-Abenteurers, der von seinen Gefährten ausgeraubt und getötet wurde. Hier wurden keine Schätze zurückgelassen.

17. GEFÄHRLICHE PFADE

Diese Höhlen stehen zwischen den Drow- und Goblinoiden-Siedlungen auf dieser Ebene.

17A. UMKÄMPFTE HÖHLE

Wachen. Elf **Hobgoblins** und ein **Hobgoblin-Hauptmann** sind in dieser 6 m hohen Höhle stationiert.

Blut. Blutflecken auf dem Boden deuten auf gewalttätige Auseinandersetzungen hin, die hier in der Vergangenheit stattgefunden haben.

Abfallender Tunnel. Ein steiler Tunnel im Westen führt hinab in Ebene 4, Bereich 1.

Haus Auvryndar und die Legion von Azrok kämpfen seit Monaten um diese Höhle. Die Fraktion, die diese Höhle kontrolliert, hält den Zugang zu Ebene 4 des Undermountain. Im Augenblick halten die Goblinoiden unter Kriegsherrn Azrok die Höhle, und die Befehle der Hobgoblins lauten, sie gegen eindringende Drow zu verteidigen. Der Hauptmann Kliyuse der Schädelteiler hat weitere Anweisungen, Abenteurer nach Norden zur Goblinoidensiedlung (Bereich 21) zu schicken und ihnen den Zugang zu Ebene 4 zu verweigern, bis sie Azrok und

Lurkana getroffen haben. Wenn die Charaktere gehen, wohin sie geschickt werden, weist Kliyuse ihnen zwei Hobgoblins zu, die dafür sorgen sollen, dass sie die Siedlung sicher und schnell erreichen.

17B. GROTTENSCHRAT-WACHEN

Nahe der Ostwand dieser 4,50 m hohen Höhle kauern sechs **Grottenschräte** und nagen alte Knochen ab. Sie haben den Befehl, alle Nicht-Goblinoiden anzugreifen, die sich hier ohne Eskorte aufhalten.

17C. HÜTER DES PUPURWURMS

Diese 4,50 m hohe Höhle ist weitgehend leer, bis auf zwei **Goblins**, die am Nordende kauern. Die Goblins, Sabbertropf und Zob, haben einen Schatz gefunden, der in den Ruinen von Stromkuhldur vergraben war (siehe „Schätze“, unten), und haben ihn hierhergebracht, um ihn genauer anzuschauen. Die Goblins sind sich der nahen Gefahr (siehe Bereich 17d) nicht bewusst und werden ihren gerade entdeckten Schatz nicht so einfach hergeben.

Schätze. Jeder Goblin besitzt die Hälfte einer 15 cm hohen Pupurwurm-Statuette, die aus einem schimmernden, purpurfarbenen Stein gefertigt ist. Wenn die beiden Hälften mit dem Zauberspruch *Ausbessern* verbunden werden, kann man die Statuette für 125 GM verkaufen. Sie wiegt 5 Pfund.

17D. NEROZAR DER BESIEGTE

In der Mitte der 9 m hohen Höhle befindet sich ein Betrachter-Zombie namens Nerozar und drei **Gassporen**, die ihm sehr ähnlich sehen. Jeder Charakter, der die Gassporen sehen kann, kann ihr wahres Wesen bestimmen, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 gelingt.

Nerozar hat die Spielwerte eines **Betrachter-Zombies**, doch ist sein Auflösungsstrahl durch Folgendes ersetzt:

Telekinetischer Strahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss diese einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen; ansonsten bewegt der Zombie die Kreatur 9 m in eine beliebige Richtung. Der telekinetische Strahl setzt das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zugs des Zombies fest, oder bis der Zombie kampfunfähig ist.

Wenn das Ziel ein Objekt ist, das 300 Pfund oder weniger wiegt und nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, wird es 9 m in eine beliebige Richtung bewegt. Der Zombie kann mit seinem Strahl auch Feinkontrolle auf Objekte ausüben, zum Beispiel ein einfaches Werkzeug manipulieren oder eine Tür oder einen Behälter öffnen.

Nerozar nutzt den Telekinetischen Strahl, um die Gassporen auf Kollisionskurs mit Eindringlingen zu bringen. Das Gift der Gassporen hat keinen Effekt auf den Betrachter-Zombie.

Nerozar hat Xanathar um die Kontrolle über Schädelhafen herausgefordert und verloren. Schädelhafens Gedankenschinder-Botschafter (siehe Bereich 21g) nahm Nerozars wiederbelebte Leiche mit nach Stromkuhldur, doch Azrok wollte dem Betrachter-Zombie nicht erlauben, in der Siedlung zu bleiben. So hat der Gedankenschinder ihn hiergelassen, wo ihm die Gassporen gewachsen sind.

17E. OTYUGH-HORT

Diese 3 m hohe Nebenhöhle ist mit Abfällen und verwesenden Leichen gefüllt. Darunter versteckt sich ein **Otyugh**. Der Otyugh ist ein Freund der Goblins, Hobgoblins und Grottenschräte von Azroks Feste (Bereich 21), die ihn mit viel Aas versorgen. Er greift Goblinoiden und die, die von ihnen eskortiert werden, normalerweise nicht an. Er wird allerdings jede Kreatur angreifen, die es wagt, seinen Müllhaufen zu durchsuchen.

Die Leichen im Müllhaufen sind die Überreste von Drow, Quaggoth, Grottenschraten, Goblins und Hobgoblins, die in Scharmützeln zwischen der Legion von Azrok und Haus Auvryndar getötet wurden. Die Leichen wurden aller Rüstungen, Waffen und Wertgegenstände entledigt, und einigen fehlen Fleischbrocken – ein Festmahl für den Otyugh.

18. VERLASSENE HÖHLE

Dieser 9 m hohe Höhlenraum enthält einen Teil der uralten Siedlung Stromkuhldur. Bröckelige, einstöckige Gebäude stehen leer. Ihre Dächer sind eingestürzt, ihr Inneres leergeräumt. Bereiche der Höhlendecke zeigen Zeichen eines Einsturzes, und Felsen sind über den Boden verstreut.

19. HORT DER CHIMÄRE

Trissa Auvryndars Haustier, eine **Chimäre**, liegt auf einem Haufen Münzen in der südlichen Hälfte dieser 4,5 m hohen Kaverne. Die Chimäre kann mit Nahrung und glänzenden Gegenständen besänftigt werden; ansonsten greift sie Abenteurer an, die dem Hort zu nahe kommen.

Der Hort der Chimäre enthält 600 EM, 2.000 SM und 10.000 KM.

20. DROW-STADT

Vor langer Zeit hat ein Erdbeben Teile von Stromkuhldur zum Einsturz gebracht, so dass die Stadt in kleinere Höhlen eingeteilt wurde. Nachdem Haus Auvryndar die Legion von Azrok aus dieser östlichen Höhle vertrieben hatte, haben die Drow von Haus Auvryndar die Höhle besetzt. Die Kaverne hat die folgenden Merkmale:

Ruinen. Diese 9 m hohe Kaverne ist ein tödlich laises Labyrinth aus bröckeligen Steingebäuden, von denen viele zum Teil eingestürzt sind. Die Mauern der Gebäude sind 3 m hohe, und die meisten Dächer sind eingestürzt.

Spinnweben und Spinnen. Spinnennetze sind zwischen den Gebäuden gespannt, aber sie sind nicht dick genug, um Bewegungen einzuschränken. Neun **Riesenspinnen** hausen in den Gassen zwischen den Gebäuden und suchen Beute.

Die Riesenspinnen krabbeln in Dreiergruppen herum. Zusätzliche Truppen, die hier stationiert sind, umfassen einen männlichen **Drow-Elitekrieger** namens Ranaghax Auvryndar, zwölf männliche **Drow**, drei **Grimlocks** und drei **Quaggoths**. Wenn Alarm geschlagen wird, versammeln sich diese Truppen mit den Riesenspinnen, um Eindringlinge zu finden und zu zerstören.

Auf der Karte unmarkierte Gebäude sind leere Räume. Alle anderen werden im Folgenden beschrieben.

20A. KÜCHE

Geruch. Der Geruch von Fleischeintopf kommt aus diesem Gebäude.

Diener und Wachen. Im Inneren bereiten ein **Grottenschrat** in Handschellen und drei an den Knöcheln zusammengekettete **Goblins** unter dem wachsamem Blick von drei männlichen **Drow**-Wachen namens Raelphar, Rizryn und Xebyl Mahlzeiten zu.

Möbel. Im ganzen Raum stehen Arbeitsflächen aus Stein. Ein großer Kessel hängt über einem Feuer in der Südwestecke.

Raelphar trägt den Schlüssel für die Handschellen des Grottenschrats bei sich, und Rizryn hat einen Schlüssellbund, mit dem sich die Fußfesseln der Goblins öffnen lassen. Ohne diese Schlüssel öffnet ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug jedes dieser Schlösser.

Wenn die Goblinoiden befreit werden, bewaffnen sie sich mit improvisierten Waffen und flüchten über den Südtunnel zu Bereich 17a. Der Grottenschrat heißt Blarg. Die Goblins heißen Globby, Stiefellecker und Ohrenstecher.

Was gibt es zum Abendessen? Der brodelnde Kessel enthält einen herzhaften Eintopf aus Kräuselnrindenpilz und Troglydenfleisch.

20B. T'RISSAS QUARTIER

Zwei männliche **Drow**-Wachen namens Krivven und Yazdriinn stehen vor der Tür. Sie lassen niemanden hinein außer Trissa und greifen Eindringlinge sofort an. Das Gebäude hat die folgenden Merkmale:

Ausgestopfte Köpfe. An den Wänden hängen die ausgestopften Köpfe mehrerer Grottenschrate, Hobgoblins und Goblins.

Truhe. Eine verschlossene Truhe aus dunklem Holz, die in der Form einer Spinne mit Augen aus rotem Kristall geschnitzt ist, steht in der Westnische. (Der Schlüssel zur Truhe ist im Mund eines aufgehängten Goblinskopfes versteckt.)

Möbel. Ein Bett mit einem Baldachin aus Spinnweben steht in der östlichen Nische. Andere Möbel umfassen eine Kommode und einen Schminktisch mit leerem Rahmen, wo der Spiegel sein sollte.

Das Schloss der Truhe kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt oder mit *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden.

Schätze. Die acht roten Kristallaugen an der Truhe können herausgelöst werden und sind je 5 GM wert. Im Inneren der Truhe sind vertikal drei Regale aufgereiht.

Das obere Regal enthält eine Spinnenstatuette aus Onyx (25 GM), acht Weihrauchstäben (je 1 GM) und einen Dolch mit einem winzigen Reservoir im Heft, das bis zu drei Dosen eines flüssigen Giftes aufnehmen kann.

Das mittlere Regal enthält eine zusammengefaltete Robe aus Spinnenseide, schwarz gefärbt, mit winzigen eingenähten goldenen Spinnen (90 GM). In den Falten der Robe ist ein *Heiltrank* in einer Kristallphiole versteckt.

Auf dem unteren Regal liegen ein Zauberstab aus Birkenholz (ein arkaner Fokus) und ein ledergebundenes Zauberbuch, die Marta Mondschaten gehören (siehe Bereich 5d). Das Buch enthält die folgenden Zaubern: *Chromatische Kugel, Einflüsterung, Eissturm, Feuerball, Fliegen, Gegenzauber, Identifizieren, Kältekegel, Mächtige Unsichtbarkeit, Magie bannen, Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Magische Waffe, Nebelschritt, Schild, Vergrößern/Verkleinern, Verständigung und Verwandeln*.

20C. QUAGGOTH-BEHAUSUNG

Drei **Quaggoths**, von denen einer ein Quaggoth-Thonot ist (siehe den Kasten im Eintrag „Quaggoth“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) fressen aus einem Trog in der Mitte des Raumes. Der Trog enthält blutige Troglydyten-Eingeweide und andere weniger leicht zu identifizierende Beilagen. Nicht-Drow werden sofort angegriffen.

20D. DÄMONENSPIEGEL

Die Tür, die in dieses Gebäude führt, ist verschlossen, und Trissa Auvryndar (siehe Bereich 6) hat den einzigen Schlüssel. Das Schloss ist alt und kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 geknackt werden.

Das Gebäude ist voller Spinnweben, und ein 90 cm hoher ovaler Spiegel hängt an der Westwand. Gespenstisch realistische Spinnen sind in den Rahmen geschnitzt und scheinen fast zu zucken und zu krabbeln. Wenn sich eine Kreatur ihrer Reflektion im Spiegel auf 1,50 m nähert, verschwindet diese und wird vom schattenhaften Gesicht einer riesigen Spinne ersetzt, das von Rauch verschleiert ist.

Die Kreatur im Spiegel ist die Projektion eines Yochlol-Dämons im Dienst von T'rissas Mutter Vlonwel. Wenn die Gestalt vor dem Spiegel T'rissa ist, oder jemand, der genau aussieht wie sie, begrüßt die Spinne sie mit klickenden Mandibeln freundlich auf Elfish. Sie fragt dann, warum bereits Versuche begonnen wurden, die Verschlungenen Kavernen (Ebene 4) einzunehmen, wenn Stromkuhldur und Schädelhafen noch nicht eingenommen sind.

Wenn eine Kreatur, die eindeutig nicht T'rissa ist, vor dem Spiegel steht, oder wenn der Yochlol begreift, dass er getäuscht wurde, nimmt der Dämon seine wahre Gestalt an, starrt mit seinem einzelnen roten Auge zurück und brüllt auf Abyssisch: „Ich weiß wer du bist!“ Dann fällt der Spiegel um und zerbricht auf dem Boden.

20E. SCHATZ FLUSSABWÄRTS

Fluss voller Fische. Eine Türkisader läuft diagonal durch die Wand und sieht aus wie ein Fluss. Der Granit in der Ader wurde so behauen, dass er aussieht wie eine Schule Forellen.

Steinbecken. Ein großes, leeres Becken ist in den Boden am Nordende dieses Raums geschnitten.

Die Türkisader läuft von der oberen rechten Ecke der Ostwand zur Unterseite der linken, so dass sie zum leeren Becken verläuft. Die gravierten Forellen scheinen gegen den Strom zu schwimmen, weg vom Becken. Eine genaue Untersuchung der Gravuren zeigt, dass die Fische rotiert werden können. Wenn alle Fische erstmals so gedreht werden, dass sie flussabwärts zu schwimmen scheinen, öffnet sich ein verborgenes Ventil im Becken und füllt es mit 200 Litern Süßwasser. Im Wasser schwimmt ein winziger Smaragdfisch.

Schätze. Der Smaragdfisch schwimmt im Becken umher, bis er mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 herausgefischt wird. Dann verwandelt er sich in ein *Elementarjuwel* (Wasser). Das Wasser bleibt im Becken, nachdem der Fisch entfernt wurde, und läuft nicht ab. Wenn die Forellen noch einmal gedreht werden, passiert nichts.

20F. FREIE QUARTIERE

Elf gepolsterte Schlafsäcke sind in diesem Raum auf Steinplatten verteilt. An jedem Bett steht eine kleine Truhe, die als Nachttisch dient. Die Truhen sind nicht verschlossen und enthalten einfache schwarze Kleidung.

20G. DROW-KASERNE

Zwölf Schlafsäcke sind über den Boden dieses Raums verteilt. Sechs männliche **Drow** und ein männlicher **Drow-Elitekrieger**, die frei haben, entspannen sich hier, doch greifen sie beim leisesten Anschein von Gefahr zu ihren Waffen. Die Drow heißen Alybbrin, Chasmas, Jarkorl, K'yordred, Szorth und Xebrek. Der Drow-Elitekrieger Ranaghax Auvryndar unterhält die anderen Drow, indem er ein Duell nachspielt, das er einst mit einem Hobgoblin-Hauptmann der Legion von Azrok hatte und das mit Ranaghax' vergifteter Klinge im Hals des Hauptmanns endete. Er erzählt die Geschichte laut genug, dass Charaktere, die an der Tür lauschen, sie hören können.

Ranaghax, T'rissas älterer Bruder, ist ihr und allen anderen weiblichen Drow in ihrem Haus untergeordnet. Er kennt seinen Platz und ist begierig darauf, den Rest von Stromkuhldur einzunehmen, wenn T'rissa endlich den Befehl dazu gibt.

Schätze. Ranaghax trägt eine Skarabäusbrosche aus Obsidian mit dem Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM), und er trägt 35 GM in einer Börse aus Spinnweben bei sich.

20H. ALTER SPEISESAAL

Laternen. An den Dachbalken sind an kurzen Ketten vier nicht entzündete Eisenlaternen aufgehängt.

Möbel. Ein massiver Steintisch füllt die Westseite dieses Raums. Er ist für Zwerge ausgelegt und hat deshalb kürzere Beine als die meisten Tische. Steinbänke stehen an beiden Seiten des Tisches, und ein Steinstuhl steht an jedem Ende.

20I. ABORT

Ein männlicher **Drow** namens Balok sitzt in diesem Raum auf einem Latrineneimer und ist beschämt, in einer so kompromittierenden Position erwischt zu werden. Wenn die Charaktere ihn angreifen, wirft er den Eimer als Ablenkung auf einen von ihnen und flüchtet in Bereich 20g. (Behandle den Eimer als improvisierte Waffe, der bei einem Treffer keinen Schaden verursacht, doch das Ziel bei einem Treffer mit stinkenden Exkrementen bedeckt.)

20J. TROGLODYTENMEUTE

Ein schrecklicher Gestank füllt diesen Raum, dessen Boden mit losen Steinen bedeckt ist.

Zwölf gefangene **Troglodyten** sind hier eingesperrt, doch die Wache, die vor der Tür stationiert war, ist zu Richtung Bereich 20i verschwunden. Wenn jemand, der kein Drow ist, die Tür öffnet, ergreifen die Troglodyten die Gelegenheit zu entkommen. In ihrem Zug versuchen sie, in die Freiheit zu stürmen, und sind dabei laut genug, dass sie einen Alarm auslösen. Entkommene Troglodyten machen sich nach Süden auf und verschwinden ins dunkle Wasser des Sargauthflusses.

20K. VERSAMMLUNG DER GRIMLOCKS

Gestank. Der Raum stinkt nach Tod und Verwesung.

Grimlocks. Drei **Grimlocks** ziehen sich in der Mitte des Raums Haare aus den Zähnen.

Geröll. Der Raum ist von Felsen, Haufen kaputter Rüstungen und zerbrochenen Waffen bedeckt. (Die Rüstungen und Waffen wurden toten Goblinoiden abgenommen. Nichts von dieser Ausrüstung ist noch zu verwenden.)

Charaktere, die dem Geruch der Verwesung folgen, finden einen Haufen abgetrennter Köpfe von Goblins und Hobgoblins, die hinter einer Felswand am Südende des Raums versteckt sind.

21. AZROKS FESTE

Der größte nicht verschüttete Teil von Stromkuhldur wird von der Legion von Azrok gehalten und Azroks Feste genannt. Da sich Gerüchte über Azroks Blindheit leise in der Siedlung verbreiten, wachsen auch die Ängste über einen bevorstehenden Angriff aus Stromkuhldur oder Schädelhafen. Eine Atmosphäre von Trübsal und Angst hängt über der normalerweise lärmenden Siedlung, die die folgenden Merkmale hat:

Ruinen. Die 9 m hohe Kaverne ist ein Irrgarten aus einstöckigen Steinbauten, von denen viele zum Teil eingestürzt sind. Die meisten Gebäude haben 3 m hohe Wände und kein Dach.

Straßen. Die schmalen „Straßen“ zwischen den Gebäuden sind voll von Müll und Schmutz. Harmlose Ratten huschen um jede Ecke.

Banner. Von mehreren Bauwerken hängen zerschlissene gelbe Banner, die Azroks Zeichen tragen: einen blutigen Handabdruck in einem hohlen roten Dreieck.

Patrouillen. Vier Scharen von Hobgoblins patrouillieren in Azroks Festung. Jede Patrouille besteht aus drei **Hobgoblins** und einem **Hobgoblin-Hauptmann**, der Besucher befragt und ihre Papiere sehen will.

Besucher, die Azroks Feste besuchen, werden von zwei **Grottenschraten** begrüßt. Drow werden sofort angegriffen. Andere können Azroks Feste betreten und sich frei bewegen, vorausgesetzt, dass sie die richtigen Papiere haben. Besucher ohne Papiere werden von den Grottenschraten zur Abfertigung zu Bereich 21c eskortiert.

Sobald alle Gruppenmitglieder Papiere haben, bringen die Grottenschrate sie zu Azrok in Bereich 21n. Das Treffen ist nicht optional: Dem Hobgoblin-Kriegsherrn muss im Austausch für seine Gastfreundschaft Achtung gezollt werden. Danach können sich Charaktere frei durch Azroks Feste bewegen und kommen und gehen, wie sie wollen. (Besucher müssen sich nur dann erneut registrieren lassen, wenn sie ihre Papiere verlieren.) Wenn die Charaktere allein durch die Straßen wandern, verwende nach Bedarf die Tabelle „Zufallsbegegnungen in Azroks Feste“.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN AZROKS FESTE

W10 Begegnung

- 1 Halasters Spähendes Auge (siehe „Halasters Hort“; Seite 311), das die Charaktere lautlos für 1 Minute beobachtet und dann verschwindet.
- 2 Ein Goblind (Nichtkämpfer), das eine tote Ratte isst.
- 3 Ein **Goblin** schleppt einen Eimer Unrat zu Bereich 17e.
- 4 1W4 **Goblins** mit Schaufeln, die sich entweder durch Schutt graben oder zu einer Ausgrabungsstätte unterwegs sind.
- 5 1W3 **Grottenschrate**, die Besucher höhnisch angrinsen und unhöfliche Kommentare abgeben.
- 6 Ein **Grottenschrat** mit einem **Intellektverschlinger** in seinem Schädel, der versucht, die Charaktere zu Bereich 21f zu locken.
- 7 Preeta Kreepa (siehe Bereich 21m).
- 8–10 Drei **Hobgoblins** und ein **Hobgoblin-Hauptmann** sorgen für Ordnung und überprüfen die Papiere von Besuchern.

Ein Kampf hinter verschlossenen Türen wird wahrscheinlich keinen Alarm auslösen, doch lauter Aufruhr in den Straßen wird wahrscheinlich die ganze Siedlung alarmieren. Tatsächlich hat das Militär der Legion von Azrok stark unter den jüngsten Auseinandersetzungen mit den Drow gelitten. Die aktuellen Verteidiger von Azroks Feste umfassen acht Grottenschrate, zweiunddreißig Goblins, zwanzig Hobgoblins, vier Hobgoblin-Hauptleute (darunter Lurkana), den Hobgoblin-Kriegsherr Azrok und zwei Worge. Goblinoide, die zur Xanathar-Gilde gehören, und andere Besucher sind hier nicht inbegriffen, ebenso wenig Nichtkämpfer wie Kinder.

Auf der Karte unmarkierte Gebäude sind leere Räume. Alle anderen werden im Folgenden beschrieben.

21A. „KREK“

Am Ende einer Straße mit größtenteils eingestürzten Gebäuden ist eine abgeschrägte Tür, neben der eine Grottenschrat-Marionette hängt. In den Türrahmen ist das Wort „Krek“ gekratzt (ein goblinisches Wort, das „Austausch“ oder „Handel“ bedeutet).

Die Mauern des Ladens sind auf beiden Seiten der Tür eingestürzt, und der restliche Raum ist voll mit Haufen von Müll und abgenutzter Abenteurerausrüstung. Der Betreiber des

Ladens ist ein **Oni**, der sich als ein alter Hobgoblin namens Kinrob ausgibt. Wenn ein Charakter einen Gegenstand erwerben will, der in den Tabellen „Abenteurerausrüstung“ oder „Werkzeuge“ in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs) aufgelistet ist, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass Kinrob den fraglichen Gegenstand hat und ihn gegen einen oder mehrere Gegenstände gleichen oder höheren Werts eintauscht.

Kinrobs wahre Natur ist ein wohlbekanntes „Geheimnis“ in der Legion von Azrok, und die Furcht vor dem Oni hat die umgebende Nachbarschaft in eine Geisterstadt verwandelt. Azrok besänftigt den Oni, indem er ihm neugeborene Goblins bringt, die er fressen kann. Wenn die Charaktere Kinrob zum ersten Mal besuchen, tritt ein **Grottenschrat** ein, um ein Goblind in einem Korb zu bringen, und marschiert dann davon. Kinrob stellt seine Mahlzeit zur Seite, bis das Geschäft mit den Charakteren abgeschlossen ist, und weist ihnen dann höflich die Tür.

Prinzessinnenpuppe. Einer der Gegenstände in Kinrobs Müllhaufen ist eine Puppe aus Sackleinen mit Knopfaugen und einem goldenen Stoffdiadem, in das winzige Edelsteine eingesetzt sind (2 GM). Die Charaktere können um die Puppe handeln wie um jeden anderen Gegenstand und sie dann dem eigentlichen Besitzer zurückbringen.

21B. 'TRAURIGE HUGGYBUG

Huggybug, ein Goblindmädchen, weint alleine in einer verüllten Gasse. Zwischen Schluchzern erklärt sie, dass ein älterer Goblin ihre Prinzessinnenpuppe gestohlen und sie beim „Gobfresser“ gegen eine Schaufel eingetauscht hat. Wenn die Charaktere fragen, wohin die Puppe gebracht wurde, führt Huggybug sie zu Bereich 21a, weigert sich aber vor Angst, hineinzugehen.

Schätze. Wenn die Charaktere Huggybug die Puppe zurückbringen, gibt sie ihnen zum Dank ein Delfinfigürchen aus Türkis (25 GM).

21C. REGISTRIERUNGSZENTRUM

Schreiber. Sechs **Goblins** mit Schreibfedern sitzen hinter einer Reihe improvisierter Schreibtische, um die Namen von Besuchern in Ordner mit Eselsohren einzutragen und Papiere auszugeben. Leuchtende Öllaternen hängen an Ketten über jedem Schreibtisch.

Verwalter. Ein **Hobgoblin**, der eine gesprungene Halbmondbrille trägt, sitzt hinter einem Lesepult aus Stein und begrüßt alle, die eintreten, wobei er jeden Neuankömmling zu einem freien Goblinschreiber schickt.

Besucher müssen jederzeit Identifikationspapiere zur Hand haben, wenn sie sich in Azroks Feste aufhalten. Die Goblins hinter den Schreibtischen befragen Besucher, zeichnen krude Bilder von ihnen und füllen Papiere mit ihrem Namen, Volkszugehörigkeit, Alter, Größe, Augenfarbe, Fertigkeiten und Heimatstadt aus. Dieselben Informationen werden in einen großen Aktenordner aufgenommen. Nachfragen über andere Besucher führen nur zu schweigendem Starren, weil die Goblins Anweisungen haben, keine Informationen herauszugeben.

Sobald alle Charaktere registriert sind und ihre Papiere haben, läutet der Hobgoblin hinter dem Lesepult eine Glocke und zwei **Grottenschrate** erscheinen, um die Besucher zu Bereich 21n zu führen, wo von ihnen erwartet wird, dem Kriegsherrn Azrok ihre Achtung zu zollen.

21D. RÜSTKAMMER

Zwei **Hobgoblins** bewachen Ständer mit gewöhnlichen Waffen.

21E. HOBGOBLINKASERNE

Die alten Möbel wurden aus diesem Raum gebracht, um Platz für 32 hölzerne Pritschen zu schaffen. Fünf **Hobgoblins** ruhen sich hier zwischen Patrouillen aus.

21F. HIRNHUNDZWINGER

Der Gedankenschinder-Botschafter (siehe Bereich 21g) lockt seit einer Weile Goblinoide in dieses Gebäude und pflanzt ihnen Intellektverschlinger in die Köpfe. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Trümmer. Der Boden ist mit zerstörten Möbeln und zerbrochenen Kisten bedeckt.

Goblins. In der Mitte des Raums befinden sich zwei **Goblins** und ein **Goblin-Boss**, alle mit **Intellektverschlingern** in ihren Schädeln.

Hirnhunde. Zwei weitere **Intellektverschlinger** verstecken sich zwischen den Trümmern. Sie greifen Eindringlinge mit ihrer Aktionsoption Intellekt verschlingen an.

21G. XANATHARS BOTSCHAFTER

Ein **Gedankenschinder** namens Ulquess wohnt hier und dient als Botschafter von Schädelhafen. Ulquess setzt seit einer Weile Intellektverschlinger in die Schädel von Goblinoiden ein, um sie in loyale Spione für Xanathar zu verwandeln. Wenn seine Intrige aufgedeckt wird, hat der Gedankenschinder keine Wahl, als telepathisch seine Knechte aus Bereich 21f zu rufen, um jeden zu töten, der sein Geheimnis kennt. (Er versteckt die Leichen in Bereich 22.)

Der Mittelpunkt des Raums besteht aus zwei eleganten Stühlen aus versteinertem Holz, die auf einem kreisförmigen Teppich stehen. Auf einem schlanken Tisch zwischen den Stühlen steht ein improvisiertes, dreistufiges Drachenschach-Spiel, das aus zahllosen Figuren anderer Spiele zusammengesetzt ist. Der Gedankenschinder macht hier Geschäfte, während er gemütlich in einem der Stühle sitzt.

Wenn sich die Charaktere auf Lurkanas Drängen mit dem Botschafter treffen (siehe „Nebenqueste: Azroks Dolch zurückholen“, Seite 44), dann rät der Gedankenschinder höflich davon ab, Schädelhafen zu besuchen, und behauptet, dass es dort nicht sicher für Abenteurer sei. Er erzählt ihnen auch ein Geheimnis des Undermountain, in der Hoffnung, dass es sie in eine andere Richtung lockt. Ziehe eine Karte aus dem Geheimnisstapel (siehe Anhang C).

Schätze. Eine genaue Durchsuchung des Raums fördert einen Eisenkoffer zutage, der 100 GM enthält, die der Botschafter für Bestechungen verwendet.

21H. GOBLINBEHAUSUNG

Die Tür zu diesem Bauwerk ist angelehnt, und man kann Schnarchen aus der Tür hören. Zwölf **Goblins** schlafen gestapelt im Norden. Ihre Waffen und Schilde liegen auf einem Haufen im Süden. Die Goblins kämpfen nur widerwillig und lassen sich leicht von einer Zurschaustellung von Stärke einschüchtern. Wenn sie massakriert werden, flüchten die Überlebenden zu Bereich 23a.

21I. BESUCHERQUARTIERE

Besucher, die eine gute Beziehung zu Azrok und Lurkana haben, können sich hier ausruhen. Die Tür hat kein Schloss. Der Raum enthält genug Schlafzimmereinrichtung für acht Gäste.

21J. BIERLAGERHAUS

Azrok kauft billiges Bier von Gyudds Brennerei in Schädelhafen und lagert es hier. Die Tür ist von innen verschlossen. Die Tür aufzuzwängen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 22. Im Raum steht ein **Hobgoblin-Wächter** mit einem Horn. Er nutzt eine Aktion, um in das Horn zu stoßen und Alarm zu schlagen, wenn jemand versucht, in das Lagerhaus einzubrechen.

In dem Lager befinden sich dreißig Fässer mit jeweils 20 Litern Fassungsvermögen. Acht von ihnen enthalten Wyrmpisse, ein schlammiges Gesöff, der Rest ist leer.

21K. HAUPTMANNSKASERNE

Die Möbel wurden aus diesem Raum entfernt, um Platz für neun Holzpritschen zu machen. Zwei **Hobgoblin-Hauptleute** ruhen sich hier zwischen Patrouillen aus.

21L. BESUCHERQUARTIERE

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 21i.

21M. PREETA KREEPA

Aus einem größtenteils eingestürzten Bereich von Stromkuhldur wurde eine Steinhütte in einer Höhle ausgegraben. Sie wird mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtet, der auf alte, im Schutt liegende Kessel gewirkt wurde.

Die Tür der Hütte ist angelehnt, und harmlose Ratten huschen ständig hinein und heraus. Im Inneren der Hütte sitzt eine Maga namens Preeta Kreepa und füttert saftige Stücke Moos an die Ratten. Sie diente für Arcturia, einer von Halasters Lehrlingen, als Assistentin, bis diese sie in ein grausiges Monster verwandelt hat. Preeta sieht wie eine alte Frau aus, aus deren Augenhöhlen zwei Betrachter-Augenstiele ragen. Ihr Mund, der doppelt so groß ist, wie er sein sollte, ist voll von spitzen, scharfen Zähnen. Sie trägt die ausgefranste, glitschige, durchscheinende Haut eines Kuo-toa als Umhang.

Jahrelang ließ die Legion von Azrok Preeta in Ruhe. Jetzt haben die wachsenden Feindseligkeiten mit den Drow Azrok dazu gebracht, sie um Hilfe zu bitten. Preeta versteht die Bedrohung, die die Drow darstellen. Sie nutzt *Tote beleben*, um Drow-Leichen zu erheben und so Truppen zu erschaffen, mit denen Azrok seine Verteidigung stärken kann. Sie sperrt diese untoten Krieger in Bereich 21q ein.

Preeta ist eine **Maga**, mit folgenden Anpassungen:

- Preeta ist chaotisch neutral.
- Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie spricht die Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.
- Als Bonusaktion oder Reaktion kann sie einen der folgenden Augenstrahlen auf ein Ziel innerhalb von 36 m, das sie sehen kann, abfeuern:

Furchtstrahl. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Lähmender Strahl. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Wenn die Charaktere versprechen, ihr nicht wehzutun, teilt Preeta zwei Geheimnisse des Undermountain mit ihnen. Ziehe zwei Karten aus dem Geheimnisstapel (siehe Anhang C).

Schätze. Preeta hat ein Zauberbuch bei sich, das in Eidechsenhaut gebunden ist. Es enthält alle Zauber, die sie vorbereitet hat, sowie *Gegenstände beleben*, *Tote beleben* und *Verarbeitung*.

NEBENQUESTE: ALUSSIARR BEFREIEN

Preeta Kreepa weiß, dass Arcturia das Blut eines „magischen Mannes“ namens Alussiarr als Materialkomponente in ihren schrecklichen Verwandlungsritualen verwendet. Sie empfiehlt, dass die Charaktere den Mann befreien, um Arcturia daran zu hindern, neue Monster zu erschaffen. Preeta weiß, dass Alussiarr ein Gefangener in Arcturiasend ist, der vierzehnten Ebene des Undermountain, aber sie weiß nicht, dass Alussiarr ein Rakshasa ist.

21N. AZROKS HALLE

Zwei **Hobgoblins** halten vor diesem Gebäude Wache, einer vor jeder Tür. Sie erlauben es registrierten Besuchern, einzutreten, nachdem sie deren Papiere überprüft haben. In dem Bauwerk befand sich einst eine Zwergenschmiede, und die Einrichtung lässt dies noch erkennen. Im Inneren befindet sich Folgendes:

Azrok und Lurkana. Im nordöstlichen Teil des Raums sitzt Azrok, der **Hobgoblin-Kriegsherr**, auf einem Thron aus gebleichten Schädeln; ein Fuß ruht auf einem eisernen Amboss, eine Hand auf dem Knauf seines Zweihandschwerds. Er trägt einen Helm, der den Großteil seines Gesichts verbirgt und seine Augen verdunkelt. Seine Ehefrau Lurkana, eine eindrucksvolle **Hobgoblin-Hauptfrau**, flüstert in sein Ohr.

Goblinoide. Dem Kriegsherrn warten zwei **Grottenschrate**, vier **Hobgoblins** und sechs **Goblins** auf. Einer der Grottenschrate hat einen **Intellektverschlinger** in seinem Schädel und dient als Spion für Xanathar, während er Loyalität gegenüber Azrok vorgibt.

Worge. In der südwestlichen Ecke des Raums kauen zwei **Worge**, die Azrok und Lurkana loyal sind, an Knochen von Humanoiden.

Abenteurer, die vor Azrok gebracht werden, müssen ihm Tribut zollen. Er interessiert sich mehr für Treueeide als für greifbare Geschenke, doch akzeptiert er, was ihm angeboten wird. Wenn sich die Charaktere nicht zum Narren machen, gewährt Azrok ihnen für die Dauer ihres Aufenthalts in seiner Siedlung seinen Schutz. Charaktere, die mit ihm interagieren und einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 17 schaffen, erkennen, dass der Hobgoblin-Kriegsherr blind ist, es aber verbirgt, indem er niemanden direkt anschaut. Die Charaktere sehen auch einen grausigen Anhänger an einer Kordel um seinen Hals – einen abgetrennten menschlichen Finger, der einen Siegelring aus Platin trägt (siehe „Fürst Rosznars Ring“, unten).

Wenn die Charaktere mit Azrok gesprochen haben, nimmt Lurkana sie zur Seite und bietet ihnen eine Queste an (siehe „Nebenqueste: Azroks Dolch zurückholen“, Seite 44). Wenn sie sich weigern, verzieht Lurkana das Gesicht und wirft sie hinaus.

Wenn es zum Kampf kommt, schlagen die Hobgoblins vor der Tür sofort Alarm, so dass alle Truppen, die Azrok loyal sind, sich hier versammeln werden.

Fürst Rosznars Ring. Der Ring an Azroks Hals trägt das Zeichen von Haus Rosznar von Waterdeep: einen weißen Falken im Sturzflug vor blauem Feld. Auf die Innenseite des Rings sind die Worte „Für Kres – Fliege hoch und tauche schnell“ graviert. Der Ring ist 25 GM wert.

Der Finger, auf dem der Ring steckt, gehörte einst Kressando Rosznar, der nach Azroks Feste gekommen ist, nachdem er bei Verhandlungen mit der Xanathar-Gilde in Schädelhafen nicht weiterkam. Der junge Adelige wollte einen Sklavenhändler im Undermountain aufbauen. Sklaven aus Waterdeep

sollten in den Undermountain und Geld in die Schatzkammern von Haus Rosznar und Azroks Kriegskasse fließen.

Azrok war von der Idee angetan, empfand Kressando aber als überheblich. Er tötete den Adligen, weil er ihm nicht den gebotenen Respekt erwies. Kressandos ausgeweideter Leichnam wurde an den Otyugh in Bereich 17e verfüttert, doch Azrok hat den Finger als Trophäe behalten. Wenn die Charaktere den Ring erlangen wollen, um eine Queste abzuschließen (siehe „Suche nach Kressando Rosznar“, Seite 8), dann müssen sie Azrok töten, ihn bezaubern, so dass er ihn hergibt, oder ihn stehlen, solange er kampfunfähig ist. Der Kriegsherr wird ihn ansonsten nicht hergeben.

Bleibt ein Weilchen. Wenn die Charaktere einen sicheren Ort suchen, um sich auszuruhen, und eine gute Beziehung zu Azrok haben, befiehlt Lurkana einem der Goblins, sie in Bereich 21i oder 21l zu eskortieren. Nachdem die Goblins den Charakteren ihre Quartiere gezeigt haben, sagen sie ihnen, wo sie Abenteurerausrüstung (Bereich 21a) und Rationen (Bereich 21t) kaufen können.

21O. GOBLINWAISENHAUS

Der Lärm schreiender Goblinskinder dringt aus kleinen Rissen in den Wänden dieses Gebäudes. Im Inneren kümmern sich zwei **Goblin-Bosse** um zwanzig Goblinskinder (Nichtkämpfer). Den größeren Kindern wird beigebracht, wie sie die kleineren schikanieren können, indem sie sie schubsen und beleidigen. Die Goblin-Bosse bleiben hier, auch wenn anderswo Alarm geschlagen wird.

Tand. Verschiedene kaputte Spielzeuge liegen herum. Eine genaue Durchsuchung des Raums fördert ein intaktes Stück Tand zutage (würfle auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs)).

21P. BOGENTOR ZU EBENE 6

In der Westwand dieses ansonsten leeren Raums ist ein Bogentor zu Ebene 6 (siehe „Tore“, Seite 12). Der Scheitelstein dieses Bogens ist so graviert, dass er wie ein Golddrachen-Nestling aussieht, der das Maul aufsperrt. Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn ein Edelstein im Wert von mindestens 100 GM in den Mund des Drachens gelegt wird. Dies belebt den Drachenkopf, der die Kiefer um das Juwel schließt (und es dabei zerstört).
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 36c auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

21Q. LEICHENHAUS

Neun **Drow-Zombies** stehen absolut reglos mitten in diesem Raum, der voll von Spinnweben, Geröll und Trümmern ist. Die Zombies gehorchen Preeta Kreepa (siehe Bereich 21m) und greifen jeden an, der zu nahe kommt.

21R. AZROKS AND LURKANAS QUARTIER

Ein müder **Goblin** namens Salznase, der seinen Namen trägt, weil er weiße Sommersprossen auf der breiten Schnauze hat, steht vor dieser Tür. Er leidet unter drei Stufen Erschöpfung und versucht, eine 3 m lange Stange mit zitternden Händen ruhig zu halten. Von der Spitze der Stange hängt Azroks Banner: ein blutiger Handabdruck in einem hohlen roten Dreieck auf einem Bogen gelb gefärbter Haut.

Lurkana benutzt das Banner als Bestrafung. Sie lässt ungehorsame oder unfähige Untergebene stunden- oder sogar tagelang ohne Nahrung und ohne Wasser vor diesen Räumlichkeiten stehen, mit nur dem Banner als Gesellschaft. Salznase hat Azrok einen Teller mit Essen in den Schoß gekippt und fürchtet, dass er den kurzen Rest seines Lebens hier verbringen wird. Charaktere, die ihn bemitleiden, gewinnen sein Vertrauen, und er sagt ihnen gerne, wo sie in Azroks Feste alles finden. Wenn die Charaktere Informationen suchen, schlägt Salznase vor, dass sie mit Preeta Kreepa sprechen sollen, einer seltsamen Kreatur, die schon in Stromkuhldur lebte, ehe die Goblinoiden kamen (siehe Bereich 21m).

Das Gebäude ist leer bis auf ein großes Bett, das mit Fellen bedeckt ist. Azrok und Lurkana kommen hierher, um sich auszuruhen.

21s. AZROKS KRIEGSKASSE

Zwei **Hobgoblins** halten vor dieser Kammer Wache, einer vor jeder Tür.

Was einst ein Schrein des zwergischen Pantheons war ist heute Azroks Schatzkammer. Der Raum enthält Folgendes:

Umgestürzte Idole. Dutzende von Steinidole, die Zwergengötter zeigen, wurden umgeworfen und sind auf dem Boden zerschmettert.

Altar. Ein niedriger Altar an der Westwand ist von getrocknetem Blut bedeckt. Rundherum sind Kurzschwerter, Handarmbrüste, Schilde und Schädel von Drow aufgetürmt.

Statuette. Auf dem Altar steht eine 20 cm hohe Statuette von Maglubiyet, dem Goblin-Gott des Krieges, die aus blutrotem Stein geschnitzt ist. Sie ist nicht von Wert.

Truhe. Neben dem Altar stehen zwei eiserne Truhen ohne Schloss (siehe „Schätze“, unten).

Wenn Azroks Schätze gestohlen werden, fehlen ihm die Mittel, um die Loyalität seiner Truppen zu sichern. Wenn sich die Kunde über den Diebstahl verbreitet, werden die meisten Grottschrate und Goblins sowie die Hälfte der Hobgoblins aus Azroks Feste flüchten und eine Anstellung als Söldner in Schädelhafen suchen.

Schätze. Eine Eisentruhe enthält 180 GM, 450 SM und 600 KM. Die andere enthält ein zwergisches Hörrohr aus Messing (1 GM), einen vergoldeten Kerzenhalter in Form einer Flammensäule (25 GM), drei Skarabäen aus Obsidian, in die die Insignien von Haus Auvryndar geprägt sind (jeweils 25 GM), und eine Kalebasse mit Korken, die einen *Trank der Tierfreundschaft* enthält.

21t. RATIONEN

Ein bemaltes Holzschild über der eingelassenen Tür dieses Gebäudes zeigt einen Goblin, der ein mit Ratte belegtes Brot isst. Im Inneren sind drei **Goblins** damit beschäftigt, Rationen zu packen, die aus gebackenen Pilzen, Rattentrockenfleisch, Kuchen aus Trockenmoos und anderen unterirdischen Nahrungsmitteln bestehen. Die Rationen werden in Regalen gelagert, und Besucher können ein kleines Päckchen mit Rationen für 1 Tag für 5 SM kaufen.

Schätze. Die Goblins bewahren ihre Einnahmen in einer kleinen Holztruhe auf. Die Münzen werden am Ende eines jeden Tags zu Azroks Kriegskasse hinzugefügt (siehe Bereich 21s). Die Truhe enthält augenblicklich 35 SM.

22. FASSSTIELGARTEN

Sporen. Wolken von harmlosen und schwach leuchtenden Sporen hängen in der Luft.

Pilze. Die Höhle beherbergt einen riesigen Garten von Fassstielpilzen (siehe „Fassstiel“, Seite 59).

Gärtner. Drei **Goblins** kümmern sich um den Garten und töten Spinnen, Ratten und anderes Ungeziefer. Diese Goblins weichen vor Konfrontationen mit den Abenteurern zurück.

23. WEG NACH SCHÄDELHAFFEN

Die Legion von Azrok wurde von den Drow geschwächt und fürchtet jetzt Übergriffe aus Schädelhafen. Azrok hat Wachen aufgestellt, um nach Schwierigkeiten Ausschau zu halten.

23A. KRÄUSELRINDENHÖHLE

Wachen. Fünf **Hobgoblins** stehen in der Mitte dieser 6 m hohen Höhle Wache.

Pilze. Ein Pilz, der wie eine Masse aus verwesendem Fleisch aussieht, hängt an der Nordwand. Der Pilz wird Kräuselrinde genannt (siehe „Kräuselrinde“, Seite 60).

Wenn sich die Charaktere aus dem Süden nähern und in Richtung Azroks Feste unterwegs sind (Bereich 21), dann wollen die Hobgoblins wissen, was sie wollen, gewähren ihnen aber Durchgang, wenn die Absichten der Gruppe nicht feindselig sind. Wenn einer oder mehrere Drow zur Gruppe gehören, dann greifen die Hobgoblins stattdessen an. Charaktere, die von Azroks Feste abreisen, werden nicht befragt, aber sie werden aufgefordert, die Kreischer in Bereich 23b nicht zu beschädigen.

23B. UNREIFE KREISCHER

Konisches Dach. Diese gewaltige Kaverne hat eine konische Decke, deren Gipfel eine Höhe von 15 m hat.

Sporen und Gärten. Die Luft ist erfüllt von harmlosen, schwach leuchtenden Sporen, die Wolken um Gärten von Moosen und Pilzen bilden.

Kreischer. Zwischen die anderen Pilze sind vier kleine (90 cm hohe) **Kreischer** mit jeweils 7 (2W6) Trefferpunkten gepflanzt. Ihre Position ist auf Karte 3 mit Sternchen angegeben.

Charaktere, die bereits auf Kreischer gestoßen sind, können die jungen Pilze in diesem Raum mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 11 bemerken. Jeder Kreischer schreit auf, wenn eine Kreatur oder helles Licht sich auf 9 m annähert, was die Wachen in Bereich 23a alarmiert.

AUSWIRKUNGEN

Wenn die Truppen von Haus Auvryndar besiegt werden, die Legion von Azrok aber verbleibt, dann beanspruchen die Goblinoiden ihre verlorenen Höhlen zurück und befestigen sie (Bereich 18 bis 20). Wenn das Gegenteil eintritt und die Legion von Azrok ausgelöscht wird, sichern die Drow den Rest von Stromkuhldur. Wenn beide Fraktionen besiegt werden, wird die Ebene ein Spielplatz für Entdecker aus Schädelhafen.

Etwaige glückliche Umstände für die Legion von Azrok sind nur von kurzer Dauer, da mehr und mehr von Azroks Goblinoiden unter den Einfluss von Xanathar geraten. Sobald der Betrachter Intellektverschlinger in die Schädel von Azrok und Lurkana gepflanzt hat, nutzt er die Legion von Azrok als Bollwerk, um das Vorrücken der Drow in Richtung Schädelhafen aufzuhalten. Die Seevetteln des Sargauthflusses schließen sich Xanathar an, um die Drow fernzuhalten.



EBENE 4: VERSCHLUNGENE KAVERNEN

DIESE EBENE DES UNDERMOUNTAIN IST AUF VIER Charaktere der 8. Stufe ausgelegt und enthält genug EP, dass eine solche Gruppe den halben Weg zu Stufe 9 zurücklegt. Die Verschlungenen Kavernen enthalten unter anderem einen Abolethen, der ein legendäres Monster ist. Schau dir den Eintrag zum „Aboleth“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) an, ehe du diese Ebene des Gewölbes leitest, um das Monster effektiv führen zu können.

WAS HAUST HIER?

Ein Aboleth und ein Stamm Kuo-toa kämpfen um die Kontrolle über diese Ebene. Die Drow von Haus Auvryndar haben diesen Konflikt genau im Auge, und warten ab, bis eine Seite gewonnen hat, um dann wirkungsvoll zuzuschlagen. Verschiedene andere Spezies des Underdark kämpfen um einen Platz in diesen Kavernen.

ABOLETH

Illuun der Aboleth, zusammen mit seinen Chuul-Haustieren und seinen versklavten Troglodyten, hat die Seehöhle (Bereich 16) eingenommen und die Kuo-toa vertrieben. Durch seine Anwesenheit wurde der unterirdische Fluss verschmutzt, wodurch Fische und andere Flussbewohner getötet wurden – und somit die Nahrung der Kuo-toa. Illuun plant, die ganze Ebene zu übernehmen, was einen ersten Schritt zur Ergreifung der Herrschaft über den Undermountain darstellt – und danach Waterdeep.

Der Aboleth verlässt sein nasses Reich nur selten und verlässt sich auf seine Diener, die ihm neue Sklaven bringen.

HAUS AUVRYNДАР

Ein Drow-Kontingent, das von einer Drow-Priesterin der Lolth angeführt wird, hat sich in den Bereichen 11 und 12 verschanzt. Diese Truppen sind T'rissa Auvryndar auf Ebene 3 unterstellt und bereiten sich darauf vor, die Sieger des Konfliktes zwischen dem Abolethen und den Kuo-toa herauszufordern. Die Drow kontrollieren den Zugang zu einem der magischen Tore auf dieser Ebene.

KUO-TOA

Die Kuo-toa auf dieser Ebene wurden von dem Abolethen aus der Seehöhle (Bereich 16) und ihren Bruthöhlen (Bereich 24) vertrieben. Sie haben Zuflucht in den Bereichen 20 und 21 gesucht, während der Kuo-toa-Erzpriester Noolgaloop das Götzenbild eines neuen Gottes erschafft. Der Erzpriester hofft, dass der Gott zum Leben erwachen und den Abolethen zerstören wird. Noolgaloop verwendet beliebige Gegenstände und die Körperteile verschiedener Kreaturen, um das Götzenbild zu erstellen.

Die Kuo-toa misstrauen Drow und greifen sie sofort an, aber sie dulden Abenteurer, die keine Drow sind und willens sind, bei der Erweckung von Noolgaloops verkommenem Gott zu helfen oder sich dem Abolethen im Kampf zu stellen.

PILZE

Die Höhlen im Nordwesten (Bereich 1 bis 7) beherbergen zahlreiche Pilzarten. Viele dieser Pilze sind essbar oder haben andere nützliche Eigenschaften. Im folgenden werden einige der Pilzarten beschrieben, die man auf dieser Ebene und anderswo im Undermountain findet.

BLAUKAPPE

Die Blaukappe, die auch als „Getreide des Underdark“ bezeichnet wird, ist ein hoher, schlanker Pilz mit hellblauem, glockenförmigem Hut. Blaukappen sind zwar ungenießbar, aber man kann ihre Sporen zu einem nahrhaften, faden Mehl mahlen. Brot aus Blaukappenmehl wird Sporenbrot oder Blaubrot genannt. Ein Laib entspricht einem Pfund Nahrung.

FASSTIEL

Ein Fassstiel ist ein fassförmiger Pilz, den man anzapfen kann, um das Wasser im Inneren zu gewinnen. Ein Fassstiel enthält (1W4 + 4) x 4 Liter Trinkwasser. Seine Schale bietet 1W6 + 4 Pfund Nahrung.

KRÄUSELRINDE

Dieser porlingsartige Pilz erinnert an eine Masse verwesenden Fleisches, ist aber überraschend genießbar. Er kann zwar roh gegessen werden, schmeckt gebraten aber besser. Ein einzelner Bogen Kräuselrinde entspricht 1W4 + 6 Pfund Nahrung.

TIMMASK

Ein Timmask, auch als „Teufelspilz“ bekannt, ist ein 60 cm hoher Giftpilz mit orangen und roten Streifen auf dem beigen Hut. Wird ein Timmask ausgerissen oder zerstört, stößt er eine Wolke giftiger Sporen mit 4,50 m Durchmesser aus. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht vergiftet zu werden. Solange eine Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, steht sie unter dem Effekt des Zaubers *Verwirrung* mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute. Wenn der Zaubereffekt endet, endet auch der Zustand Vergiftet.

TRILLIMAC

Ein Trillimac ist ein 1,20 bis 1,50 m hoher Pilz mit breitem, graugrünem Hut und hellgrauem Stiel. Die ledrige Oberfläche des Huts kann geschnitten und gereinigt werden, um ihn bei der Herstellung von Karten, Hüten und Schriftrollen zu verwenden; seine Oberfläche nimmt Farbstoffe und Tinten besonders gut an. Der Stiel kann gereinigt, für eine Stunde in Wasser eingeweicht und dann getrocknet werden, um eine genießbare, brotartige Speise zu gewinnen. Jeder Trillimac-Stiel bietet 1W6 + 4 Pfund Nahrung.

ZUNGE DES WAHNSINNS

Eine Zunge des Wahnsinns sieht aus wie eine große, menschliche Zunge. Auch wenn sie essbar ist, hat sie keinen Nährwert. Eine Kreatur, die diesen Pilz isst, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht für die nächste Stunde zwanghaft jeden Gedanken laut auszusprechen. Der Effekt kann mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie beendet werden.

ZURKHOLZ

Der Zurkhholz ist ein Pilz, der bis zu 12 m hoch werden kann. Seine großen, getreideartigen Sporen sind essbar (ein Exemplar liefert 1W4 + 4 Pfund Nahrung), doch ist der Pilz vor allem wegen seines harten, holzartigen Stiels gefragt. Zurkhholz ist eine der wenigen Quellen von Bauholz im Underdark; es wird verwendet, um Möbel, Behälter, Brücken, Flöße und andere Gegenstände herzustellen. Geschickte Handwerker können den Zurkhholz-Stiel beizen, schleifen und polieren, um verschiedene Muster hervorzubringen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4 markiert. Ein Nebenfluss des Sargauthflusses, der Fluss der Tiefen, dringt hier in den Undermountain ein und fließt hinab zu Ebene 5.

Wenn nicht anders angegeben, sind alle Tunnel auf dieser Ebene 6 m hoch, und Kavernen haben eine Deckenhöhe von 9 bis 15 m. Die meisten Böden auf dieser Ebene sind uneben und mit Schmutz und Fledermauskot bedeckt. Wegen des weichen Bodens werden Würfe auf Weisheit (Überleben) zum Lesen der Spuren von Kreaturen auf dieser Ebene mit Vorteil abgelegt.

1. PILZWALD

Pilze. Moosige Wege führen zwischen Flecken von robustem Trillimac und einem Wald hoch aufragender Zurkhholzer, die an der 12 m hohen Decke anstoßen, hindurch.

Lichtungen. Überall in der Kaverne gibt es kleine Lichtungen, wo die Pilze aus dem moosigen Boden gerissen wurden.

Charaktere, die Spuren suchen und einen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 10 schaffen, finden mehrere große Abdrücke nackter Füße. Sie stammen von dem Ettin, der regelmäßig in diese Höhle kommt, um von den Pilzen zu fressen.

2. PLIPPER-PLAPPER

Ettin. Ein Ettin bewohnt diese Tropfsteinhöhle.

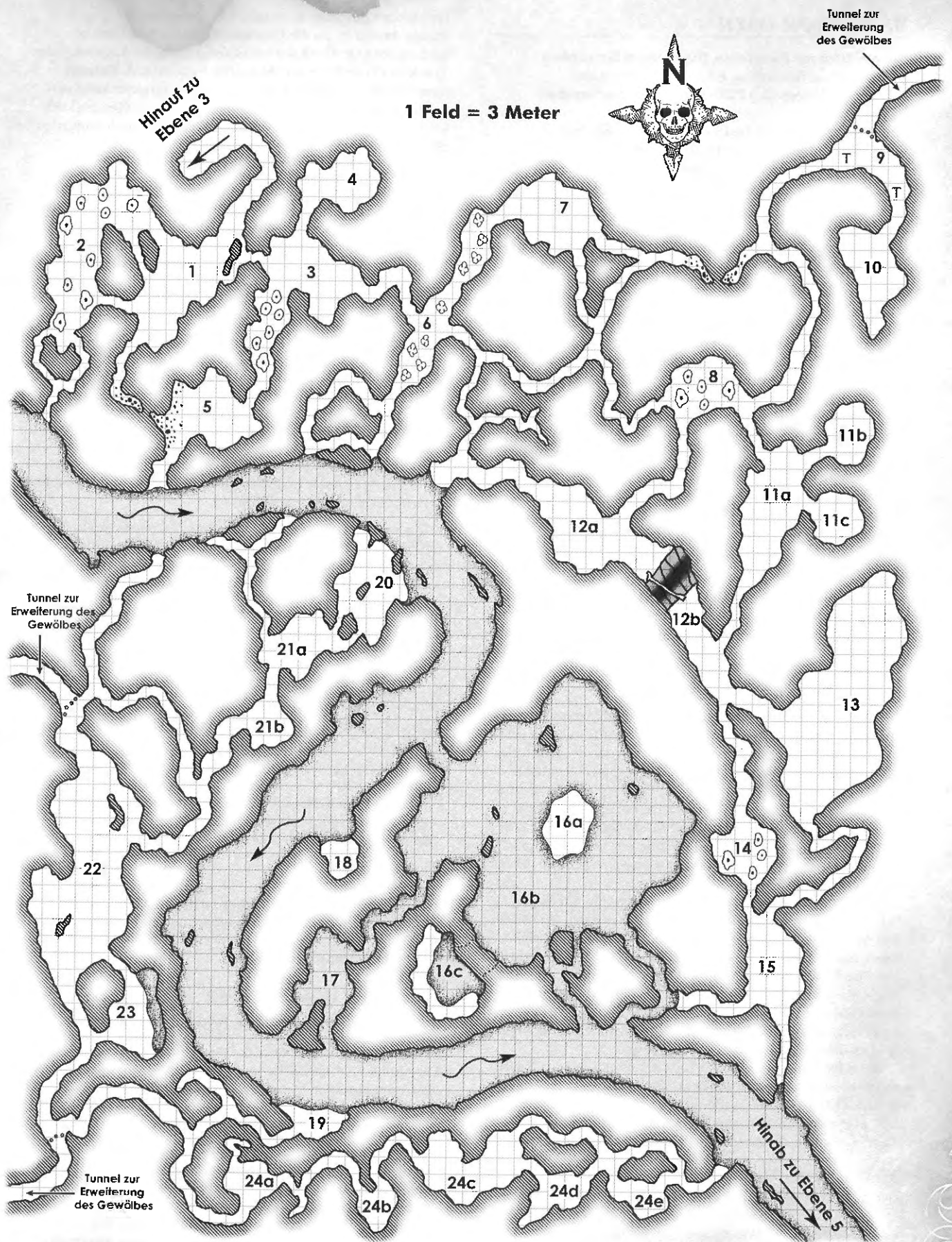
Stalaktiten. Nadelspitze Stalaktiten ragen aus der 9 m hohen Decke.

Pilze. Fassstiele, Blaukappen und Kräuselrinden wachsen in unregelmäßigen Flecken in der Kaverne.

Die Köpfe des Ettin heißen Plipper und Plapper, und sie kommen gut miteinander aus, was ein ungewöhnlicher Zustand für einen Ettin ist. Diese Situation könnte daraus erwachsen, dass der Ettin ein gemütliches Zuhause und so viel Nahrung hat, wie er sich wünschen kann. Der Ettin hat außerdem mit dem Alchemisten (siehe Bereich 4) einen freundlichen Nachbarn. Er versorgt Plipper-Plapper mit Kompost, der das Wasser in den Fassstielen in Met verwandelt. Das Einzige, was Plipper-Plapper in seinem einfachen Leben fehlt, sind Schätze zum beaugapfeln. Wenn die Charaktere ihm 50 GM oder mehr in Münzen, Juwelen und glänzenden Kunstgegenständen anbieten, erlaubt ihnen der Ettin, seinen Herrschaftsbereich zu passieren und dabei sogar etwas von den Pilzen zu ernten. Plipper-Plapper könnte auch die folgenden nützlichen Informationen zur Verfügung stellen:

- „Spinnenleute“ (Drow) leben in den Höhlen im Osten. Sie sind neue Nachbarn.
- Die „Fischleute“ (Kuo-toa) und die „Stinkechsen“ (Trogodyten) scheinen Ärger zu haben und sind mehr in Bewegung als sonst. (Der Ettin hat den Abolethen noch nicht getroffen und weiß nichts von seinem Konflikt mit dem Kuo-toa.)
- Das Wasser im Fluss hat begonnen, schlecht zu schmecken. (Der Ettin wurde noch nicht von dem Wasser vergiftet, das der Aboleth durch seine Präsenz verschmutzt hat.)

Wenn die Charaktere aussehen, als könnten sie mehr Hilfe gebrauchen, rät der Ettin ihnen, mit dem Alchemisten zu reden, und deutet Richtung Osten. Plipper-Plapper beschreibt den Alchemisten als „schlau, gutausschend und klein, aber mit einem großen Lächeln“.



KARTE 4: VERSCHLUNGENE KAVERNEN

3. TOD VON OBEN

Pilze. Gärten von Fassstielen, Blaukappen, Timmasken und Trillimac füllen diese Kaverne. Zwischen den Beeten schlängeln sich Pfade, die zu den diversen Ausgängen führen.

Falldornen. Stalaktiten bedecken die Decke des breiten Tunnels, der nach Süden (Bereich 5) führt. Acht **Falldornen** haben sich zwischen ihnen versteckt.

Ein Charakter, der nach Spuren auf dem Weg sucht, kann einen Wurf auf Weisheit (Überleben) ablegen. Erzielt er ein Ergebnis von 20 oder höher, findet er die in beide Richtungen führenden Spuren mehrerer Grottenschrate, eines Trolls und eines Hakenschreckens.

Charaktere mit Dunkelsicht oder Lichtquellen, die hell genug sind, um die Decke zu beleuchten, können die Falldornen meiden, indem sie den Stalaktitengruppen aus dem Weg gehen, was automatisch erfolgreich ist. Wenn keine derartigen Versuche unternommen werden, lässt sich ein einzelner Falldorn auf die erste Kreatur fallen, die eine Lichtquelle trägt und sich durch die Höhle bewegt. Egal ob er trifft oder verfehlt, der Falldorn kann nicht erneut angreifen, bis er den langen, langsamen Aufstieg zurück zur Höhlendecke bewältigt hat. Nachdem der erste Falldorn gefallen ist, wird es einfach, die Stalaktitengruppen zu meiden.

4. DER ALCHEMIST

In dieser Höhle hat sich ein **grüner Slaad** niedergelassen, der sich als menschlicher Alchemist ausgibt. Sein Hort hat die folgenden Merkmale:

Kalebassen. An den Wänden sind Regale auf verschiedenen Höhen befestigt. Darauf stehen mehrere Kalebassen, die größtenteils misslungene alchemistische Elixiere enthalten.

Steinblock. Ein grob behauener Steinblock mitten in der Höhle dient als Tisch. Darauf befindet sich ein Alchemistenlabor.

Vor fast einem Jahr wurde ein grüner Slaad in den Undermountain gelockt, seines Kontrolljuwels beraubt und von Halaster freigelassen. Er hat jetzt mehrere Ebenen des Gewölbes erkundet, um das Juwel zu finden. Für den Augenblick hat er die Gestalt eines zerstreuten, schäbig gekleideten jungen Mannes angenommen, der aus Gründen, die er nicht preisgeben will, ein Alchemistenlabor in dieser Höhle aufgebaut hat. Der Slaad bezeichnet sich nur als „der Alchemist“ und behauptet, von Halaster von einem Ort entführt worden zu sein, an den er sich nicht erinnern kann.

Der Alchemist handelt mit anderen Kreaturen um Materialien, die er braucht, und bietet Tränke im Austausch für Pilze und Ausrüstung. Was er aber wirklich will, ist sein Kontrolljuwel, und er spürt, dass es in der Nähe ist (siehe Bereich 21a). Der Slaad will keine Hilfe dabei, das Juwel zu finden, aus Angst, dass der Schatz in die Hände jener fallen könnte, die versuchen, ihn zu kontrollieren. Wenn die Charaktere das Juwel erlangen und dem Alchemisten zurückbringen, jubelt er, wird unsichtbar und flüchtet mit dem Juwel.

Wenn die Charaktere mehr über die Verschlungenen Kavernen herausfinden wollen, warnt der Slaad sie vor den Seilern in Bereich 6. Er hat sich außerdem mit dem „zweiköpfigen Riesen“ in Bereich 2 angefreundet und rät den Charakteren, mit diesem zu sprechen, da er schon lange auf dieser Ebene lebt.

TRÄNKE ZUM VERKAUF

Der Alchemist bietet gerne Tränke im Austausch gegen Vorräte an. Für einen Trank verlangt er 20 Pfund essbarer Pilze und fünf Zungen des Wahnsinns (welche die Charaktere in den Höhlen der Umgebung ernten können), plus 50 GM an Abenteuerausrüstung. Der Alchemist hat keine Verwendung

für Münzen, Juwelen, Kunstobjekte oder magische Gegenstände. Immer wenn die Charaktere den Alchemisten besuchen, hat er je einen der folgenden Tränke im Angebot. Jeder Trank ist ein verbreiteter magischer Gegenstand. Er trägt diese Tränke bei sich, und ein gewiefter Charakter kann versuchen, einen mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen die Weisheit (Wahrnehmung) des Slaads zu stehlen.

Trank des Verstehens. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, kannst du für 1 Stunde den Effekt von *Sprachen verstehen* nutzen. Diese Flüssigkeit ist ein klares Gebräu, in dem Stücke von Salzen und Ruß schwimmen.

Trank der Wachsamkeit. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du für die nächsten 8 Stunden die folgenden Vorteile: Magie kann dich nicht einschläfern, und du kannst während einer langen Rast wach bleiben und dennoch ihre Vorteile nutzen. Das süße, bernsteinfarbene Gebräu hat keinen Effekt auf Kreaturen, die keinen Schlaf brauchen, wie zum Beispiel Elfen.

5. KRISTALLKAVERNE

Xorn. Drei **Xorn** fressen von den Kristallen am westrand der Kaverne, während harmlose Fledermäuse unter der 9 m hohen Decke flattern.

Schwieriges Gelände. Eine dicke Mischung aus Schlamm und Fledermauskot bedeckt den Boden. Behandle diesen Bereich als schwieriges Gelände.

Die Xorn beschützen ihre kristalline Nahrungsquelle. Wenn ein Xorn mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, zieht er sich in seinem nächsten Zug aus dem Kampf zurück und versinkt im Boden, um nie wieder zurückzukehren.

SCHÄTZE

Sobald die Xorn besiegt sind, können die Charaktere vierzig faustgroße Kristalle finden, die jeweils 10 GM wert sind.

6. VERSTRICKTE SEILE

Seiler. Diese 9 m hohe Höhle enthält einen Wald voller Stalagmiten, von denen einige zerbrochen sind. Zwei **Seiler** lauern zwischen ihnen und greifen jeden an, der vorbeikommt.

Unebener Boden. Der unebene Boden ist mit Stücken zerlegter Rüstung und Knochen bedeckt, sowie mit einigen Kupfer- und Silbermünzen.

SCHÄTZE

Jeder Seiler hat 1W4 Juwelen (jeweils 100 GM) in seinem Wanst, welchen die Charaktere aufschneiden können, sobald der Seiler tot ist. Sie können auch auf dem Boden insgesamt 32 KM und 11 SM auf sammeln.

7. RÜCKZUGSORT DER WAHNSINNIGEN MAGIERIN

Eine menschliche Magierin, die einzige Überlebende einer Expedition ins Underdark, hat sich in dieser 9 m hohen Höhle niedergelassen. Die Kaverne hat folgende Merkmale:

Licht. Leuchtendes Moos wächst fleckenweise auf der Wand und hüllt die Höhle in dämmriges Licht.

Pilze. Gärten von Fassstielen, Kräuselrinde, Timmasken und Zungen des Wahnsinns wachsen hier.

Maga. An der Nordwand sitzt eine zierliche Frau in zeretzter grauer Robe und schwarzer Hose auf einem 60 cm hohen Fliegenpilz. Ihre langen schwarzen Haare sind mit einem Streifen grauen Stoffs, der zu ihrer Robe passt, zusammengebunden. Ein **Quasit** in Krötengestalt sitzt auf ihrem Knie.

DARRIBETH MELTIMER

Die Frau ist Darribeth Meltimer (CG chondathanische menschliche **Maga**, die *Dunkelsicht* auf sich gewirkt und den Zauber anstelle von *Einflüsterung* vorbereitet hat). Sie ist eine ehemalige Abenteurerin, die durch den Kontakt mit Dämonen im Underdark in den Wahnsinn getrieben wurde. Der Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie ist notwendig, um ihren Verstand wiederherzustellen, ohne den Darribeth unter Halluzinationen und Verfolgungswahn leidet. Wenn sich die Charaktere ihr auf ruhige Weise nähern, lächelt Darribeth und sagt zu der Kröte auf ihrem Knie: „Schau, Teeha! Ich habe dir gesagt, dass sie keine Dämonen sind. Ich frage mich, ob Urgala sie geschickt hat.“

Darribeth will verzweifelt wieder mit ihrer Ehefrau Urgala zusammenkommen, die sie seit einem Jahrzehnt nicht mehr gesehen hat. Als sie zuletzt zusammen waren, lebten Urgala und Darribeth in Amphail, einer Stadt nördlich von Waterdeep. In den Jahren, die seitdem vergangen sind, ist Urgala weiter nach Norden in die Grenzstadt Dreieber gezogen, wo sie eine bescheidene Herberge namens Nordschildhaus übernommen hat. (Siehe das Abenteuer *Sturmkönigs Donner* für mehr Informationen zu Urgala Meltimer und ihrer Herberge.)

Falls Darribeths Wahnsinn geheilt wird, erlangt sie wieder ihr normales Selbst – das einer neugierigen und freundlichen Frau mit einer Begabung für Magie, die kein Problem damit hat, für das Gemeinwohl die Regeln zu verbiegen. Sie spricht die Gemeinsprache, Zwergisch, Halblingisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.

Darribeth hat ein *Seil des Kletterns*, welches einem Kollegen gehörte, der im Underdark gestorben ist. Sie bietet es als Bezahlung an, falls die Charaktere sie zurück zur Oberfläche bringen. Wenn außerdem Magier zu ihren Rettern gehören, erlaubt sie ihnen, Zauber aus ihrem Zauberbuch zu kopieren (siehe „Schätze“, unten).

Sobald sie wieder bei Verstand und sicher zurück in Waterdeep ist, macht Darribeth Pläne, nach Amphail zurückzukehren. Dort erfährt sie, was aus ihrer Frau geworden ist und stößt in Dreieber wieder zu Urgala. Wenn die Charaktere mit Darribeth reisen und alles im Nordschildhaus in Ordnung ist, ist Urgala so erfreut über ihre Freundlichkeit, dass sie ihnen kostenlose Kost und Logis anbietet, solange ihre Herberge existiert. Urgala und Darribeth bleiben lebenslange Freunde der Charaktere.

QUASIT

Darribeth kann sich nicht mehr genau erinnern, wann sie ihre sprechende Kröte auf ihren Abenteuern im Underdark getroffen hat. Der Quasit, den Darribeth Teeha nennt, hat ihr nicht seine wahre Gestalt offenbart. In der Gestalt einer Kröte quält er sie mit falschen Hoffnungen auf Flucht, ehe er sie wieder zerschlägt. Beispielsweise hat er Darribeth erzählt, dass Hezrou-Dämonen in der Umgebung es unmöglich machen, dass sie diese Höhle verlässt. Wenn der Quasit angegriffen oder bloßgestellt wird, wird er unsichtbar und flieht.

SCHÄTZE

Darribeths Zauberbuch enthält die folgenden Zauber: *Dunkelsicht*, *Einflüsterung*, *Eissturm*, *Feuerball*, *Flug*, *Gegenzauber*, *Kältekegel*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Nebelschritt*, *Schild*, *Springen*, *Wasseratmung* und *Zungen*.

Neben ihrem Zauberbuch hat Darribeth einen Rucksack, dem ein Riemen fehlt. Darin hat sie die Materialkomponenten für ihre Zauber, einen Beutel mit 11 GM, einen Dolch, eine Wasserflasche und eine abgenutzte Decke. Am Rucksack ist ein eingerolltes *Seil des Kletterns* befestigt.

8. KREUZUNGEN

Die Decke dieser 9 m hohen Kaverne ist mit Stalaktiten bedeckt, und der Boden ist so uneben, dass er als schwieriges Gelände gilt. Eine Durchsuchung der Kaverne offenbart nichts, das wertvoll oder gefährlich wäre.

9. ALARMSYSTEM

Abgeschrägtes Dach. Die Decke ist am nordwestlichen Ende der Höhle 9 m hoch und senkt sich langsam auf 6 m herab, da die Höhle niedriger wird und in den Durchgang übergeht, der zu Bereich 10 führt.

Stolperdrähte. Der unebene Steinboden ist mit kleinen Stalagmiten übersät, zwischen denen fast unsichtbare Stolperdrähte aus Spinnennetz gespannt sind. Diese Netzfäden lösen verborgene Steinsturzfälle aus.

Die Drinnen in Bereich 10 haben dünne Netzfäden zwischen einige der Stalagmiten gesponnen, um diese Stolperdrähte zu erschaffen. Kreaturen, die einen Bereich betreten, der auf der Karte mit einem T markiert ist, haben eine Chance von 50%, einen Faden zu zerreißen und eine Falle auszulösen, die einen Felsen aus einem verborgenen Spalt in der Decke fallen lässt. Wenn die Falle ausgelöst wird, müssen alle Charaktere, die sich in dem auslösenden Feld aufhalten, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht von einem fallenden Stein getroffen zu werden und 5 (1W10) Wuchtschaden zu erleiden. Außerdem alarmiert das Geräusch der fallenden Steine die Drinnen in Bereich 10.

Ein Charakter, der sich im Fallenbereich oder angrenzend aufhält, kann den Stolperdraht mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 entdecken und dann die dünnen Fäden zu dem Punkt an der Decke verfolgen, wo die Felsen verborgen sind. Sobald die Steinfalle entdeckt ist, kann sie von einer Kreatur im Fallenbereich mit einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 entschärft werden; wenn der Wurf misslingt, löst die Falle aus.

TUNNEL ZUR ERWEITERUNG DES GEWÖLBES

Wenn du das Gewölbe nach Norden oder Osten erweitern willst, kannst du davon ausgehen, dass der Tunnel in der Nordwand hinter einer 30 cm dicken Wand aus Felsen verborgen ist, die mit Spinnweben und Mörtel zusammengehalten wird; Charaktere können die falsche Wand mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 entdecken und ohne Probleme hindurchbrechen.

10. DRINNENHORT

Drinnen und Spinnen. Die nördliche Hälfte der Höhle beheimatet zwei **Drinnen** und fünf **Riesenspinnen**. Die Drinnen verbergen sich in der natürlichen Nische nördlich des Eingangs, während die Spinnen über dicke Netze krabbeln, welche die oberen 3 m der 9 m hohen Decke bedecken.

Versteckter Bogen. Die Südhälfte der Höhle ist voll von dicken, klebrigen Netzen. (Diese Netze verbergen einen Bogen, der in die Wand am Südende der Höhle eingelassen ist. Da die Netze ihn verbergen, ist der Bogen vom Höhleneingang aus nicht sichtbar.)

Die Drinnen verbringen ihre Zeit damit, Figürchen aus Zirkholz zu schnitzen und in der Gemeinsprache der Unterreiche Gedichte auf die Hüte von Trillimacs zu schreiben. Ein Beispiel-Haiku findest du hier:

Spinnenkönigin,
Dunkler Abgrundsdiamant,
Fange mich im Netz.

BOGENTOR ZU EBENE 6

Ein Charakter, der die Höhle durch den Bogen betritt, steckt automatisch in den Netzen fest (siehe „Gefahren in Gewölben“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

In den Bogen sind sechs Steinnischen geschlagen, von denen jede ein kleines Figürchen mit 1 Pfund Gewicht enthält. Die Figürchen stellen einen schwarzen Drachen, ein Einhorn, einen Erdkoloss, einen Eulenbären, einen Minotauren und einen Mantikor dar. In die Innenwand des Bogens wurde das stilisierte Bildnis eines Berges graviert, über dem ein Vollmond hängt. Eine genauere Untersuchung des Mondes offenbart in dessen Mitte ein Loch mit einem Durchmesser von 1,50 cm.

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln dieses Tores sind wie folgt:

- Wenn das Horn der Einhornfigur in das Loch im Mondsymbol eingeführt wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute. Keine der anderen Figuren haben Auswüchse, die in das Loch passen.
- Charaktere müssen auf der 9. Stufe oder höher sein, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 27 auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

SCHÄTZE

Eine Drinne besitzt einen Satz Kalligraphenwerkzeuge. Die andere Drinne hat Holzschnitzerwerkzeug und drei geschnitzte Zirkholzstatuen von Lolth bei sich (jeweils 1 GM).

11. DROW-AUSSENPOSTEN

Die Drow von Haus Auvryndar haben diesen Außenposten aufgebaut, nachdem sie das Bogentor in Bereich 11c entdeckt haben. Man findet hier eine Drow-Priesterin der Lolth namens Melith Auvryndar, eine Drow-Maga namens Thirza Helviiryn (Meliths Geliebte), zwei Drow-Elitekriegerinnen namens Balryn und Talafaere, und vier männliche Drow namens Altonrel, Kalanszar, Rezz und Tsabalin.

11A. HAUPTKAVERNE

Drow. Zwei männliche Drow (Altonrel und Rezz) und eine **Drow-Elitekriegerin** (Balryn) halten auf einem natürlichen Felskamm in der Mitte dieser 9 m hohen Höhle Wache.

Pilze. Fassstiel- und Kräuselrinde-Pilze wachsen in kleinen Gruppen um den Kamm.

Vorräte. Stapel von Vorräten und Ausrüstung stehen sauber aufgereiht an den Wänden. Ein kleiner Eisenkessel steht in einer Nische auf Steinen.

Wenn sich die Charaktere auf nicht bedrohliche Weise nähern, sind die Wachen vorsichtig, aber bereit, ihre Anführer zu rufen, die für sie sprechen können. Werden sie feindselig begrüßt, schlägt die Drow-Elitekriegerin mit einem Pfiff Alarm, sodass Verstärkung aus den Bereichen 11b und 11c eintrifft. Wenn der Kampf nicht gut für sie verläuft, ruft ein zweiter Pfiff die **Quaggoths** aus Bereich 12b.

Schätze. Balryn trägt einen Obsidian-Skarabäus, der das Zeichen von Haus Auvryndar trägt (25 GM).

Die Vorräte, die in dieser Höhle aufgereiht sind, umfassen einen Satz Zimmermannswerkzeuge, einen Satz Lederarbeiterwerkzeuge, fünf Paar Handschellen und genug Rationen, um einen Humanoiden für 90 Tage oder das ganze Drow-Kontingent (inklusive der Drow in Bereich 12a) für 9 Tage zu ernähren.

11B. EIN BISSCHEN PRIVATSPHÄRE

Drow. Melith, eine **Drow-Priesterin von Lolth** und Anführerin dieses Außenpostens, meditiert und betet hier vor einem Schrein der Lolth, während ihre Geliebte, die **Drow-Maga** Thirza, an einem Zirkholz-Schreibtisch sitzt und in ihrem Zauberbuch liest.

Möbel. Die Höhle enthält zwei dünne Matratzen und eine Zirkholztruhe. Ein aufgespießter Düstermantel brät über einer spinnenförmigen Feuerschale aus Bronze, die mit brennenden Kohlen gefüllt ist.

Wenn es nach ihr ginge, würde Melith einen vollen Angriff auf die Kuo-toa beginnen, sie auslöschen und sich dann um den Abolethen kümmern. Im Augenblick ist sie von ihrer Schwester T'rissa Auvryndar (siehe Ebene 3) abhängig, die sie mit Soldaten versorgt, und T'rissa unterstützt eine solche Strategie nicht. Nur mit einer kleinen Truppe ausgestattet, ist Melith somit gezwungen, zuzuschauen und abzuwarten, bis der Aboleth und die Kuo-toa sich gegenseitig auslöschen.

Melith erlaubt es Abenteurern gern, sich in den Krieg zwischen dem Aboleth und den Kuo-toa einzumischen. Wenn die Charaktere sie friedlich kontaktieren, schlägt sie ein temporäres, jedoch für beide Seiten positives, Bündnis vor. Melith weiß, dass der einzige Weg zwischen dieser Ebene des Undermountain und der nächsten der unterirdische Fluss ist. Wenn die Charaktere den Aboleth oder den Kuo-toa-Erzpriester erschlagen und ihr einen Beweis dafür liefern, verspricht Melith, sie mit einem Floß auszustatten, das sie verwenden können, um den unterirdischen Fluss zu befahren und weiter in den Undermountain vorzudringen. Ein solches Floß wird in Bereich 14 aufbewahrt, und Melith wird sich an ihr Versprechen halten.

Auch wenn Thirza große Zuneigung für Melith empfindet, sieht sie das Bündnis mit den Charakteren als Gelegenheit, ihren Stand in den Augen von Meliths Mutter Vlonwelv zu verbessern. Nachdem Melith ihr Geschäft mit den Charakteren abgeschlossen hat, bereitet Thirza den Zauber *Verständigung* vor, um Vlonwelv zu kontaktieren. Sie warnt Vlonwelv, dass Melith eine Gruppe Abenteurer hat laufen lassen statt sie zu töten. Nachdem Vlonwelv sich bei Thirza bedankt hat, verflucht sie die Nartheit ihrer Tochter und wartet auf die Ankunft der Charaktere.

Schätze. Die Drow-Priesterin trägt zwei silberne Amreife, in die Onyx eingearbeitet sind (jeweils 25 GM). Sie trägt außerdem eine Flasche Wein und den Schlüssel für die Zirkholztruhe in diesem Raum bei sich, die 500 GM enthält. Das Schloss an der Truhe kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug geöffnet werden, oder mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie. Meliths Schrein enthält eine 1 Pfund schwere Obsidianfigur der Dämonengöttin Lolth in Spinnengestalt (25 GM) und acht Weihrauchstäbchen (jeweils 5 GM). Jedes Stäbchen brennt bis zu 8 Stunden und gibt einen übelkeitserregenden Gestank ab.

Thirza trägt eine *Zauberschriftrolle der Gasförmigen Gestalt* in einem wasserdichten Zirkholzrohr, 25 PM in einer Börse aus Spinnenseide und ihr Zauberbuch in einen schwarzen Ledereinband mit goldenen Netzen bei sich. Das Buch enthält die folgenden Zaubere: *Blitz*, *Evards Schwarze Tentakel*, *Flug*, *Gestalt verändern*, *Hexenpfad*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Nebelschritt*, *Netz*, *Schild*, *Schlaf*, *Spinnenklettern*, *Todeswolke* und *Verständigung*.

11c. BOGENTOR ZU EBENE 2

Drow. Zwei männliche **Drow** (Kalanszar und Tsabalin) und eine **Drow-Elitekriegerin** (Talafaere) ruhen sich hier aus.
Torbogen. In der Rückwand befindet sich ein Torbogen, der mit eingemeißelten Bildern von fallenden Münzen verziert ist. Ein dünner Schlitz ist in den Scheitelstein graviert.
Matratzen. Sechs Matratzen sind über den Raum verteilt.

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Wird eine Goldmünze in den Schlitz gesteckt, verschwindet die Münze, und das Tor öffnet sich für 1 Minute. Andere Münzen, die in den Schlitz gesteckt werden, verschwinden, öffnen aber das Tor nicht.
- Charaktere müssen auf der 6. Stufe oder höher sein, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 5 auf Ebene 2, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

Schätze. Talafaere trägt einen Obsidian-Skarabäus, der das Zeichen von Haus Auvryndar aufweist (25 GM).

12. FLEDERMAUSHÖHLE

Die Drow und ihre Quaggoths sind vor kurzer Zeit in diese Kaverne vorgedrungen, in der Hunderte von Fledermäusen leben.

12A. DROW-WÄCHTER

Abgeschrägte Decke. Die Decke ist hier 15 m hoch, fällt aber in Richtung Südosten auf 9 m ab.

Drow. Natürliche Simse und schmale Vorsprünge verlaufen an den Wänden, in Höhen von 3 bis 9 m. In den Schatten auf 3 m hohen Simsen lauern zwei **Drow-Elitekrieger** (Ryld und Llauzdrar).

Fledermäuse. Harmlose Fledermäuse flattern umher, weil die Präsenz der Drow sie stört.

Stümpfe. Der Boden ist mit den Stümpfen von gefälltten Zirkhholzstämmen und einigen Fledermauskadavern bedeckt, die von Drow-Armbrustbolzen durchbohrt wurden.

Ryld und Llauzdrar haben es sich zur Angewohnheit gemacht, Fledermäuse mit ihren Armbrüsten zu erschießen. Eindringlinge stellen eine willkommene Gelegenheit dar, ihre Kampffertigkeiten auf die Probe zu stellen. Wenn der Kampf schlecht für sie läuft, nutzen Ryld und Llauzdrar den Zauber *Dunkelheit*, um ihren Rückzug in Bereich 8 zu decken. Von dort begeben sie sich in Bereich 11a, um sich ihren Gegnern zu stellen. Diese Drow sind nicht an einem Gespräch interessiert. Wenn sie aber gefangen genommen werden, erklären sie sich bereit, die Charaktere in Bereich 11 zu bringen, damit sie mit der Drow-Priesterin sprechen können, die sie befiehlt.

Schätze. Jeder Drow-Elitekrieger trägt einen Obsidian-Skarabäus mit den Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM).

12B. ZURKHHOLZBRÜCKE

Spalte. Ein 6 m breiter und 12 m tiefer Spalt teilt den Boden. Über die Kluft ist der verfaulende Stamm eines Zirkhholz-Pilzes gelegt.

Quaggoths. Auf natürlichen Steinplateaus im Inneren des Spalts leben acht **Quaggoths**, die den Drow dienen.

Die Quaggoths können den Spalt erklimmen, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen, und das gilt auch für andere Kreaturen mit natürlicher Kletter-Bewegungsrate. Andernfalls ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 notwendig.

Sich über den Stamm zu bewegen, ohne abzurutschen und zu fallen, erfordert einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10. Bei einem misslungenen Wurf fällt die Kreatur und landet liegend auf der improvisierten Brücke – scheitert der Wurf aber um 5 oder mehr Punkte, stürzt die Kreatur in den Spalt.

13. ZURKHHOLZHAIN

Decke. Diese gewaltige Kaverne ist 15 m hoch.

Pilze. Ein Wald aus Zirkhholz-Pilzen ist aus dem Boden gewachsen, der mit Moos und Fledermauskot bedeckt ist. Die größten Pilze sind 12 m hoch. Zwischen den hoch aufragenden Pilzen liegen einige umgestürzte Zirkhholz-Pilze sowie mehrere Stümpfe.

Monster. In der Nähe des Waldrandes steht ein einzelner **Aaskriecher** und frisst von einem Duergar-Kadaver. Der tiefer Wald wird von vier erwachten Zirkhholz-Pilzen beschützt (verwende die Spielwerte für **Erwachte Bäume**).

Ein Swirfneblin-Druide bewohnte diesen Hain bis vor einigen Monaten, bis er sich von der Ankunft des Aboleth bedroht fühlte und beschloss, dem Fluss der Tiefen weiter hinab in das Underdark zu folgen. Ehe er aufbrauch, wirkte der Druide den Zauber *Erwecken* auf sieben Zirkhholz-Pilze im Hain. Drei von ihnen wurden seitdem von Duergar-Äxten und schädlichen Zaubern gefällt. Die vier, die noch übrig sind, sind nicht von normalen Zirkhholz-Pilzen zu unterscheiden, solange sie sich nicht bewegen. Die erwachten Zirkhholz-Pilze versuchen Kreaturen, die dem Hain schaden, zu töten oder zu vertreiben. Sie verstehen Gnomisch, können aber nicht sprechen.

Der Duergar Iktarve Unsuttir kam mit einigen Gefährten den Fluss herauf, um Zirkhholz-Pilze zu fällen und das Holz zu verkaufen. Er hatte aber nicht damit gerechnet, dass der Hain sich wehren würde. Er wurde von den erwachten Zirkhholz-Pilzen getötet und liegen gelassen. Die Kettenrüstung des Duergar ist nicht mehr zu gebrauchen.

Der Aaskriecher plant, die nächsten Stunden damit zu verbringen, in Ruhe seine Mahlzeit zu verschlingen. Er greift Kreaturen an, die sich dem toten Duergar auf 3 m nähern, aber davon abgesehen will der Kriecher einfach in Ruhe gelassen werden.

SCHÄTZE

Werden Iktarves Leiche und die Umgebung untersucht, finden die Charaktere eine Kriegshacke, drei Wurfspere, die in einem gefälltten Zirkhholz-Pilz stecken, und eine leere Flasche aus Lapislazuli (50 GM).

Eine gründliche Durchsuchung der Lichtung und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart die alte Hütte des Gnoms: ein igluartiger Haufen aus gehärtetem Fledermauskot. Im Inneren können die Charaktere eine verdreckte alte Decke und darin verborgene *Heiltränke* in mit Korken verschlossenen Kalebassen finden. Die erwachten Zirkhholz-Pilze greifen Charaktere an, die das verlassene Zuhause des Druiden plündern.

14. DROW-FLÖSSE

Düstermantel. Stalaktiten hängen von der 9 m hohen Decke. Zwei als Stalaktiten verkleidete **Düstermäntel** bleiben reglos, bis sie angreifen.

Flöße. Gegen die Westwand sind zwei quadratische Flöße mit 3 m Seitenlänge gelehnt, die aus Zirkhholzstämmen bestehen und mit dicken Spinnenweben zusammengebunden wurden. In der Nähe stehen sechs 3 m lange Stangen, die die Drow nutzen, um die Flöße zu lenken.

Auch wenn die Düstermäntel fressen müssen, flüchten sie, wenn sie auf die Hälfte ihrer Trefferpunkte oder weniger

fallen. Die Drow nutzen Flöße, um den Fluss der Tiefen zu befahren. Jedes Floß ist für sechs mittelgroße Humanoide und ihre Ausrüstung ausgelegt, doch wenn es wirklich hart auf hart kommt, können sich bis zu zwölf Personen auf das Floß quetschen.

15. RUTSCHIGER ABHANG

Gestank. Ein fauliger Gestank erfüllt diese 9 m hohe Kaverne.

Schleimige Leichen. Der schleimbedeckte Boden fällt zu einem unterirdischen Fluss ab. Im Schleim liegen die verwesten Leichen von drei Kuo-toa und vier Troglydyten.

Aboleth-Projektion. Wenn sich die Charaktere durch den Tunnel bewegen, der nach Westen führt, kriecht ein Aboleth aus dem Wasser und konfrontiert sie. Dieser Aboleth ist eine magische Projektion, die von Illuun erschaffen wurde, um die Charaktere einzuschüchtern.

Illuun der Aboleth kann die Anwesenheit der Charaktere spüren und erschafft eine magische Projektion von sich selbst, um mit ihnen zu interagieren. Die Projektion dauert so lange an, wie sich der Aboleth darauf konzentriert, wie auf einen Zauber. Auch wenn die Projektion nicht berührt werden kann, sieht sie genauso aus wie der Aboleth, klingt so und bewegt sich so.

Illuun kann von der Position der Projektion aus wahrnehmen, sprechen und Telepathie nutzen, als wäre er anwesend. Wenn die Projektion Schaden erleidet, verschwindet sie. Der Aboleth hatte in der Vergangenheit unerfreulichen Kontakt mit Abenteurern und besitzt eine gesunde Furcht vor ebendiesen. Er nutzt die Projektion, um die Charaktere zu warnen, dass er kein Eindringen in seine Domäne dulden wird, und rät ihnen dazu, sich zurückzuziehen, wenn sie nicht vernichtet werden wollen. Er schlägt den Charakteren vor, den südlichen Tunnel zum Fluss zu nehmen und dann der Strömung zum Weydenwald (Ebene 5) zu folgen. Er lässt sie nur zu gerne tiefer in den Undermountain eindringen, da er plant, diese Ebenen irgendwann selbst zu erobern.

Wenn die Charaktere wild entschlossen wirken, tiefer in den Hort des Abolethen einzudringen, befiehlt Illuun telepathisch den achtzehn **Troglydyten** in Bereich 24, sich hinter die Charaktere zu begeben (über den Durchgang, der aus Bereich 15 in den Süden führt), während er die Charaktere weiterhin in ein Gespräch verwickelt. Zum gleichen Zeitpunkt ruft er die drei **Chuuls** aus Bereich 16, die Charaktere aus dem Westen anzugreifen, sodass sie im Tunnel gefangen sind. Sobald die Chuuls und die Troglydyten ankommen und ihren Angriff beginnen, verschwindet die Aboleth-Projektion.

16. GROTTE DES WAHNSINNS

Illuun der Abolethen hat diese überflutete Kaverne in sein Versteck verwandelt. Die Höhle wird außerdem von drei Chuuls beschützt, die unter dem Einfluss des Abolethen stehen.

Das Wasser ist zwischen 6 und 15 m tief, und die Kuppeldecke der Höhle befindet sich 9 m über der Wasseroberfläche. Die Wände sind mit Schleim bedeckt, besitzen aber ausreichend Haltegriffe. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ist erforderlich, um sie zu erklimmen.

16A. VERLORENE INSEL VON BULBA-SLOPP

Aus dem Wasser ragt eine felsige Insel, auf die die Kuo-toa einen Schrein für ihren alten Gott errichtet haben:

Chuul. Um die Insel kreist ein **Chuul**, der jeden angreift, der Fuß auf die Insel setzt.

Versteinerter Otyugh. In der Mitte der Insel steht ein versteinerter Otyugh, der ein krudes Netz als Umhang trägt. Die Kuo-toa haben ihn als Gott adoptiert und Bulba-Slopp genannt. Um die drei Stummelbeine der Statue wurden Schätze aufgehäuft.

Bevor die Kuo-toa eintrafen, wurde diese Insel von einem Otyugh bewohnt. Halaster versteinerte ihn und lockte die Kuo-toa in die Grotte, weil er wusste, dass die wahnsinnigen Fischmenschen den versteinerten Otyugh als Gott verehren würden. Die Kuo-toa nannten ihn Bulba-Slopp, und er diente ihnen als Gott, bis der Aboleth auf den Plan trat. Weil Bulba-Slopp die Kuo-toa nicht beschützen konnte, machte sich der Erzpriester Noolgaloop daran, einen neuen Gott zu fertigen, und Bulba-Slopp wurde nicht mehr verehrt.

Schätze. Um die versteinerten Füße des Otyugh wurden 3300 KM, 670 SM und 350 GM angehäuft.

In das Netz, das über den Otyugh geworfen wurde, sind wertlose Muscheln und Knochen geflochten. An das Netz sind zwei Stücke Tand gebunden (würfle zweimal auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs)), ein rostiger Panzerhandschuh, ein Lederstiefel und ein Amulett aus Holz und Eisen. Die Stiefel und das Amulett sind magisch:

- Der Stiefel gehört zu einem Paar *Stiefel der Elfen*. Ein einzelner Stiefel ist ohne sein Gegenstück wertlos. Der passende Stiefel wurde flussabwärts gespült und von einer Goblin-Werflermaus namens Vool (siehe Ebene 5, Bereich 17) gefunden.
- Das Amulett kontrolliert den wandernden Schildwächter auf Ebene 1 (siehe „Schildwächter“, Seite 14). Eine Rune auf der Rückseite des Amuletts entspricht einer ähnlichen Rune auf dem Konstrukt.

16B. SEE DES ABOLETHEN

Monster. Illuun der **Aboleth** und zwei **Chuuls** lauern im Wasser, welches dunkel und schleimig und durch die Präsenz des Abolethen verschmutzt wurde.

Unterwassertunnel. Ein 3 m hoher und 6 m breiter Durchgang unter Wasser verbindet diese Kaverne mit Bereich 16c.

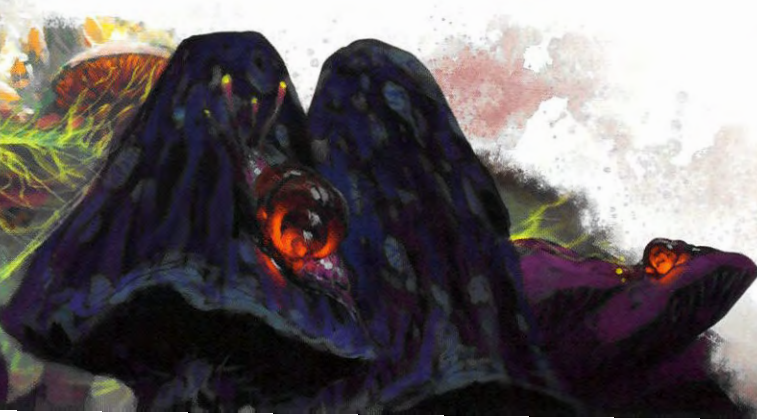
Der Aboleth und die Chuuls kämpfen lieber unter Wasser. Außerdem benutzt der Aboleth seine Hortaktionen auf dieser Ebene des Gewölbes. Selbst wenn der Aboleth mehr Sklaven haben will, ist es ihm wichtiger, sein Leben zu beschützen. Wenn seine Chuul-Leibwächter getötet werden, beschwört der Aboleth telepathisch die beiden Chuuls aus Bereich 17, während er sich in Bereich 16c zurückzieht, wo er sich den Charakteren stellt.

Das Wasser in der nordöstlichen Hälfte der Höhle fällt 15 m in die Tiefe. Wenn man sich der südwestlichen Wand nähert, beträgt die Tiefe des Sees nur 6 m.

16C. SCHATZKAMMER

Ein Durchgang unter Wasser führt zu dieser 9 m hohen Höhle. Das Wasser hier ist schleimig und von der Präsenz des Abolethen verschmutzt, und jede Oberfläche der Höhle ist von Schleim bedeckt.

Eine **Kuo-toa-Geißel** und zwei **Kuo-toa** halten Wache an einem Kiesstrand, der mit toten Krebsen, verfaulenden Fischen und Schätzen bedeckt ist. Diese Kuo-toa wurden auf magische Weise vom Aboleth versklavt. Solange die Kuo-toa versklavt sind, bleiben sie in ständigem telepathischem Kontakt mit



dem Aboleth, können aber keine Reaktionen nutzen. Wann immer ein versklavter Kuo-toa Schaden erleidet, kann er einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um sich aus der Kontrolle des Abolethen zu lösen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf flüchtet der Kuo-toa auf kürzestem Weg in den unterirdischen Fluss und versteckt sich dort.

Schätze. Eine gründliche Durchsuchung des Strandes fördert 600 GM, einen Kupferkelch (1 GM), einen angelaufenen und eingedellten Silberkrug (5 GM), eine verfaulte Leder-Armschiene, in die drei Peridotene eingearbeitet sind (jeweils 500 GM), sowie eine verkorkte Flasche zutage, die eine *Zauberschriftrolle der Magischen Waffe* enthält.

17. SPITZHACKE UND CHUULS

Schleimiges Wasser. Die Höhle und die angrenzenden Tunnel sind auf einer Höhe von 3 m mit schleimigem Wasser überflutet, das durch die Präsenz des Abolethen verschmutzt wurde.

Chuuls. Zwei **Chuuls** verbergen sich im trüben Wasser. Wenn die Chuuls besiegt werden, dringt ein Aboleth aus dem nordöstlichen Zugang in die Höhle ein. Dieser Aboleth ist eine magische Projektion, die von Illuun erschaffen wurde, um Eindringlinge zu verjagen. (Diese Projektion entspricht der aus Bereich 15.)

Rostige Spitzhacke. Die Wände und die 9 m hohe Decke sind mit Schleim bedeckt. Eine rostige Spitzhacke steckt direkt über der Wasserlinie in der Westwand. Die Spitzhacke kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 herausgerissen werden. Sie hat keine besonderen Eigenschaften und ist in schlechtem Zustand.

18. SCHLEIMIGER ALKOVEN

Schleim. Der Boden dieser klammen Nische befindet sich 2 m über der Wasseroberfläche, und alle Oberflächen sind mit Schleim bedeckt.

Beschädigtes Ruderboot. Im hinteren Teil der Nische befindet sich ein Ruderboot, das ein Loch mit einem Durchmesser von 30 cm im Rumpf aufweist. (Der Zauberspruch *Ausbessern* kann das Boot reparieren, und es ist groß genug, um vier Charaktere und ihre Ausrüstung aufzunehmen. Allerdings fehlen die Ruder des Bootes.)

19. LANDEKOPF

Dieser schleimige Strand ist mit toten Krebsen und Fischen übersät (das vom Aboleth besudelte Wasser hat sie getötet). Charaktere, die den Strand durchsuchen, können zwei Fischernetze finden, die die Kuo-toa hiergelassen haben.

20. KUO-TOA-REFUGIUM

Schleim. Alle Oberflächen dieser 9 m hohen Höhle sind mit Schleim bedeckt.

Kuo-toa. Zwei **Kuo-toa-Geißeln**, zwanzig erwachsene **Kuo-toa**, und zehn junge Kuo-toa (kleine Nichtkämpfer) leben hier. Eine Geißel hält am Fluss Wache, während die anderen sich auf Matratzen ausruhen. Alle Kuo-toa sind vergiftet, weil sie verdorbene Fische gegessen haben.

Krähenfüße. Krähenfüße aus geschliffenen Knochen liegen am Flussufer verstreut. (Die Krähenfüße sollen verhindern, dass sich der Aboleth in der Höhle an den Strand schleppt. Charaktere können sie leicht bemerken und vermeiden.)

Die Anwesenheit des Abolethen hat den unterirdischen Fluss verschmutzt und die Fische vergiftet. Weil es den Kuo-toa an einer alternativen Nahrungsquelle fehlt, haben sie die Fische aus purer Not gegessen, und wurden dadurch vergiftet. In ihrem Zustand kämpfen die Kuo-toa nur zur Selbstverteidigung.

Wenn sich die Charaktere den Kuo-toa auf freundliche Weise nähern und ihnen Nahrung oder Hilfe anbieten, führen die Geißeln sie zu Erzpriester Noolgaloop in Bereich 21a.

21. RÄUMLICHKEITEN DES ERZPRIESTERS

Diese Höhlen sind mit Schleim bedeckt.

21A. EINEN GOTT ERSCHAFFEN

Kuo-toa. Noolgaloop, ein **Kuo-toa-Erzpriester**, baut eine Statue in der Mitte dieser 9 m hohen Höhle, während zwei **Kuo-toa-Geißeln** verwirrt danebenstehen.

Verfaulte Leichname. Verstümmelte Monsterleichen, die am Rand des Raums aufgestapelt sind, verströmen einen üblen Geruch.

Noolgaloop ist wild entschlossen, seinen heiligen Schrein (Bereich 16) zurückzuerobern, auch wenn es klüger wäre, die anderen Kuo-toa zu einem neuen Zuhause zu führen, weit fernab des Abolethen und seiner Diener. Wenn die Charaktere versuchen, in einer anderen Sprache als der Gemeinsprache der Unterreiche mit dem Erzpriester zu sprechen, wirkt Noolgaloop den Zauber *Zungen*, damit sie sich verständigen können. Er verlangt, dass die Charaktere helfen, die Statue zu vervollständigen, indem sie die folgenden Gegenstände holen:

- Beine und Fell einer Riesenspinne, die zu Flügeln gemacht werden sollen.
- Genug Holz für einen Streitwagen (ein großes Floß oder ein Zirkholz-Pilz würden ausreichen).
- Eine Waffe, die eines Kuo-toa-Gottes würdig ist.

Wenn die Charaktere nicht helfen wollen, erachtet der Erzpriester sie als Diener des Abolethen und versucht sie mit Hilfe seiner Leibwächter und der Kuo-toa aus Bereich 21b zu töten. Wenn die Charaktere alles Nötige sammeln, um die Statue zu vollenden, dankt ihnen Noolgaloop, entscheidet sich aber aus einer Laune heraus, den aktuellen Kopf der Statue (eine rostige Laterne) durch den Kopf eines Charakters zu ersetzen. Noolgaloop erwartet, dass der Charakter zum Wohle des Kuo-toa-Stammes bereit ist, dieses Opfer zu erbringen.

Gottstatue. Der Erzpriester hat dem neuen Gott bereits einen Namen gegeben: Kilaabu. Dieser „Gott“ liegt auf dem schleimigen Boden und besteht vor allem aus einer enthaupteten Statue aus Kalkstein, die einen männlichen Seeelfen mit nackter Brust zeigt. Die Hände wurden durch Troglodytenklauen ersetzt, und mit den abgetrennten Armen eines Grottschrats wurden zusätzliche Gliedmaßen hinzugefügt. Rostige Kurzscheren ragen aus der Brust der Statue, und sie trägt einen Kilt aus grünem Moos. Eine rostige Laterne dient als Kopf des Gottes, und darin rasselt ein faustgroßer grüner Edelstein – das Kontrolljuwel für den grünen Slaad in Bereich 4. Ein Charakter, der *Identifizieren* auf das Juwel wirkt, erfährt, wozu es dient.

Die zusätzlichen Teile der Figur werden mit dem gleichen Leim fixiert, den die Kuo-toa auf ihren Schilden anbringen.

Monsterkadaver. Die Kuo-toa haben mehr Kadaver gesammelt, als der Erzpriester braucht. Die faulige Sammlung umfasst einen toten Düstermantel in einem Netz, den abgetrennten Kopf und Torso eines Grottschrats, einen toten Hakensrecken und einen kopflosen, madenübersäten Askriecher.

21B. KUO-TOA-GEMETZEL

Gestank. Die Luft in dieser Höhle stinkt zum Gotterbarmen.

Kuo-toa. Vier vergiftete **Kuo-toa** bewachen diesen Bereich.

Zwei von ihnen nutzen Speere, um den Kopf und die Klauen

eines toten Chuul abzutrennen. Die anderen beiden fressen von der Leiche eines toten Kuo-toa (ein ehemaliger Gefährte).
Troglodyten-Kadaver. In der Höhle liegen die stinkenden Kadaver von fünf toten Troglodyten; bei einem sind die Klauen abgehackt worden.

Die Kuo-toa sind Fremden gegenüber feindselig. Wenn zwei oder mehr von ihnen getötet oder außer Gefecht gesetzt werden, ziehen sich die Überlebenden in Bereich 21a zurück.

Zu Beginn eines jeden Zugs muss jede Kreatur, die nicht immun gegen den Gestank der Troglodyten ist, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs vergiftet zu werden. Ein *Windstoß* oder ähnliche Magie kann die Luft in der Höhle für 1 Minute reinigen, und die Entfernung der Troglodyten-Leichen reinigt die Luft dauerhaft.

22. HEIMSTATT DER HAKENSCHRECKEN

Merkmale der Höhle. Die Kaverne hat einen unebenen Boden und eine ebensolche Decke, die Entfernung zwischen beiden schwankt zwischen 9 und 15 m. An den feuchten Wänden finden sich natürliche Simse und wunderschöne Felsauswüchse, die durch tropfendes Meereswasser entstanden sind.

Pilze. Aus den Haufen aus Fledermauskot wachsen mehrere riesige Zerkhholz-Pilze, sowie Felder von Fassstiel-Pilzen, Blaukappen und Trillimac.

Lärm. Unheimliche Klicklaute verraten die Anwesenheit von sieben **Hakenschracken**.

Die opportunistischen Hakenschracken versuchen, vom Weg abgekommene Kuo-toa, Troglodyten oder Abenteurer mit ihren Haken zu erwischen und wegzuschleppen, damit sie sie verschlingen können. Die Erfahrung hat sie gelehrt, allzu große, schwer bewaffnete Gruppen zu meiden. Eine Gruppe von Abenteurern, die sich mit Lichtquellen durch die Höhle bewegt, reicht aus, um die Hakenschracken auf Abstand zu halten, während sie einander auf unheimliche Weise in den Schatten zuklicken und zuzirpen.

Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Aboleth die Hakenschracken versklavt oder vertreibt. Die Hakenschracken sind noch nicht auf den Aboleth gestoßen und begreifen nicht, was für eine Gefahr er darstellt.

23. SPEISEKAMMER DER HAKENSCHRECKEN

Hinterhalt. Ein **Hakenschracken** hängt an einem 4,50 m hohen Sims und wartet auf Beute, die er überfallen kann. Der Sims ragt aus der Westwand, zwischen zwei Tunnelleingängen.

Knochen. Auf dem Boden liegen die Knochen mehrerer Troglodyten, vermischt mit den Überresten von Kuo-toa und anderen unidentifizierbaren Humanoiden. Charaktere, die die Knochen durchsuchen, finden einen verlorenen Schatz (siehe „Schätze“, unten).

Pilze. Felder von Fassstiel, Kräuselrinde, Timmask und Zungen des Wahnsinns wachsen in der Nähe des Wassers, das sich an der Ostwand sammelt.

SCHÄTZE

Zwischen den Knochen liegt ein wundersamer Gegenstand, der *Pfeife der Rauchmonster* genannt wird. Solange ein Charakter diese Pfeife raucht, kann er eine Aktion verwenden, um eine Rauchwolke auszuatmen, die die Gestalt einer einzelnen Kreatur annimmt, wie die eines Drachen, eines Flumphs oder einer Froschemoth. Die Gestalt muss klein genug sein, um in einen Würfel mit 30 cm Seitenlänge zu passen. Sie verliert ihre Gestalt nach einigen Sekunden und wird zu einer normalen Rauchwolke.

24. TROGLODYTEN-ÜBERNAHME

Alle Oberflächen dieser Höhlen sind mit Schleim bedeckt. Geräusche verbreiten sich mühelos durch die Höhlen, doch wenn man sich der Mitte des Komplexes nähert, werden Echos aus dem unterirdischen Fluss weniger aufdringlich.

Achtzehn Troglodyten leben in diesen Höhlen und reagieren prompt auf Kampfgeräusche. Diese versklavten Troglodyten können keine Reaktionen ausführen. Wenn ein versklavter Troglodyt Schaden erleidet, kann er einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um sich aus der Kontrolle des Abolethen zu lösen. Bei einem erfolgreichen Wurf kämpfen die Troglodyten um ihr eigenes Überleben, nicht um das des Abolethen. Ihr erster Instinkt ist es, zu flüchten, wenn sie können.

24A. WESTLICHE WACHPOSTEN

Drei versklavte **Troglodyten** bewachen diese 9 m hohe Höhle. Zerbrochene Schilde, gebrochene Speere und zerrissene Netze (von Kuo-toa stammende Trophäen) sind an den Wänden aufgehängt. Nichts von dieser Ausrüstung ist noch zu gebrauchen.

24B. KUO-TOA-KNOCHEN

Diese 9 m hohe Höhle ist mit den Knochen von vier Kuo-toa übersät. Sämtliche Knochen wurden gründlich abgenagt, und es wurde ihnen das Mark ausgesaugt.

24C. ALLGEMEINE QUARTIERE

Troglodyten. Wenn sie nicht an einen anderen Ort gelockt wurden, ruhen sich zwölf versklavte **Troglodyten** auf abgesägten Stalagmiten in der Mitte dieser 12 m hohen Höhle aus.

Piktogramme. Die Wände zeigen Piktogramme von Kuo-toa, die sich vor einer Kreatur erniedrigen, die an einen Otyugh erinnert (ein knollenförmiges Monster mit drei Beinen, langen Tentakeln und einem klaffenden Schlund).

24D. VERLASSENE GELEGEHÖHLE

Die Kuo-toa nutzten diese 9 m hohe Höhle als Gelegehöhle. Die Höhle ist leer, seit die Kuo-toa sie verlassen mussten. Winzige Fischknochen bedecken den Boden.

24E. ÖSTLICHE WACHPOSTEN

Der unterirdische Fluss ist hier am lautesten. Drei versklavte **Troglodyten** bewachen diese 9 m hohe Höhle.

NACHWIRKUNGEN

Diese Ebene hat das Potential, von den Aktionen der Charaktere stark verändert zu werden.

Der Tod des Abolethen erlaubt es den überlebenden Kuo-toa, ihre Grotte wieder zu beanspruchen. Der Sieg der Kuo-toa ist aber nur von kurzer Dauer, weil die Drow sie kurz darauf angreifen werden. Diese Angriffe halten an, bis die Kuo-toa ausgelöscht sind oder sich flussaufwärts zurückziehen müssen. Nachdem sie die Grotte übernommen haben, versklaven die Drow die Troglodyten und zwingen sie, die Bereiche 3 und 5 als Nahrungsquelle auszubauen. In der Zwischenzeit bringen die Drow die Schätze der Grotte an einen sicheren Ort, wie die Festung von Haus Auvryndar auf Ebene 10.

Wenn der Aboleth überlebt, versklavt oder tötet er die verbleibenden Kuo-toa in den kommenden Wochen. Der Aboleth versklavt auch den Ettin in Bereich 2, und sein Schleim vergiftet und tötet alle Pilze in den Verschlungenen Kavernen, sodass das empfindliche Ökosystem zusammenbricht. Die Drow fordern den siegreichen Abolethen heraus, können ihn aber nicht allein bezwingen, da Haus Auvryndar sie nicht ausreichend unterstützt. Mehrere Quaggoths, die einst den Drow loyal waren, werden zu den Knechten des Abolethen. Die resultierende Pattsituation sorgt dafür, dass die Drow auf Hilfe angewiesen sind, egal woher sie kommen mag.



EBENE 5: WEYDENWALD

DER WEYDENWALD IST FÜR CHARAKTERE DER 8. Stufe ausgelegt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP haben, um die 9. Stufe zu erreichen. In einigen Fällen kann man ein Monster besiegen, ohne es zu erschlagen. Wenn die Charaktere eine friedliche Lösung mit einem Monster erreichen, belohne sie mit EP, als hätten sie es im Kampf bezwungen.

Die Charaktere werden hier wahrscheinlich über den Fluss der Tiefen eintreffen, auf den sie in Ebene 4 gestoßen sind. Charaktere, die dem Fluss folgen, müssen Stromschnellen und kleine Wasserfälle überwinden, um den Weydenwald zu erreichen. Jenseits dieser Ebene beginnt der Fluss der Tiefen seinen langen, wilden Abstieg ins Underdark – eine Reise, die kein gewöhnliches Boot überstehen kann.

DIE MAGIE DES WEYDENWALDS

Neben dunklen Höhlen enthält diese Ebene auch Wälder aus Bäumen, wie sie auch auf der Oberfläche wachsen. Diese gemäßigten Wälder wurden auf magische Weise von Halaster erschaffen, und der Himmel hoch darüber kann Abenteurer täuschen und sie glauben lassen, dass sie aus dem Undermountain entkommen und zurück an die Oberfläche gelangt sind. Vögel, Insekten und in Bäumen lebende Säugetiere leben hier Seite an Seite der wilderen Bewohner des Weydenwalds.

Die Wälder sind real und werden mit Magie genährt. Halaster bevölkert sie regelmäßig erneut mit Vögeln, Insekten, Nagetieren und größeren Säugetieren. Die Hauptkavernen haben 15 m hohe Decken, die von Illusionen verborgen werden, die nicht gebannt werden können. Diese Illusionen beginnen

9 m über dem Boden und erzeugen den Eindruck eines offenen Himmels, dort wo eigentlich hohe Wände und Decken sein sollten. Die Illusionen kopieren auf makellose Weise die Sonne, den Mond, die Sterne und die Wolken, doch regt sich kein Lüftchen. Am Tag kann man die Wärme der Sonne spüren, in der Nacht fallen die Temperaturen, wie man es erwarten würde. Auch wenn es anders scheint, sind Wände und Decken noch immer sehr real, und der Zauber *Wahre Sicht* oder ähnliche Magie offenbart sie.

Ein magischer Kalenderstein in Bereich 6k erlaubt es, Tageszeit, Wetter und Jahreszeit im Weydenwald zu ändern. Weyde die Erzdruidin (siehe „Was haust hier?“, unten), ist die einzige, die den Kalenderstein verwenden darf. Wenn die Charaktere eintreffen, genießt der Weydenwald gerade einen warmen Herbst – Weydes liebste Jahreszeit.

WAS HAUST HIER?

Eine Erzdruidin namens Weyde lebt in einem Turm auf dieser Ebene des Gewölbes (in Bereich 6), doch wandert sie oft durch den Wald. Zu ihren Nachbarn gehören ein grüner Drache, der unter einer Identitätskrise leidet, und ein Dorf voller Goblin-Werfledermäuse.

WEYDE

Weyde ist eine Mondelfen-Druidin mit Augen, die grün wie Smaragde sind. Schmetterlinge nisten in ihrem schwarzen Haar und kleine Kreaturen tummeln sich um ihre Füße.

Vor über zweihundert Jahren verliebte sich Weyde in Yinark, einen mit Halaster verbündeten Magier, und kehrte mit ihm in den Undermountain zurück. Ihr Glück schwand schnell, als das Gewölbe sich als ganz anders als die Wälder erwies, die sie Heimat nannte. Weil Halaster entschlossen war, Weyde

im Undermountain zu halten, nutzte er mehrere *Wünsche*, um ihr einen magischen Wald zu erschaffen, doch selbst dieses Geschenk reichte nicht aus, um das Leid der Druidin zu lindern. Als Yinark ihr verbot, jemals an die Oberfläche zurückzukehren, verlor Weyde jede Hoffnung. Die Beziehung verschlechterte sich und führte zu Gewalt. Zaubenangriffe von beiden Seiten führten zu Yinarks Tod. Nachdem Weydes Wut nachgelassen hatte, blieb nur endlose Trauer und wachsender Wahnsinn. Sie bleibt Yinnarks Wünschen folgend im Undermountain, eine Gefangene ihrer eigenen Schuld.

Heute ist der Undermountain Weydes Zuhause, und alle Erinnerungen an die Oberfläche sind verblasst. Sie ist gegenüber jenen, die ihre Domäne harmlos durchqueren, distanziert, aber freundlich, wird aber gewalttätig, wenn ihr Wald oder seine friedlichen Bewohner bedroht werden. Ehe sie sich aufmacht, um Eindringlinge zu zerstören, ruft sie den grünen Drachen und die Werfledermäuse auf den Plan und nutzt sie, um ihre Gegner zu zermürben. Mit einem Pfiff kann sie außerdem sechs erwachte Bäume aus dem Wald rufen.

Weydes Täuscherbestien-Gefährte Crissann ist nach einem menschlichen Söldner benannt, mit dem sich die Elfe vor vielen Jahren angefreundet hat. Ehe die Freundschaft zu einer Romanze erwachsen konnte, griff Halaster ein und nutzte seine Magie, um Weydes neuen Freund gegen sie aufzubringen. Das Herz der Druidin brach, als sie Crissann mithilfe mehrerer Waldkreaturen in den Wäldern erschlug und schwor, niemals wieder einem anderen Sterblichen zu erlauben, ihr Herz zu berühren.

Weyde hat widersprüchliche Gefühle in Bezug auf Halaster. Sie ist dankbar, weil er ihr ein Zuhause gegeben und den Weydenwald mit seiner Magie am Leben gehalten hat, doch macht sie ihn für Yinarks Tod verantwortlich. Sie bemitleidet ihn auch, da der Wahnsinnige Magier in einem selbst erschaffenen Kerker gefangen zu sein scheint. Weyde glaubt, dass er kein Mensch mehr ist, sondern eine unsterbliche Wesenheit, die aus reiner Magie besteht. Und somit hat sie jede Hoffnung aufgegeben, ihn jemals loszuwerden.

WEYDES SPIELWERTE

Weyde ist eine mondelfische **Erzdruidin** (siehe Anhang A) mit den folgenden Anpassungen:

- Weyde ist chaotisch neutral.
- Sie hat die folgenden Volksmerkmale: Ihre Schrittbewegungsweite ist 10,50 m. Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschlafen. Sie spricht die Gemeinsprache, Druidisch und Elfish.

VALDEMAR (TEARULAI)

Dieser junge grüne Drache, der einst eine rechtschaffene böse Kreatur war, durchlebte eine Veränderung seiner Gesinnung und Persönlichkeit, als ein Abenteurer ihm ein intelligentes *Schwert der Schärfe* mit Smaragdklinge namens Tearulai durch den Schädel trieb. Der Drache bezeichnet sich jetzt als Tearulai und hat die neutral gute Gesinnung des Langschwerts. Er schläft auf einer Plattform über dem Fluss der Tiefen und bewacht seinen Schatz.

Weyde schickte einst Abenteurer gegen Valdemar, in der Hoffnung, den bösen Drachen zu vernichten, doch der Gesinnungswandel des Drachen ließ Weyde ihre Beziehung noch einmal überdenken. Jetzt wo Valdemar und Tearulai eins sind, betrachtet die Erzdruidin den Drachen als Teil des Ökosystems von Weydenwald. Die beiden führen eine friedliche Koexistenz.

GOBLIN-WERFLEDERMÄUSE

Südlich von Weydes Turm steht ein großer Komplex geschmückter Steinbauten, die einst Heimat eines Kults von Malar waren, dem Bestienfürsten. Weyde gewährte diesen bösen Menschen das Privileg, in ihrem Wald zu jagen, doch sie missbrauchten dieses, und so löschten die Erzdruidin und ihr verbündeter Drache die Kultisten aus.

Das Dorf und seine Umgebung standen jahrelang leer, bis eine Gruppe von Goblin-Werfledermäusen sich in den Höhlen der Umgebung niederließ. Die Werfledermäuse ziehen die dunklen Höhlen den Bauwerken vor, die heute weitgehend verlassen sind. Weyde erlaubt es den Werfledermäusen, sich von Ungeziefer und vom Weg abgekommenen Abenteurern zu ernähren. Sie sind weise genug, um die Erzdruidin als Meisterin des Waldes anzuerkennen und ihre Tiere und ihren Drachen-Verbündeten allein zu lassen.

WANDERnde MONSTER

Weydenwald ist ein gedeihendes Ökosystem. In den Wäldern gibt es erwachte Büsche, erwachte Bäume, Fledermäuse, Bären, Flimmerhunde, Wildschweine, Hirsche, Elche, Nagetiere, kleine Vögel und andere Bewohner gemäßigter Wälder. Aaskriecher, Atterkopps, Riesenspinnen und Eulenbären dringen auch gelegentlich in die Wälder vor.

Wenn deine Spielsitzung einen kleinen Ruck braucht, versuche eine der folgenden Begegnungen zu verwenden, oder denke dir selbst eine aus.

BÄRENKRÄFTE

Ein furchtsamer **Schwarzbär** beschattet die Charaktere und hofft eine Leckerei zu ergattern. Wenn sie den Bären füttern, folgt er ihnen wie ein Gefährte und will regelmäßig gefüttert werden.

ALTE BÄUME

Während die Helden durch einen Wald marschieren, ver hören zwei **erwachte Bäume** sie in der Gemeinsprache und verlangen, den Grund für ihr Eindringen zu erfahren. Wenn die Charaktere eine Zuflucht suchen, einen sicheren Weg in die tieferen Ebenen des Undermountain oder Informationen, dann bieten die Bäume an, sie zu Weydes Turm (Bereich 6) zu eskortieren.

VOOL DER AUSGESTOSSENE

Eine Reihe von Angriffen gegen die Rehe des Waldes drohte sich die Beziehung zwischen Weyde und ihren Nachbarn, den Goblin-Werfledermäusen, zu verschlechtern, bis klar wurde, dass der Schuldige eine einzelne Goblin-**Werfledermaus** (siehe Anhang A) namens Vool war. Um die Erzdruidin zu besänftigen, vertrieben die anderen Werfledermäuse Vool aus ihrem Dorf. Er fand eine abgelegene Höhle in der Nähe (siehe Bereich 17) und zog sich dorthin zurück. Er zieht einmal pro Tag aus, um zu fressen, meidet aber den Kontakt zu seinen Verwandten.

Wenn Vool die Gruppe bemerkt, versucht er, einen einzelnen Nachzügler zu jagen. Wenn er gefangen oder in die Ecke gedrängt wird, entschuldigt er sich für seine unkontrollierbare Blutlust und bietet an, sie zu entschädigen, indem er als treuer Führer dient. Er ist einsam und sucht wirklich Freunde, hat aber weder Ehre noch Anstand. In einem Versuch, die Gunst der Charaktere zu gewinnen und sie von seinen Schwächen abzulenken, versucht Vool sie gegen Weyde aufzubringen und die Erzdruidin als verkommene Kreatur des Wahnsinns und der Bösartigkeit darzustellen. Er erzählt auch Gerüchte über „große Schätze“, die in Weydes Turm verborgen sein sollen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für den Weydenwald beschrieben sind, sind auf Karte 5 abgebildet.

1. FLUSS DER TIEFEN

Große, blinde Fische schwimmen in diesem dunklen, langsamen Fluss, der von Ebene 4 ausgeht und bis ins Underdark führt, wobei er etwa jede Meile über Wasserfälle nach unten stürzt. Die Tiefe des Flusses reicht von einigen Fuß bis zu 9 m an einzelnen Stellen.

Charaktere, die die Tiefen mit einem Schleppnetz nach Schätzen absuchen, finden vielleicht hier und da seltsame Schmuckstücke, oder etwas Gefährlicheres wie eine schlafende Hydra.

An verschiedenen Punkten entlang des Flusses stehen krude Holzschilder, in die das Wort „Underdark“ in Goblinisch geritzt wurde, mit einem Pfeil, der flussabwärts zeigt.

2. WALD

Zwischen dem Wald und dem unterirdischen Fluss liegen schmale Kiesstrände, auf denen Weyde geschnitzte Holzschilder aufgestellt hat, die die folgenden Warnungen in der Gemeinsprache, Drakonisch und Elfish tragen: **BLICKET AUF WEYDES WALD. SCHADET NICHT, SONST ERLEBT IHR SELBST SCHADEN.**

Die allgemeinen Merkmale des Waldes sind im Kasten „Merkmale des Waldes“ zusammengefasst. Bestimmte Regionen sind in den folgenden Abschnitten beschrieben.

2A. UFERWALD

Die Bäume, die am Flussufer wachsen, gehören zu den größten im Weydenwald. Ihre knorrigen Zweige bilden ein verästeltes Dach, das sich über den Kiesstrand spannt. Bären kommen ans Ufer, um zu fischen, und Hirsche und Elche kommen, um zu trinken und zu baden.

2B. ATTERKOPP-WALD

Die Bäume in diesem Teil des Waldes sind von dicken Netzen bedeckt, und tote Tiere, die in Seidenkokons gewickelt sind, hängen von den Ästen. Fünf **Atterkops** und zehn **Riesenspinnen** leben in den Bäumen und greifen Eindringlinge an. Weyde betrachtet diese Kreaturen als Teil von Weydenwalds natürlichem Ökosystem, doch sie verhindert, dass sie sich über die Marmor-Laufwege im Westen und Süden ausbreiten.

2C. ÄCHZENDER WALD

Charaktere, die durch diesen Teil des Waldes gehen, können Weydes Turm (Bereich 6) durch die Bäume sehen und ein unheimliches Ächzen aus dem Nordwesten hören. (Die Quelle des unaufhörlichen Ächzens ist ein Mantler in Bereich 4e.)

2D. ALTES GRAB

Dünne Strahlen aus Sonnen- und Mondlicht dringen durch das dichte Wipfeldach dieses alten Waldes, dessen Bäume mit Moos bedeckt sind.

In der Nacht lockt ein **Irrlicht** unvorsichtige Abenteurer zu einem Grab in der Mitte der Höhle. Das Grab ist umgeben von einem Hain aus toten, verbrannten Bäumen. Ein Grabstein kennzeichnet es, auf dem in der Gemeinsprache steht „Hier ruht Crissann, menschlicher Freund und Gefährte“. Die Spitze des Grabsteins ist wie eine Rose geformt. Wird der Zauber *Magie entdecken* in der Nähe gewirkt, offenbart er eine Quelle der Hervorrufungsmagie, die in der Erde vergraben ist (siehe „Schätze“, unten).

Das Irrlicht ist Crissanns körperloser Geist. Tagsüber schwebt er unsichtbar über dem Grab. Mit flüsternder Stimme

MERKMALE DES WALDES

Weydenwalds Wälder bestehen aus Laub- und Nadelbäumen, sowie Beerenbüschen und anderen Sträuchern. Hier wachsen viele Arten von Blumen, aber keine Rosen, weil Weyde sie nicht mag.

Die meisten Bäume sind ausgewachsen und zwischen 9 und 15 m hoch. Zwischen ihnen schlängeln sich Fußpfade hindurch, und jeder Charakter, der nach Spuren sucht und dem ein Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 15 gelingt, sieht die schlanken Fußabdrücke eines einzelnen Humanoiden, einer weiblichen Elfe, zwischen den Spuren der anderen Waldbewohner.

Durch den Wald führen bröckelige, 6 m hohe Laufwege auf mit Efeu bewachsenen, weißen Marmorbögen, die von dicken, weißen Marmorsäulen gestützt werden. Einige Bereiche der Laufwege sind aufgrund ihres Alters oder seismischer Aktivität eingestürzt.

Die Charaktere können Beeren pflücken, gefallene Zweige auflesen, Eicheln und Pinienzapfen sammeln und sich auf moosbedeckten Baumstämmen ausruhen. Wenn sie einen Baum fällen, ein Feuer entzünden, ein Tier töten oder ähnlich destruktiv handeln, wird das nicht geduldet. Weyde hat viele Spione im Wald, die zu ihr eilen, um sie über die Untaten der Gruppe zu informieren. Sobald sie davon erfährt, bewegt sie sich schnell an den ihr mitgeteilten Ort, um die Eindringlinge zu vernichten.

teilt er in der Gemeinsprache mit: „Nehmt meinen Zauberstab. Benutzt ihn, um Weyde, die Elfenhexe, zu zerstören!“ Wenn die Charaktere den Zauberstab aus dem Grab holen, versucht das Irrlicht sie zu Weydes Turm zu führen, damit es zum Gefecht gegen die Erzdruidin kommen kann. Wenn die Charaktere sich weigern, Crissann zu rächen, greift das Irrlicht sie an. Ansonsten betrachtet es die Charaktere als Verbündete. Wenn Weyde besiegt wird, wird das Irrlicht von Verzweiflung erfüllt und wendet sich gegen die Gruppe. Es kämpft, bis es zerstört wird.

Schätze. Charaktere, die das Grab ausheben, finden ein menschliches Skelett, das in eine zerfetzte Robe gekleidet ist, und einen voll aufgeladenen *Zauberstab der Feuerbälle*.

2E. WESTLICHER WALD

Der Wald erstreckt sich über die Karte hinaus und folgt dem unterirdischen Fluss für mehrere hundert Meter. Der Waldboden ist mit Statuen von Vögeln und Säugetieren bedeckt, Kreaturen, die von einem **Basiliken** versteinert wurden, der durch diese Wälder streift.

3. WACHHÄUSER

Zwei fensterlose Wachhäuser aus Stein mit schiefergedeckten Spitzdächern stehen in der Mitte des Waldes, wo sich mehrere erhöhte Laufwege treffen. Die Gebäude wurden auf höherem Grund als der umgebende Wald errichtet, und ihre Steintüren sind nicht verschlossen.

3A. NÖRDLICHES WACHHAUS

Eine rostige Laterne, die von einem Dachbalken hängt, wurde mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt, sodass ein modriger Raum mit vier Holzbetten mit schimmeligen Matratzen voll ausgeleuchtet wird. Am Fuß eines jeden Betts steht eine leere, umgekippte Truhe.

3B. SÜDLICHES WACHHAUS

Jede Tür dieses Wachhauses ist verbarrikadiert und von innen verriegelt. Es ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig, um sie aufzuzwingen. Hinter den Türen sind gebrochene Stühle, zerborstene Bänke und leere Truhen aufgetürmt. Im Inneren des Gebäudes finden Charaktere Folgendes:

Bogen. Mitten in die Ostwand ist ein dekorativer Steinbogen geschlagen, der eine nackte Wand einfasst (siehe „Bogentor zu Ebene 2“, unten).

Möbel. Ein hölzerner aufgebockter Tisch liegt mitten im Raum auf der Seite. Ein eiserner Kronleuchter mit geschmolzenen Wachskerzen hängt von einem Balken darüber an einem Seil, das an einen Haken neben der Nordtür gebunden ist.

Toter Halbling. Hinter einen Eisenofen in der nordöstlichen Ecke wurde ein toter Halbling in Lederrüstung gestopft. Sein Gesicht hat sich zu einer Fratze des Grauens verzerrt.

Der Halbblingsabenteurer Haddon Flinkfuß weigerte sich, dem Irrlicht in Bereich 2d zu dienen und verbarrikadierte sich in diesem Wachhaus, weil er glaubte, dass er so verhindern würde, dass das Irrlicht ihn erreicht. Eine Untersuchung seiner Leiche und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 12 offenbart, dass er an mehreren Blitzschlägen gestorben ist.

Bogentor zu Ebene 2. Der Steinbogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Der Steinrahmen wurde so geformt, dass er wie Baumstämme aussieht, und eine genaue Untersuchung zeigt das Bild eines toten Baumes im Scheitelstein. Die Regeln dieses Tores sind wie folgt:

- Wird das Tor mit einem toten Zweig oder Ast berührt, öffnet es sich für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf 6. Stufe oder höher sein, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 12 auf Ebene 2, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

Schätze. Haddons Leiche trägt eine brauchbare Lederrüstung in Halblingsgröße. Er umklammert ein versilbertes Kurzschwert in einer Hand und eine ausgebrannte Fackel in der anderen. Eine Durchsuchung der Leiche fördert eine Gewölbeforscherausrüstung mit verdorbenen Rationen und 5 verbleibenden Fackeln sowie eine kleine Börse mit 4 GM zutage.

4. MANTLERBEHAUSUNG

Eine Gruppe Mantler hat diese Reihe von Höhlen für sich beansprucht. Weyde hat versucht, die Mantler zu vertreiben, bislang aber ohne Erfolg. Ein hartnäckiges, unheimliches Jaulen dringt aus Bereich 4e und kann im ganzen Komplex und weit in den Wald hinein gehört werden.

4A. OSTTOR

Ein 4,50 m hohes eisernes Fallgitter ist in die Steinmauer an der Mündung eines langen Tunnels eingelassen. Grob gehauene Stufen direkt im Tunnel führen bis zur Spitze der Mauer, die von steinernen Zinnen umgeben ist. Es sind keine Wachen auf der Mauer oder hinter dem Fallgitter postiert. Die Winde, um das Fallgitter hochzuziehen, befindet sich innerhalb des Tunnels, direkt hinter dem Tor. Das Fallgitter kann angehoben werden, wenn ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 gelingt.

4B-C. NEBENHÖHLEN

Zwei **Mantler** lauern hier, einer in jeder Höhle. Sie tun sich gegen Eindringlinge zusammen. Wenn einer getötet wird, zieht sich der andere in Bereich 4e zurück und schließt sich dem Mantler dort an. In den Höhlen gibt es keine Möbel und Schätze.

4D. WESTTOR

Dieses Tor erinnert an das in Bereich 4a, nur dass auf Bereich 4e blickt.

4E. KRISTALLKAVERNE

Kristalldekor. Die Mauern dieser 18 m hohen Höhle sind von natürlich gebildeten Kristallen bedeckt, die wie gefrorene Wasserfälle aussehen.

Stöhnender Spalt. Ein 9 m langer, 3 m breiter, 6 m tiefer Spalt schneidet wie eine offene Wunde durch die Mitte der Decke. Das unheilvolle Stöhnen, das im ganzen Komplex zu hören ist, kommt von hier, und wird von einem **Mantler** verursacht, der sich im Spalt versteckt.

Tor. Ein Eisentor ist in die Ostwand eingelassen (siehe Bereich 4a für Details).

Illusionsmauer. Ein Bereich der Wand südlich von Bereich 4d mit 6 m Seitenlänge ist eine Illusion und verbirgt einen Tunnel. Die illusorische Wand hat keine Substanz, sodass Kreaturen durch sie hindurchtreten können. Ein erfolgreiches *Magie bannen* (SG 17) hebt die Illusion auf.

Der Mantler nutzt sein Stöhnen, um andere seiner Art hierher zu locken, in der Hoffnung, eine Konklave bilden zu können. Wenn der Mantler Eindringlinge entdeckt, erschafft er Trugbilder-Doppelgänger von sich selbst, kommt aus dem Spalt in der Decke und greift an.

Die Kristallformationen spiegeln und verstärken Licht in der Umgebung. Die Kristalle verstärken auch Geräusche, sodass sie weiter tragen als die Grenzen der Höhle. Die Kristalle haben keine anderen Eigenschaften und keinen besonderen Wert.

5. INNERER WALD

Eine genaue Untersuchung dieses Teils des Waldes offenbart mehrere bemerkenswerte Gegenstände:

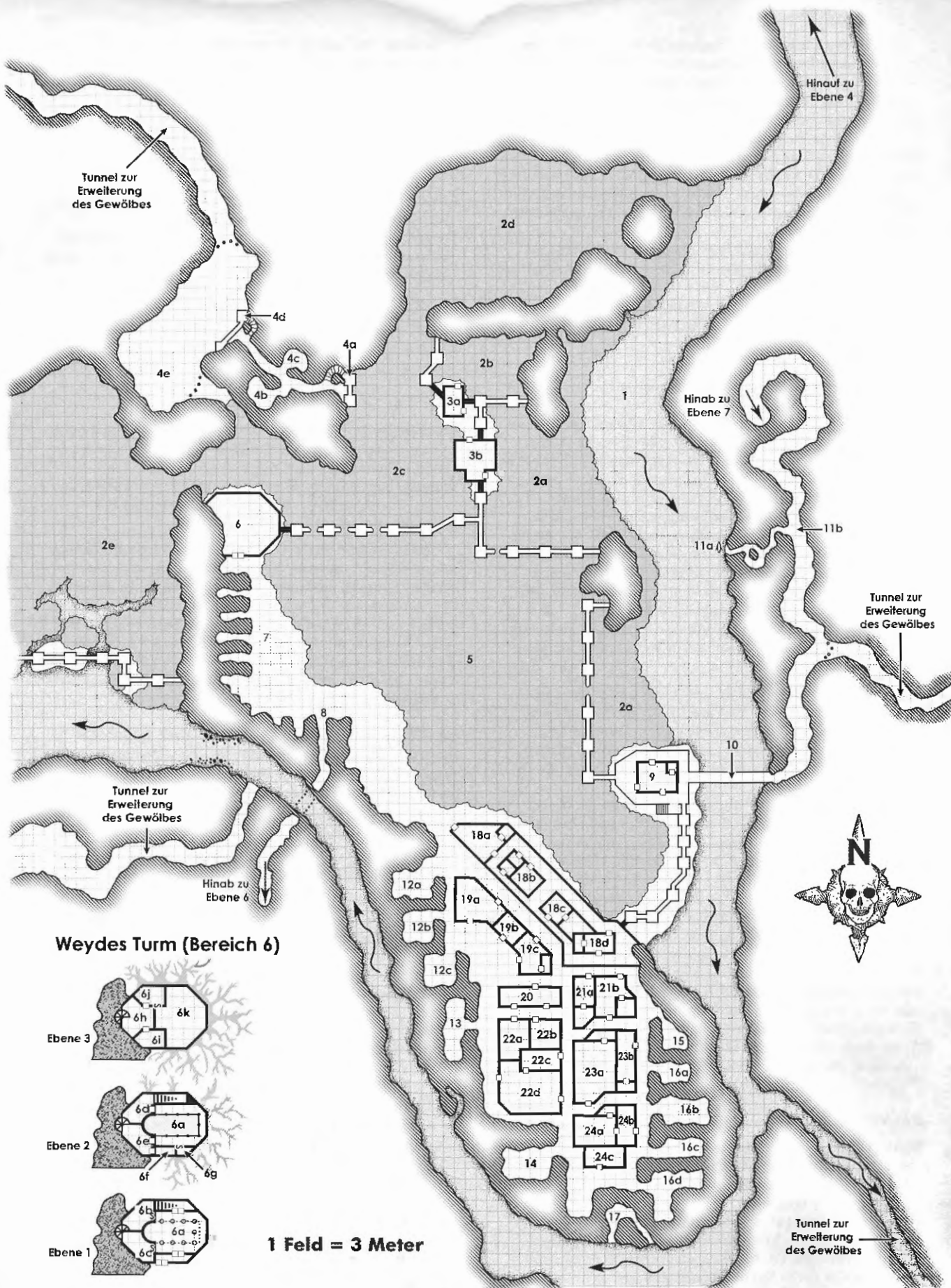
Müll. Der Wald ist von rostigen Waffen, ausgebrannten Fackeln, leeren Flaschen und anderen wertlosen Paraphernalia übersät, die von Abenteurern zurückgelassen wurden.

Druidentotems. Unheimliche Totems hängen von den Bäumen. Sie bestehen aus Zweigen, Federn und zerrissenen Stoffstücken und sehen aus wie grobschlächtige Puppen. (Jede ist einem Humanoiden nachempfunden, den Weyde getötet hat.)

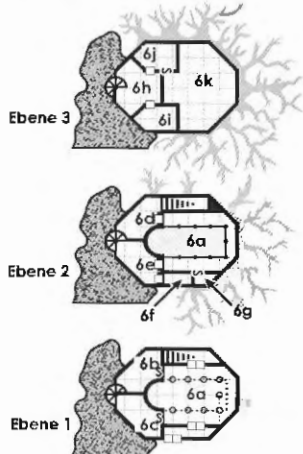
Allgemeine Merkmale des Waldes sind im Kasten „Merkmale des Waldes“ zusammengefasst. Charaktere, die sich willkürlicher Zerstörung hingeben, werden von mehreren Kreaturen angegriffen, die alle mit dem Zauber *Erwecken* belegt worden sind: vier **erwachte Bäume**, ein erwachter **Braunbär**, zwei erwachte **Elche** und drei erwachte **Riesenwespen**. Diese Kreaturen sind loyale Diener der Erzdruidin.

6. WEYDES TURM

Weydes Turm ist so geformt, dass er aussieht wie ein gedrungener Baum aus Stein mit verdrehten, steinigten Zweigen, die aus den Wänden ragen. Dreizehn **Riesenfledermäuse** hängen wie Verzierung von den bröckeligen Ästen, die Schwingen eng um die Leiber geschlungen. Falls die Charaktere versuchen, den Turm zu erklimmen, greifen die Fledermäuse an. Die Fledermäuse kämpfen ansonsten nur zur Selbstverteidigung oder auf Weydes Befehl.



Weydes Turm (Bereich 6)



1 Feld = 3 Meter

Am Fuß des Turms, an der Südseite, befindet sich ein 4 m hoher Doppeltorbogen aus behauenen Stein. Ein Seil, das neben der Tür hängt, lässt eine Glocke läuten, wenn man daran zieht. Wenn die Charaktere klopfen oder klingeln, ehe sie eintreten, begrüßt Weydes Saaldiener Halasbaum sie und führt sie in Bereich 6a. Halasbaum ist ein **erwachter Baum**, dessen Stamm Weyde so mit Schnitzereien bearbeitet hat, dass er wie Halaster aussieht. Er spricht die Gemeinsprache und ist außerordentlich höflich. Wenn die Charaktere den Turm unangekündigt betreten, kommen sie bis Bereich 6a, bevor sie jemandem begegnen.

Alle Räume im Turm sind hell erleuchtet von Strahlen magischen Lichts, das von der Decke auf den staubigen Kachelboden strahlt.

Alle Türen im Turm bestehen aus behauenen Stein. Alle Decken sind 3 m hoch, bis auf die Bereich 6a.

6A. WEYDES THRONSAAL

Abfälle. Tote Blätter und Zweige bedecken den staubigen Boden.

Balkon. Der Raum hat eine Kuppeldecke mit 6 m Höhe. Steinsäulen, die wie Bäume aussehen, stützen einen 3 m hohen Steinbalkon entlang der Nord-, Ost- und Südwand. Die Steinäste der Bäume dienen als Geländer des Balkons.

Erzdruidein und Freunde. Weyde ist hier, in Begleitung von Crissann, ihrem **Täuscherbestien**-Gefährten, und Halasbaum, ihrem **erwachten Baum** und Saaldiener. Weyde trägt einen goldenen Schlüssel an einer Kordel um den Hals (siehe „Schätze“, unten). Die Erzdruidein sitzt meditierend auf einem Thron aus gelbem Kristall, der in der Westnische steht. In den Thron wurden Augen geschnitzt.

Geheimtüren. Auf beiden Seiten des Kristallthrons befinden sich Geheimtüren. Eine öffnet sich in Bereich 6b, die andere in Bereich 6c.

Weydes Kristallthron wurde von Zwergen erschaffen und ihr von ihrem toten Ehemann Yinark zum Geschenk gemacht. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Weissagungsmagie um den Thron. Eine Kreatur, die sich auf den Thron setzt, hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Motiv erkennen).

Für Informationen zu Weyde siehe den Abschnitt „Weyde“ am Anfang des Kapitels. Die Erzdruidein ist Besuchern gegenüber freundlich, wenn sie nichts getan haben, um sie zu verärgern. Die Täuscherbestie und der erwachte Baum kämpfen bis zum Tod, um sie zu beschützen.

Charaktere, die nichts tun, um Weyde zu verärgern, können sichere Passage durch ihre Domäne erhalten, doch warnt sie sie, sich von den Goblin-Werfledermäusen fernzuhalten und dem Drachen den Respekt zu erweisen, den er verdient. Sie weiß, wo Weydenwalds Tore liegen und wie sie zu aktivieren sind (siehe Bereiche 3b, 6i und 9), sowie wo die Durchgänge sind, die zu den Ebenen 6 und 7 führen. Wenn die Charaktere die Mantler nördlich des Turms (in Bereich 4) erschlagen, wird Weyde diese Informationen mit ihnen teilen.

Schätze. Der goldene Schlüssel in Weydes Besitz öffnet die Truhe in Bereich 6g. Der Schlüssel ist 25 GM wert.

6B. VERBORGENE WAFFENKAMMER

Fresken. An den Wänden befinden sich Fresken, die Kämpfe zwischen Elfen von der Oberfläche und den Drow darstellen, und deren Höhepunkt ein episches Gefecht mit Lolth in den Dämonennetzgruben zeigt.

Tisch. Auf einem aufwendig geschnitzten Steintisch in der Mitte des Raums stehen mehrere staubbedeckte Gegenstände. Gegen den Tisch lehnt ein hölzerner Stecken mit Silberspitzen, der in Spinnweben gehüllt ist.

Schätze. Charaktere, die den Staub abwischen, können die Gegenstände auf dem Tisch deutlicher sehen: eine *Fellrüstung des Widerstands* (Blitze) aus genähter Rothé-Haut und Fell, ein versilbertes Krummschwert und ein Lederköcher mit 20 versilberten Pfeilen. Der Stecken, der gegen den Tisch lehnt, ist ein einfacher Kampfstab.

6C. TREPPEN NACH OBEN

Fresken. An den Wänden befinden sich Fresken, die Zwerge und Elfen zeigen, die sich gegenseitig beschenken.

Treppe. Eine steinerne Wendeltreppe in der Nordwestecke führt 3 m nach oben in Bereich 6e und führt 3 weitere Meter hinauf in Bereich 6h.

6D. HALLE DES WALDKÖNIGREICHS

Eine Treppe verbindet diesen Raum mit dem Untergeschoss. Der Raum ist leer, abgesehen von den Fresken an den Wänden, die ein elfisches Waldkönigreich darstellen.

6E. HALLE DER HIMMELSWAGEN

Fresken. An den Wänden befinden sich Fresken, die Elfen in Wolkenwägen zeigen, die von brennenden Pferden über den Sternenhimmel gezogen werden.

Treppe. Eine steinerne Wendeltreppe in der Nordwestecke führt 3 m nach oben in Bereich 6c und 3 weitere Meter hinauf in Bereich 6h.

Auf die Steintür, die in Bereich 6f führt, wurde der Zauber *Arkane Schloss* gewirkt. Ein Knopf in der Gestalt eines funkelnden Sterns ist in einem nahen Wandfresko versteckt; ein Charakter, der die Wand untersucht, bemerkt ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17. Wenn der sternenförmige Knopf gedrückt wird, schwingt die Tür nach innen auf. Die Tür kann auch mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgezwängt werden.

6F. WEYDES ZAUBERSTECKEN DER BLUMEN

Die Tür in diesen schmalen Raum ist von außen magisch verriegelt, lässt sich von innen aber leicht öffnen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Schutt. Zerbrochene Stecken liegen auf dem staubigen Boden.

Tisch. Ein Lichtstrahl fällt auf einen schmalen, rechteckigen Steintisch in der Mitte des Raums. Auf dem Tisch liegt ein Holzstecken, der mit Blumenmotiven verziert ist.

Weyde spielt mit der Erschaffung magischer Gegenstände herum. Die zerbrochenen Stecken zeigen, wie oft sie dabei versagt. Der intakte Stecken auf dem Tisch stellt ihren bislang einzigen Erfolg dar.

Schätze. Der Stecken auf dem Tisch ist Weydes *Zauberstecken der Blumen*, ein verbreiteter magischer Gegenstand, auf den sich jeder einstimmen kann. Solange eine Kreatur den Stecken hält, kann sie eine Aktion aufwenden, um 1 Ladung des Steckens aufzubauchen und eine Blume aus einem Fleck Erde innerhalb von 1,50 m um den Stecken oder aus dem Stecken selbst wachsen zu lassen. Wenn nicht eine bestimmte Art von Blume gewählt wird, erschafft der Stecken ein Gänseblümchen mit sanftem Geruch. Weydes Stecken ist insofern besonders, dass er keine Rosen erschaffen kann, die die Erzdruidein nicht mag. Wenn eine Rose gewählt wird, wächst stattdessen ein Gänseblümchen. Die Blume ist harmlos und nicht magisch, und sie wächst oder verdorrt wie eine normale Blume.

Der Stecken hat 10 Ladungen und erhält jeden Morgen 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn die letzte Ladung verbraucht wird, wirf einen W20. Bei einer 1 verwandelt sich der Stecken in schwarze Rosenblätter und ist für immer verschwunden.

6G. GEHEIMRAUM

Dieser Raum ist hinter einer verschlossenen Geheimtür verborgen, auf dem sich ein Fresko eines Satyrs in einem Wald befindet, der tanzt und eine Laute spielt, während Schmetterlinge um ihn herumschwirren.

Einer der Wirbel auf der Laute des Satyrs ist ein verborgener Schalter; wenn er gedreht wird, öffnet sich die Geheimtür und schwingt nach innen. Die Geheimtür kann auch mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet werden, oder von einem Charakter, der Diebeswerkzeug verwendet, um das Schloss zu knacken und einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 schafft.

Schätze. Eine Nische in der südöstlichen Wand enthält eine kleine Holztruhe mit gemalten Bildern von Würmern, die sich aus dem Boden graben. In die Truhe ist ein magisches Schloss eingesetzt, dessen mechanische Teile sich anpassen, um Einbrecher zu verwirren. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken, doch legt er den Wurf mit Nachteil ab. Wird Weydes goldener Schlüssel (siehe Bereich 6a) in das Schloss gesteckt, öffnet das die Tür wie der Zauber *Klopfen*.

Die Truhe enthält ein Paar Saphirohringe (jeweils 250GM), ein Armband aus überlappenden Goldblättern (250GM), ein zufälliges Stück Tand (wähle auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs)), und eine Kristallknolle in der Größe einer Birne. In der Kristallknolle befindet sich eine winzige Nachbildung von Halaster Schwarzmantel. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um die Knolle.

Wenn die Kristallknolle in der Erde dieser Ebene des Undermountain eingepflanzt wird, wird sie zerstört, und **Halaster Schwarzmantel** (siehe Anhang A) wächst aus dem Boden, wo die Knolle vergraben wurde. Es ist der echte Halaster, hergebracht durch seine eigene Magie. Der Wahnsinnige Magier vertraute Weyde die Knolle an, für den Fall, dass sie ihn beschwören müsste, und ist entnervt, wenn jemand anders sie verwendet.

Wenn die Charaktere sonst nichts getan haben um ihm auf die Nerven zu gehen, plappert Halaster von seinen augenblicklichen Interessen (siehe „Halasters Ziele“, Seite 11), und verlangt, dass die Charaktere alles Erdenkliche tun, um ihm zu helfen. Dann teleportiert er sich in einer Rauchwolke davon. Wenn die Charaktere es schaffen, zu Wort zu kommen, könnten sie ihn überreden, nützliche Informationen mit ihnen zu teilen, ehe er verschwindet. Er könnte beispielsweise das Geheimnis verraten, wie man eines seiner vielen Tore aktiviert, oder er könnte Kreaturen erwähnen, die in den tieferen Ebenen des Undermountain leben. Wenn die Charaktere ihn angreifen, setzt sich Halaster entsprechend zur Wehr.

6H. BILDHAUERSTUDIO

Die Wendeltreppe erreicht in diesem Raum ihren höchsten Punkt. Er hat die folgenden Merkmale:

Statuen. Nischen im Norden und Süden, einander zugewandt, beherbergen grüne Marmorstatuen von 1,8 m großen, stolzen Elfenkriegern, die Schilde und Speere halten. Der Schild der nördlichen Statue zeigt eine Kiefer, der Schild der Statue im Süden eine Eiche.

Fresken. Die Wände zeigen Fresken von Elfen, die auf schlanken Holzschiffen mit Kristallflügeln durch den Raum reisen, seltsame Welten besuchen und im Raum gegen Orks und Drachen kämpfen.

6I. BOGENTOR ZU EBENE 3

Staub und Spinnweben füllen diesen Raum. In die Mitte der Ostwand ist ein Steinbogen eingelassen, hinter dem sich eine nackte Wand befindet. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Der Scheitelstein und die Sockelsteine des Bogens tragen eingemeißelte Bilder

eines alten Mannes, der einen Stecken umklammert hält. Die Regeln dieses Tores sind wie folgt:

- Wird der Bogen dreimal mit einem Stecken jedweder Art angetippt, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 6. Stufe oder höher sein, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 15b auf Ebene 3, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

6J. BEINHAUS

Weyde hat im Lauf der Jahre Dutzende Abenteurer erschlagen, und sie erinnert an sie mit diesem grausigen Beinhaus, in dessen Wände und Decke in dekorativer Anordnung humanoide Schädel und Knochen einbetoniert sind. Einige nackte Stellen müssen noch gefüllt werden.

Geheimtür. Eine Geheimtür hinter einer von Knochen bedeckten Wand öffnet sich in Bereich 6k.

6K. KALENDERSTEIN

Dieser geräumige Raum wurde von Staub und Spinnweben befreit. Er enthält Folgendes:

Wachen. Vier **Riesenkröten** hocken in den abgelegenen Ecken des Raums. Sie springen nach vorne und greifen jeden an, der nicht in der Begleitung von Weyde ist.

Kalenderstein. In den Boden ist eine steinerne Gerätschaft mit 4,50 m Durchmesser eingesetzt, die eine Vielzahl von Bildern zeigt.

Die Apparatur hat einen kreisförmigen Mittelteil mit 3 m Durchmesser, umgeben von zwei konzentrischen Steinringen. Der Mittelstein ist fest. Die Gravuren zeigen Vögel, Schmetterlinge, Fische und kleine Säugetiere, die Weydes lächelndes Gesicht umgeben. Jeder Ring ist 90 cm breit und dreht sich auf verborgenen Walzen im Uhrzeigersinn. In den inneren Ring sind Bilder von Pflanzen und Tieren eingearbeitet, die sich dem Wechsel der Jahreszeiten stellen. Der äußere Ring trägt Gravuren der Sonne auf verschiedenen Ständen und des Mondes in all seinen Phasen. Ein unbeweglicher Zeiger am Rand des Rings wird verwendet, um die Ringe einzustellen und die aktuelle Tages- und Jahreszeit im Weydenwald anzuzeigen. Die Ringe drehen sich langsam von selbst, entsprechend der natürlichen Veränderungen, die im Laufe der Zeit von Statten gehen. Indem man die Ringe manuell dreht, kann man einen plötzlichen Wechsel von Tag zu Nacht oder Nacht zu Tag erzwingen, oder die Effekte einer neuen Jahreszeit im Weydenwald etablieren.

Wenn die Charaktere die Tageszeit oder Jahreszeit ändern, kommen alle überlebenden Werfliedermäuse außer Vool (siehe Bereich 17) in Goblینگestalt zu Weydes Turm, um herauszufinden, was nicht stimmt.

Der Kalenderstein kann weder beschädigt noch abgebaut werden.

7. ALKOVEN DER TOTEN

Vier tiefe Alkoven, alle ungefähr 3 m breit und 4,50 m hoch, säumen die Kavernenwände südlich von Weydes Turm. Darum verstreut liegen die skelettierten Überreste von sechzig Menschen, die in verfaulende Kleidung und Felle gehüllt sind. Es handelt sich um die Überreste der Malar-Anbeter, die vom Giftodem des grünen Drachen getötet wurden. Weyde hat die Leichen hierhergeschleppt und sie zum Verwesen zurückgelassen, als grausige Warnung an andere, die sie verraten könnten. Eine Durchsuchung der Knochen offenbart nichts von Wert.

8. ERDKOLOSS-TUNNEL

Ein Erdkoloss hat diesen Tunnel gegraben. Er führt Hunderte von Metern hinab in Bereich 1 von Ebene 6.

9. DRACHENPLATTFORM

Steinplattform. Auf einem natürlichen Hügel aus Erde und Fels wurde eine 21 m lange, 15 m breite, 3 m hohe Steinplattform errichtet, die von Moos und Efeu bedeckt ist. Mit der Plattform sind zwei steinerne Gehsteige verbunden, die von 6 m hohen Marmorsäulen getragen werden.

Brücke. Eine Steinbrücke auf der Plattform überspannt den Fluss im Osten. (Siehe Bereich 10 für mehr Informationen zur Brücke.)

Gebäude. Eine moosbewachsene Treppe führt die Südwand empor zur Spitze der Plattform. Dort steht ein 5 m hohes Steinbauwerk, das einen Blick auf den Fluss und die Steintüren in den Nord-, West- und Südwänden erlaubt. Bröckelige Scheinzinnen umgeben das Flachdach, auf dem ein **junger grüner Drache** mit schillernden Schuppen schläft. Ein Schwert steckt tief in seinem Schädel.

INNERE DES GEBÄUDES

Die Außentüren des Gebäudes sind nicht verschlossen und erlauben einen Blick auf einen dunklen, staubigen Raum, der voller Schätze ist, die der Drache angesammelt hat (siehe „Schätze“, unten).

Bogentor zu Ebene 6 Eine Tür in der nordöstlichen Ecke führt in einen kleinen Raum, in dessen Rückwand ein Bogentor eingesetzt ist. In den Bogen sind Bilder tanzender Zwerge eingesetzt. Die Regeln dieses Tores sind wie folgt:

- Wenn man innerhalb von 1,50 m um den Bogen steht und die Bewegungen der tanzenden Zwerge nachahmt, öffnet sich das Tor für 1 Minute. Der Tanz dauert 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 9. Stufe oder höher sein, um dieses Tor zu passieren (siehe „Jhesyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 10 auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem dort befindlichen identischen Tor.

Schätze. Folgende Schätze finden sich im Inneren des Gebäudes:

- 3.500 GM, 6.000 SM und 15.000 KM in losen Münzen.
- Eine schwarze Perle im Wert von 500 GM mit einer schwachen magischen Eigenschaft (sie leuchtet schwach, wenn sich Untote im Umkreis von 36 m um sie befinden).
- Ein *Trank der Gasförmigen Gestalt*.
- Eine *Zauberschriftrolle des Heldenmahls*.

GRÜNER DRACHE

Solange er schläft, nutzt der Drache seine passive Weisheit (Wahrnehmung), um die Annäherung von Eindringlingen durch Geruch und Geräusche zu bemerken. Der Drache ernährt sich vor allem von blinden Fischen und zieht es vor, allein gelassen zu werden. Wird er angegriffen, brüllt er so laut, dass man ihn im ganzen Weydenwald hören kann. Wo immer Weyde sich gerade aufhält, wird sie das Brüllen hören und dem Drachen zu Hilfe eilen.

Der Drache Valdemar bezeichnet sich als Tearulai und wird das Schwert, das in seinem Schädel steckt, nicht freiwillig hergeben. Er wird Charakteren auch nicht erlauben, das Gebäude zu betreten oder das Tor darin zu verwenden, wenn sie nicht Weydes Erlaubnis haben. Wenn ein Charakter versucht, den Drachen zu täuschen, kann er einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen den Wurf des Charakters auf Charisma (Täu-

schen) ablegen, um die List zu durchschauen. Ein Charakter, der von dem Drachen beim Lügen erwischt wird, kann sein Vertrauen nie wieder zurückgewinnen.

Wenn der Drache kampfunfähig wird, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um Tearulai aus Valdemars Schädel zu ziehen, wozu ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 13 nötig ist. Wird das Langschwert auf diese Weise entfernt, stellt das die böse Gesinnung des Drachen wieder her. Von diesem Punkt an betrachtet der Drache Weyde als Todfeindin.

TEARULAI

Das Langschwert Tearulai ist ein intelligentes, neutral gutes *Schwert der Schärfe* mit smaragdfarbener Klinge und wertvollen Edelsteinen in Griff und Knauf. Die magischen Eigenschaften des Schwerts sind unterdrückt, bis es aus Valdemars Kopf entfernt wird.

Böse Kreaturen können sich nicht auf Tearulai einstimmen; jede böse Kreatur, die es versucht, erleidet 20 Punkte psychischen Schaden. Die Smaragdklinge der Waffe kann nicht beschädigt werden und wird nicht stumpf, und das Schwert kann nicht ohne seinen Träger teleportiert werden, solange die beiden aufeinander eingestimmt sind.

Zauber. Das Schwert hat 6 Ladungen und erhält jeden Morgen 1W4 + 2 verbrauchte Ladungen zurück. Eine Kreatur, die auf das Schwert eingestimmt ist, kann 1 oder mehr Ladungen aufwenden, um einen der folgenden Zauber ohne Materialkomponenten zu wirken: *Flug* (2 Ladungen), *Verwandlung* (3 Ladungen) oder *Pflanzentor* (4 Ladungen).

Bewusstsein. Das Schwert hat Intelligenz 17, Weisheit 12 und Charisma 20. Es hat Gehör und Wahre Sicht mit einer Reichweite von 36 m. Es kommuniziert telepathisch mit seinem eingestimmten Träger und kann die Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish und Sylval sprechen und verstehen. Außerdem kann das Schwert den wahren Wert aller Edelsteine bestimmen, die sich in 1,50 m Reichweite zu ihm befinden.

Persönlichkeit. Tearulai bewundert große Schönheit, Musik, feine Kunst und Dichtung. Die Waffe ist eitel und will ihr Aussehen verbessern. Sie sehnt sich nach Edelsteinen und sucht nach besseren, um sich damit zu schmücken. Vor allem sehnt sie sich danach, in die Wälder um Myth Drannor zurückzukehren, wo sie erschaffen wurde. Wenn die Ziele des Trägers denen der Waffe widersprechen, versucht Tearulai die Kontrolle über den Träger zu übernehmen und aus dem Undermountain zu entkommen, wobei sie den Zauber *Pflanzentor* verwenden kann, um dorthin zu zurückzukehren, woher sie kam.

10. MOOSIGE STEINBRÜCKE

Eine gewölbte, mit Moos bedeckte Steinbrücke reicht auf einer Höhe von 9 m über den Fluss der Tiefen und verbindet die Plattform des Drachen (Bereich 9) mit dem grob gehauenen Tunnel, der sich schließlich in Bereich 7 schlängelt. Eingemeißelte Reliefs, die Bäume und Ranken zeigen, werden vom Moos verdeckt.

11. WIR ALLE SCHWEBEN HIER UNTEN

Ein toter Grimlock in einem verlassenen Durchgang ist Beweis für die Gefahren des unterirdischen Flusses.

11A. FALSCHES BOOT

In der Mündung einer schmalen Höhle auf Wasserhöhe ist etwas angebunden, das ein intaktes Ruderboot zu sein scheint, das bis zu vier Charaktere und ihre Ausrüstung aufnehmen kann. Das Boot und die Leine sind tatsächlich ein großer **Mimik** mit 67 (9W10 + 18) Trefferpunkten. Der Mimik haftet an jeder Kreatur, die auf ihn tritt oder das „Seil“ greift. Sobald er seine Beute im Griff hat, löst er seine Leine und treibt mit

einer Bewegungsrate von 4,50 m den Fluss hinab, während er seine Mahlzeit mit seinen Scheinfüßen zu Tode prügelt.

11B. GRIMLOCK-SKELETT

Das Skelett eines einarmigen Grimlocks liegt auf dem Boden, wo ein schmaler Tunnel in der Westwand auf einen breiteren Tunnel trifft, der nach Norden und Süden führt. Eine genaue Untersuchung offenbart, dass die Knochen des Grimlocks von Säure blankgefressen wurden, und sein augenloser Schädel ist in Richtung des schmalen Tunnels gerichtet, der nach Westen führt. Der knochige Arm und die Hand des Grimlocks deuten auch in diese Richtung. Das Skelett wurde hier von dem Mimik zurückgelassen und verbirgt nichts von Wert.

12. WERFLEDERMAUS-HÖHLEN

Diese natürlichen Höhlen haben unebene Böden und 9 m hohe Decken. Es dringt genug Licht ein, um die Höhlen dümmrig zu beleuchten. Insgesamt lauern neun Goblin-Werfledermäuse hier.

Wenn es zum Kampf in diesen Höhlen kommt, stoßen schnell alle Werfledermäuse in den drei Abschnitten von Bereich 12 dazu. Mobar (siehe Bereich 14) bleibt, wo er ist.

12A. WERFLEDERMÄUSE IN FLEDERMAUSGESTALT

Werfledermäuse. Drei Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) hängen in Fledermausgestalt von der Decke und schlafen. In dieser Gestalt sind sie nicht von Riesenfledermäusen zu unterscheiden. Die Werfledermäuse erwachen, wenn sie angegriffen oder anderweitig gestört werden.

Gestell. Ein grobschlächtiger Waffenständer aus zusammengeknüpften Knochen steht in der Mitte der Höhle.

Wenn sie erwachen, greifen die Werfledermäuse die Eindringlinge entweder in Riesenfledermausgestalt an oder lassen sich auf den Boden fallen, nehmen Goblinform an und bewaffnen sich.

In dem Gestell liegen drei Krummschwerter, drei Kurzbögen und drei Lederköcher mit 20 Pfeilen.

12B. WERFLEDERMÄUSE IN GOBLINGESTALT

Drei Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) in humanoider Gestalt kauern in der Mitte der Höhle. Eine von ihnen verwendet einen Schleifstein, um ihr Krummschwert zu schärfen, während die anderen Pfeile aus Stöcken, Federn und Feuerstein fertigen.

12C. WERFLEDERMÄUSE IN FLEDERMAUSGESTALT

Drei Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) lagern hier in Fledermausgestalt. Die Höhle ist ansonsten identisch zu Bereich 12a.

13. SPEISEHÖHLE

Die Goblin-Werfledermäuse haben die Angewohnheit, gemeinsam zu essen und tun dies in dieser Höhle. Der Boden ist mit den Knochen und blutleeren Leichen toter Nagetiere, schuhgroßer Grillen und blinder Fische bedeckt.

14. WERFLEDERMAUS-ANFÜHRER

Nur sehr wenig Licht erreicht diese große Höhle, die für den Werfledermaus-Anführer reserviert ist, einen besonders finsternen Goblin namens Mobar. Er zieht es vor, in Hybridgestalt zu bleiben, weil dies seine furchterregendste Gestalt ist. In allen drei Gestalten ist Mobars linkes Auge durch einen Katarakt erblindet, und er hat weiße Haare.

Mobar hat die Spielwerte einer **Werfledermaus** (siehe Anhang A), mit folgenden Anpassungen:

- Mobar hat 42 Trefferpunkte.
- Aufgrund seiner schlechten Tiefenwahrnehmung hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele, die weiter als 9 m entfernt sind.

Mobar ist in Weyde vernarrt und folgt ihren Anweisungen, ohne sie zu hinterfragen. Er verbringt jede freie Stunde damit, Geschenke für sie zu fertigen und bringt sie in Fledermausgestalt zu ihrem Turm. Der verliebte Narr hat ansonsten kein Gewissen, und er regiert den Werfledermausstamm mit fester Hand. In der Regel lässt er sich nicht mit Abenteurern ein; er würde sie lieber ausrauben und ihr Blut trinken.

Wenn es hier zum Kampf kommt, kommen die Werfledermäuse aus Bereich 16 hierher, um nachzusehen, und strömen hier zusammen.

SCHÄTZE

Mobars Höhle ist unmöbliert, mit Ausnahme einer schimmlichen, alten Holztruhe, die auf einem natürlichen Sims 3 m über dem Boden in der südwestlichen Ecke des Raumes steht. Die Truhe ist unverschlossen und enthält 60 GM in einer Lederbörse, drei hölzerne heilige Symbole von Malar, einen *Mächtigen Heiltrank* in einer lackierten Kalebasse, sechs gebleichte Menschenschädel, eine wunderschön geschnitzte Elfenbeinfigur von Weyde (25 GM) und einen Kelch aus blauem Quarz (250 GM). Von einem Haken im Inneren des Deckels der Truhe hängt ein eiserner Generalschlüssel, der in alle Türen in den Bereichen 18 bis 24 passt. Der Kopf des Schlüssels ist wie das strenge Gesicht eines Zwerges geformt.

15. FLEDERMAUSHÖHLE

Dutzende harmloser Fledermäuse nisten hier. Ihr Kot bedeckt den Boden der unbeleuchteten Höhle in klebrigen Haufen. Wenn helles Licht in die Höhle strahlt oder Eindringlinge eintreten, dann flattern die Fledermäuse erschrocken auf, ehe sie die Höhle verlassen und über dem Dorf schwärmen. Die Werfledermäuse in Bereichen 12, 14 und 16 untersuchen die Unruhe und greifen Eindringlinge an, die sie hier vorfinden.

16. WERFLEDERMAUS-HÖHLEN

Diese dunklen, grob behauenen Höhlen haben unebene Böden und 9 m hohe Decken. Insgesamt leben hier neunzehn **Werfledermäuse** (siehe Anhang A).

Wenn es zum Kampf in diesen Höhlen kommt, stoßen schnell alle Werfledermäuse in den drei Abschnitten von Bereich 16 dazu. Der Lärm alarmiert auch den Werfledermaus-Anführer in Bereich 14, der kommt, um nachzusehen.

16A. WERFLEDERMÄUSE IN FLEDERMAUSGESTALT

Werfledermäuse. Drei Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) hängen in Fledermausgestalt von der Decke und schlafen. In dieser Gestalt sind sie nicht von Riesenfledermäusen zu unterscheiden. Sie erwachen, wenn sie angegriffen oder anderweitig gestört werden.

Nischen. In drei Nischen in der Südwand befinden sich Waffen.

Die Werfledermäuse greifen die Eindringlinge entweder in Riesenfledermausgestalt an oder lassen sich auf den Boden fallen, nehmen Goblinform an und bewaffnen sich.

Jede dieser drei Nischen enthält ein Krummschwert, einen Kurzbogen und einen Lederköcher mit 20 Pfeilen.

16B. WERFLEDERMÄUSE IN GOBLINGESTALT

Werfledermäuse. Zwölf Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) in humanoider Gestalt versammeln sich hier. Elf von ihnen sitzen um den zwölften, der steht und eine Geschichte erzählt.

Zeichnungen. Krude Kreidezeichnungen bedecken die Wände.

Die Strichmännchen an den Wänden erzählen die Geschichte eines Goblinstammes, der im Underdark mit Werfledermaus-Lykantrophie angesteckt wurde und von den folgenden Prüfungen des Stammes. Jeder Charakter, der die Kreidezeichnungen studiert und einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 schafft, kann dies erkennen. Unter den Zeichnungen befinden sich auch krude Abbildungen des grünen Drachen Valdemar, der Erzdruide Weyde und ihres baumartigen Turms.

Eine Werfledermaus deutet auf bestimmte Zeichnungen, während sie erzählt, wie der Goblinstamm Zuflucht im Undermountain fand, sich vor dem grünen Drachen verbarg und Frieden mit der Erzdruide schloss. Die Geschichtsstunde endet sofort, wenn Eindringlinge entdeckt werden. Sechs der Werfledermäuse nehmen Hybridgestalt an, ehe sie angreifen.

16C. WERFLEDERMAUS-KINDERKRIPPE

Diese Höhle enthält zwei Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) in humanoider Gestalt, sowie sieben ihrer Jungen.

Die jungen Werfledermäuse sind Nichtkämpfer im Wert von 0 EP. Jeder hat RK 8 und 1 Trefferpunkt, Attributswerte von 5 und Immunität gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird. Sie haben auch das Merkmal Gestaltwandler, das alle Werfledermäuse besitzen, aber ihre einzige andere Gestalt ist die einer winzigen Fledermaus.

Wenn die Krippe angegriffen wird, verteidigen die Erwachsenen die Jungen. Wenn die Erwachsenen getötet werden, verwandeln sich die Kinder in Fledermäuse und flüchten.

16D. WERFLEDERMAUS-SCHATZKAMMER

Werfledermäuse. Zwei Goblin-Werfledermäuse (siehe Anhang A) in humanoider Gestalt halten nahe des Höhleneingangs Wache.

Truhe. An jedem Ende der Höhle steht eine Holztruhe voller „Schätze“, deren Deckel nicht geschlossen werden kann.

Schätze. Die Truhe am Ostende der Höhle enthält einen abgenutzten Kupfer-Trinkkrug (10 GM), ein Brecheisen, Handschellen, ein Stück Seife, fünf hölzerne heilige Symbole von Malar, einen schäbigen Umhang aus dem Pelz eines Braunbären und zehn gebleichte menschliche Schädel.

Die Truhe am Südende enthält einen rostigen stählernen Panzerhandschuh mit Fingerringen, die in Klauen enden, Eberhauer mit eingesetzten Halbedelsteinen (50 GM), eine Priesterausrüstung ohne die Rationen und ein zusätzliches Stück Tand (würfle auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs)).

17. VOOLS ZUFLUCHT

Zwei schmale Tunnel oberhalb des Flussufers führen zu einer Höhle, die normalerweise von einer einsamen Goblin-Werfledermaus namens Vool bewohnt wird. Die Charaktere könnten ihn treffen, ehe sie seine Höhle finden (siehe „Wandernde Monster“, Seite 70).

Vools Höhle ist mit den Knochen von Vögeln, Ratten und Fischen übersät, sowie mit den blutleeren Leichen eines Dachs und eines kleinen Rehs.

BELEUCHTUNG UND BEWÄSSERUNG

Alle Gebäude in Weydenwalds Dorf (Bereiche 18 bis 24) sind mit wandmontierten Gaslampen aus Glas ausgestattet, die von natürlichen Gasleitungen unter dem Dorf gespeist werden, zusammen mit Wasserleitungen, die mit dem unterirdischen Fluss in der Nähe verbunden sind. Die Gaslampen werden mit Steinschaltern an den Wänden nahe der Türen ein- und ausgeschaltet. Eiserne Wasserhähne kontrollieren den Fluss von heißem und kaltem Wasser durch Eisenrohre in Waschbecken und Badewannen.

SCHÄTZE

Ein Charakter, der die Höhle nach Schätzen durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, findet eine kleine Ledertasche, die unter einem Haufen Unrat begraben ist. Sie enthält Vools gesamtes Vermögen: 9 KM, 4 SM, eine Harfner-Mantelbrosche aus beschlagenem Platin (25 GM) und einen Lederstiefel. Der Stiefel ist magisch und einer von zwei *Elfenstiefeln*; er ist allerdings nutzlos ohne sein Gegegenstück (siehe Ebene 4, Bereich 16a).

18. VERLASSENES KLOSTER

Dieses lange, fensterlose Steinbauwerk enthält mehrere Wohnungen, die früher von hochrangigen Priestern von Malar, dem Gott der Jagd, bewohnt wurden. Steintüren im ganzen Bauwerk sind mit Schlössern ausgestattet, die im Moment aber nicht verschlossen sind. Das Gebäude hat verschiedene Annehmlichkeiten (siehe den Kasten „Licht und Bewässerung“).

Um das Gebäude sind zerbrochene Schwerter, eingedellte Helme und zerrissene Metallrüstungen aufgetürmt. Nachdem der grüne Drache die Kultisten von Malar getötet hat, nahm Weyde den Leichen ihre Metallausrüstung ab, türmte das beleidigende Material als eine Art Warnung hier auf, und schlepte die Leichen in Bereich 7, wo sie verwesen.

18A. GEPLÜNDERTER TROPHÄENRAUM

Die Goblin-Werfledermäuse haben diesen Raum, wo Priester von Malar einst Trophäen ihrer Jagden ausstellten und Versager bestraften, gründlich geplündert. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Trümmer. Umgestürzte und gebrochene Regale und Tische liegen zusammen mit Haufen alter Teppiche und gebleichten menschlichen Schädeln auf dem Boden.

Ausgestopfter Eulenbär. Ein ausgestopfter Eulenbär mit furchteinflößendem Antlitz steht in der Südecke auf den Hinterbeinen.

Leerer Wandschrank. Eine schmale Tür in der Ostecke des Raums führt zu einer kleinen Kammer, deren Wände mit leeren Haken gesäumt sind.

18B. LEERE GÄSTEQUARTIERE

Möbel. Dieser Raum enthält vier schmale Holzbetten, die mit staubigen Decken und Spinnweben bedeckt sind. Neben jedem Bett steht ein Nachttisch voller nicht entzündeter Wachskerzen.

Badezimmer. An den größeren Raum grenzen zwei kleinere Räume an, jeder mit einem funktionierenden Waschbecken, einer Toilette und einer Badewanne, alle aus Stein und mit rostigen Eisenarmaturen.

18C. LEERE WOHNUNG

Diese Wohnung, einst Unterkunft des Hohepriesters des Kults von Malar, besteht aus einem geräumigen Schlafzimmer und einem gleichermaßen eindrucksvollem Badezimmer, das vom Schlafzimmer aus zugänglich ist.

Badezimmer und Sauna. Der innere Raum ist mit einem funktionierenden Waschbecken, einer Toilette und Badewanne ausgestattet, die aus poliertem grünen Marmor bestehen und mit rostigen eisernen Armaturen versehen sind. Eine Holzbank steht an der Südwestwand, mit Haken darüber, an denen schimmelige alte Handtücher hängen. Schächte im Boden um die Bank speien heißen Dampf aus, wenn ein Eisenventil unter der Bank gedreht wird.

Schlafzimmer. Die äußere Kammer ist ein Schlafzimmer mit folgenden Merkmalen:

Dekor. Zerrissene Teppiche, in die Bilder von Tigern gewebt sind, die gegen Skorpione kämpfen, bedecken den Boden. Auf die Wände sind verblichene Bilder von Schlangen gemalt.

Möbel. Ein Holzbett, in das Schlangemotive geschnitzt sind, steht an der Nordostwand. Es ist mit staubigen Decken belegt, und auf beiden Seiten stehen Nachttische. Auf jedem Nachttisch stehen neun halb geschmolzene Wachskerzen. Unter dem Bett liegen die trockenen, abgelegten Häute zweier großer Schlangen. (Die Schlangen zogen sich in die Wälder zurück und sind vor langer Zeit gestorben.)

Altar. An der Nordwestwand steht ein blutbefleckter Holzaltar, der mit silbernen und bronzenen Verzierungen in der Gestalt von Klauen, Fängen, Schnäbeln und Augen bedeckt ist. Um den Altar sind Dutzende gebleichter menschlicher Schädel aufgehäuft.

Schätze. Eine Durchsuchung des Altars und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart ein Geheimfach an einer Seite. Dieses Fach enthält eine hölzerne Schriftrollenröhre mit Bildern von Tausendfüßlern, in dem sich eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Mit Tieren sprechen* befindet.

18D. LEERE WOHNUNG

Diese Wohnung besteht aus einem geräumigen Schlafzimmer und einem angrenzenden Badezimmer mit funktionierendem Waschbecken, einer Toilette und Badewanne, alle aus poliertem Stein und mit rostigen Armaturen aus Eisen.

19. GEPLÜNDERTES KLOSTER

Dieses fensterlose Gebäude enthält Zellen, die früher von den einfachen Kultisten von Malar verwendet wurden. Steintüren im ganzen Bauwerk besitzen Schlösser, die aber im Moment nicht verschlossen sind. Das Gebäude besitzt ebenfalls die Merkmale aus dem Kasten „Licht und Bewässerung“.

19A. AUSGERÄUBERTE QUARTIERE

Die Wände dieses Raums sind so beschlagen, dass sie wie natürlicher Fels aussehen, sodass der Raum höhlenartig aussieht. Der Raum wurde geplündert und enthält Folgendes:

Möbel. Sechs umgekippte Betten, sechs leere Truhen, ein zerschmetterter Tisch und sechs zerschmetterte Stühle liegen verstreut herum. Einige gebleichte menschliche Schädel, Holzschalen und Holzkrüge liegen ebenfalls auf dem Boden.

Kanu. Ein intaktes Kanu hängt von Haken an der Decke. Es kann bis zu sechs Charaktere und ihre Ausrüstung aufnehmen. Im Kanu liegen vier Ruder.

19B. LEERES BADEZIMMER

Dieser Raum enthält ein funktionierendes Waschbecken, Toilette und Badewanne, alle aus Stein und mit rostigen Armaturen aus Eisen.

19C. RUINIERT E QUARTIERE

Dieser Raum ist von zerstörten Möbeln übersät. Eine gründliche Durchsuchung fördert auch ein Paar rostige (aber funktionierende) Jagdfallen zutage.

Eine schmale Tür führt in einen kleinen Nebenraum, dessen Wände mit leeren Haken bedeckt sind.

20. MALARS TABERNAKEL

Dieses Bauwerk ist größer als die anderen, mit einem 9 m hohen Giebedach. Eisenstacheln bedecken das Dach, und Abbilder von Basilisken, Chimären, Drachen und Mantikoren blecken auf ihren Posten die Zähne.

Der Kult von Malar versammelte sich hier für Gottesdienste. Die Steintüren im ganzen Bauwerk besitzen Schlösser, die aber im Moment nicht verschlossen sind. Das Gebäude besteht aus einem großen, opulenten Raum mit folgenden Merkmalen:

Dekor. Der Boden ist mit grünen Marmorfiesen gekachelt, und die Wände sind mit lebens echten Waldszenen bemalt, die Raubtiere abbilden, die Beute verfolgen.

Altar. In der Mitte des Tabernakels steht ein Block aus blutbeflecktem weißen Marmor (siehe „Altar“, unten).

Toter Kultist. Neben dem Altar liegt ein lebloses menschliches Skelett, das in zeretzte Fellrüstung gekleidet ist. Daneben liegen zwei Hälften eines zerbrochenen Speers, sowie die verkohlten und zersplitterten Überreste eines Holzschildes. (Dies sind die Überreste eines Kultisten, der von einer Chimäre getötet wurde.)

ALTAR

Wenn frisches Blut auf den Altar vergossen wird, erscheint auf magische Weise eine feindselige **Chimäre** in einem freien Bereich im Tabernakel und greift alle anderen Kreaturen an. Sie verschwindet, wenn sie auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, oder nach 10 Minuten. Die beschworene Chimäre ist immun gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt und kann das Tabernakel nicht verlassen. Sobald der Altar eine Chimäre beschworen hat, kann er dies erst wieder nach einem Zehntag tun.

Wer die Chimäre auf 0 Trefferpunkte bringt, erhält Inspiration – ein kleiner Segen des Gottes Malar.

21. VERLASSENE KASERNE

Kultkrieger schliefen und trainierten hier. Steintüren im ganzen Bauwerk besitzen Schlösser, die aber im Moment nicht verschlossen sind. Das Gebäude besitzt ebenfalls die Merkmale aus dem Kasten „Licht und Bewässerung“.

21A. TRAININGSGEBIET

Diese Räume wurden von Kultisten für Übungssämpfe und zur Verfeinerung ihrer Kampfkraft verwendet.

Nördlicher Raum. Eine gewebte schwarze Matratze bedeckt den Boden dieses Raums, und eingedellte Schilde hängen von Wandhaken.

Südlicher Raum. Sieben Holzpuppen in rostigen Helmen und Harnischen stehen in diesem Raum. Aus drei der Puppen ragen rostige Dolche.

21B. SCHLAFQUARTIERE

Diese Wohnung besteht aus geräumigen Schlafstätten und einem kleinen angrenzenden Badezimmer.

Schlafstätten. Sechs hölzerne Stockbetten mit schimmeligen Matratzen stehen in einer Reihe. Abgelegte Teppiche, leere Truhen, zerbrochenes Geschirr und rostige Waffen liegen hier verstreut.

Badezimmer. Der Raum besitzt drei Waschbecken, eine Toilette und eine Badewanne, gefertigt aus poliertem Stein mit rostigen Eisenarmaturen. Alles ist einsatzbereit.

22. KANTINE

Die Kultisten kochten hier ihre Mahlzeiten und aßen vor einer Jagd. Die Werfledermäuse haben das Gebäude gründlich geplündert und alle Steintüren offen stehen lassen. Das Gebäude besitzt ebenfalls die Merkmale aus dem Kasten „Licht und Bewässerung“.

22A. SPEISEKAMMER

Der Raum riecht nach fauligem Fisch und Essig. Umgestürzte Steinregale und zerschmetterte große und kleine Fässer füllen den Raum. Eine genaue Suche fördert zehn leere Säcke und einen geleerten Weinschlauch zutage, die noch brauchbar sind.

22B. KÜHLRAUM

Statue. Dieser Raum ist kalt. Frost bedeckt die Wände und Böden, der um eine lebensgroße Statue eines Zwergen stärker wird, der vor der Südwand steht. Der Zwerg scheint von braunem Fell bedeckt zu sein (eigentlich brauner Schimmel).

Haken und Ketten. Rostige Fleischerhaken und Ketten hängen von den Dachbalken.

Die Statue ist ein Zwerg, der vor über tausend Jahren von einem Basilisken versteinert wurde. Ein Fleck Braunschimmel (siehe „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (Spiellexikonhandbuch)) bedeckt den Zwerg und kühlt den Raum.

22C. KÜCHE

Die Küche besteht aus einem langen, aufgebockten Holztisch, zwei eisernen Öfen und Steinregalen. Die Werfledermäuse haben die Küche geplündert und dabei das meiste Geschirr zerbrochen. Der Boden ist mit Scherben aus Ton und Glas bedeckt. Es ist nichts von Wert übrig.

22D. ANDACHTSRAUM

Kronleuchter. Vier Kronleuchter aus alten Wagenrädern hängen an ausgefranzten Seilen von den Dachbalken. Geschmolzenes Wachs hängt an ihnen herab wie Eiszapfen.

Möbel. Tische und Bänke aus Holz stehen unter den Kronleuchtern. Leere Bierkrüge liegen zwischen Staub, Schimmel und Spinnweben auf Tischen und Boden.

23. ENTWEIHTES HEILIGTUM

Dieses fensterlose Steingebäude war für Kultinitiaten reserviert. Das Gebäude besitzt ebenfalls die Merkmale aus dem Kasten „Licht und Bewässerung“.

23A. GEBETSHALLE

Eber. Zwei feindselige Eber sind auf der Suche nach Essen in diesen Raum gekommen. Sie greifen jeden an, der sich einem von ihnen auf 3 m nähert.

Dekor. Der Boden ist mit ausgefranzten Gebetsmatten bedeckt. Sechs Wandteppiche liegen als Haufen in einer Ecke.

Leere Sakristei. Der kleinere Raum im Norden weist leere Haken an den Wänden auf. (Hier hingen einmal die Wandteppiche, bis die Werfledermäuse sie abgerissen haben.)

Schätze. Jeder zerrissene Wandteppich zeigt eine Schlacht in der Wildnis zwischen primitiven menschlichen Jägern und einem oder mehreren Monstern, darunter ein Einhorn, eine Täuscherbestie, ein Eulenbär, ein Rudel Worge und ein Greif. Wird der Zaubertrick *Ausbessern* auf einen Wandteppich gewirkt, stellt das seinen Wert wieder her (25 GM).

23B. INITIATIONQUARTIERE

Möbel. Acht Reihen von Viererstockbetten verlaufen durch diesen Raum.

Trümmer. An den Wänden liegen Haufen zersplitterten Holzes, die Überreste von Regalen, in denen die Kultinitianten persönliche Gegenstände aufbewahrten.

Badezimmer. Der kleine Raum im Süden enthält ein funktionierendes Waschbecken, eine Toilette und Badewanne, alle aus poliertem Stein mit rostigen Eisenarmaturen.

24. TIERKLAUSUREN

Die Kultisten von Malar sperrten hier verschiedene Tiere ein. Allerdings ist keine der Steintüren im Gebäude im Moment verschlossen. Das Gebäude besitzt ebenfalls die Merkmale aus dem Kasten „Licht und Bewässerung“.

24A. QUARTIERE DES BESTIENMEISTERS

Möbel. Sechs hölzerne Betten stehen an den Wänden dieses Raums. Am Fuß eines jeden Bettes steht eine leere Truhe.

Gepolsterter Anzug. Auf einer Holzpuppe an der Wand sind eine gepolsterte Rüstung, ein Paar dicker, gepolsterter Faustlinge und ein Helm mit offenem Gesicht und Stahlgitter drapiert. (Kultmitglieder trugen dieses sperrige Gewand, wenn sie Tiere trainierten. Es funktioniert wie eine gepolsterte Rüstung, aber ohne Geschicklichkeitsmodifikator auf die RK des Trägers.)

Badezimmer. Der kleine Raum im Norden enthält ein funktionierendes Waschbecken und eine Toilette, beide aus poliertem Stein mit rostigen Eisenarmaturen.

24B. VOGELHAUS

Der Zauber *Stille* wurde permanent auf diesen Raum gewirkt und unterdrückt alle Geräusche. Ein erfolgreiches *Magie bannen* (SG 16) hebt den Effekt auf. Von Stangen an den Wänden hängen Dutzende leerer Vogelkäfige aus Eisen. Zahllose alte Federn liegen auf dem staubigen Boden verstreut.

24C. TIERKÄFGE

Der Raum enthält sechs leere Eisenkäfige, jeweils 1,50 m lang und mit einem rostigen Vorhängeschloss gesichert. Ein Vorhängeschloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden. Es lässt sich auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 oder mit einem soliden Waffentreffer (RK 15) aufbrechen.

NACHWIRKUNGEN

Wenn Weyde getötet wird, bemerken die Werfledermäuse ihre Abwesenheit innerhalb einiger Tage. Nachdem sie den Mut gefasst haben, ihren Turm zu erkunden und auszuplündern, nutzen sie den Kalenderstein im Inneren, um Weydenwald in ständige Nacht zu versetzen. Dies wird letztendlich dazu führen, dass die Pflanzen, die Sonnenlicht zum Überleben brauchen, absterben.

Ohne den Schutz der Erzdruidin fallen die Werfledermäuse und andere räuberische Monster über den sterbenden Wald her und töten die meisten Vögel und Säugetiere. Wenn Tearulai noch immer in Valdemars Schädel steckt, hält der Drache die vorrückenden Monster zurück, so gut er kann.

Wenn Tearulai und Valdemar getrennt werden und der Drache überlebt, facht das die alte Feindschaft mit der Erzdruidin und allen anderen, die seinen Übeltaten im Weg stehen, wieder an. Weyde befiehlt neu angekommenen Abenteurern, den Drachen aus dem Weg zu räumen, und verbannt jene, die sich weigern.



EBENE 6: VERLORENE EBENE

DIE VERLORENE EBENE IST AUF VIER CHARAKTERE der 9. Stufe ausgelegt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, den halben Weg zu Stufe 10 zurückzulegen. Diese Ebene war ein Tempelkomplex, der dem Zwergengott Dumathoin geweiht war, dem Wahrer der Geheimnisse unter dem Berg. Im Inneren ist die Gruft von Melair verborgen, dem König der Melairkyn-Zwerg. Ehe du diese Ebene leitest, solltest du den „Duergar“-Eintrag im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) lesen. Diese Informationen werden dir dabei helfen, die Duergar-NSC zu spielen, die du auf der Verlorenen Ebene findest.

WAS HAUST HIER?

Bis vor kurzem war die Verlorene Ebene physisch vom Rest des Undermountain abgeschnitten. Aber als sich Erdkolosse durch den Berg gruben und sie entdeckten stolperten, ließen sie Tunnel zurück, denen Abenteurer folgen können.

PLÜNDERER VON KLAN EISENAUGE

Die Duergar von Klan Eisenaugen, die von einer Goldsucherin namens Skella Eisenaugen, die halb Duergar, halb Schildzwergin ist, angeführt werden, sind gekommen, um diese Ebene des Undermountain zu plündern. Sie werden dabei von zwei Mantlern aus der Konklave auf Ebene 5 unterstützt, die hoffen, diese Ebene zu ihrem Jagdgebiet zu machen. Nachdem die Plünderer Zugang durch einen Erdkoloss-Tunnel, der von Ebene 5 herabführte gefunden hatten, konnten sie mehrere Räume plündern. Aber eine Kombination aus Fallen und unerwarteten Monstern hat ihre Zahl geschmälert und ihren Enthusiasmus getrübt.

Skella ist von Kunst und Schönheit besessen, was in starkem Kontrast zum üblichen Duergar-Fokus auf Nutzbarkeit steht. Die Duergar, die sie anführt, folgen ihr für die Erträge der Plünderungen. Der historische Wert der Relikte, die sie stehlen und zerstören, ist ihnen egal. Skella ist gewillt, mit Abenteurern zu verhandeln und ihnen aus dem Weg zu gehen, sofern sie Gelegenheit erhält, weiter im Gewölbe zu plündern und in einem Stück davonzukommen. Ihr rechtschaffenes Wesen bedeutet, dass sie sich an ein Abkommen halten wird, aber sie wendet sich gegen die Abenteurer, wenn sie Verrat spürt.

Neben den verschiedenen Schätzen, die sie in dieser Ebene geplündert haben, besitzt Skella einen Dolch, den sie Azrok gestohlen hat, dem Hobgoblin-Kriegsherrn, der Stromkuhlur auf Ebene 3 des Undermountain regiert (siehe „Legion von Azrok“, Seite 43). Azrok den Dolch zurückzubringen schließt eine Nebenqueste ab.

ERDKOLOSSE

Die Erdkolosse, die sich in die Verlorene Ebene gegraben haben, wandern jetzt frei umher und suchen Beute.

Ein wandernder Erdkoloss spürt nahe Charaktere mit seinem Vibrationssinn. Eine solche Kreatur könnte jederzeit einen Korridor entlang gestapft kommen, wobei sie durch alle Türen auf ihrem Weg bricht. Oder sie gräbt sich durch eine Wand, um zu den Charakteren zu kommen, und bricht in einem Hagel aus Steinsplintern hervor. Wenn ein wandernder Erdkoloss besiegt wird, entferne ihn aus Bereich 26 oder lasse nur einen Erdkoloss in Bereich 34 auftreten. Wenn die Charaktere die drei Erdkolosse in diesen Gebieten besiegt haben, gehe davon aus, der wandernde Koloss ein Neuankömmling ist.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für die Verlorene Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 6 abgebildet.

Viele Steintüren auf dieser Ebene wurden von den Erdkolossen demoliert. Kreaturen können sich ohne Abzug durch den Schutt bewegen.

Quarzsäulen überall in der Verlorenen Ebene geben helles Licht in einem Radius von 6 m ab, und dämmriges Licht für zusätzliche 6 m. Wird erfolgreich *Magie bannen* auf eine Säule gewirkt (SG 12), dann erlischt das magische Licht für immer. Gleiches passiert, wenn eine Säule zerstört wird. Eine Quarzsäule ist ein riesiges Objekt mit RK 11, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Die Quarzsäulen sind nicht tragend, und ihre Zerstörung wird nicht das Dach einstürzen lassen. Charaktere mit der Eigenschaft Steingespür können dies erkennen, indem sie die Säulen untersuchen (kein Wurf notwendig).

1. ERDKOLOSSTUNNEL

Dieser 2,50 m hohe Tunnel wurde von dem Erdkoloss in Bereich 26 gegraben und ist mit Geröll übersät. Dieser Tunnel teilt sich in zwei Äste auf, ehe er in einen dunklen Gewölbekorridor auf dieser Ebene übergeht.

2. AKOLYTHENSAKRISTE

Klauenspuren. Die Wände sind von den Klauenspuren eines Erdkolosses ausgehöhlt.

Trümmer. Drei große Schränke wurden umgerissen und auf dem Boden zerschmettert.

Zerstörte Tür. Die südliche Tür ist vollkommen zertrümmert.

SCHÄTZE

Ein Charakter, der die zerstörten Schränke durchsucht, findet einen Hämatit-Anhänger in Form eines Berges, in den ein blauer Agat eingesetzt ist (25 GM). Der Anhänger ist ein heiliges Symbol von Dumathoin.

3. REINIGUNGSKAMMER

Becken. Drei trockene Steinbecken finden sich in gleichmäßigem Abstand entlang der Ostwand.

Vitrine. Die Türen einer Steinvitrine in der südwestlichen Ecke stehen auf.

Der ehemalige Inhalt der Vitrine wurde auf dem Boden verstreut: bröckelige Seifenstücke, Holzbürsten mit Stahlborsten und Waschlapen, die so alt sind, dass sie zerfallen, wenn man sie berührt.

4. GEPLÜNDERTER RAUM

Duergar haben diesen Raum geplündert und die Türen offen stehen lassen. Zeremonielle Reliquien, die einst auf Steintischen und in Wandnischen standen, liegen zerschmettert und wertlos auf dem Boden. Dazu gehören eiserne Weihrauchfässer, steinerne Kerzenständer, polierte Kristallkugeln und schwarze Begräbnishelme.

SYMBOL VON DUMATHOIN

Viele Bereiche dieser Ebene tragen das Symbol von Dumathoin, einem Berggipfel mit einem Juwel in seinem Herzen. Das Symbol wird von jedem Charakter erkannt, der einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 schafft. Zwerge schaffen den Wurf automatisch.

5. GEPLÜNDERTER RELIQUIENSCHREIN

Dieser Raum enthielt einst rituelle Kunst und religiöse Statuen. Regale und Kabinette standen einst an der Nord- und Südwand, liegen aber nun zerschmettert und verstreut auf dem Boden.

SCHÄTZE

Die Duergar, die diesen Raum geplündert haben, haben den Wert der hier gelagerten Kunstwerke nicht erkannt. Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden eine 25 cm große, gesprungene Statuette aus Lapislazuli, die einen Zwergenkönig zeigt (75 GM), ein Begräbnistuch mit eingnähten Splittern aus blauem Quarz (125 GM), sowie ein 30 cm hohes, 90 cm langes Triptychon, das eine zwergische Hochzeit zeigt (250 GM). Das Triptychon wiegt 25 Pfund.

6. WERKSTATT

Arbeitsbereiche. Vier Arbeitsbereiche befinden sich entlang der Ostwand. Sie bestehen jeweils aus einem robusten Schreibtisch und einem Drehschemel.

Laternen. Über jedem Schemel hängt eine Laterne an einer Kette, die in der Decke verankert ist.

Metallwerkstatt. Ein Bereich, der für Metallarbeiten reserviert ist, ist in der Südwestecke untergebracht.

Eine Durchsuchung des Arbeitsbereichs fördert einen Satz Juwelierswerkzeug und einen Satz Kesselflickerwerkzeug zutage. Die Laternen über den Arbeitsbereichen brauchen Öl, sind aber ansonsten funktionstüchtig.

Die Metallwerkstatt enthält eine verstellbare hölzerne Werkbank, einen konischen Eisenofen und ein gesprungenes Waserfass, das leer und trocken ist. Werkzeuge, Kettenschürzen und Lederhandschuhe hängen von Haken an den Wänden.

7. BIBLIOTHEK UND SCHREIBSTUBE

Zwerge schreiben nur selten Worte auf Papier, was diese zwergische Bibliothek zu einer Seltenheit macht. Charaktere, die sich keine Mühe machen, leise zu sein, werden von den Kreaturen in diesem Raum, der eine 6 m hohe Kuppeldecke hat, entdeckt. Der Raum enthält Folgendes:

Regale. Schriftrollen, die mit Kupferdraht zusammengebunden sind, stehen in Steinregalen, in der Ost- und Westwand.

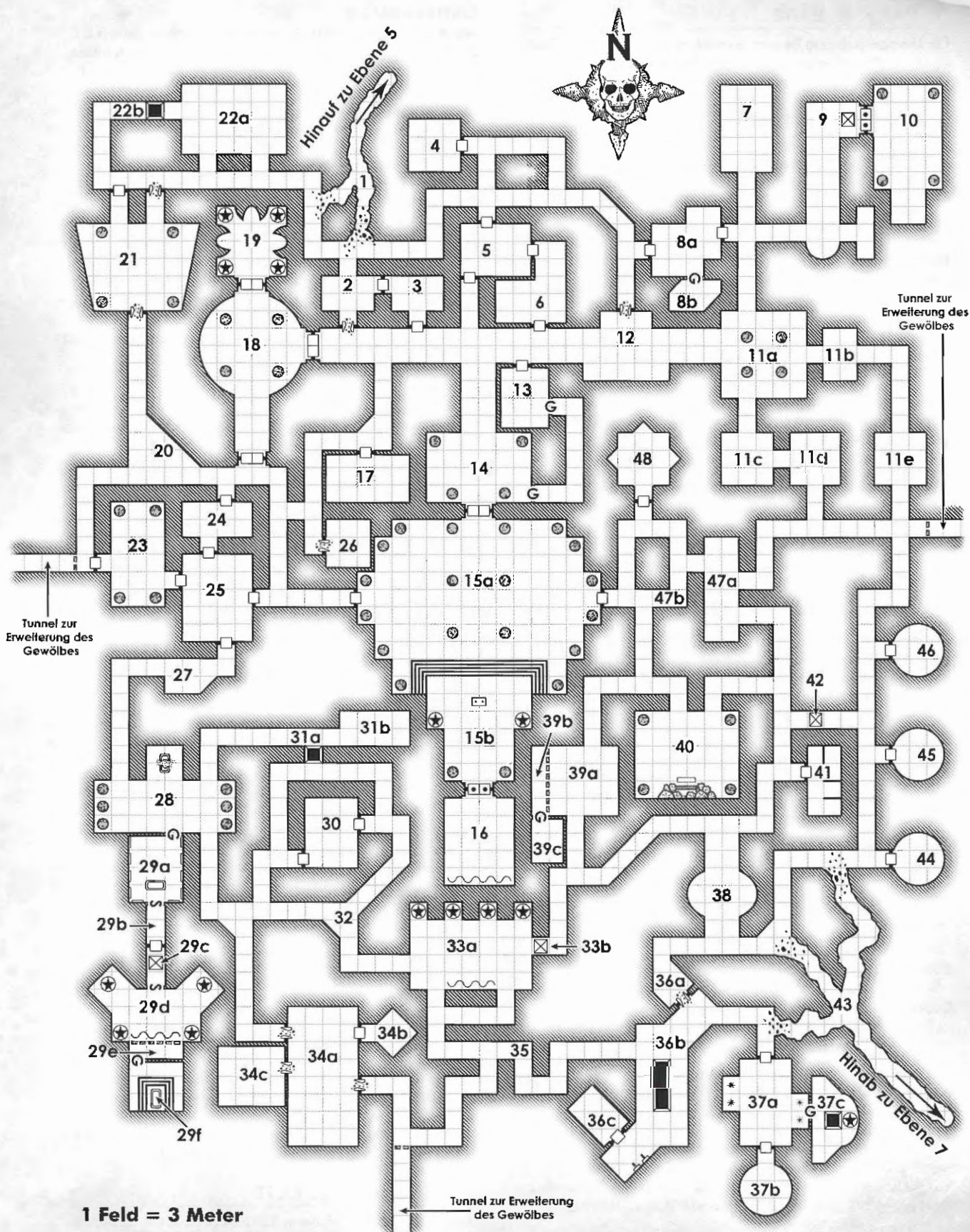
Monster. Vier Duergar durchstöbern die gesammelten Werke, und ein Mantler lauert in den Schatten der Kuppeldecke.

Leitern. Auf Schienen gleitende Eisenleitern erlauben es, die höchsten Regale zu erreichen, die sich auf einer Höhe von 4,50 m befinden.

Schreibtische. Zwei Reihen von Schreibtischen und Stühlen aus Stein stehen gegenüber dem Eingang. Die Oberseite der Schreibtische ist leicht geneigt, und Tintenfässer wurden in den Stein geschnitten.

Die Duergar sind von der Ankunft der Eindringlinge überumpelt, was dazu führt, dass sie sich instinktiv vergrößern und angreifen. Wenn zwei Duergar im Kampf fallen, machen sich die Überlebenden unsichtbar und flüchten in Bereich 12, während der Mantler ihre Flucht deckt.

Die heiligen Schriften in diesem Raum sind in schlechtem Zustand und zerfallen leicht. Die meisten Manuskripte beschreiben die alltäglichen religiösen Pflichten der Priester von Dumathoin. Ein Charakter, der mindestens 1 Stunde damit verbringt, sich durch die Archive zu arbeiten, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 15 herausfinden, wo sich der Tempel von Dumathoin befindet (Bereich 15). Der Charakter erhält auch einen Vorteil bei Attributswürfen, um Geheimtüren auf dieser Ebene zu finden.



8. PARK & RIDE

Die Duergar haben in Bereich 8a nach Schätzen gesucht, aber nichts von Interesse gefunden. Außerdem konnten Sie auch nicht die Geheimtür finden, die nach Bereich 8b führt.

8A. ESEL-ATTRAPPEN

Fresken. An den Wänden befinden sich Fresken, die Zwerge zeigen, die ihre Heimat im Berg vor Ankhags, Purpurwürmern, Erdkolossen und anderen grabenden Monstern beschützen. (Hinter einem Fresko eines Zwerges, der gegen einen Landhai kämpft, ist eine Geheimtür, die in Bereich 8b führt.)

Holzesel. Im Raum stehen fünf krude Holzkonstrukte, die an Esel erinnern. Jede dieser magischen Attrappen hat einen Körper, der aus einem auf die Seite gelegten Holzfass besteht. Ein Kopf und ein Hals aus Holz und Sacktuch sind an einem Ende des Fasses befestigt. Am anderen Ende befindet sich ein Schwanz aus einem Strohbesen. Jedes Fass steht auf vier 60 cm langen Holzbeinen.

Wenn sich eine kleine oder mittelgroße Kreatur auf einen Holzesel setzt, bewegt sich dieser auf Befehl des Reiters und führt Anweisungen aus. Jeder hat die Spielwerte eines **Maultiers**, mit den folgenden Anpassungen:

- Der Holzesel ist ein Konstrukt mit Blindsicht mit einer Reichweite von 9 m. Über diesen Radius hinaus ist er blind.
- Ohne Reiter ist der Holzesel kampfunfähig.
- Er ist immun gegen Giftschaden, und gegen die Zustände Blind, Bezaubert, Verängstigt, Gelähmt, Versteinert oder Vergiftet.

8B. BOGENTOR ZU EBENE 9

In einen Steinbogen in der Südwand sind Bilder von Betrachttern, Flumphs und Blutmücken gemeißelt. Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m zum Bogen fliegt oder schwebt, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 10. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 13b auf Ebene 9, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

9. MUSTERUNGSHALLE

Dekor. Stumpfe Spitzhacken hängen zusammen mit Schilden in einem Abstand von 3 m entlang der Wand.

Doppeltür. Zwergische Runen für Stärke und Sicherheit sind vor den Doppeltüren im Osten in den Boden geätzt.

Die Türen zu Bereich 10 sind verschlossen, und der Schlüssel, um sie zu öffnen, kann in Bereich 25 gefunden werden. Charaktere, die nicht den richtigen Schlüssel haben, können die Doppeltür mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie öffnen. Sie kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 aufgebrochen werden. Die Türen können auch von einem Charakter geknackt werden, der einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegt und Diebeswerkzeug verwendet.

GRUBENFALLE

Vor der Doppeltür, zwischen den zwergischen Runen im Boden, ist eine 6 m tiefe Grube verborgen, die sich öffnet, wenn das Schloss an der Tür erfolgreich geknackt wird. Die Abdeckung der Grube kann von einem Charakter entdeckt werden, der den Boden nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft. Die Grube schließt sich automatisch wieder, wenn die Doppeltür wieder verschlossen wird.

Die Grube ist voll mit ätzendem Gas, das durch winzige Löcher im Boden wabert. Eine Kreatur, die vor den Doppeltüren steht, wenn sich die Grube öffnet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht hineinzufallen. Dabei erleidet er 7 (2W6) Wuchtschaden durch den Sturz und 10 (3W6) Säureschaden durch das Gas. Eine Kreatur in der Grube erleidet den Säureschaden erneut zu Beginn eines jeden ihrer Züge.

Die glatten Wände der Grube können nicht ohne Kletterausrüstung oder Magie erklommen werden.

10. KÖNIGLICHE WAFFENKAMMER

Die Doppeltüren zu diesem Raum sind verschlossen, können aber von innen leicht geöffnet werden. Der Schlüssel für das Schloss ist in Bereich 25 zu finden. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Quarzsäulen. Vier leuchtende Quarzsäulen werfen helles Licht durch den Raum.

Ankleidepuppen. Zwanzig zwergengroße Ankleidepuppen stehen in zwei Zehnerreihen in der Mitte des Raums.

Ständer. Steinernen Regale an der West- und Ostwand halten Kriegsbeile und Kriegspickel.

Bogen. Tief in einen Alkoven im Süden ist ein Steinbogen eingelassen, in den Bilder von tanzenden Zwergen gemeißelt wurden.

BOGENTOR ZU EBENE 5

Der Bogen in der Südnische ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn man innerhalb von 1,50 m um den Bogen steht und die Bewegungen der tanzenden Zwerge nachahmt, die in das Tor graviert sind, öffnet sich dieses für 1 Minute. Der Tanz dauert 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 8. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 9 auf Ebene 5, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Die Ständer enthalten insgesamt zwanzig zwergengroße Schuppenrüstungen, zwanzig Kriegsbeile, zwanzig Kriegshacken und zwanzig Stahlschilder, in die das Symbol von Dumathoin graviert ist. Die gesamte Ausrüstung ist in hervorragendem Zustand.

Die Ankleidepuppen sind mit Schuppenrüstungen und Stahlschilden in gutem Zustand ausgestattet.

11. KÖNIGSGALERIE

Diese verbundene Reihe von Räumen erzählt die Geschichte von König Melairs Leben in Kunstwerken. Die Duergar haben alle Räumlichkeiten geplündert.

11A. AUSBILDUNGSJAHRE

Säulen. Steinsäulen tragen eine Reihe von Steinbögen unter einer 9 m hohen Kuppeldecke.

Fresken. Steinpaneele, die in die Wände eingesetzt sind, tragen Fresken und zwergische Runen.

Die Fresken sind eine Chronik der Geburt Melairs, eines bürgerlichen Schildzwerges, und seiner frühen Jahre, in denen er sich als Brauer, Schmied und Steinmetz abplagte.

11B. GOLDSUCHERJAHRE

Fresken. Steinpaneele in der Nord- und Südwand tragen Fresken und zwergische Runen.

Schaukästen. Drei Gegenstände sind auf Steinblöcken in der Mitte des Raums ausgestellt, eingefasst von Glas. Ein vierter Schaukasten wurde geplündert – das Glas ist zerbrochen und der Gegenstand wurde gestohlen.

Drei historische Objekte werden hier ausgestellt – eine rostige Kelle aus Eisen, die Melair nutzte, um Mörtel zu verteilen, die Klaue einer Wyvern und der gespaltene Helm eines Orks. (Die Duergar haben den vierten Gegenstand gestohlen, einen goldenen Panzerhandschuh elfischer Machart. Er befindet sich in Bereich 15a.)

Die Fresken zeigen Melairs frühe Abenteuer als Goldsucher: Er baut eine Brücke über einen Fluss, trifft seinen ersten Elfen, schürft in Höhlen und Hügeln nach Erz und Juwelen, versteckt sich vor Orks und kämpft gegen eine Wyvern. In jeder Szene wird er von einer kleinen Gruppe zwergischer Goldsucher begleitet.

11C. KRÖNUNG

Fresken. Steinpaneele in der West- und Südwand tragen Fresken und zwergische Runen.

Podeste. Sechs Steinpodeste stehen vor den Fresken. Sie sind umgeben von zerbrochenem Glas.

Die Fresken zeigen Melair, einen schildzwergischen Goldsucher, der Mithraladern unter einem Berg entdeckt und seinen Reichtum mit seinen Anverwandten teilt. Sie zeigen Zwerge, die sich in den Unterhallen von Melairbode versammeln, die Gründung des Melairkyn-Klans, Melairs Krönung als König des Klans, und die Geschenke, die die anwesenden Zwergenfamilien dem neuen König machten.

Die Duergar haben die Glaskästen auf den Podesten zerbrochen und alle ausgestellten Gegenstände gestohlen. Die Gegenstände hier waren Geschenke, die König Melair während seiner Krönung erhielt – die gleichen Geschenke, die auf den Fresken abgebildet sind. Charaktere, die die Fresken untersuchen, können erkennen, was gestohlen wurde: ein juwelenbesetzter Umhang, eine Pfeife aus Onyx, ein faustgroßer Diamant, ein roter Kristallkrug und ein Goldgürtel mit Schnalle und Nieten aus Obsidian. (Diese Gegenstände befinden sich in Bereich 15a.)

11D. WIEGE UND KRONE

Fresken. Steinpaneele in der Nord- und Ostwand tragen Fresken und zwergische Runen.

Bahre. Auf einer Marmorbahre in der Mitte des Raums steht eine Wiege aus Stein.

Die Fresken zeigen, wie Melair Zeit mit seiner Frau, ihren Kindern und den Nachkommen ihrer Kinder verbringt.

Die Wiege wiegt 500 Pfund und ist ein Kunstgegenstand im Wert von 2.500 GM. Sie enthält eine 60 cm lange Statue eines gewickelten Zwergensäuglings, der tief schläft. Der Zauber *Maße entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Statue des Zwergensäuglings.

Schätze. Wenn die Statue aus der Wiege entfernt wird, verwandelt sie sich in eine Kristallkrone (250 GM), die die

Farben bricht wie ein Prisma. Diese Krone ist nötig, um zwei von Halasters Toren zu aktivieren: auf Ebene 8 und Bereich 18b und auf Ebene 11 in Bereich 11a.

11E. LEBEN IM UNDERMOUNTAIN

Steinpaneele in der West- und Ostwand dieses 6 m hohen Raums tragen Fresken und zwergische Runen, die von König Melairs Besessenheit von Mithral erzählen. Die Entdeckung großer Metalladern in den Meerestiefen (unter dem, was heute Berg Waterdeep ist) ist verzeichnet, sowie Melairs Entschlossenheit, den Undermountain von den lästigen Beobachtern, Duergar und Drow, zu befreien.

Wenn die Charaktere den Raum erstmals betreten, erscheinen gespenstische Lichtkugeln, die wie die Augen eines Betrachters angeordnet sind, in der Mitte des Raums. Dieses gespenstische Spektakel ist einer von Halasters harmlosen Regionaleffekten (siehe „Halasters Hort“, Seite 311) und hält 1 Minute an.

12. MITHRALDIEBE

Kreaturen, die aus Bereich 7 geflohen sind, sammeln sich hier und kämpfen hier ihr letztes Gefecht. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

Wandbildnisse. Die Südwand trägt das aufwendig eingemeißelte Bildnis eines Berges, unter dem ein großes stilisiertes Auge auf eine Reihe von Zwergenkriegern herabblickt.

Monster. Fünf vergrößerte **Duergar** halten sich in dem Bereich von 3 mal 3 m vor dem Bildnis auf und untersuchen den Filigrans Schmuck aus Mithral. Zwei **Xorn** halten in der Mitte der Halle Wache und fressen winzige Mithralfragmente.

Zerstörte Tür. Die Tür im Norden ist nur noch Schutt, sodass ein offener Durchgang entstanden ist.

Die Bewohner dieses Bereichs sind unsichere Verbündete. Die Duergar greifen jeden an, den sie nicht erkennen, und die Xorn unterstützen sie, so gut sie können. Wenn die Duergar besiegt werden, lösen sich die Xorn im nächsten Zug aus dem Kampf und flüchten, indem sie sich in die Wände graben. Wenn die Xorn entkommen, können die Charaktere sie in anderen nahen Räumen wiedertreffen, wenn du willst. Die Xorn werden gegenüber Charakteren, die sie mit Edelsteinen und Edelmetallen füttern, gleichgültig.

SCHÄTZE

In das Bildnis an der Südwand ist Filigrans Schmuck aus Mithral eingesetzt. Ehrgeizige Charaktere können insgesamt 20 Pfund Mithral aus den Wänden lösen. Ein Charakter kann 1 Pfund Mithral in 15 Minuten aus der Wand holen. Jedes Pfund Metall ist 50 GM wert.

13. RÄUMLICHKEITEN DES HOHEPRIESTERS

Die Duergar plünderten diesen Raum, ließen aber einige Schätze zurück. Der Raum die folgenden Merkmale:

Möbel. Über den Raum verstreut sind die Überreste eines Bettes, eines Kleiderschranks, eines Schreibtischs und eines Stuhls.

Schriftrollen. Um den zerbrochenen Schreibtisch sind Hunderte zerrissener Schriftrollen angehäuft, die religiöse Predigten zeigen.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Ostwand führt in einen staubigen, von Spinnweben bedeckten Korridor, der mit Bereich 14 verbunden ist. (Charaktere im Tunnel können die Geheimtür auf beiden Seiten entdecken, ohne einen Wurf ablegen zu müssen.)

SCHÄTZE

Eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Massen-Wunden heilen* ist unter dem Haufen zerrissener Predigten neben dem Schreibtisch verborgen. Ein Charakter, der den Haufen durchsucht, findet sie automatisch.

14. GROSSER VORRAUM

Raue Wände. Die Wände dieses Bereichs sind grob beschlagen, was dem Raum ein höhlenartiges Aussehen verleiht.

Quarzsäulen. Das Leuchten von vier Quarzsäulen funkelt in Quarzsplittern, die in die Wände eingesetzt sind.

Verzierte Türen. In die Doppeltüren im Süden ist das Bild eines Berges gemeißelt, der eine juwelenförmige Vertiefung in der Mitte hat (das Symbol von Dumathoin). Die Ränder der Vertiefung dienen als Griffe, mit denen man die Türen aufziehen kann.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Ostwand führt in einen staubigen, von Spinnweben bedeckten Korridor, der mit Bereich 13 verbunden ist. Charaktere im Tunnel können die Geheimtür auf beiden Seiten entdecken, ohne einen Wurf machen zu müssen.

Das erste Mal, wenn eine Kreatur durch den Quarzsäulen im Norden hindurch geht, sagt eine dröhnende, körperlose Stimme auf Zwergisch: „Ihr werdet keine Geheimnisse oder Schätze finden! Kehrt um! Ihr seid hier nicht willkommen!“ Charaktere, die Halaster sprechen gehört haben, erkennen die Stimme als die seine. Sobald alle Kreaturen dieses Gebiet verlassen, wird die magische Warnung zurückgesetzt.

15. TEMPEL VON DUMATHOIN

Diese große Kammer wurde so geformt, dass sie wie eine Kaverne mit 9 m hoher Kuppeldecke aussieht.

15A. KIRCHENSCHIFF

Monster. Acht **Duergar** und ihre Anführerin Skella Eisenaugen, die halb Schildzwergin, halb Eisenaugen ist, halten sich an verschiedenen Stellen in diesem Bereich auf. Zwei **Mantler** flattern über ihnen und umkreisen das Kirchenschiff auf einer Höhe von 6 m. Die Mantler betrachten die Duergar als ihre Verbündeten.

Quarzsäulen. Leuchtende Quarzsäulen stehen am Rand des Tempels. Sie sind so geformt, dass sie wie natürliche Säulen aussehen. Die leuchtenden Säulen sehen aus wie Stützpfeiler, doch nur die vier Steinsäulen in der Mitte des Kirchenschiffs tragen das Dach.

Podest. Am Südende des Tempels führen Steinstufen 3 m zu einem goldenen Marmorpodest empor (Bereich 15b).

Auch wenn ihre Mutter eine Schildzwergin war, hat Skella die Spielwerte einer **Duergar** mit 40 Trefferpunkten. Sie hat sich außerdem auf einen magischen Dolch eingestimmt, der ihr Blindsight mit einer Reichweite von 9 m verleiht (siehe „Schätze“, unten).

Als Skella und ihre Duergar-Untergebenen auf die Spitze des Podests gestiegen sind, entfesselte der Altar dort einen Lehmgolem, der sie angegriffen hat (siehe Bereich 15b). Vier Duergar wurden zu Mus zerquetscht, ehe Skella begriff, dass ihre Waffen keine Auswirkungen auf den Golem hatten. Sie befahl ihren verbleibenden Truppen, sich zurückzuziehen, woraufhin der Golem sich wieder zum Altar zurückzog.

Skella ist bereit, die Abenteurer versuchen zu lassen, den Golem zu besiegen, damit sie herausfinden kann, was sich hinter den Basalttüren befindet. Wenn die Charaktere eintreffen, versucht sie einen Waffenstillstand mit ihnen zu schließen. Sie verspricht ihnen sicheres Geleit durch die Verlorene Ebene, wenn sie den Golem besiegen und den Tempel verlassen. Da sie rechtschaffen ist, wird sie sich tendenziell an ihr Abkommen halten, solange die Charaktere sie nicht betrügen.

Schätze. Skella trägt einen juwelenbesetzten Umhang, der eines Königs würdig wäre (750 GM, wurde aus Bereich 11c gestohlen). An ihrem Gürtel ist deutlich sichtbar eine kleine Goldfigur einer Elfenfrau befestigt, die ein Symbol der Sonne hochhält (25 GM). Dieses Figürchen ist der Schlüssel, der das Bogentor in Bereich 27 öffnet.

In einer Scheide, die an Skellas rechten Stiefel geschnallt ist, steckt ein *Dolch der Blindsight*. Der magische Dolch wurde dem Hobgoblin-Kriegsherrn Azrok auf Ebene 3 gestohlen. Er ist das Ziel einer potentiellen Nebenqueste (siehe „Legion von Azrok“, Seite 43). Dieser seltene magische Gegenstand erfordert Einstimmung. Eine Kreatur, die auf ihn eingestimmt ist, erhält Blindsight mit einer Reichweite von 9. Der Dolch weist eine gezackte Schneide und eine schwarze Perle im Knauf auf.

Zwei andere Duergar tragen in grauen, rußbefleckten Säcken Schätze, die sie in anderen Bereichen dieser Ebene gesammelt haben. Die Säcke enthalten die anderen Gegenstände, die sie in Bereich 11c gestohlen haben – eine Onyxpfeife (75 GM), einen faustgroßen Diamanten (1.000 GM), einen Trinkkrug aus rotem Kristall (250 GM), den goldenen Panzerhandschuh eines Elfenkriegers (250 GM) und einen goldenen Gürtel mit Schnalle und Nieten aus Obsidian (250 GM).

15B. PODEST

Leichen. Vier verstümmelte Duergar-Leichen liegen auf den Stufen des Podests.

Altar und Statuen. Neben einem Lehmaltar stehen zwei 3 m hohe Statuen von Zwergen, die in zeremonielle purpurfarbene und goldene Rüstung gekleidet sind und augenlose Helme tragen. (Die Statuen sehen beeindruckend aus, sind aber harmlos.)

Basalttüren. Im hinteren Teil der Plattform befinden sich Doppeltüren aus behauenen schwarzen Basalt, die von zwei leuchtenden Quarzsäulen flankiert sind. Über der Doppeltür befindet sich ein Basrelief eines Berges mit einem Juwel im Herzen (das Symbol von Dumathoin).

Der Altar ist ein 2 m langer, 1,20 m breiter und 90 cm hoher Block aus Lehm. Wenn sich eine Kreatur dem Altar auf 6 m nähert, bricht ein 2,50 m hoher **Lehmgolem** mit zwergischen Proportionen aus dem extradimensionalen Bereich im Altar hervor. Der Golem kann den Altar als Aktion betreten oder verlassen. Der Altar ist unempfindlich gegen Schaden.

Es ist nicht möglich, mit dem Golem zu verhandeln. Er betritt den Altar nur dann wieder, wenn er keine Bedrohungen auf dem Podest wahrnimmt. Wenn er in Berserkerrausch verfällt, gibt der Golem seine Rolle als Wächter auf und verlässt das Podest, um fliehende Kreaturen zu verfolgen.

Wenn die Charaktere den Golem besiegen oder weglocken, ergreifen die Duergar im Tempel die Gelegenheit, um sich den schwarzen Basalttüren zu nähern und sie genauer zu untersuchen.

Basalttüren. Diese mattschwarzen Türen sind unempfindlich gegen Schaden und werden von einer Macht geschlossen gehalten, die weder Magie noch Gewalt überwinden kann. Die Türen scheinen alles Licht zu absorbieren, doch eine genaue Untersuchung zeigt zwergische Inschriften, die sich wie folgt übersetzen lassen: „Es ist der Wille des Wahrers der Geheimnisse unter dem Berg, dass nur die Hand des Königs diese Türen öffnen darf. Lasset alle, die eintreten, das Herz von Melairbode erblicken und die wahre Macht der Zwergenheit erkennen.“ Ein Charakter der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 schafft, weiß, dass Melairbode der Name eines uralten Zwergenreichs unter Berg Waterdeep ist, dessen Unterhallen das Fundament des Undermountain darstellen.

Wenn die Hand eines lebenden oder toten Zwergenkönigs gegen eine der Türen gedrückt wird, schwingen beide Türen leicht nach innen, sodass Bereich 16 dahinter sichtbar wird. (Die Charaktere können eine solche Hand in Melairs wahrer Gruft finden, Bereich 29f). Wenn die Türen von etwas anderem als der Hand eines Zwergenkönigs berührt werden, wirkt das Symbol von Dumathoin über den Doppeltüren den Zauber *Bigbys Hand*.

Die schimmernde Hand, die der Zauber erschaffen hat, hat 80 Trefferpunkte und einen Bonus von +6 auf Initiative. (Siehe die Zauberbeschreibung für die anderen Spielwerte der Hand.) In jedem ihrer Züge fliegt die Hand bis zu 18 m weit und führt einen Faustangriff gegen eine zufällige Kreatur auf dem Podest aus. Die Wirkungskdauer des Zaubers beträgt 1 Minute. Er kann mehrmals ausgelöst werden, doch entsteht nur dann eine neue Hand, wenn die bestehende verschwunden ist.

16. HERZ DES BERGES

Die Melairkyn-Zwerge trieben diesen 6 m hohen Raum in den Berg, weil sie glaubten, dass dieser Ort das Herz ihres unterirdischen Reichs wäre. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Türgriffe. Die schwarzen Basalttüren, die zum Podest führen (Bereich 15b) haben auf dieser Seite Griffe und lassen sich leicht aufziehen.

Mithraladern. Dünne Adern aus Mithral ziehen sich durch die behauenen Wände und sehen aus wie leuchtende Risse im Stein.

Wandteppich. Ein großer Wandteppich, der ein Zwergenkönigreich unter dem Berg zeigt, hängt von einer Eisenschiene entlang der Südwand. Der Wandteppich ist so alt, dass er zu zerfallen beginnt, wenn man ihn berührt oder bewegt.

Spiegel. Ein hoher, ovaler Spiegel ist an der Ostwand angebracht. In den Steinrahmen sind Dutzende lidlose Augen und der folgende Satz in der Gemeinsprache graviert: „Das Tor kann sich nicht vor jenen verbergen, die es nicht sehen kann.“

In diesem Raum können Zwergencharaktere das gewaltige Gewicht des Berges spüren, das sanft auf sie herabdrückt, und begreifen unbewusst, dass sie sich auf diesen Raum einstimmen können wie auf einen magischen Gegenstand. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart, dass dieser Raum im Herzen des Berges sitzt, und dass die Melairkyn-Zwerge hierher kamen, um Geheimnisse zu erfahren und göttliche Weisung zu erhalten.

Solange ein Zwerg sich in diesem Raum aufhält und darauf eingestimmt ist, kann er den Zauber *Weissagung* beliebig oft wirken. Antworten auf den Zauber kommen aus einer unbekannten Quelle (vielleicht dem Wahrer der Geheimnisse unter dem Berg, vielleicht dem Berg selbst). Wird der Zauber zu oft in zu kurzer Zeit gewirkt, kann das zu falschen Ergebnissen führen, wie in der Beschreibung des Zaubers angegeben.

Kreaturen, die in diesem Raum eine kurze oder lange Rast abschließen, absorbieren einen Teil der Stärke des Berges, der sie umgibt, und erhalten 10 temporäre Trefferpunkte, 20 tem-

poräre Trefferpunkte, wenn die Kreatur ein Zwerg ist. Sobald eine Kreatur diesen Vorzug erhält, kann sie es erst wieder am nächsten Morgen tun, und dann auch nur nach einer kurzen oder langen Rast.

SPIEGELTOR ZU EBENE 10

Der Spiegel eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn sich eine unsichtbare Kreatur direkt vor den Spiegel stellt.
- Charaktere müssen auf der 11. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 4b auf Ebene 10, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

17. ARBEITSZIMMER DES PRIESTERS

Dieser Raum war einst ein ruhiges Arbeitszimmer für Diakone des Tempels, wurde aber von den Duergar geplündert. Der Bereich hat folgende Merkmale:

Umgestürzte Statuen. Statuetten, die einst in schmalen Nischen in den Wänden standen, liegen umgestürzt und zerbrochen auf dem Boden.

Zerschmettertes Diorama. Ein Alabaster-Diorama, das ein Treffen zwischen Elfen und Zwergen zeigt, wurde in Stücke zerbrochen, zusammen mit dem Steintisch, auf dem es einst stand.

Zerbrochener Schreibtisch. Ein Schreibtisch aus Stein ist zerbrochen, der Stuhl umgeworfen und zersplittert.

18. HEMISPHERE DER SCHRECKEN

Dieser halbrunde Raum besitzt eine 9 m hohe Kuppeldecke und folgende Merkmale:

Wächter. Zwei **Helmschrecken**, die wie Zwergenstatuen aussehen und Kriegsbeile anstelle von Langschwertern führen, stehen vor den Türen, die in Bereich 19 führen.

Quarzsäulen. Der Raum ist hell von vier Quarzsäulen erleuchtet.

Die Helmschrecken greifen keine Zwerge an, auch nicht Duergar, außer zur Selbstverteidigung. Sie treten zur Seite, wenn sich ein Zwerg nähert, sodass sie Bereich 19 ungehindert betreten können. Andere Kreaturen, die sich den Helmschrecken nähern, werden angegriffen. Die Helmschrecken verstehen Zwergisch, können es aber nicht sprechen.

19. BERGSCHREIN

Statuen. Vier Statuen, die die Zwergengottheiten Moradin (Gott der Schöpfung), Berronar Wahrsilber (Gott der Herdes und der Heimat), Clangeddin Silberbart (Gott des Krieges) und Marthammor Duin (Gott der Erkundung) darstellen, stehen in Nischen in den Ecken dieses Raums.

Mundstück. Am Fuß der Statue von Clangeddin Silberbart liegt ein winziger, zulaufender Zylinder aus Messing – das Mundstück für die Tuba in Bereich 40.

20. WAND DER JUWELN

In der Nordostwand befindet sich ein Fresko, das Zwergen zeigt, die Juwelen in den Schlund eines riesigen Xorn werfen.

SCHÄTZE

Die Juwelen im Fresko sind echt und können mit einem Messer oder ähnlichem Werkzeug aus der Wand gebrochen

werden. Sechs gebänderte Achate (je 10 GM), neun Moosagate (je 10 GM), vier Karneole (je 50 GM), drei Zitrine (je 50 GM) und ein Amethyst (100 GM) können herausgelöst werden.

21. JUWELIERSWERKSTATT

Ein Erdkoloss stürmte durch die Nordwand in diesen Raum und rannte gen Süden, wobei er die beiden Steintüren und weite Teile des Raums zerstörte. Der Bereich hat folgende Merkmale:

Quarzsäulen. Vier Quarzsäulen füllen den Raum mit hellem Licht.

Arbeitsbereiche. Vier Arbeitsbereiche in der Mitte des Raums, die für Juweliere ausgelegt waren, wurden völlig zertrümmert.

Ein Charakter, der die Trümmer durchsucht, kann einen Satz Juwelierswerkzeug finden.

22. JUWELNEXTRAKTION

Felsen, die Edelsteine enthielten, wurden in diesen Bereich gebracht, um die Juwelen fachmännisch von Melairkyn-Zwergen auslösen zu lassen.

22A. KORN-ESSENSRESTE

Tische. Vier 5 m lange, 1,50 m hohe, 90 cm breite Steintische stehen in der Mitte des Raums.

Korn. Haufen zertrümmerter Felsen umgeben die Tische. Einige sind bis zu 2 m groß. Ein **Korn** wühlt sich durch die Felsen und leckt den Juwelenstaub ab.

Wenn der Korn die Charaktere bemerkt, kommt er auf sie zu und verlangt auf Terral Edelsteine und Edelmetalle. Der Korn kann spüren, wenn die Charaktere solche Schätze bei sich haben, und greift an, wenn seine Forderungen nicht erfüllt werden.

22B. OFFENE GRUBE

Die Zwerge entsorgten Steine, indem sie sie in Gruben warfen. Wenn eine Grube voll war, wurde sie mit dem Zauber *Stein formen* bedeckt und eine neue Grube erschaffen.

Diese offene Grube ist 3 m breit und 20 m tief, aber bis auf eine Tiefe von 15 m mit Felsen gefüllt. Kreaturen, die in die Grube fallen, stürzen 6 m weit und erleiden 7 (2W6) Wuchtschaden.

23. LEERER RAUM

Vier Quarzsäulen beleuchten diesen ansonsten leeren Raum. Hier wurden Gäste des Tempels einquartiert, doch Halaster ließ die Möbel schon vor Jahren entfernen.

24. BOGENTOR ZU EBENE 2

Hier wurden einst Tempelarbeiter untergebracht, doch Halaster ließ die Einrichtung zerstören. Der Raum ist heute leer, bis auf ein Bogentor, das in die Ostwand eingesetzt ist (siehe „Tore“, Seite 12). In den Scheitelstein des Bogens ist das Bild eines Rostmonsters eingesetzt. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn der Bogen mit einem nicht magischen Gegenstand berührt wird, der komplett aus eisenhaltigem Metall besteht (wie einem Eisenstachel), dann zerfällt der Gegenstand zu Roststaub, und das Tor öffnet sich für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 6. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).

- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 20c auf Ebene 2, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

25. ZWergenBEHAUSUNG

Steinsofas und Tabletthalter nehmen die nordöstliche und südwestliche Ecke ein. Auf dem staubigen Boden unter einem der Sofas liegt ein Eisenschlüssel, der die Doppeltüren öffnet, die in Bereich 10 führen. Der Schlüssel kann entdeckt werden, wenn der Raum durchsucht wird.

26. HEILIGE SPIRITUOSEN

Charaktere, die sich diesem Raum nähern, hören lauten Lärm. Die Steintür des Raumes wurde völlig zerschmettert, und ein feindseliger **Erdkoloss** verwüstet den Raum.

Das Vibrationsgefühl des Kolosses erlaubt es ihm, andere Charaktere zu spüren, die sich zu Fuß nähern. Wenn die Charaktere näher kommen, bricht er durch die Wand nördlich der Tür, in der Hoffnung, sie zu überraschen. Die Zwerge bewahrten hier alkoholische Getränke auf. Die Getränke sind lange verdunstet, und der Erdkoloss hat die verbleibenden Steinregale, Bottiche und Flaschen zertrümmert. Nichts hier ist noch von Wert.

27. BOGENTOR ZU EBENE 4

In die Südwand ist ein Torbogen eingelassen, in den sechs flache, leere Nischen graviert sind. In die Wand im Bogen ist ein stilisiertes Bild eines Berges graviert, über dem eine Sonne hängt.

Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn das Sonnensymbol mit der Elfenfigur berührt wird, die sich in Bereich 15a befindet, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 8. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 10 auf Ebene 4, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

28. FALSCHER GRUF

Dieser Raum ist so aufgebaut, dass er Schatzsucher überzeugt, dass sie die Gruft des Melairkyn-Königs gefunden haben. Er hat folgende Merkmale:

Quarzsäulen. Sechs leuchtende Quarzsäulen füllen den Raum mit hellem Licht.

Schutt. Verrostete Helme, Schilde, Rüstungsfragmente und Waffen bedecken den Boden. Dieser Schutt macht den ganzen Raum zu schwierigem Gelände. (Die Waffen und Rüstungen wurden von Orks, Goblinoiden, Drow, Duergar und anderen Feinden der Zwerge gefertigt. Man findet im Schutt keine zwergischen Gegenstände.)

Sarkophag. Eine tiefe Nische in der Nordwand ist weitgehend frei von Metallschutt und enthält einen zerbrochenen Steinsarkophag. In die Rückwand der Nische ist eine zwergische Inschrift graviert, die besagt: „Unser König ist bei den Göttern. Hier liegen seine Knochen.“

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwand schwingt auf und führt in Bereich 29a.

Zwergische Knochen sind um den zerbrochenen Sarkophag verstreut, doch ein Charakter, der die Trümmer durchsucht und dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 gelingt, kann erkennen, dass die Szenerie geschickt fingiert wurde, um Grabräuber zu täuschen.

29. KÖNIG MELAIRS

VERLORENE GRUFT

Die Zwerge haben viele Überraschungen hinterlassen, um zu verhindern, dass Grufträuber die Ruhestätte ihres Königs erreichen.

29A. ZWEITE FALSCH E GRUFT

Decke. Diese Gruft hat eine 3 m hohe Kuppeldecke.

Sarkophag. Ein schwarzer Marmorsarkophag mit Goldsprenkeln steht nahe der Süd wand. Der Deckel ist so graviert, dass er wie ein Zwergen könig aussieht.

Kristall panele. Zehn funkelnde Panele sind in die West-, Süd- und Ost wand eingesetzt. In jedes Panel ist ein 1,80 m hohes, 90 cm breites, 2,50 cm dickes Rechteck aus goldenem Kristall eingesetzt, in dem sich das Basrelief eines Zwergen kriegers befindet, der ein Kriegsbeil hält. (Das Panel in der Mitte der Süd wand ist in eine Geheimtür eingesetzt, die aufschwingt und in Bereich 29b führt.)

Der Deckel des Sarkophags kann von Kreaturen mit einer gemeinsamen Stärke von 20 oder mehr angehoben werden. Den Deckel zu entfernen, löst den Zauber *Magischer Mund* aus, der Eindringlinge auf Zwergisch rügt: „Ihr entehrt unseren geliebten König! Möge seine Gruft auch die eure werden!“ Nach dieser Warnung lösen sich alle zehn Kriegsbeile aus den Pane len (egal ob sie sich noch an den Wänden befinden oder nicht; siehe „Schätze“) und greifen die Eindringlinge an. Verwende die Spielwerte eines *fliegenden Schwerts* für jedes Kristallkri egsbeil.

Der Sarkophag enthält Fetzen eines schwarzen Leichentuchs, den Staub und die Knochen eines namenlosen Zwergs, und die Knochen eines Maulwurfs, der unbeabsichtigt mit den Überresten des Zwerges eingeschlossen wurde.

Schätze. Die Kristall panele können sorgfältig aus den Wänden gelöst werden. Jedes wiegt 50 Pfund und ist 500 GM wert; oder 50 GM, wenn das Kristallkri egsbeil entfernt wird.

29B. ERSTE ÜBERGANGSHALLE

Dieser Korridor ist voller Staub und Spinnweben. Er endet vor einer unverschlossenen Tür, die in den zweiten Korridor führt.

29C. ZWEITE ÜBERGANGSHALLE

Diese Halle ist voller Staub und Spinnweben. Sie endet vor einer nackten Wand, in der eine Geheimtür versteckt ist. Die Geheimtür ist verschlossen, und der Mechanismus, um sie zu öffnen, befindet sich am Grund einer verborgenen Grube.

Grubenfalle. Die Grube in dieser Halle ist 3 m breit und 9 m tief. Ein Charakter, der den Boden nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft, bemerkt die Falle. Wenn ein Gewicht von 50 Pfund oder mehr auf die Abdeckung der Grubenfalle gestellt wird, schwingt die Abdeckung auf wie eine Falltür, sodass Kreaturen, die darauf stehen, hineinfallen und 10 (3W6) Wuchtschaden erleiden. Die Grube bleibt 1 Minute lang offen; dann schließt sich die Abdeckung auf verborgenen Federn und verriegelt sich. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 kann die Grube öffnen. Wenn man Spitzen oder Kletterhaken in den Rand der Grube hämmert, kann sich der Deckel nicht mehr öffnen.

Ein Charakter in der Grube kann den Federmechanismus von der Innenseite mit Diebeswerkzeug und einem Geschicklichkeitsschwurf gegen SG 15 deaktivieren, solange der Charakter den Mechanismus an der Oberseite der Grube erreichen und sehen kann.

Zwischen den Pflastersteinen auf dem Boden der Grube ist ein Steinknopf verborgen, der, wenn er gedrückt wird, die Geheimtür in Bereich 29d öffnet. Ein Charakter, der den Boden der Grube absucht, kann den Knopf finden, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gelingt.

29D. GÖTTER UND DÄMONEN

Statuen. Diese Kammer wird von vier 2,70 m hohen Steinstatuen herrischer Zwergen dominiert.

Wandteppich. An der Süd wand zwischen den Statuen von Moradin und Berronar hängt ein dicker Wandteppich, der König Melair zeigt, wie er seine Kriegshacke aus Adamant in der Hand hält und gegen einen Purpurgewurm kämpft. (Der Wandteppich ist zu schimmelig und ausgefranst, um noch etwas wert zu sein.)

Magische Mauer. Die Mauer hinter dem Wandvorhang ist magisch beschworen. Dies ist mit dem Zauber *Magie entdecken* nicht sichtbar, doch verschwindet die Mauer, wenn erfolgreich *Magie bannen* (SG 16) darauf gewirkt wird. Sie hört auch auf zu existieren, wenn sie sich im Bereich des Zaubers *Antimagisches Feld* befindet. Ansonsten sieht sie solide aus und fühlt sich auch so an.

Die Statuen verkörpern die zwergischen Gottheiten Moradin (Gott der Schöpfung), Berronar Wahrsilber (Gott von Herd und Heimat), Clangeddin Silberbart (Gott des Krieges) und Marthammor Duin (Gott der Erkundung). Ein Dämon ist in jeder Statue gefangen (siehe „Gefangene Dämonen“; unten).

Jede Statue ist ein großes Objekt mit RK 15, 100 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Eine Statue umzustürzen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 22. Eine Statue, die umstürzt oder 10 oder mehr Punkte Schaden erleidet, wird so beschädigt, dass der Dämon im Inneren in einer Wolke aus stinkendem schwarzem Nebel hervorbrechen kann. Er verdichtet sich dann im nächsten freien Bereich in seine wahre Gestalt.

Gefangene Dämonen. Die Melairkyn-Zwerge fingen vier Dämonen in den Statuen, nachdem Versuche, sie zu bannen, versagt hatten – einen **Barlgura** in der Statue von Moradin, einen **Hezrou** in der Statue von Berronar, einen **Vrock** in der Statue von Clangeddin, und einen **Glabrezu** in der Statue von Marthammor. Im Lauf der Jahrhunderte der Gefangenschaft hat der Glabrezu gelernt, wie er telepathisch Kreaturen in diesem Raum kontaktieren kann. Mit seiner Telepathie versucht er Eindringlinge dazu zu bringen, ihn freizulassen. Auch wenn die anderen drei Dämonen über Telepathie verfügen, sind sie nicht mächtig genug, um die Fähigkeit zu nutzen, solange sie in ihren Statuen gefangen sind.

Der Glabrezu nimmt telepathisch zu einem zufälligen Charakter Kontakt auf, beglückwünscht den Charakter, es so weit geschafft zu haben, und behauptet, das Wissen und die Macht zu haben, König Melairs wahre Gruft zu offenbaren. Er verspricht (wahrheitsgemäß), dies zu tun, wenn er aus der Gefangenschaft befreit wird. Wenn der Glabrezu befreit wird, wirkt er *Magie bannen* auf die Mauer hinter dem Wandteppich, so dass der Weg in Bereich 29e und 29f offen steht, und lässt die Charaktere König Melairs Gruft entweichen, ehe er sie angreift. Wenn er Verbündete braucht, wirft er mehr der Statuen um, um die anderen Dämonen zu befreien. Diese schwächeren Dämonen gehorchen dem Glabrezu, solange es ihnen nützt.

Wenn der erste Charakter, der sich nähert, sich weigert, die Flucht des Glabrezu zu unterstützen, nimmt er mit dem nächsten Mitglied der Gruppe Kontakt auf. Wenn er bemerkt, dass niemand aus der Gruppe überzeugt werden kann, brüllt er üble Beschimpfungen und schwört sie zu zerstören, sobald er freikommt.

29E. VERBORGENER ALKOVEN

Eine Geheimtür in der Rückwand des Alkovens führt in Bereich 29f.

29F. WAHRE GRUFT

Ein Steinpodest trägt den wahren Sarkophag von König Melair – eine perfekt geschnittene Platte weißen Marmors, in die der Name „Melair“ in silbernen zwergischen Lettern graviert ist. Der Deckel des Sarkophags kann von Kreaturen mit einer gemeinsamen Stärke von 20 oder mehr angehoben werden.

Schätze. Im Sarkophag liegen die mumifizierten Überreste des Zwergenkönigs, gekleidet in Begräbnisroben und in der Hand eine Kriegshacke aus Adamant. Ein *Wächterschild* mit dem Symbol von Dumathoin liegt auf den Beinen des Königs.

Charaktere, die eine der verdorrten Hände des Königs abtrennen, können sie verwenden, um die Basalttüren in Bereich 15 zu öffnen.

30. MUMIFIZIERUNGSRAUM

Steinblock. In der Mitte des Raums steht ein Granitblock mit 2,50 m Länge, 90 cm Breite und 60 cm Höhe.

Urnen. Sechzig Urnen aus Kalkstein stehen in staubigen Nischen in den Wänden.

Die Zwerge mumifizierten hier einst ihre Toten auf dem Steinblock, in dessen Seiten Regalbretter eingebaut sind. Die Begräbnisverbände und Einbalsamierflüssigkeiten, die hier einst aufbewahrt wurden, sind entweder zu Staub zerfallen oder wurden zerstört.

Jede Kalksteinurne ist mit Wachs versiegelt. Eine Urne enthält die vertrockneten inneren Organe eines toten Zwergen, die während der Mumifizierung entfernt worden sind.

31. RUHEBEREICH

Diese leere Sackgasse ist ein guter Ort, wenn sich die Charaktere ausruhen wollen.

31A. OFFENE GRUBE

Eine 3 m breite, 6 m tiefe Grube liegt offen zwischen parallelen Korridoren, die von Norden nach Süden verlaufen. Die Federn, die den Deckel einst geschlossen hielten, sind so stark verrostet, dass sie nicht mehr funktionieren und die Falle deutlich sichtbar ist.

31B. LEERER RAUM

Dieser Raum, der einst von den Ingenieuren des Undermountain als Quartier verwendet wurde, enthält heute nichts als Staub.

32. FALSCHER HALASTER

Die Charaktere begegnen hier einem unsichtbaren, umherziehenden **grauen Slaad**. Der Slaad dient Halaster freiwillig und hat die Aufgabe, Abenteurer zu töten, sobald er sie sieht. Mit der Eigenschaft *Gestaltwandler* hat der Slaad Halasters Aussehen angenommen, was klar wird, wenn er sein Zweihandschwert schwingt und nicht mehr unsichtbar ist.

33. GHOHLBRORNS GRAB

Das zwergische Wort für Landhai ist „Ghohlbrorn“, und einer von König Melairs größten Kämpfen fand gegen eine solche Kreatur statt. Nachdem er den Landhai bezwungen hatte, ließ der König seinen Körper beleben, damit er ihm als untoter Wächter dienen konnte.

33A. GRUFT DES GHOHLBRORN

Dieser Raum hat eine gerade, 9 m hohe Decke und 3 m hohe Tunnel, die nach Westen, Süden und Osten führen.

Statuen. Alkoven im Norden enthalten vier identische Statuen, die jeweils wie ein 3 m großer Zwergenkönig mit strengem Antlitz aussehen.

Verborgenes Grab. Dieser 6 mal 9 m große Abschnitt des Bodens in der Mitte des Raums ist mit herausnehmbaren Steinkacheln verborgen. (Die Kacheln verbergen ein Grab.)

Wandteppich. Ein zerrissener Wandteppich hängt von einer Eisenstange, die an der Südwand montiert ist. Der Wandteppich zeigt König Melair und seine Wache, die in einer juwelenverkrusteten Höhle gegen einen Landhai kämpfen.

Jeder Charakter mit Steingespür bemerkt die herauslösbaren Kacheln im Boden sofort (kein Wurf notwendig). Andere, die den Boden nach Fallen absuchen, bemerken die Kacheln, wenn ihnen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt. Unter den Kacheln befindet sich ein untoter Landhai in einem erdgefüllten Hohlraum. Sobald alle vier Ausgänge von Statuen blockiert sind, bricht der untote Landhai aus dem Boden hervor und greift alle Kreaturen im Raum an. Diese Kreatur ist ein **Landhai**, mit diesen Anpassungen:

- Er ist untot und hat 125 Trefferpunkte.
- Er ist verwundbar gegenüber gleißendem Schaden, hat Resistenz gegen nekrotischen Schaden und ist immun gegen Giftschaden und den Zustand Vergiftet.

Wenn er nichts hat, das er angreifen kann, zieht sich der untote Landhai in seine Erdhöhle zurück.

33B. STACHELGRUBE

Diese verborgene Grube ist 3 m breit, 9 m tief und voller Stacheln aus Adamant. Ein Charakter, der den Boden nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt die Falle.

Wenn ein Gewicht von 50 Pfund oder mehr auf die Abdeckung der Grubenfalle gestellt wird, schwingt die Abdeckung auf wie eine Falltür, sodass Kreaturen, die darauf stehen, hineinfallen. Dabei erleiden sie 10 (3W6) Wuchtschaden durch den Sturz und 11 (2W10) Stichschaden durch die Stacheln. Die Grube bleibt 1 Minute lang offen; dann schließt sich die Abdeckung auf verborgenen Federn und verriegelt sich. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 kann die Grube öffnen. Ein Charakter in der Grube kann den Federmechanismus von innen mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug deaktivieren, vorausgesetzt er kann den Mechanismus erreichen und sehen.

34. RANDALE IM REFEKTORIUM

Die Türen, die in diesen Abschnitt des Gewölbes führen, wurden vollkommen zerschmettert, und Charaktere, die sich dem Bereich nähern, können hören, dass große Kreaturen darin randalieren.

34A. TEMPELREFEKTORIUM

Erdkolosse. Zwei **Erdkolosse** stapfen im Raum umher. Sie greifen andere Kreaturen sofort an.

Trümmer. Zerschmetterte Esstische und Bänke erschaffen einen improvisierten Hindernisparcours und bieten Deckung.

Bogentor zu Ebene 12. Ein Steinbogen ist in der Mitte der Südwand eingelassen.

Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). In den Scheitelstein ist ein Bild einer Hand gemeißelt, die Bier aus einem Krug gießt. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn ein halber Liter oder mehr einer beliebigen Flüssigkeit innerhalb von 1,50 m um den Bogen auf den Boden gekippt wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 12. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 9d auf Ebene 12, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

34B. BOGENTOR ZU EBENE 8

Dieser Raum ist leer, mit Ausnahme des Bogens, der in der Nordostwand eingelassen ist. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Der Bereich im Inneren des Bogens zeigt ein Basrelief einer Zwergin, die mit geschlossenen Augen dasteht. Ein großes Schlüsselloch ist in den Kopf eines Steinhammers graviert, den sie vor der Brust hält. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn der Steinschlüssel aus Bereich 14a auf Ebene 2 in das Schlüsselloch gesteckt wird, verschwinden das Basrelief und der Schlüssel und das Tor öffnet sich für 1 Minute. Wenn das Tor sich schließt, erscheint das Basrelief wieder, und der Schlüssel wird aus dem Schlüsselloch ausgeworfen.
- Ein Charakter kann das Tor ohne den Steinschlüssel öffnen, indem er eine Aktion verwendet, um das Schloss zu knacken, was einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug erfordert. Bei einem misslungenen Wurf öffnen sich die Augen der Zwergin und verschießen einen Lichtstrahl. Jede Kreatur innerhalb von 3 m um den Bogen muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) gleißenden Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.
- Charaktere müssen auf der 10. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 3 auf Ebene 8, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

34C. SPÜLKÜCHE

Dieser Raum enthält die zerschmetterten Überreste eines Vorbereitungstisches, eine Spülstation und eine Steinkommode. Auf dem Boden verstreut liegen Töpfe, Pfannen und Kochgeschirr, die alle verrostet und wertlos sind. Eine Wasserpumpe im Nordwesten hat das Toben der Erdkolosse überlebt, aber sie ist verrostet und zieht kein Wasser mehr.

35. SCHWARZER MANTEL

Halaster hat einen Regionaleffekt in diesem Korridor erschaffen (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Wenn die Charaktere um die Ecke kommen, sehen sie einen wallenden schwarzen Mantel, der sich von ihnen wegbewegt, als würde ihn eine unsichtbare Kreatur tragen. Der Mantel wurde mit dem Zauber *Einfache Illusion* erschaffen. Er ist lautlos und bewegt sich mit einer Bewegungsrate von 9 m von der Gruppe weg. Er verschwindet, sobald er Bereich 33a, 34a oder 36b betritt, oder wenn er gebannt wird.

36. TEMPELWARTUNG

Diese Ecke des Gewölbes war ursprünglich für Zwergeningeneure und Wartungsarbeiter gedacht.

36A. ARBEITEREINGANG

Dieser Korridor endet vor einer zerschmetterten Tür.

36B. MÜLLPRESSE

Offene Grube. In der Mitte des Bodens befindet sich eine 3 m breite, 9 m lange, 6 m tiefe Grube, auf deren Boden eine feine Schicht Staub und Geröll liegt.

Hebel. Zwei Steinhebel ragen aus der Wand gegenüber der Tür zu Bereich 36c. Zwergische Runen sind über jeden Hebel graviert.

Die Grube ist eine Müllpresse, die den Müll zu Platten pressen soll, die leicht weggebracht und entsorgt werden können.

Der erste Hebel befindet sich augenblicklich in der oberen Position und darüber steht das Wort „Zermalmen“. Wird dieser Hebel nach unten gezogen, bewegen sich die Ost- und Westwand der Grube aufeinander zu und zerquetschen alles zwischen ihnen. Wird der Hebel gehoben, ziehen sich die Wände wieder zurück. Jede Kreatur oder jeder Gegenstand zwischen den Wänden erleidet 44 (8W10) Wuchtschaden und wird von den Wänden festgesetzt, bis sie sich zurückziehen.

Der zweite Hebel befindet sich augenblicklich in der unteren Position und darüber steht das Wort „Heben“. Wird dieser Hebel in die obere Position bewegt, hebt sich der Steinboden der Grube auf dieselbe Ebene wie der Fußboden des Raums. Weder der Hebel noch der Grubenboden können gehoben werden, solange die Grubenwände geschlossen sind.

36C. BOGENTOR ZU EBENE 3

Bogen. Ein Bogen ist in die Nordwestwand eingelassen. In den Scheitelstein ist ein Golddrachen-Wyrmiling mit offenem Mund eingemeißelt.

Slaad. Zwei unsichtbare **graue Slaadi** in ihrer natürlichen Form stehen auf beiden Seiten des Bogens. Die Slaadi sind Halasters willige Diener und greifen jeden an, der sich dem Bogen nähert oder aus ihm hervorkommt. Dabei werden sie sichtbar.

Stockbetten. Vier Stockbetten aus Stein sind an die langen Wände des Raums geschoben.

Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn ein Juwel im Wert von mindestens 100 GM in den Mund des Drachen gelegt wird. Dabei wird der Drache belebt, schließt seine Kiefer um das Juwel und zerstört ihn.
- Charaktere müssen auf der 7. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 21p auf Ebene 3, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

37. DUSCHE UND SAUNA

Die Tempelarbeiter kamen hierher, um zu duschen und sich zu baden.

37A. DUSCHE

Bänke. Schwarze Marmorbänke stehen in der Mitte dieses mit Marmor gekachelten Raums.

Duschen. In Alkoven in der West- und Ostwand ragen rostige Eisenduschköpfe aus der Decke. Neben jedem Duschkopf hängt eine rostige Zugkette, und jeder Alkoven weist Abflusslöcher im Boden auf. Die Duschen ziehen kaltes Wasser aus einem unterirdischen Fluss.

Geheintür. Eine Geheintür in der Rückseite des östlichen Alkovens führt in Bereich 37c.

37B. SAUNA

Heiztank. Hitze wabert aus Ventilen, die in der Mitte des Raums in die Seiten eines 2,50 m hohen zylindrischen Kupfertanks mit 1,50 m Durchmesser eingesetzt sind. Ein Kupferrohr ragt nach oben aus dem Tank und verschwindet in der Decke. Ein **Feurelementar** wütet im Inneren des Tanks.

Eisenrad. Ein kleines Eisenrad ragt direkt neben der Tür aus der Wand.

Bänke. Schwarze Marmorbänke stehen direkt an der Wand.

Wenn kaltes Wasser aus einem unterirdischen Fluss durch das Rohr in den Tank fließt, verwandelt der Feurelementar das Wasser in Dampf. Der Dampf wabert aus den Ventilen in der Seite des Zylinders, sodass der Raum zu einer Sauna wird.

Der Tank ist ein großes Objekt mit RK 11, 45 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn der Tank 10 oder mehr Schadenspunkte erleidet, entkommt der Elementar und greift alle anderen Kreaturen an, die ihm begegnen, bis er zerstört wird.

Rost hat das Eisenrad verklemmt, und es ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig, um es zu drehen. Wenn das Rad im Uhrzeigersinn gedreht wird, fließt Wasser durch das Rohr in den Tank.

37C. VERBORGENER SCHREIN DES ABBATHOR

Dieser Schrein des Abbathor, des zwergischen Gottes der Gier, wurde ohne das Wissen der Priester des Tempels erbaut. Es enthält die folgenden Merkmale.

Statue. Vor der Geheintür steht eine 2,50 m hohe Statue eines männlichen Zwergs mit Schweinsäuglein, der auf einem Thron sitzt. Acht Edelsteine sind in die Steinringe eingesetzt, die der Zwerg an seinen aneinandergelegten Fingern trägt.

Offene Grube. Vor der Statue befindet sich eine 3 m tiefe offene Grube, deren Grund mit Eisenkiefen auf Sprungfedern versehen ist, um die Felsbrocken und Zwergenknochen verstreut sind.

Ein Tempelakolyth fand diesen Schrein, bemerkte aber die Grube nicht, die unter einem falschen Steinboden versteckt war. Als der falsche Boden unter ihm zerbrach, fiel der Zwerg in die schnappenden Eisenkiefen. Der falsche Boden wurde nie ersetzt, und der Leichnam des Akolythen wurde nie entfernt. Die Kiefen sind verrostet und verklemmt.

Schätze. Der Zwerg hatte ein falsches Bein aus Mithral (75 GM), aber sonst nichts von Wert. Die Edelsteine in den Ringen der Statue umfassen zwei Sardonyxe (je 50 GM), zwei Zirkone (je 50 GM), einen Amethyst (100 GM), zwei Granate (je 100 GM), einen Spinell (100 GM) und einen Turmalin (100 GM). Sie können leicht herausgelöst werden.

38. BREITE ALKOVEN

In diesem Korridor befinden sich leere, halbkreisförmige Alkoven auf beiden Seiten.

39. RELIQUIENSCHREIN

Die Zwerge bewahrten hier viele kostbare Reliquien auf.

39A. ENTWEIHTE GALERIE

Die Duergar haben die hier ausgestellten Reliquien zerstört, darunter Statuen auf Podesten, Steintafeln auf Staffeleien und komplexe Dioramen auf Tischen. Übrig geblieben sind nur Haufen zerbrochener Steine.

Illusionäre Wand. Die Westwand des Raums ist eine Illusion ohne Substanz. Sie verschwindet, wenn sie erfolgreich mit *Magie bannen* (SG 16) belegt wird, und Kreaturen und Objekte können sie einfach durchdringen.

39B. JADESTECKEN-FRAGMENTE

Ausstellungsnischen. Vier Bruchstücke eines zerbrochenen Jadesteckens sind in Nischen, die sich in gleichmäßigen Abständen entlang der Westwand befinden, hinter Glas aufbewahrt. Jede Nische ist 1,20 m hoch, 30 cm breit, 30 cm tief und mit magischem Umgebungslicht beleuchtet.

Geheintür. Eine Geheintür in der Südwand schwingt auf und führt in Bereich 39c.

Das Glas um jede Nische ist leicht zu zerbrechen, sodass man an die Fragmente im Inneren gelangen kann. Wird das Glas einer Nische zerbrochen, erlischt das Licht in der Nische.

Schätze. Der Jadestecken ist im Augenblick in fünf 30 cm lange Stücke zerbrochen – die vier, die Halaster hier ausgestellt hat, sowie ein fünftes, das er weggeworfen hat. Der Zauber *Magie entdecken* zeigt keine magische Aura um die Stabfragmente. Jedes Fragment des Steckens ist schon wegen der Jade 100 GM wert. Das fehlende Stück ist die Mitte des Stabs und befindet sich im Augenblick im Besitz eines Bullywugs (siehe Ebene 8, Bereich 19c). Die ersten beiden Stücke (die oberen beiden Abschnitte des Steckens) können mit dem Zaubertrick *Ausbessern* zu einem Stück vereint werden, sowie das vierte und fünfte Stück (die unteren beiden Abschnitte).

Wenn das fünfte Stück gefunden wird, kann der ganze Stecken mit *Ausbessern* repariert werden; jede Anwendung repariert einen Bruch im Stecken. Wenn der Stab zusammengesetzt wird, verwandelt er sich von einem Objekt in eine belebte Jadeschlange, die die Spielwerte einer **Riesengiftschlange** hat, mit folgenden Anpassungen:

- Die Schlange ist ein Konstrukt, das denjenigen versteht, der den Stab hielt, als er sich verwandelt hat, und ihm gehorcht.
- Sie ist immun gegen Giftschaden und den Zustand Vergiftet. Sie braucht weder Luft, noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.
- Wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt, wirft einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 verwandelt sich die Schlange in Staub und wird zerstört. Bei jedem anderen Ergebnis verwandelt sie sich zurück in den Stecken und zerbricht in 1W4 + 1 Stücke, die magisch zusammengefügt werden müssen, ehe der Stecken wieder verwendet werden kann.

39C. MORNHYLD'S KNOCHEN

Knochen. Ein Zwergenschädel und zwölf verfaulte Knochen kreisen in der Mitte des Raums sanft umeinander.

Schutt. Auf dem Boden, über dem die Knochen kreisen, liegt eine zertrümmerte Steintruhe.

Nische. In die Westwand ist eine leere Nische geschlagen. (Dort stand zuvor die Truhe.)

Eine Zwergenpriesterin namens Mornhyld Kristallmantel band ihre Seele für alle Ewigkeit an den Undermountain.

Die meisten ihrer Knochen sind schon vor langer Zeit zu Staub zerfallen. Was von der Zwergin übrig ist, schwebt über der zerstörten Truhe, dank Halasters Magie. Wird erfolgreich *Magie bannen* auf die Knochen gewirkt (SG 16), endet der Effekt und lässt die skelettierten Überreste klappernd auf den Boden fallen.

Mornhylds körperloser Geist kann spüren, wenn sich ein Humanoider innerhalb von 1,50 m an die Knochen heranbewegt, und versucht sofort, Besitz von der Kreatur zu ergreifen. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht von Mornhyld besessen zu werden. Solange das Ziel besessen ist, wird es kampfunfähig und verliert die Kontrolle über seinen Körper, auch wenn es bei Bewusstsein bleibt. Die Besessenheit hält an, bis der Körper des Ziels auf 0 Trefferpunkte fällt, das Ziel den Raum verlässt, Mornhylds Geist den Effekt als Bonusaktion beendet, oder der Geist bei einem Effekt wie *Gutes und Böses bannen* ausgetrieben werden. Die Kreatur ist für 24 Stunden immun gegen den Effekt, wenn sie den Rettungswurf schafft oder die Inbesitznahme endet.

Wenn Mornhylds Geist eine Kreatur nicht erfolgreich in Besitz nehmen kann, kann sie in ihrem nächsten Zug versuchen, Besitz von einer anderen Kreatur zu ergreifen. Der Geist hat einen Bonus von +1 auf Initiative.

Mornhylds Geist braucht einen Wirtskörper, um zu kommunizieren. Solange sie Besitz von einem Humanoiden ergriffen hat, nutzt sie diesen Wirt, um die folgenden Geheimnisse im Rahmen eines kurzen Gesprächs mitzuteilen:

- „Das Herz des Bergs ist hinter Türen aus schwarzem Basalt versiegelt, die nur ein Zwergenkönig öffnen kann. Im Herz des Bergs findet ihr eure eigene Größe.“ (Siehe Bereich 15.)
- „Wenn ihr einen Raum betretet, spricht das Wort „Xunderbrok“, sodass alle es hören können. Vielleicht werdet ihr belohnt.“ (Charaktere, die Zwergisch verstehen, wissen, dass das Wort „geheimer Schatz“ bedeutet.)
- „Dämonen sind in unseren Tempel eingedrungen, doch wir haben sie in Statuen auf dieser Ebene gefangen. Habt Acht vor ihnen.“ (Siehe Bereich 29d.)

40. MUSIKHALLE

Charaktere, die sich keine Mühe geben, sich heimlich zu nähern, warnen die Kreaturen in diesem 6 m hohen Raum mit Kuppeldecke, der aus dem soliden Felsen geschnitten ist. Der Raum enthält Folgendes:

Quarzsäulen. Leuchtende Quarzsäulen stehen in den Ecken des Raums.

Duergar. Zwei Duergar untersuchen einen Steinbogen, der in die Mitte der Ostwand eingelassen ist.

Instrumente. Aus der Südwand ragt eine Orgel, deren Pfeifen aus Stalagmiten geschnitten sind. Die Bank und Schlüssel bestehen aus poliertem Gold und schwarzem Marmor. Zwei große Kesseltrommeln aus Kupfer stehen vor der Westwand. Auf ihnen liegt eine glänzende Tuba aus Messing.

Die Duergar gönnen sich eine Pause vom Plündern, um den Bogen in der Ostwand zu untersuchen. Sie werden unsichtbar, wenn sie bemerken, dass sich andere Kreaturen nähern, und bewegen sich hinter die Säulen im Norden, um die Neuankömmlinge in Augenschein zu nehmen. Dann schleichen sie in Bereich 15a, um die Duergar dort zu warnen. Sie vermeiden Konfrontationen in diesem Raum. Neben ihren Waffen und Rüstungen haben diese Duergar Schätze an sich genommen (siehe „Schätze“, unten).

BOGENTOR ZU EBENE 11

Der Bogen in der Ostwand ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). In dem Scheitelstein des Bogens befindet sich eine handförmige Vertiefung mit einem Symbol, das für Magie steht, in der Handfläche. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wird der Zauberspruch *Magierhand* gewirkt und die geisterhaften Finger in die Vertiefung des Scheitelsteins gesteckt, öffnet das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 11. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 2b auf Ebene 11, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

INSTRUMENTE

Eine Untersuchung des Raums erlaubt es den Charakteren, die Instrumente genauer anzuschauen.

Messingtuba. Dieses sperrige Instrument hat kein Mundstück, welches die Charaktere in Bereich 19 finden können. Ohne das Mundstück kann die Tuba nicht ihren tiefen, auffälligen Klang erzeugen. Die Tuba ist 30 GM wert und wiegt 30 Pfund.

Kesseltrommeln. Wenn diese kupfernen Trommeln geschlagen werden, geben sie ein donnerndes Dröhnen von sich. Jede Trommel ist 50 GM wert und wiegt 100 Pfund.

Stalagmitenorgel. Diese monströse Orgel erzeugt tiefe, erdige Töne aus den hohlen Stalagmiten, wenn die Steinpedale getreten und die Marmortasten gespielt werden. Die Musik der Orgel füllt nicht nur diesen Raum, sondern erklingt auch auf magische Weise im ganzen Tempel (Bereich 15), was die Kreaturen dort alarmiert. Wenn noch Duergar im Tempel sind, werden vier von ihnen losgeschickt, um die Störung zu untersuchen und die Musik zu beenden. Die Stalagmiten der Orgel waren Teil der Höhle, aus der der Raum geschlagen wurde, und somit verschmelzen sie nahtlos mit den umgebenden Wänden und dem Boden.

SCHÄTZE

Jeder Duergar trägt einen Sack mit gestohlenen Gegenständen. Ein Sack enthält eine silberne Figur eines Ochsen (25 GM), eine winzige Glocke aus Mithral (25 GM) und einen Zinnflakon in der Form eines goldenen Drachen mit Amethystaugen (250 GM). Der andere Sack enthält einen kleinen trapezförmigen Spiegel mit Onyxrahmen (25 GM) und eine lederne Augenklappe, in die ein Blutstein (50 GM) genäht ist.

41. TOILETTEN

Dieser Raum ist in vier Steintoiletten eingeteilt, die Löcher im Boden und lange nicht verwendete Zisternen darunter haben. Ein unsichtbarer **grauer Slaad** lauert in der Toilette im Süden. Er greift jeden an, der seine Toilette durchsucht oder benutzt.

42. VERBORGENE GRUBE

Ein entfernbarer Steinboden in diesem Korridor verbirgt eine 3 m breite, 6 m tiefe Grube. Ein Charakter, der den Boden nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft, bemerkt die unregelmäßigen Bodenkacheln. Wenn ein Gewicht von 20 Pfund oder mehr auf den Boden gestellt wird, bricht er weg, sodass Kreaturen darauf hineinfallen und 7 (2W6) Wuchtschaden erleiden.

Außerdem wurde eine *Glyphe des Schutzes* auf den Boden der Grube gewirkt, die detoniert, wenn eine Kreatur hereinfällt. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, bricht magische Energie aus ihr hervor, und jede Kreatur in der Grube muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Sie erleiden 36 (8W8) Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

43. ERDKOLOSSTUNNEL

Diese 2,50 m hohen Tunnel wurden von den Erdkolossen in Bereich 34 erschaffen. Die drei Tunnel laufen in einem zusammen, der nach unten und Südosten führt, bis er Ebene 7 erreicht. Alle Tunnel sind mit Schutt übersät.

44. AKOLYTHENQUARTIERE

Dieser kreisförmige Raum hat eine Kuppeldecke mit 9 m Höhe und die folgenden Merkmale:

Möbel. Sechs Steinbetten stehen mit dem Kopfteil an den Wänden. Eine flache Nische steht leer über jedem Bett. Am Fuß eines jeden Betts steht eine aufgebrochene Steintruhe.

Zerschmetterte Statuen. Alabasterstatuetten von Zwergenkönigen liegen zerschmettert auf dem Boden. (Die Statuetten standen einst in Wandnischen. Die Duergar zerstörten sie und brachen dann die Truhen auf, um sie zu plündern.)

45. AKOLYTHENQUARTIERE

Dieser Raum hat die gleichen Merkmale wie Bereich 44.

46. ZERSPRENGTE KAMMER

Wände und Boden dieses Raums mit einer 9 m hohen Kuppeldecke wurden von Feuer geschwärzt, und die Möbel scheinen eingeäschert worden zu sein. Verkohlte Stücke von Holz und Stein liegen über den Boden verstreut.

Ein Charakter, der den Raum untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 schafft, bemerkt, dass ein magisches Feuer den Schaden verursacht hat, und dass es in der Mitte des Raums begonnen hat. Es ist nicht zu erkennen, was die Verwüstung ausgelöst hat.

47. HALLEN DER GLÄUBIGEN

Anhänger von Dumathoin wandelten einst durch diese Korridore, um von ihren Quartieren zum Tempel zu gelangen. Jetzt suchen Halasters Wächter und Magie diese Bereiche heim.

47A. BOGENTOR ZU EBENE 13 UND 18

Leichen. Die Leichen von zwei Duergar (ein Mann und eine Frau) liegen in der Mitte des Raums.

Bogentor. Zwei Steinbögen sind in die Wände eingearbeitet, einer im Norden und der andere im Süden.

Pirschbar. Halaster hat zwei **Unsichtbare Pirscher** hier platziert. Sie greifen jede Kreatur an, die sich dem Tor auf 3 m nähert oder die aus dem Tor kommt.

Der männliche Duergar wurde zuerst von den unsichtbaren Pirschern getötet. Sein Gefährte suchte Minuten später nach ihm und erlitt dasselbe Schicksal. Beide Duergar tragen stumpfe graue Schuppenrüstungen. Ihre Eisenschilder, Kriegshacken und Wurfspere liegen in der Nähe. Sie haben keine Schätze.

Nördliches Bogentor. Der nördliche Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Es ist mit intarsierten Bildern tanzender Goblins verziert. Der Buch-

stabe D ist in den Scheitelstein des Bogens gemeißelt. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Bogen die Note D entweder singt oder auf einem Musikinstrument spielt.
- Charaktere müssen auf der 12. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 7b auf Ebene 13, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

Südliches Bogentor. Dieser Bogen ist ein weiteres von Halasters Toren, dessen Seiten in der Form spärlich bekleideter Elfen (ein Mann und eine Frau) geformt sind, die in einer Geste des Schweigens die Finger an die Lippen halten. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn der Zauber *Stille* so gewirkt wird, dass der Bogen im Einflussbereich des Zaubers ist, öffnet es sich für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 15. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 6 auf Ebene 18, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

47B. KICHERN

Dieser Korridor bildet eine Schleife, die einen von Halasters Regionaleffekten enthält (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Wenn die Charaktere sich um eine Seite der Schleife bewegen, hören sie Schritte und Kichern um die nächste Ecke. Die Geräusche bleiben immer vor ihnen, wenn sie um die Schleife marschieren, hören aber auf, wenn sich Charaktere ihnen aus zwei Richtungen gleichzeitig nähern. Dieser Effekt entsteht durch den harmlosen Zaubertrick *Einfache Illusion*.

48. HOHEPRIESTERQUARTIERE

Alkoven. Sieben leere Alkoven befinden sich in den Wänden.

Marmorbett. Ein weißes Marmorbett steht in der Mitte des Raums. Die Eckpfosten sind so behauen, dass sie wie Zwergenkrieger aussehen, die strammstehen.

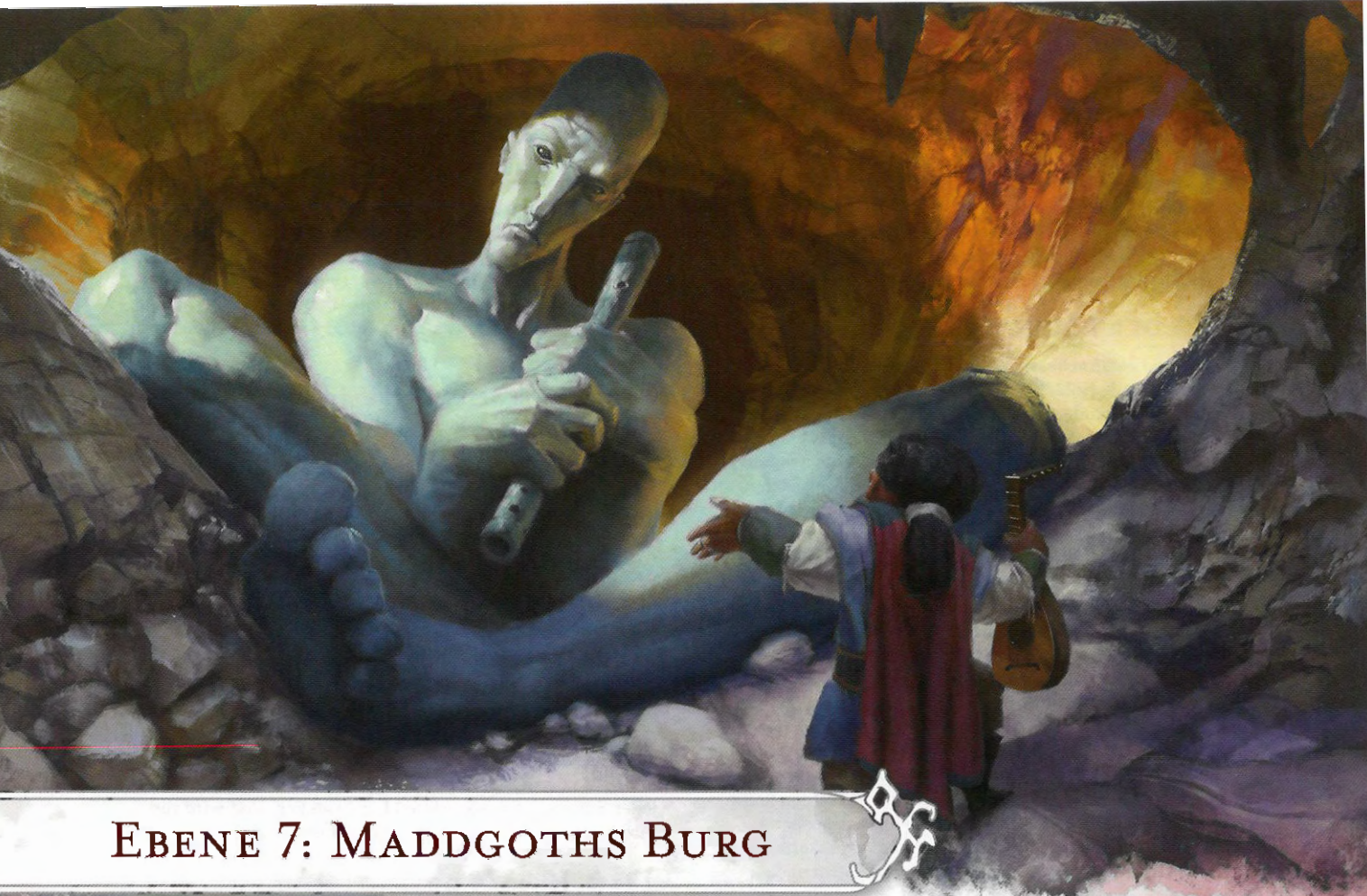
Tote Duergar. Am Fuß des Betts steht eine steinerne Truhe, deren Deckel geöffnet ist. Die Beine einer toten Duergar ragen aus der Truhe. Ihre Kriegshacke liegt in der Nähe auf dem Boden.

Die Duergar öffnete die Truhe, ohne die Falle zu bemerken, und wurde von Pfeilen mit Federmechanismus erschossen. Ihre Gefährten haben sorgfältig den Großteil des Inhalts der Truhe geplündert und ihre mit Pfeilen gespickte Leiche halb aus der Truhe hängen lassen.

NACHWIRKUNGEN

Wenn die Duergar die Ebene weiter plündern können, finden sie vielleicht die verlorene Gruft von König Melair, plündern ihre Schätze und reisen mit ihnen zurück ins Underdark.

Wenn die Dämonen, die in Bereich 29 eingesperrt sind, befreit werden, werden sie die dominante Bedrohung dieser Ebene und jagen und zerstören auf aggressive Weise alle Mächtegrün-Schatzsucher.



EBENE 7: MADDGOTHS BURG

M

ADDGOTHS BURG IST FÜR VIER CHARAKTERE der 9. Stufe ausgelegt, die genug Erfahrungspunkte sammeln sollten, um die 10. Stufe zu erreichen. Die Charaktere können subtile Bündnisse mit mehreren Monstern dieser Ebene schließen. Gib EP für diese Kreaturen, als hätten die Charaktere sie im Kampf besiegt.

Diese Ebene ist nach einer kleinen, im Maßstab 1 zu 12 erbauten Festung in einer ihrer Höhlen benannt. Diese Burg dient als Basis von Maddgoth, einem Serienmörder, der Magier in seinen Hort lockt, um sie zu ermorden und ihre arkanen Foki und Zauberbücher als Trophäen zu sammeln. Maddgoth ist nicht zu Hause wenn die Abenteurer eintreffen, könnte aber später auftauchen (siehe „Nachwirkungen“, Seite 108). Die meisten Kreaturen werden auf ein Zwölftel ihrer Größe verkleinert, wenn sie sich Maddgoths Burg nähern, sodass sie besser hineinpassen. Entweder absichtlich oder aus einem Fehler beeinflusst diese Schrumpfmagie nicht alle Kreaturen, wie Abenteurer, die die Burg erkunden, bald feststellen werden.

MADDGOTHS BURG IM ORIGINAL

Undermountain: Maddgoth's Castle, von Steven E. Schend und veröffentlicht im Jahr 1996, war das zweite von drei Modulen in der kurzlebigen Abenteuerreihe „Dungeon Crawl“, die für die zweite Edition von D&D ausgelegt war. *Waterdeep: Verlies des Wahnsinnigen Magiers* borgt einige Ideen des früheren Abenteuers, während es gleichzeitig eine alternative Version von Maddgoths Burg für die fünfte Edition und dieses Produkt liefert.

WAS HAUST HIER?

Maddgoth kommt und geht im Undermountain mit der Unterstützung eines *Gehörnten Rings*, ähnlich dem, den Halaster Schwarzmantel verwendet. Solange er weg ist, bewacht sein Homunkulus die Burg. Ein Feendrache hat die Burg ebenfalls entdeckt und als Hort beansprucht. Um die Burg zu erreichen, müssen die Abenteurer durch Kavernen reisen, die von einer Familie vergesslicher Steinriesen bewohnt wird.

STEINRIESEN

Vor zehn Jahren lockte Halaster eine Familie von Steinriesen in den Undermountain und raubte ihnen die meisten ihrer Erinnerungen. Die Riesen erinnern sich daran, wer sie sind und was ihnen in den letzten 8 Stunden zugestoßen ist, doch alles davor ist unscharf und wird bald vergessen. All ihre Erinnerungen an die Oberflächenwelt und deren Bewohner sind vor langer Zeit verblasst.

Die Steinriesen sind reizbar und egoistisch, aber nicht böse. Sie behandeln jede Invasion durch Humanoiden wie Ungezieferbefall, nicht mehr, und Versuche, mit ihnen zu verhandeln, stoßen meist auf taube Ohren. Sie sind sich der Miniaturburg im Herzen ihrer Domäne nicht bewusst, weil sie in der Mitte einer großen Kaverne jenseits der Reichweite ihrer Dunkelsicht schwebt.

Die Riesen werden von dem Feendrachen schikaniert, der in Maddgoths Burg lebt. Er verlässt die Burg unsichtbar und nutzt seine Illusionszauber, um Durchgänge abzuriegeln, falsche Tunnel zu erschaffen und temporäre Veränderungen an den Höhlen der Riesen vorzunehmen. Das Chaos, das der Feendrache verursacht, hat die Riesen nur noch reizbarer gemacht, und da die Riesen die Kreatur nie gesehen haben, vermuten sie, dass die Charaktere verantwortlich sein

könnten. Um das Vertrauen der Riesen zu erlangen, müssen sie herausfinden, wer ihnen die Streiche spielt und es beenden. Selbst wenn sie dies schaffen, werden die Riesen ihre Bemühungen bald vergessen, da Halasters Magie ihre Erinnerungen zersetzt.

Die ältesten Steinriesen, Graviglok und Speleosa, sind ein Paar. Sie haben vier erwachsene Kinder: zwei Söhne, Qurrok und Rhodos, und zwei Töchter, Obsidia und Xorta.

OTTO DER FEENDRACHE

Ein violetter Feendrache namens Otto wurde von der Magie, die Halaster in die Höhlen gewoben hat, hierher gelockt. Als er Maddgoths Burg entdeckte, entschied Otto, einzuziehen. Der Feendrache war von der Schrumpfmagie der Burg nicht betroffen und konnte bequem in sein neues Zuhause einziehen. Er ernährt sich von Fledermäusen und anderem Ungeziefer, das er in den Höhlen findet.

Wenn der Feendrache sich langweilt, schleicht er unsichtbar hinaus und nutzt seine Zauberei, um illusionäre Anpassungen an den Höhlen der Steinriesen vorzunehmen und die Riesen zu seinem eigenen Amüsement zu verwirren. Die Riesen haben keine Ahnung, wer oder was für diese magischen Streiche verantwortlich ist.

Der Feendrache würde Maddgoths Homunkulus gerne loswerden, da er eine beunruhigende Erinnerung daran ist, wer der wahre Besitzer der Burg ist. Otto hat den Homunkulus mehr als einmal im physischen Kampf besiegt, doch kommt er immer wieder zurück. Der Drache ist zum Schluss gekommen, dass er den Homunkulus nur dann dauerhaft loswerden kann, wenn er ihn aus der Burg entfernt und anderswo einsperrt. Wenn die Charaktere dies für den Feendrachen tun, erlaubt Otto ihnen, die Burg zu nutzen, um sich auszuruhen und zu entspannen – vorausgesetzt, sie strapazieren seine Gastfreundschaft nicht zu sehr und fangen nicht an zu plündern.

ANGEPASSTE SPIELWERTE

Solange der Feendrache in der Burg ist, ist er im Verhältnis zu seiner Umgebung vier Meter lang, weil seine Größe durch die Schrumpfmagie nicht betroffen ist. Er hat einen Herausforderungsgrad von 3 (700 EP) und die folgenden Anpassungen an den Spielwerten:

- Otto ist groß und hat 104 (16W10 + 16) Trefferpunkte.
- Er hat Stärke 18 (+4) und sein Bissangriff verursacht 11 (2W6 + 4) Stichschaden bei einem Treffer.

Otto wird unsichtbar und flüchtet, wenn er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger gebracht wird. Er versucht, ein Versteck in der Burg zu finden, verlässt sie aber, wenn er muss. Wenn er außerhalb der Burg angetroffen wird, hat Otto die Größe und Spielwerte eines normalen violetten **Feendrachens**. Wenn Ottos relative Größe abnimmt, verliert er alle Trefferpunkte über seinem neuen Maximum. Wenn Ottos relative Größe zunimmt, bleibt jeder Schaden, den Otto erlitten hat, bestehen, und wird von seinem neuen Trefferpunktmaximum abgezogen.

MADDGOTHS HOMUNKULUS

Maddgoths Homunkulus erwartet die Rückkehr seines Meisters. Der Umstand, dass er nicht gestorben ist, lässt vermuten, dass Maddgoth noch am Leben ist, doch ihr telepathisches Band wurde durchtrennt, was andeutet, dass sich die beiden nicht mehr auf der gleichen Existenzebene befinden. Ob diese Trennung Maddgoths eigene Entscheidung war, ist nicht bekannt. Der Magier könnte in einer Halbebene eingesperrt sein, eingekerkert in einem *Seelenspiegel*, oder den Abyss bereisen – niemand weiß es.

Der einsame Homunkulus möchte wieder mit seinem Erschaffer vereint werden. Er will auch Maddgoths Burg von dem Feendrachen befreien, der eingedrungen ist. Die Charaktere können den Homunkulus beeindrucken und sein Vertrauen erringen, indem sie den Feendrachen töten oder für immer vertreiben. Der Homunkulus kann auf Befehl seines Meisters die Burg nicht verlassen. Wenn er Schaden erleidet, der ihn normalerweise zerstören würde, bildet er sich in Maddgoths Arbeitszimmer (Bereich 25a) neu. Nur der Tod des Magiers kann den Homunkulus dauerhaft zerstören.

ANGEPASSTE SPIELWERTE

Solange der Homunkulus in der Burg ist, ist er im Verhältnis zu seiner Umgebung vier Meter groß, weil seine Größe durch die Schrumpfmagie nicht betroffen ist. Er hat einen Herausforderungsgrad von 2 (450 EP) und die folgenden Anpassungen an den Spielwerten:

- Der Homunkulus ist groß und hat 55 (10W10) Trefferpunkte.
- Er hat Stärke 15 (+2) und sein Bissangriff verursacht 9 (2W6 + 2) Stichschaden bei einem Treffer.
- Er versteht Abyssisch, die Gemeinsprache, Drakonisch und Gnomisch, kann aber nicht sprechen.

Wenn der Homunkulus gewaltsam aus der Burg entfernt wird, wird seine relative Größe winzig, und seine Spielwerte die eines normalen **Homunkulus**. Wenn die relative Größe der Kreatur abnimmt, verliert sie alle Trefferpunkte über seinem neuen Maximum. Wenn ihre relative Größe zunimmt, bleibt jeder Schaden, den sie erlitten hat, bestehen, und wird von ihrem neuen Trefferpunktmaximum abgezogen.

DIE KAVERNEN

Erdkolosse bohrten die Tunnel, die diese Ebene des Undermountain mit den Ebenen darüber verbunden haben. Die Steinriesen mögen den Schaden nicht, den die Erdkolosse verursachten, und vertreiben sie, so gut sie können.

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind alle Räumlichkeiten auf dieser Ebene grob behauen (nicht natürlich gebildet) und haben 9 m hohe Decken. Breitere Durchgänge sind 6 m hoch, ideal für die 5,50 m hohen Steinriesen, die hier leben. Schmalere Tunnel sind 1,50 m breit und 2,50 m hoch – zu klein, als dass die Riesen hineinpassen würden. Alle Höhlen und Tunnel sind unbeleuchtet, da die Riesen ihre Dunkelsicht nutzen, um zu sehen.

1. ERDKOLOSSPANZER

Erdkolosse versammeln sich gerne hier, und der Höhlenboden ist mit ihren abgelegten Panzern bedeckt.

2. LEERE HÖHLE

Die Steinriesen besuchen diese Kaverne nur selten, da sie nichts von Interesse enthält.

3. STEINTHRON

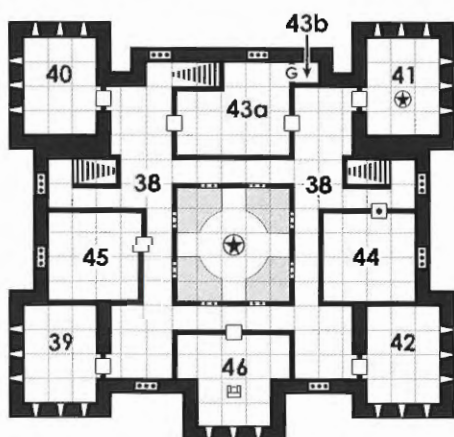
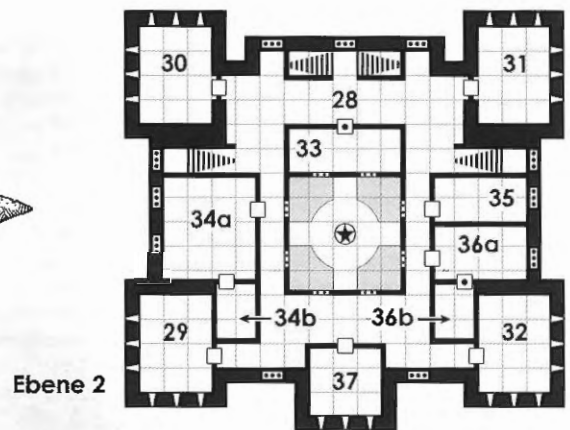
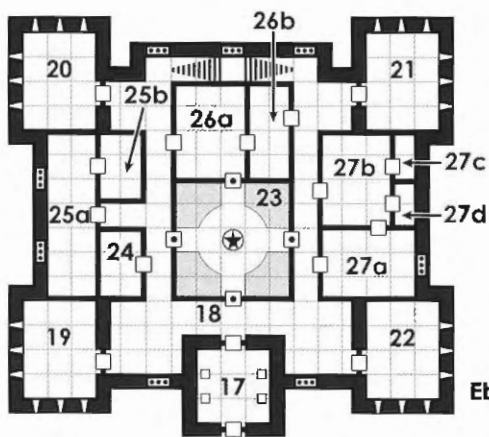
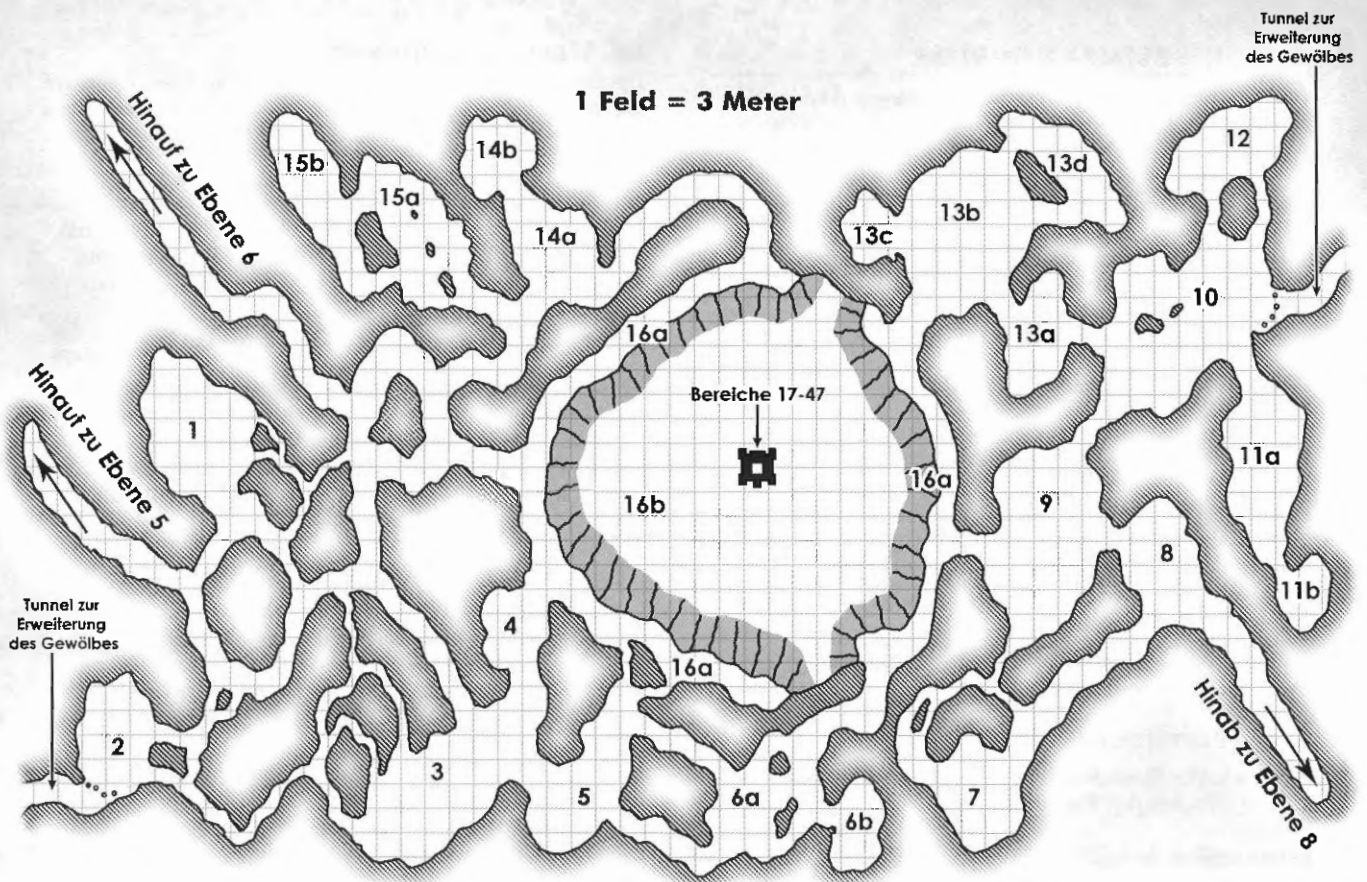
Thron. Im Süden wurde ein großer Vorsprung aus zackigen Felsen in die Gestalt eines riesigen Throns geschnitten.

Blaue Quarzkristalle wachsen aus dem Felsen.

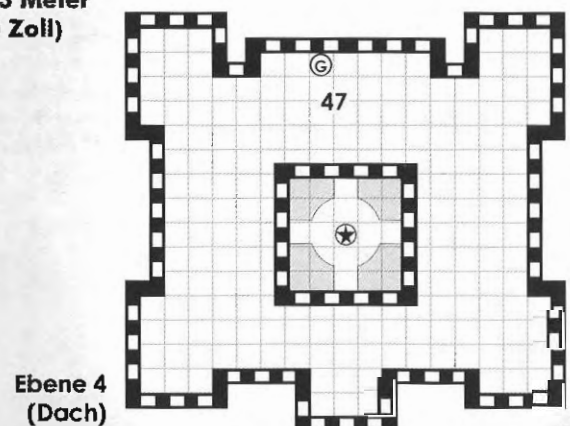
Warnsignal. Ein großes X wurde in den Boden des Durchgangs graviert, der in Bereich 4 führt.

SCHÄTZE

Sechzig Stücke aus blauem Quarz sind vom Thron abgebrochen. Jedes Stück ist 10 GM wert.



1 Feld = Relative 3 Meter
(in Wahrheit 10 Zoll)



4. SCHWEMMSANDGRUBE

Die Riesen meiden diese Höhle, weil sie wissen, dass sie eine 12 m tiefe Grube voller Schwemmsand enthält, den meisten Abenteurern eher als Treibsand bekannt. Ein Charakter, der den Boden abtastet oder anderweitig nach Fallen sucht, entdeckt die natürliche Gefahr mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

Die Charaktere können die Falle vermeiden, indem sie sich innerhalb von 1,50 um die Wände aufhalten. Wenn Charaktere in die Falle tappen, verwerfe die Regeln für Treibsand in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*).

5. ECHOHÖHLE

Charaktere, die in diese leere Höhle eintreten, hören das Summen und Meißeln von Graviglok, dem Steinriesen in Bereich 6a. Zwei Tunnel führen in diese Richtung, und die Geräusche, die aus beiden Seiten kommen, sind gleich laut. Wenn die Charaktere hier Lärm machen, kann Graviglok ihn hören, hört auf zu arbeiten und kommt, um nachzusehen.

6. HANDWERKSHALLE

Die Wände dieser Höhle sind mit abstrakten Schnitzereien bedeckt, von denen viele unfertig erscheinen.

6A. STEINKNOCHEN-SCHNITZEREIEN

Graviglok. Der Steinriese verwendet einen Meißel, um in die Wand zwischen den Tunneln, die in Bereich 5 führen, zu schnitzen.

Schnitzereien. Abstrakte Schnitzereien bedecken die Wände, und abgemeißelte Steinbrocken liegen auf dem Boden verstreut.

Wenn Charaktere ihn überraschen oder ihm feindselig begegnen, zieht sich Graviglok in Bereich 13 zurück, während er seiner Familie auf Riesisch zuruft: „Eindringlinge! Bewaffnet euch! Wir werden angegriffen!“ Gravigloks tiefes Brüllen hallt durch die Ebene. Soweit sich Graviglok erinnern kann, hat er noch nie kleine Wesen gesehen. Sein Instinkt ist, sie als Ungeziefer zu behandeln und mit seiner Zweihandkeule zu zermalmen. Wenn sie versuchen, mit ihm zu verhandeln, und er sie verstehen kann, hört er lange genug inne, sie anzugreifen, um ihren Worten zu lauschen, tut sie dann aber ab, weil er zum Schluss kommt, dass die Eindringlinge für die seltsame Magie verantwortlich sind, die seine Familie plagt. Die Charaktere müssen hart daran arbeiten, seine Meinung zu ändern.

Zusätzlich zu seiner Zweihandkeule hat Graviglok seinen Lieblingsmeißel, der viel zu groß ist, als dass mittelgroße oder kleinere Charaktere ihn als effektives Werkzeug nutzen könnten.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 identifiziert Gravigloks Wandschnitzereien als ein 9 m großes Bild von Skoraeus Steinknochen, dem Gott der Steinriesen. Graviglok hofft, dass sich Skoraeus von seinen Schnitzereien so sehr geehrt fühlen wird, dass er ihm hilft, denjenigen zu fangen, der seine Familie drangsaliert.

6B. WERKZEUGSCHUPPEN

Die Steinriesen bewahren ihre Werkzeuge in dieser Höhle auf. Die Werkzeuge sind zu unhandlich, als dass sie von jemandem geführt werden könnten, der nicht die Größe des Riesen hat.

7. SCHWEMMSANDGRUBE

In den Boden, wo der nordöstliche Tunnel auf die Höhle trifft, ist ein großes X graviert. Die Höhle enthält eine Schwemmsandgrube wie in Bereich 4.

8. SELTSAME FELSFORMATION

Versteinerter Basilisk. Was auf den ersten Blick eine stachelige Felsformation in der Mitte der Kaverne zu sein scheint, ist in Wirklichkeit ein versteinerter Basilisk.

Dekor. Zackige Spiralen wurden in Wände und Decke gemeißelt, doch die grobschlächtigen Bildnisse sind unvollständig.

Absteigender Tunnel. Der Tunnel im Südosten führt Hunderte von Metern zu Ebene 8 hinab.

Vor Hunderten von Jahren, vor der Ankunft der Steinriesen, nutzte ein Abenteurer einen Spiegel, um den Basilisken dazu zu bringen, sich mit seinem eigenen versteinerten Blick zu erwischen. Er ist seitdem ein fester Bestandteil dieser Höhle. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie, die vom Bauch des Basilisken ausgeht. Man muss ihn aufbrechen, um an die Schätze im Inneren zu kommen. Der Bauch kann mit einem ordentlichen Waffentreffer aufgebrochen werden.

Schätze. Im Inneren des Basilisken findet sich ein Goldring, in den Mondsteine eingesetzt sind (250 GM), sowie ein *Zauberstab des Dirigenten*. Der Zauberstab ist ein gewöhnlicher magischer Gegenstand, hat 3 Ladungen und erfordert keine Einstimmung. Der Nutzer des Zauberstabs kann eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen und Orchestermusik zu erschaffen, indem er den Stab schwenkt. Die Musik kann auf eine Entfernung von 18 m gehört werden und endet, wenn der Träger aufhört, den Zauberstab zu schwenken. Der Zauberstab erhält alle verbrauchten Ladungen bei Morgengrauen zurück.

Wenn die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht wird, wirft einen W20. Bei einer 1 ertönt das traurige Geräusch einer Tuba, und der Zauberstab zerfällt zu Staub.

9. STEINKATHEDRALE

Dekor. Dieser Raum hat die aufragende Leere einer Kathedrale. Die Wände wurden zu wunderschönen Bögen, Zinnen und Steinvorhängen geformt. Bildnisse von riesigen Kringeln und Spiralen bedecken die Decke.

Kristallformationen. Drei dramatische Kristallformationen ragen aus dem Boden, jede ungefähr 3 m breit und 5 m hoch. Zerbrochene Scherben von Kristall bedecken den Boden, der sie umgibt.

Die Steinriesen essen die Kristalle, die in dieser Höhle wachsen. Zehn Pfund Kristall stellen für einen Steinriesen eine nahrhafte Mahlzeit dar. Die Kristallformationen wachsen ständig nach, dank Halasters Magie. Die meisten Humanoiden würden sie nicht als essbar betrachten.

10. XORTAS FLÖTE

Xorta. Die einzelgängerische **Steinriesin** haust hier und meidet den Rest ihrer Familie.

Fledermäuse. Zehn **Riesenfledermäuse** hängen an der Decke der Höhle, die Schwingen im Schlaf eng um ihre Körper gelegt.

Felsen. Über den unebenen Boden sind zwischen Haufen von Fledermauskot lose Steine verstreut, die Xorta auf Eindringlinge und andere, die sie stören, wirft.

Xorta hat sich in die nördliche Nische zurückgezogen, wo sie halb hinter natürlichen Felssäulen verborgen ist. Sie nutzt ihre Steintarnung, um mit ihrer Umgebung zu verschmelzen.

Xorta möchte gerne den Undermountain erkunden, doch ihre Eltern lassen sie nicht zu weit weg gehen. Sie hat nicht den Mut, sich ihnen zu widersetzen, und weiß, dass sie sie nicht gehen lassen werden. Sie besitzt eine 1,20 m lange Steinflöte und spielt sie gerne hier, weil die Akustik gut ist. Sie ist aber noch dabei zu lernen, wie man sie spielt, und vergisst oft ihre Lektionen. Xorta erinnert sich nicht daran, wer die Flöte gefertigt hat (sie selbst) oder wie sie magisch wurde, aber sie weiß, dass die Riesenfledermäuse sie mögen.

Wenn Xorta angegriffen wird, kann sie eine Aktion verwenden, um einige Noten auf ihrer Flöte zu spielen, sodass die Riesenfledermäuse herabsinken und ihre Feinde angreifen, bis sie die Flöte wieder spielt, um sie zurückzurufen. Die Steinflöte ist zu groß, als dass mittelgroße oder kleinere Kreaturen sie spielen könnten, und nur Xorta kann ihre magische Macht nutzen.

11. ENTSORGUNGSHÖHLE

Die Riesen besuchen diese Höhlen, die vom Gestank des Todes erfüllt sind, nur selten.

11A. GESICHTER VON HALASTER

Steingesichter. Von Riesen erschaffene Bildnisse von Halaster bedecken die Wände. Jedes Gesicht zeigt einen anderen Ausdruck.

Leichen. Dutzende von humanoiden Leichen in unterschiedlichen Stadien der Verwesung, einige nur noch schimmelige Knochen, liegen wie Feuerholz an der Wand gestapelt.

Die Steinriesen haben Halaster mehrere Male im Lauf der Jahre getroffen und sein Gesicht nach diesen Begegnungen gemeißelt. Auch wenn ihre Erinnerungen an ihn niemals anhalten, bleiben die Gesichter in dieser Höhle übrig.

Die Riesen haben begonnen, die Höhle zu nutzen, um die Leichen von Kreaturen aufzubewahren, die sie töten müssen. Da die Duergar und Drow in großer Zahl in den Undermountain zurückkehren und die Bullywugs auf Ebene 8 aggressiver werden, wurden solche Begegnungen alltäglich. Dennoch haben die Riesen keine Erinnerungen an diese Auseinandersetzungen, und sie haben keine Verwendung für die Ausrüstung dieser Kreaturen.

Die Leichen umfassen einen Drow, zwei Quaggoths, fünf Troglodyten, sieben Hobgoblins, drei Duergar, sechs Grimlocks, neun Bullywugs und zwei Menschen (ehemalige Mitglieder einer Abenteurergruppe). Die Steinriesen werfen die Waffen der Kreaturen in eine nahe Treibsandgrube (Bereich 11b).

Schätze. Die Drow-Leiche trägt einen schwarzen Brustharnisch mit einem Spinnenmotiv in Platin. Dieser von Drow hergestellte *Brustharnisch +1* verliert seinen Verbesserungsbonus, wenn er für 1 Stunde oder länger dem Sonnenlicht ausgesetzt ist. Eine weitere Untersuchung des Drow fördert auch einen Obsidianskarabäus zutage, der das Zeichen von Haus Freth trägt (25 GM).

Einer der toten Menschen besitzt eine Gewölbeforscher-ausrüstung mit verdorbenen Rationen und ohne verbleibende Fackeln. Der andere tote Mensch besitzt einen Satz Diebeswerkzeug.

11B. SCHWEMMSANDGRUBE

In den Boden des schmalen Tunnels, der in diese Höhle führt, ist ein großes X graviert. Die Höhle enthält eine Schwemmsandgrube wie in Bereich 4.

12. ESSBARES MOOS

Heizschlot. Eine natürliche Öffnung im Boden hält diese Höhle warm und feucht.

Moos. An den Wänden wächst ein dichter Teppich essbaren goldenen Mooses, das Riesen und Humanoiden als wohlschmeckend und nahrhaft empfinden. Das Moos wird durch Halasters Magie aufgefrischt und kann in Platten von den Wänden gekratzt werden.

13. RIESENWOHNQUARTIERE

Diese Gruppe von 9 m hohen Höhlen dient als Wohnquartier für die Steinriesenfamilie.

13A. OBSIDIA AND RHODOS

Zwei **Steinriesen** namens Obsidia und Rhodos haben die Aufgabe, abstrakte Muster in das Dach dieser leeren Höhle zu meißeln. Um die Decke zu erreichen, sitzt Obsidia auf den breiten Schultern ihres Bruders. Sie nutzt einen Meißel, um einige der unebenen Stellen zu glätten.

Von allen Riesen hier sind Obsidia und Rhodos am wenigsten festgefahren in ihren Gewohnheiten, und können kleine Wesen am ehesten tolerieren. Charaktere, die sie mit mindestens 500 GM in Edelmetallen, Juwelen oder Kunstobjekten bestechen, können die Riesen überzeugen, sie ziehen zu lassen oder die Gruppe sogar zu dem Tunnel zu begleiten, der auf Ebene 8 führt.

13B. ZUHAUSE DER RIESEN

Schnitzerein und lose Felsen. Wände und Kuppeldecke zeigen Schnitzereien, die Steinriesen abbilden. Am Fuß einer jeden Schnitzerei liegt ein Haufen loser Felsen.

Speleosa. Wenn Speleosa die **Steinriesin** nicht unterbrochen wird, sitzt sie in der Mitte der Höhle und nutzt einen Lappen aus Fledermausfell, um Bernsteine zu polieren.

Otto. Otto der **Feendrache** taucht auf, um Unheil zu stiften, kurz nachdem die Charaktere eingetroffen sind.

Falls Speleosa die Eindringlinge in ihrem Zuhause bemerkt, greift sie lose Felsen aus dem Haufen im Raum, weist Obsidia und Rhodos (siehe Bereich 13a) an, dasselbe zu tun, und macht sich daran, die Eindringlinge zu vernichten. Es ist nicht einfach, mit Speleosa zu sprechen, während sie Felsen wirft, und sie ist nicht an Bestechung interessiert. Wenn eines oder mehrere ihrer Kinder in Gefahr gebracht werden, wird Speleosa ruhig und beginnt um ihre Sicherheit zu verhandeln.

Solange sich die Charaktere um Speleosa kümmern, fliegt der unsichtbare Feendrache in die Kaverne, wird einen Moment lang sichtbar, während er den Zauber *Scheingelände* wirkt, und wird als Bonusaktion wieder unsichtbar. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 17 oder mehr können den winzigen Drachen für einen Augenblick sehen, ehe er wieder unsichtbar wird. Im nächsten Zug fliegt Otto zurück in Maddgoths Burg. Ottos Zauber ersetzen die Bereiche 10, 12 und 13 komplett durch einen dichten Wald. Die Kavernenmauern bleiben, werden aber von der Illusion maskiert. Alle Steinriesen im betroffenen Bereich finden sich in vollkommen unvertrautem Terrain wieder und werden leicht panisch. Sie neigen dazu, die Charaktere zu beschuldigen, und wenn die Magie des Feendrachen gebannt wird, hilft das wenig, um sie zu besänftigen. Wenn die Charaktere nicht flüchten, greifen die Riesen sie aus Furcht an.

Schätze. Speleosa hat dreizehn Bernsteine gesammelt (je 100 GM).

13C. SCHATZALKOVEN

Nischen wurden auf einer Höhe von 5 m in die Wände dieser tiefen Alkove geschnitten. Die Steinriesen bewahren hier ihre gesammelten Schätze auf.

Schätze. Die Nischen enthalten ein Holzfass mit 20 Liter Teer, eine beschädigte Trollmaske aus Alabaster, der die Nase fehlt (25 GM), einen kristallbesetzten Sack mit 250 GM Inhalt, und eine 800 Pfund schwere, lebensgroße Steinstatue von Halaster, die blau bemalt wurde.

Die Halasterstatue hat ein *Elementarjuwel* (Luft) als Herz. Dieses Juwel kann erlangt werden, indem man die Statue zerstört oder auflöst. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 kann ein Charakter eine Aktion nutzen, um die Statue vom Sims zu stoßen, sodass sie auf dem Boden zerbricht.

13D. HÖHLE DER RAST

Die Steinriesen kommen hierher, um sich auszuruhen, wenn sie müde sind. Es gibt hier keine Möbel und keinen Prunk.

14. HÖHLENBÄRENBEHAUSUNG

Diese Höhle riecht wie ein Raubtierkäfig – nicht überraschend, da Qurrok hier seine Höhlenbären hält.

14A. ERWACHSENE HÖHLENBÄREN

Zwei erwachsene Höhlenbären (verwende die Spielwerte für den **Eisbären**) ruhen sich hier aus. Dieses Paar greift jeden an, den sie nicht erkennen, um ihre Jungen in Bereich 14b zu beschützen. Abgenagte Knochen bedecken den Boden der Höhle.

14B. JUNGE HÖHLENBÄREN

Zwei Höhlenbären-Junge (verwende die Spielwerte für den **Schwarzbären**) schlafen und spielen hier. Qurrok hat mehrere große Felsen ausgehöhlt, damit die jungen Bären durch sie laufen und auf ihnen klettern können.

15. QURROKS BEHAUSUNG

Die Steinriesen haben aufgehört, diese Höhlen zu bearbeiten, als sie unter dem harten Stein auf weichen Sandstein gestoßen sind. Qurrok hat diesen Bereich in seine private Behausung verwandelt.

15A. UNFERTIGE HÖHLE

Natürliche Felssäulen stützen die Decke, deren Mauern unfertige Bildnisse von schlaksigen Steinriesen zeigen, die Felsen schleudern. Die Höhle ist ansonsten leer.

15B. SPORTSAAL

Die Wände dieser Höhle zeigen keine Gravuren. Auf dem Boden am Nordende der Höhle liegen Hantelstangen aus Stein und Haufen von kreisförmigen Steinplatten, in deren Mitte Löcher gebohrt wurden. Qurrok (siehe Bereich 16a) trainiert hier, wobei er die Hantelstange und die Felsen als Gewichte verwendet.

16. ZENTRALHÖHLE

Diese kreisförmige Höhle mit 60 m Durchmesser hat eine Kuppeldecke und einen schüsselförmigen Boden. Am Rand befinden sich Steinsimse (Bereich 16a), die nicht ganz die Halle umschließen. Jede Kreatur, die vom Sims gestoßen wird, stolpert die nach innen geneigten Felswände der Höhle bis ganz nach unten hinab (Bereich 16b), wo Felsen, Knochen und die Leichen von zwei Erdkolossen liegen.

In der Mitte der Kaverne, 3 m über einer glatten, 24 m hohen Mithralspindel, die aus dem Boden ragt, schwebt Maddgoths Burg. Die Steinburg ist mehr als 18 m von den Sims entfernt, sodass die Riesen sie nicht mit ihrer Dunkelsicht wahrnehmen können. Deshalb haben sie sie nie bemerkt.

Die Burg sieht klein genug aus, um in einen Würfel mit 6 m Seitenlänge zu passen, und schwebt in der Mitte einer Sphäre der Verwandlungsmagie mit 12 m Radius, die alle Kreaturen und Objekte in ihrem Bereich auf ein Zwölftel ihrer Größe schrumpfen lässt. Eine 180 cm große Person wird beispielsweise 15 cm groß. Charaktere, die die Sphäre betreten, bemerken, dass das passiert ist, wenn Maddgoths Burg plötzlich zwölfmal größer erscheint.

Eine geschrumpfte Kreatur oder ein Objekt nimmt wieder seine normale Größe an, sobald sie die Sphäre verlässt, die von der Mithralspindel erzeugt wird. Es ist kein Rettungswurf möglich, um dem Schrumpfeffekt zu widerstehen, und nur göttliche Intervention kann die Magie der Spindel aufheben. Die Spindel ist unempfindlich gegenüber Schaden und erzeugt ein magisches Abstoßungsfeld, welches es unmöglich macht, dass sich Kreaturen näher als 1,50 m an sie heran bewegen.

Als Halaster die Mithralspindel erzeugte, nahm er verschiedene Kreaturen und Objekte aus dem Schrumpfeffekt aus. Die Spindel selbst ist nicht betroffen, so wie Maddgoths Homunkulus. Feendrachen sind ebenfalls immun gegen den Schrumpfeffekt, und es könnte andere Kreaturen und Objekte geben, die nicht betroffen sind, abhängig von den Launen des Wahnsinnigen Magiers.

16A. SIMSE

Diese Simse befinden sich 30 m über dem Boden und können sicher beschritten werden.

16B. HÖHLENBODEN

Qurrok. Wenn niemand Alarm geschlagen hat, sucht Qurrok der **Steinriese** den Höhlenboden nach interessanten Felsen und Edelsteinvorkommen ab.

Leichen. Zwischen den Felsen auf dem Höhlenboden liegen die verwesenden Leichen von zwei Erdkolossen, die Qurrok in den westlichen Höhlen getötet hat.

Qurroks Körper ist ein Tempel, den er zur Perfektion getrieben hat. Sein beeindruckendes körperliches Training verleiht ihm einen Vorteil bei allen Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen.

Immer wenn Qurrok sein Gedächtnis verliert, vergisst er seine vorherigen Ausflüge zum Grund dieser Höhle. Er lässt sich auf den Boden herab, entdeckt die Mithralspindel, und versucht, an ihr empor zu klettern, um zu sehen, was dort oben ist. Wenn er von dem Abstoßungsfeld, das die Spindel umgibt, zurückgestoßen wird, beginnt er den Boden nach Schätzen abzusuchen.

Wenn ein Alarm in den Höhlen um diesen Bereich ertönt, klettert Qurrok zu dem Sims empor, das dem Ärger am nächsten ist. Wenn er dadurch in die Nähe seiner Höhlenbären in Bereich 14 kommt, ruft er sie mit einem dröhnenden, bärenartigen Brüllen an seine Seite.

Qurrok mag körperliche Herausforderungen. Er weicht vor keinem Kampf zurück, es sei denn, seine Mutter Speleosa befiehlt es ihm.

STÜRZE AUS MADDGOTHS BURG

Wegen der Verkleinerungsmagie, die die Burg umgibt und jeweils 1 m Entfernung in 12 m tatsächlich gefallene Strecke verwandelt, fällt jede Kreatur, die auf ein Zwölftel ihrer normalen Größe verkleinert wurde und aus Maddgoths Burg stürzt, über 180 m, ehe sie auf dem Boden aufschlägt. Aus der Perspektive der Kreatur fällt sie Hunderte von Metern, ehe sie in den letzten 12 Metern vor dem Einschlag plötzlich zwölfmal größer wird. Weil der verkleinernde Effekt eine größere relative Entfernung erzeugt, ehe die Kreatur auf dem Höhlenboden aufschlägt, fügt ein Sturz von egal wo in der Burg 20W6 Wuchtschaden zu.

DIE BURG

Halaster hat die Burg erschaffen, damit sie als temporäre Wohnstätte für Gäste dienen kann, hat sie aber aufgegeben, als er entschied, dass er eigentlich gar keine Gesellschaft möchte. Maddgoths Anspruch auf die Burg wurde von Halaster bislang nicht herausgefordert, und es ist nicht klar, ob die zwei Magier sich jemals begegnet sind.

Charaktere, die sich der Burg nähern, können nach Zugangspunkten suchen. Der Haupteingang ist eine Tür am Fuß des Südturms (Bereich 17). Die Burg hat auch einen offenen Hof (Bereich 23), mit Türen, die in Bereiche des ersten Stockwerks führen. Der bevorzugte Weg des Feendrachen ist durch eine geheime Falltür auf dem Dach (Bereich 47). Außerdem haben die Ecktürme Schießscharten, durch die sich kleine Charaktere zwängen können, und das zentrale Bauwerk hat Fenster mit Kristallgitterstäben, die so stark wie Stahl und 15 cm voneinander entfernt sind.

Maddgoths Burg wird jetzt von Otto dem Feendrachen kontrolliert, dessen Besitzanspruch auf dem Argument „Ich habe es gefunden, es gehört mir und du kannst es nicht haben“ basiert. Die Burg ist ein wunderschönes Bauwerk. Ihre Wände, Böden und 6 m hohen Decken aus glattem, grauen Stein können nicht beschädigt oder magisch verändert werden, ohne den Zauber *Wunsch* zu verwenden. In die Innenwände sind farbige Glasblöcke eingesetzt. Die Blöcke sind nicht erleuchtet, wenn die Charaktere eintreffen, doch wenn ein Hebel in Bereich 37 gezogen wird, gibt jeder Block farbiges Licht ab, das so hell ist wie das, das vom Zauber *Dauerhafte Flamme* erzeugt wird. Maddgoths Magie hält die Temperatur in der Burg auf konstanten 21 Grad, doch Charaktere können die Heizung abschalten, indem sie einen anderen Hebel in Bereich 37 betätigen.

Die Außentüren bestehen aus Stein mit Adamantscharnieren, und wie die Burgwände sind sie unempfindlich gegen Schaden. Innentüren bestehen aus ausgefallenen Buntglasfenstern mit Eisenscharnieren auf einer Seite. In jede sind Scheiben aus farbigem Glas in ein Gitter aus Eisen eingesetzt. Die Türgriffe bestehen ebenfalls aus Eisen. Eine verschlossene Innentür kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgezwängt werden. Das Schloss kann auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden. Wenn die Glasscheiben der Tür zerbrochen werden, erzeugt das eine Öffnung, die groß genug ist, dass eine Kreatur hindurchpasst.

Charaktere nahe der Burg und in der Burg werden zusammen mit ihrer ganzen Ausrüstung auf ein Zwölftel ihrer normalen Größe geschrumpft. So gut wie alles, was sie in der Burg antreffen, ist gleichermaßen geschrumpft, was ein Gefühl der Normalität erzeugt. Maddgoths Homunkulus und Otto der Feendrache sind bemerkenswerte Ausnahmen; verwende ihre modifizierten Spielwerte für Begegnungen in der Burg.

17. HAUPTINGANG

Es gibt keine Veranda oder andere Oberfläche, auf der man vor dem Burgeingang stehen könnte, doch an der Vordertür hängt ein krudes Holzschild, auf dem in Drakonisch die Worte „Ottos Burg“ stehen. Die Außentür ist nicht verschlossen, doch wenn sie geöffnet wird, löst das einen permanenten *Alarm*-Zauber aus, der in den Bereichen 18, 28 und 38 ertönt. Dieser Alarm warnt den Feendrachen und Maddgoths Homunkulus, dass Besucher eingetroffen sind, doch keine Kreatur kommt, um sie zu begrüßen.

Der Raum enthält Folgendes:

Podeste. Vier weiße Marmorpodeste stehen an der West- und Ostwand. Auf jedem Podest steht eine Flasche mit Korken, die aus undurchsichtigem grünen Glas besteht.

Diener. Vier lebende Unsichtbare Diener (siehe Anhang A) stauben die Podeste und Flaschen mit Staubwedeln aus Straußenfedern ab.

GRÜNE FLASCHEN

Wird eine grüne Flasche entkorkt oder zerbrochen, setzt das eine Wolke unsichtbaren Giftgases frei, das Ätheressenz genannt wird. Das Gas füllt eine Sphäre mit 3 m Radius und löst sich innerhalb von Sekunden auf. Jede Kreatur, die sich in der Wolke befindet, wenn sie sich bildet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 machen, um nicht für 8 Stunden vergiftet zu werden. Auf diese Weise vergiftete Kreaturen werden bewusstlos, aber sie erwachen, wenn sie Schaden erleiden oder wenn eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um sie wachzurütteln.

LEBENDE UNSICHTBARE DIENER

Wird ein Diener angegriffen, sein Staubwedel entwendet oder der Inhalt des Raums anderweitig gestört, führt das zu einem Kampf. In ihrem ersten Zug, nachdem sie Initiative gewürfelt haben, schlagen die lebenden unsichtbaren Diener die grünen Flaschen von ihren Podesten, sodass die Behälter auf dem Boden zerbrechen und ihr Giftgas freisetzen (das keinen Effekt auf die unsichtbaren Diener hat). Die Diener haben keine Waffen, bewaffnen sich aber mit Waffen,

OTTOS SPIEL

Otto der Feendrache verbringt viel seiner Zeit damit, durch die Korridore der Burg zu schleichen (Bereiche 18, 28 und 38) und macht regelmäßige Nickerchen in Bereich 43a. Solange der Feendrache wach ist, ist er bevorzugt unsichtbar und spielt Gästen gerne Streiche.

Ottos Lieblingsstreich ist es, sich an einen Gast heranzuschleichen, ihn mit einer Wolke Euphoriegas einzuhüllen und sich wegzuschleichen, wobei er die ganze Zeit unsichtbar bleibt. Sein zweitliebster Streich ist es, *Magierhand* zu nutzen und die gespenstische Hand zu verwenden, um Gästen auf die Schulter zu tippen. Immer wenn der Feendrache einen solchen Streich spielt, besteht eine Chance von 25%, dass er seinen Aufenthaltsort durch ein Kichern verrät. Der Feendrache muss sich dann im nächsten Zug an eine neue Position begeben, damit er nicht gefangen wird.

Wenn der Feendrache einen Zauber wirkt, der Konzentration erfordert, wird er sichtbar – danach kann er sich bewegen, einen Zauber wirken, der keine Konzentration erfordert (wie *Sprühende Farben* oder *Scheingelände*) und eine Bonusaktion verwenden, um wieder unsichtbar zu werden. Otto ist vorsichtig, wenn es darum geht, Zauber zu wirken, die Konzentration erfordern, weil er sich nicht auf den Zauber konzentrieren und gleichzeitig unsichtbar bleiben kann. Er wirkt normalerweise *Spiegelbild*, ehe er einen Zauber nutzt, der Konzentration erfordert, weil er darauf vertraut, dass die Bilder ihn beschützen werden, solange er sich auf den Zauber konzentriert. Wenn Otto es schafft, einen Gast außer Gefecht zu setzen, versucht er die Waffen und Ausrüstung des Gasts zu entfernen, und verbringt die nächste Stunde damit, diese Gegenstände in der Burg zu verstecken.

Otto reserviert seinen Zauber *Verwandlung* für einen wirklich gefährlichen Gegner, den er dann in einen Frosch verwandelt, ehe er hastig die Flucht ergreift.

Wenn die Charaktere Maddgoths Homunkulus loswerden, schließt der Feendrache sie ins Herz und bietet ihnen an, 50 GM für jedes Stück Tand zu zahlen, das sie ihm bringen. Otto sammelt Tand und hat ein geheimes Lager von Münzen (siehe Bereich 43b.)

die Kreaturen fallengelassen haben, die durch das Giftgas bewusstlos geworden sind.

Die lebenden unsichtbaren Diener sind an diesen Raum gebunden und können nicht freiwillig gehen.

18. STEINKORRIDORE

Es besteht eine Chance von 50%, dass Maddgoths Homunkulus diese Hallen heimsucht. Das letzte, was er will, sind mehr Eindringlinge in der Domäne seines Meisters, und so greift er an. Wenn er getötet wird, schmilzt er und bildet sich in Bereich 25 neu.

19. SÜDWESTLICHER LAGERRAUM

Eine winzige Kupfermünze wurde in den Türrahmen gekeilt und kann mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerkt werden. Otto platziert Münzen in Türrahmen, um im Auge zu behalten, wo der Homunkulus war. Wenn die Tür geöffnet wird, fällt die Münze mit einem leisen Klicken auf den Boden.

Der Raum ist vom Boden bis zur Decke voller Müll. Das meiste davon ist wertlos, aber Charaktere, die 1 Stunde damit zubringen, den Müll zu durchsuchen, können bis zu 10 GM an gewöhnlicher Ausrüstung aus der Tabelle Abenteurerausrüstung in Kapitel 5 im *Player's Handbook* (*Spielehandbuch*) finden.

20. NORDWESTLICHER LAGERRAUM

In den Türrahmen wurde eine Silbermünze gekeilt (siehe Bereich 19). Der Raum im Inneren ist sauber und leer und stellt einen sicheren Ort dar, um sich auszuruhen.

21. NORDÖSTLICHER LAGERRAUM

In den Türrahmen wurde eine Goldmünze gekeilt (siehe Bereich 19). Leere Bücherregale säumen die Wände dieses Raums.

22. SÜDÖSTLICHER LAGERRAUM

In den Türrahmen wurde eine Elektrumünze gekeilt (siehe Bereich 19). Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Behälter. Hunderte von leeren Truhen und Kisten in verschiedenen Größen sind ordentlich aufgestapelt, mit schmalen Gängen dazwischen.

Bogen. In die Nordwand, hinter den Truhen und Kisten, befindet sich ein Steinbogen. In die Wand im Bogen ist ein Rätsel in der Gemeinsprache gemeißelt.

BOGENTOR ZU EBENE 9

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). In die Wand ist das folgende Rätsel in der Gemeinsprache graviert: „Was erscheint einmal pro Stunde, einmal pro Mondlauf, aber niemals im Sonnenschein?“ Die Antwort ist „Der Buchstabe U“. Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Wenn das Rätsel laut und richtig von jemanden innerhalb von 9 m um den Bogen beantwortet wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 10. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 42 auf Ebene 9, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

23. INNENHOF

Statue. In der Mitte des offenen Hofes, umgeben von Gärten aus glitzernden, kieselgroßen Kristallen, steht eine 2,70 m hohe Statue eines dicken menschlichen Magiers, der einen Helm mit klingenartigen Flossen trägt und aus einem Zauberbuch liest. Die Statue blickt nach Südwesten, und in das Podest, auf dem sie steht, wurde das Wort „MADDGOTH“ gemeißelt.

Türen. Wege, die von der Statue wegführen, führen zu vier magisch verschlossenen Steintüren (siehe unten).

Fenster. Fenster mit Kristallgitterstäben erlauben von zwei Stockwerken darüber einen Blick in den Hof.

Wird der richtige Hebel in Bereich 37 gezogen, öffnet das alle Türen, die in den Hof führen. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann eine Tür ebenfalls öffnen. Immer wenn ein solcher Zauber im Hof gewirkt wird, materialisiert sich eine Energieklinge ähnlich wie die, die durch den Zauber *Mordenkainens Schwert* erschaffen wird, neben der Statue. Jedes Schwert handelt bei Initiative 17. Wenn das Schwert an der Reihe ist, fliegt es bis zu 6 m auf die nächste Kreatur zu und macht einen Nahkampfangriff gegen sie (+8 zum Treffen), wobei sie 3W10 Energieschaden bei einem Treffer verursacht. Ein Schwert hält 1 Minute lang an oder bis es erfolgreich gebannt wird (SG 17), und es kann Kreaturen über die Grenzen des Hofes hinaus verfolgen.

Die Augen der Statue zeigen einen Hauch von Wahnsinn, und der Helm des Magiers ist ein Abbild von Maddgoths magischem Helm (den man in Bereich 25b finden kann). Wie die Burg kann die Statue nicht beschädigt oder verändert werden. In die Seiten des offenen Zauberbuchs ist der Zauber *Mordenkainens Schwert* graviert. Ein Magier kann die offenen Seiten des Zauberbuchs in sein Zauberbuch abpausen.

24. TOILETTE UND BAD

Schminktisch. An der Nordwand steht ein Schminktisch mit eingebautem Spiegel, und darauf sind Phiole voller Parfüm, Kämmen, Pinseln und Puderquasten aufgereiht.

Toilette. An der Westwand steht ein ausgefallener Holzstuhl mit einem goldenen Nachtopf darunter. Vier dünne Bücher stehen auf einem Beistelltisch neben dem Stuhl (siehe „Bücher“, unten).

Badewanne. An der Südwand steht eine Badewanne aus Marmor mit Klauenfüßen. An Haken darüber hängen Handtücher.

BÜCHER

Ein Buch hat einen abgenutzten Umschlag aus Holz und ist voller humorvoller Anekdoten. Ein weiteres scheint ein Tagebuch mit einem Umschlag aus burgunderfarbenem Leder mit goldenen Stickereien zu sein, dessen parfümierte Seiten die Liebesaffären einer lange toten Adligen beschreiben. Das dritte Buch, dem der Umschlag fehlt, enthält elfische Übersetzungen verbreiteter orkischer Phrasen und Sprichwörter. Das letzte Buch ist in Blutmückenhaut gebunden und enthält ein Rezept für eine Pastete. Diese Bücher sind nicht wertvoll.

SCHÄTZE

Die Charaktere können zehn Parfümphiole (je 5 GM), einen Silberkamm, in den ein Türkis eingesetzt ist (25 GM), eine passende Bürste (25 GM) und einen goldenen Nachtopf (125 GM) mitnehmen.

25. MADDGOTHS ARBEITSZIMMER

Frustriert durch die Abwesenheit seines Meisters hat Maddgoths übergroßer Homunkulus diese Räume verwüstet.

25A. HOMUNKULUSHORT

Dieser Raum, einst opulent eingerichtet und voller Vitrinen aus exotischen Harthölzern voller ledergebundener Folianten, liegt jetzt in Trümmern. Gerümpel bedeckt knöchelhoch den Boden, die Überreste der ehemaligen Möbel des Raums. Der Homunkulus (siehe „Maddgoths Homunkulus“, Seite 96) steht in den Trümmern. (Wenn die Charaktere den Homunkulus bereits getroffen und zerstört haben, hat er sich hier auf magische Weise neu gebildet.)

Die Ankunft der Abenteurer bringt den Homunkulus dazu, durch den Schutt auf dem Boden zu wühlen. Nachdem er eine Minute gesucht hat, findet er eine Seite eines Buchs, die einen lächelnden Drachen mit Schmetterlingsflügeln zeigt. Der Homunkulus zeigt sie den Charakteren, reißt die Seite in winzige Fetzen, wirft die Fetzen wie Konfetti in die Luft, und starrt die Gruppe lange an. Wenn die Charaktere anbieten, den Feendrachen zu töten, führt der Homunkulus sie in Bereich 25b, greift dort in den Spiegel, zieht Maddgoths Helm hervor und gibt ihm einen Charakter.

25B. MADDGOTHS ARBEITSZIMMER

Die Buntglasfenster dieser Tür sind zerbrochen, sodass Löcher entstanden sind, durch die die Charaktere in den Raum blicken können.

Trophäen. In die mit Gips verputzten Wände sind Dutzende von Zauberstäben, Stecken, Ruten und Kugeln eingearbeitet.

Spiegel. An der Ostwand ist ein 1,50 m hoher ovaler Spiegel mit Steinrahmen befestigt, dessen obere Kante wie ein gähnender Homunkulus geformt ist (siehe „Magischer Spiegel“, unten).

Möbel. Ein Schreibtisch und Stuhl aus überlackierten Büchern steht an der Nordwand.

Truhe. Eine eiserne Truhe mit 60 cm Seitenlänge steht auf einem staubigen, kreisförmigen Teppich in der Mitte des Raums. Ein Eisenschlüssel steckt im Deckel der Truhe, die geöffnet ist. (Maddgoth hat die Truhe geleert, ehe er die Burg verlassen hat.)

Die Zauberstäbe, Stecken, Ruten und Kugeln in den Wänden sind Trophäen, die Maddgoth den Magiern abgenommen hat, die er getötet hat. Sie können ohne große Mühe aus den Wänden gelöst werden, und können als arkaner Fokus genutzt werden.

Maddgoth stahl die Zauberbücher von Dutzenden toter Magier und benutzte sie, um den Schreibtisch und den Stuhl zu erschaffen. Jeder Charakter, der die Möbel untersucht, kann schnell feststellen, dass die Zauberbücher verschiedenen Magiern gehörten. Einige sehen viel älter aus als andere. Eine dicke Lackschicht gibt den Möbeln einen glasartigen Glanz und verhindert, dass die Bücher geöffnet werden. Charaktere, die den Schreibtisch und Stuhl zerschmettern, können zwölf intakte Zauberbücher bergen, neun aus den Trümmern des Schreibtischs und drei aus den Trümmern des Stuhls. Die übrigen Bücher sind zu schwer beschädigt, um noch verwertet oder gelesen zu werden.

Um den Inhalt eines bestimmten Zauberbuchs zu bestimmen, wirf einen W6. Das Buch enthält vier Magierzauber eines jeden Grads bis zum Ergebnis des Würfels. Beispielsweise enthält ein Zauberbuch bei einem Wurf von 3 vier Zauber jedes Grades von 1 bis 3. Wähle Zauber aus der Magierliste aus.

Magischer Spiegel. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um den Spiegel, der mit *Ewigem Leim* an der Wand befestigt ist und nicht abgelöst werden kann, ohne ihn zu zerbrechen. Der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie zeigt, dass es sich um einen magischen Aufbewahrungsort handelt, der durch Kontakt mit einem arkanen Fokus aktiviert wird.

Die reflektierende Oberfläche des Spiegels wird für 1 Minute flüssig, wenn sie von einem Konstrukt oder einem Objekt berührt wird, das als arkaner Fokus dient. Eine Kreatur kann in die Flüssigkeit greifen und einen Helm hervorholen. Der Helm gehört Maddgoth. Er ist aus Mithral gefertigt und hat klingenartige Flossen. Wenn der Spiegel zerschmettert wird, solange der Helm sich darin befindet, ist der Helm für immer verloren.

Schätze. Maddgoths Helm ist ein sehr seltener magischer Gegenstand, auf den sich jeder Humanoide einstimmen kann. Eine Kreatur, die auf den Helm eingestimmt ist und ihn trägt, ist immun gegen jeden Schaden, solange sie sich in Maddgoths Burg, auf dem Dach oder im Hof aufhält. Wenn der Helm aus der Burg gebracht wird, zerfällt er zu Staub und wird zerstört.

26. LEHMWERKSTATT

Der Geruch von trockenem Lehm erfüllt diese Räumlichkeiten.

26A. BAUSTEINE

Dieser Raum enthält Haufen von winzigen ineinander passenden Lehmziegeln, die eine Aura der Verwandlungsmagie ausstrahlen, wenn sie mit *Magie entdecken* untersucht werden. Die Ziegel können zu einem großen Objekt, zwei mittelgroßen Objekten oder vier kleinen Objekten zusammengesetzt werden. Eine Skulptur wird auf Befehl des Erschaffers belebt, wie unter dem Effekt des Zaubers *Objekt beleben*, und bleibt für 1 Stunde belebt und unter der Kontrolle des Erschaffers. Die Skulptur wird zerstört und zerfällt zu Lehmstaub, wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt, wenn sie erfolgreich mit *Magie bannen* (SG 15) verzaubert wird, oder wenn der Effekt endet.

26B. ALTER LEHM

Ofen. Ein Steinofen ist in die Südwand eingebaut.

Blöcke und Formen. Dutzende von 5 Pfund schweren Blöcken aus getrocknetem Lehm und mehrere Steinformen sind auf den Regalen in der Mitte des Raums aufgestapelt.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um den Ofen, der verwendet wird, um die kleinen Lehmziegel zu backen, wie sie in Bereich 26a liegen. Der Lehm in den Regalen ist zu alt und spröde, um nützlich zu sein.

27. ESSZIMMER UND KÜCHE

Bei den Außentüren zu diesen Räumen wurden Kupfermünzen in den Rahmen gekeilt (siehe Bereich 19).

27A. ESSZIMMER

Klingelnde Glocke. Eine magische Glocke läutet, wenn einer oder mehrere Humanoide den Raum betreten.

Esszimmergarnitur. Ein grüner Marmoresstisch, der von zwölf Eichenstühlen mit hohem Rücken umgeben ist, steht in der Mitte des Raums.

Augenblicke, nachdem die Glocke klingelte, treten sechs **Lebende Unsichtbare Diener** von Bereich 27b durch die Nordtür ein und beginnen den Tisch zu decken. Wenn der Tisch gedeckt ist, ziehen sie die Stühle für die Gäste zurück und beginnen, Wein in Kelche zu gießen, ehe sie das Abendessen und Dessert servieren.

27B. KÜCHE

Dieser Raum enthält Tische, Öfen, Kessel, Kochutensilien und Nahrung in verschiedenen Zuständen der Vorbereitung. Sämtliche Nahrung wird magisch erschaffen und erscheint frisch. In Küchenschränken stapeln sich emaillierte Schlüsseln, Teller, Kelche und Krüge, sowie Silberbesteck und Kerzenleuchter.

Wenn sie nicht bereits in Bereich 27a angetroffen wurden, arbeiten sechs **Lebende Unsichtbare Diener** (siehe Anhang A) in der Küche. Sie versuchen jeden, der in die Küche kommt, sanft aus der nächsten Tür zu schieben. Eindringlinge, die sich weigern, zu gehen, werden angegriffen. Die Diener können Bereich 27 nicht freiwillig verlassen.

27C. SPEISEKAMMER

Getreide, Trockenfleisch und andere Nahrungsmittel stehen hier in den Regalen. Dank Maddgoths Magie ist die Nahrung perfekt konserviert, solange sie in der Burg bleibt.

27D. STARKE GETRÄNKE

Krüge, Dekantiergefäße, Fässchen und Flaschen mit allerlei Flüssigkeiten stehen auf durchhängenden Holzregalen. Getränke, von alltäglich bis exotisch, können aus den Regalen genommen werden, und sie werden durch die zahlreichen Zauber, die auf den Raum gewirkt wurden, wieder aufgefrischt. Diese Flüssigkeiten verdampfen, wenn sie aus der Burg entfernt werden.

28. GUT EINGERICHTETE KORRIDORE

Die Korridore auf dieser Ebene bilden einen Kreis. Sie haben folgende Merkmale:

Dekor. Lange purpurfarbene Teppiche mit Goldbesatz und Portraits von Magiern in Holzrahmen liegen auf dem Boden. Wo der Korridor breiter wird, stehen erschöpften Besuchern geschnitzte Eichenstühle mit roten Samtpolstern zur Verfügung. Am Fuß eines jeden Stuhls steht ein gepolsterter Hocker.

Fenster. Fenster mit Kristallgitterstäben zeigen zum Hof (Bereich 23).

Wenn die Charaktere Otto nicht bereits anderswo getroffen und besiegt haben, lauert der unsichtbare Feendrache in diesen Korridoren (siehe „Ottos Spiel“, Seite 101).

29. SÜDWESTLICHES GÄSTEZIMMER

In den Türrahmen wurde eine Elektrumünze gekeilt (siehe Bereich 19). Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Möbel. Ein bequemes Bett, ein schöner Kleiderschrank, ein Paravent aus drei Teilen und eine leere Truhe mit Klauenfüßen verzieren den Raum. Teure Teppiche bedecken den Boden.

Bogen. In die Mitte der Nordwand befindet sich ein Steinbogen.

BOGENTOR ZU EBENE 11

In den Scheitelstein des Bogens ist eine Hand gemeißelt, die eine entzündete Fackel zeigt. Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn eine entzündete Fackel innerhalb von 1,50 m um das Tor gebracht wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen auf der 11. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 16 auf Ebene 11, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

30. NORDWESTLICHES GÄSTEZIMMER

In den Türrahmen wurde eine Silbermünze gekeilt (siehe Bereich 19). Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Möbel. Ein Bett voll mit Kissen, ein 1,20 m großer Kleiderschrank und eine leere Seetruhe verzieren den Raum. Teppiche mit wellenartigen Mustern bedecken den Boden.

Flaschenschiff. Auf dem Kleiderschrank steht eine große, die ein wunderschönes Modell eines Langschiffs zeigt.

Portrait. Hinter der Flasche hängt an der Wand ein großes Portrait im Rahmen. Es zeigt einen alten Mann mit wirren Haaren (Halaster), der mit einem wahnsinnigen Funkeln in den Augen auf das Schiff herabblickt.

Das Modell des Langschiffs ist 140 cm lang und 40 cm breit, und es befindet sich in einer Glasflasche, die 1,5 m lang und 45 cm breit ist. Die Flasche liegt auf der Seite auf einem hölzernen Gestell und ist tragbar. Der Zauber *Magie entdecken* zeigt eine Aura der Verwandlungsmagie um das Schiff.

Der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie offenbart, dass das Schiff tatsächlich ein Langschiff ist, das mit Magie auf ein Zwölftel seiner Größe geschrumpft wurde. Der Zauber offenbart auch, dass die einzige Möglichkeit, das Schiff wieder in seine normale Größe zurück zu verwandeln (17 m lang und 5 m breit) darin besteht, das Schiff zu berühren, während man die richtigen Kommandoworte spricht: „Unsere Reise steht bevor!“ Sobald das Schiff wieder seine normale Größe angenommen hat, wird es ein gewöhnliches Langschiff (das intakt 10.000 GM wert ist) und kann nicht wieder geschrumpft werden. Wenn es in einem Raum, der zu klein ist, um es aufzunehmen, wieder vergrößert wird, zerbricht das Schiff und wird vollkommen zerstört. Kreaturen in der Nähe könnten Schaden durch fliegenden Schutt erleiden. Das Schiff ist von der Größenveränderten Magie von Maddgoths Burg nicht betroffen.

31. NORDÖSTLICHES GÄSTEZIMMER

Gestank. Der Raum riecht leicht nach Kohlerauch.

Möbel. Ein Himmelbett steht an der Südwand. Die schwarzen Vorhänge sind zugezogen. Andere Möbel sind ein Garderobenständer an der Tür, eine leere Truhe mit Klauenfüßen, ein leerer Kleiderschrank mit einem schlanken Spiegel an der Innenseite der Tür, und ein Schreibtisch mit passendem Stuhl.

Der Kohlegeruch wird stärker, wenn man sich dem Bett nähert. Wenn die Charaktere das Tuch wegziehen, das es bedeckt, finden sie das verkohlte Skelett eines Menschen, das im Bett liegt. Es ist in verbrannte Roben gekleidet und umklammert den geschwärzten Stummel eines hölzernen Zauberstabs. Das Bett ist unbeschädigt, doch die Laken sind durch die Asche des Skeletts befleckt. Das Skelett ist alles, was von Aggorax Dunkelschwur übrig ist, einem Magier, den Maddgoth vor langer Zeit gefangen und getötet hat.

32. SÜDÖSTLICHES GÄSTEZIMMER

In den Türrahmen wurde eine Elektrumünze gekeilt (siehe Bereich 19). Alle Möbel hier sind aus Sandstein gefertigt. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Möbel. Eine Wasserpfeife aus Messing steht auf einem kleinen Tisch neben einem gepolsterten Diwan in der Mitte des Raums. Zwei Betten stehen an der Nordwand.

Truhen. Am Fuß eines jeden Betts steht eine Steintruhe mit einem pyramidenförmigen Deckel. (Die Truhen sind leer.)

Dekor. An der Wand zwischen den Betten hängt eine Sandsteinscheibe mit 2 m Durchmesser, in die das finster blickende Gesicht einer Medusa gemeißelt wurde.

33. SLAAD IM OKTOBASS

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, der Schlüssel verlorengegangen.

Fenster. Zwei Fenster mit Kristallgitterstäben erlauben einen Blick über den Hof (Bereich 23):

Möbel. Vier gepolsterte Stühle stehen zueinander gedreht, mit einem niedrigen, kreisförmigen Tisch dazwischen.

Oktober. Ein Oktobass, ein 3,50 m großes Streichinstrument, lehnt in der Nordostecke. Der Bogen liegt in der Nähe auf dem Boden. Im Oktobass ist ein nackter alter Mann eingesperrt (ein **grauer Slaad** mit veränderter Gestalt).

Maddgoth hat das Kontrolljuwel des Slaads entfernt und der Kreatur zum Spaß befohlen, in den Oktobass zu krabbeln und dort zu bleiben.

Der alte Mann behauptet, Zartem zu sein, ein Magier, den Maddgoth zum Abendessen in die Burg eingeladen hat. Er behauptet weiterhin, dass Maddgoth sein Zauberbuch gestohlen und Magie verwendet hat, um ihn im Oktobass einzusperren. Wenn die Charaktere das zerbrechliche Instrument zerstören, ist der Slaad nicht mehr an Maddgoths letzte Anweisung gebunden und greift seine Befreier an. Der Slaad kämpft am liebsten mit seinem Zweihandschwert (das versteckt ist, solange er im Oktobass steckt) und erwischt gerne mehrere Feinde mit dem Zauber *Feuerball*.

34. MADDGOTHS SUITE

In den Rahmen der äußersten Tür ist eine Platinmünze gekeilt (siehe Bereich 19). In das Buntglas der Tür ist ein „M“ gearbeitet. Jeder, der an der Tür lauscht, hört tiefes Schnarchen aus dem Inneren.

34A. HAUPTSCHLAFZIMMER

Maddgoth schläft so wenig wie möglich und verbrachte hier so gut wie keine Zeit. Der Raum hat folgende Merkmale:

Dekor. Die Wände mit ihren Holzpanelen sind mit sechs gerahmten Portraits eines dicken, lächelnden Magiers behangen, der einen Zauberstab hält. Ein dicker, brauner Teppich bedeckt den gesamten Boden.

Spiel. In der Südwestecke sind zwei Holzthronen auf ein eindrucksvolles Drachenschachspiel auf einem Tisch ausgerichtet.

Bett. Ein großes Himmelbett steht an der Westwand zwischen zwei Fenstern mit Gitterstäben aus Kristall. Eine stämmige Gestalt schläft unter der Decke und schnarcht laut.

Der schnarchende Haufen unter der Decke ist eine Illusion. Wenn die Decke zurückgezogen wird, hört das Schnarchen auf und es wird klar, dass niemand im Bett liegt. Wird *Magie bannen* auf das Bett gewirkt, beendet das ebenfalls die Illusion.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um jedes gerahmte Portrait von Maddgoth. Wenn eine Kreatur in diesem Raum einen Zauber wirkt oder die Gestalt im Bett stört, springen die sechs Zauberstäbe, die in den gerahmten Portraits abgebildet sind, aus ihren Gemälden, erhalten die Spielwerte eines **fliegenden Schwerts** und bleiben von da an außerhalb der Bilder. Ersetze die Langschwert-Aktionsoption des Zauberstabs durch Folgendes:

Magisches Geschoss. Der Zauberstab schießt einen Pfeil aus magischer Energie auf eine Kreatur, die er innerhalb von 18 m wahrnehmen kann. Das Ziel erleidet 3 (1W4 + 1) Energieschaden, da der Pfeil es unfehlbar trifft.

Schätze. Das Drachenschach-Spiel wiegt 30 Pfund und besitzt wunderschön geschnitzte und emaillierte Figuren. Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 25 schafft, begreift, dass das Spiel eines von vieren ist, die für Kaiser Umyatin hergestellt wurden, der einst eine mensch-

liche Zivilisation namens Imaskar regierte, die vor zehn Jahrtausenden weite Teile von Faerûn einnahm. Sammler, die sich dieses Umstands bewusst sind, bezahlen bis zu 2.500 GM für das Spiel.

34B. WANDSCHRANK

Der Wandschrank ist voll von Roben, Nachthemden, Schuhen und Sandalen, die an Gestellen hängen oder ordentlich darunter aufgereiht sind.

35. GARDEROBE

Kleidung. Mäntel, Umhänge, Roben, Magierhüte und andere Kleider hängen von Haken an den Wänden.

Gedankenschinder. Nördlich der Tür steht etwas, das ein Gedankenschinder zu sein scheint.

Die meisten ausgestellten Kleider stammen von Magiern, die Maddgoth getötet hat. Entsprechend unterschiedlich sind Größen und Stile. Viele dieser Gegenstände haben offensichtliche Brandspuren, Risse, Blutflecken und andere Makel, die andeuten, wie die Vorbesitzer umgekommen sind.

GEDANKENSCHINDER-KOSTÜM

Bei genauerer Untersuchung stellt man fest, dass der Gedankenschinder eine Ankleidepuppe aus Holz ist, die in ein überzeugendes Gedankenschinder-Kostüm gekleidet ist, komplett mit schwarzer Robe, Kapuze und Gummimaske. Ein mittelgroßer Charakter, der das Kostüm trägt, kann einen Wurf auf Charisma (Täuschen) ablegen, um sich als Gedankenschinder auszugeben. Solche Würfe werden mit Vorteil abgelegt, wenn das Kostüm in schlechtem Licht oder aus mehr als 4,50 m Entfernung gesehen wird. Ein Charakter, der die Maske trägt, erleidet einen Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung). Ein Charakter, der die Robe und Kapuze trägt, erleidet einen Nachteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit). Die Robe und Kapuze können nicht über schwerer Rüstung getragen werden.

36. AUFZEICHNUNGEN

Maddgoth sammelt Informationen über Magier überall in Faerûn, bereitet Dossiers zu mehreren „vielversprechenden“ Kandidaten vor, und bewahrt diese Aufzeichnungen hier auf.

36A. GESAMMELTE INFORMATIONEN

Der Raum enthält Reihen von Holzvitrinen, die voller unorganisierter Akten sind, die die magischen Taten tausender Magier beschreiben und Hunderte von Jahren zurückreichen. Die Hälfte der Dossiers ist so alt, dass sie zu Staub zerfallen sind. Auf die meisten der Dossiers, die noch übrig sind, ist in Maddgoths Handschrift „VERSTORBEN“ geschmiert, und einige der Dossiers tragen das Wort „LICH“.

36B. SICHERE AUFZEICHNUNGEN

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen und mit einer *Glyphe des Schutzes* versehen. Maddgoth hat den Schlüssel mitgenommen, und wer die Tür auf eine andere Weise als mit dem richtigen Schlüssel öffnet, löst den Zauber aus. Das Schloss zu knacken, erfordert Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15.

Eine Untersuchung der Tür zusammen mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 19 offenbart eine so gut wie unsichtbare Glyphe, die in eines der Buntglasfenster gekratzt ist. Wird die Glyphe ausgelöst, bricht in einer Sphäre mit 6 m Radius magische Energie aus ihr hervor. Jede Kreatur im Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 45 (10W8) Donnerschaden, halb so

viel bei einem gelungenen Wurf. Die Glyphe hat den Sekundäreffekt, alles Glas in der Tür herauszusprengen.

Der Raum ist leer.

37. KONSOLE

In den Türrahmen wurde eine Platinmünze gekeilt (siehe Bereich 19). Auf den Boden in der Mitte des Raums ist eine Eisenkonsole genietet, die an ein Podest mit abgeschrägter Oberfläche erinnert. Aus der Konsole ragen drei Hebel aus Messing, die nebeneinander stehen, wobei die äußeren Hebel in der oberen Position und der mittlere in der unteren Position ist. Rechts neben den Hebeln befinden sich fünf Messingknöpfe, die als die Spitzen eines goldenen Pentagramms angeordnet sind. Es gibt eine Inschrift neben jedem Hebel und jedem Knopf.

Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um die drei Hebel und Knöpfe in jeder Kombination zu verwenden. Die Konsole erfüllt mehrere Funktionen.

Linker Hebel. Die Inschrift unter diesem Hebel besagt „INNENHOF“. Wird der Hebel nach unten gezogen, öffnen sich die vier Türen, die in Bereich 23 führen. Wird der Hebel wieder nach oben geschoben, verschließen sich die Türen wieder.

Mittlerer Hebel. Die Inschrift unter diesem Hebel besagt „LICHT“. Wird der Hebel nach oben geschoben, schaltet das die Innenbeleuchtung der Burg an. Wird er wieder nach unten gezogen, gehen die Lichter aus. (Solange die Innenbeleuchtung an ist, können Kreaturen in der umgebenden Höhle die Burg sehen.)

Rechter Hebel. Die Inschrift unter diesem Hebel besagt „WÄRME“. Wird der Hebel gezogen, verringert das die Temperatur jede Stunde um 5 Grad, bis sie auf -1 Grad fällt (die Temperatur der umgebenden Höhle). Wird der Hebel wieder nach oben geschoben, steigt die Temperatur um 5 Grad pro Stunde, bis sie wieder eine Temperatur von 21 Grad erreicht.

Knopf 1. Die Inschrift neben diesem Knopf besagt „MUSIK“. Wird der Knopf gedrückt, erfüllt dies die Burg mit orchesterlicher Hintergrundmusik, die gelegentlich von einem singenden Chor begleitet wird. Wird der Knopf erneut gedrückt, endet die Musik.

Knopf 2. Die Inschrift neben diesem Knopf besagt „DACH“. Wird der Knopf gedrückt, werden alle Kreaturen im Raum mit allen Gegenständen, die sie tragen oder in der Hand halten, auf das Dach teleportiert (Bereich 43).

Knopf 3. Die Inschrift neben diesem Knopf besagt „NEBEL“. Wird der Knopf gedrückt, füllen sich die Korridore der Burg (Bereiche 18, 28 und 38) und die Treppen, die sie verbinden, mit Nebel, sodass sie stark verschleiert sind. Der Nebel hält 1 Stunde an, oder bis ein Wind von mittlerer Stärke oder mehr (mindestens Windgeschwindigkeit 15 km/h) ihn auflöst.

Knopf 4. Die Inschrift neben diesem Knopf besagt „AB-RIEGELN“. Wenn der Knopf gedrückt wird, wird jede Tür in der Burg (auch die Falltür auf dem Dach) mit dem Zauber *Arkane Schloss* verriegelt. Der Effekt hält 1 Stunde lang an. Solange die Innentüren, von denen die meisten zu gleichen Teilen Eisen und Glas bestehen, auf diese Weise verschlossen sind, werden sie auch unter Strom gesetzt. Eine solche Tür fügt Kreaturen, die sie berühren 5 (1W10) Blitzschaden zu.

Knopf 5. Die Inschrift neben diesem Knopf besagt „NICHT DRÜCKEN!“. Wird der Knopf gedrückt, schlagen Blitze aus der Konsole. Jede Kreatur im Raum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 44 (8W10) Blitzschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf. Eine

Kreatur in Metallrüstung erleidet einen Nachteil bei diesem Rettungswurf.

38. FUNKELNDER KORRIDOR

Die Korridore auf diesem Stockwerk bilden einen zentralen Ring, mit Fenstern mit Kristallgitterstäben, die den Blick auf den zentralen Innenhof erlauben (Bereich 23).

Der Boden besteht aus winzigen Splintern bunten Glases und zermalmtter Edelsteine und ist auf Hochglanz poliert. Vier **lebende Unsichtbare Diener** (siehe Anhang A), von denen jeder einen Wischmopp und einen Eimer voll Seifenwasser trägt, stehen vor den Türen zu den Bereichen 39 bis 42, bereit, jeden Schmutz in der Halle aufzuwischen. Die Diener verteidigen sich mit ihren Wischmopps (wie Keulen), wenn sie angegriffen werden, sind aber ansonsten harmlos.

TREPPEN ZUM DACH

Die Treppe im Norden steigt 6 m empor, ehe sie unter einer Falltür mit 2,50 m Seitenlänge endet. Wenn eine Kreatur beginnt, die Treppe zu erklimmen, öffnet sich die Falltür nach außen, sodass man aufs Dach gelangen kann (Bereich 47). Die Falltür schließt sich 1 Minute später.

39. SÜDWESTLICHER RAUM

Die Wände, Fußböden und Decke dieses Raums sind versengt. Es liegen Stücke von Möbeln, Scherben aus Rauchglas und verkohlte Holz- und Knochensplinter herum.

Ein Charakter, der den Raum gründlich durchsucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14 schafft, erkennt, dass vier einzelne feurige Explosionen die Zerstörung verursacht haben. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 19 verrät, dass der Schaden vermutlich verursacht wurde, als der Zauber *Meteoritenschwarm* in dem Raum gewirkt wurde.

40. NORDWESTLICHER RAUM

In den Türrahmen ist eine Kupfermünze gekeilt (siehe Bereich 19), und die Tür hat das Bild eines Wolfskopfs in Buntglas. Der Raum ist staubig und leer, mit Ausnahme einiger Spinnweben in den Ecken.

41. NORDÖSTLICHER LAGERRAUM

In den Türrahmen wurde eine Silbermünze gekeilt (siehe Bereich 19). Der Raum enthält Folgendes:

Spiegel. In der Mitte der Südwand hängt ein rechteckiger Spiegel in einem Steinrahmen.

Statue. Vor dem Spiegel steht eine unvollendete, 2,50 m hohe Statue eines Meervolk-Mannes, der in eine Muschelschale bläst. Sein Unterleib ist noch ein ungeschlachter Block aus behauenen Granit. (Die Statue ist ein verwandelter **Seiler**.)

Dreizacke. Vier Dreizacke hängen an der Nord- und Ostwand zwischen den Schießscharten. Sie fliegen von den Wänden und greifen an, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden.

Die Dreizacke werden belebt und greifen an, wenn sie berührt werden oder der Seiler stirbt. Sie haben die Spielwerte von **fliegenden Schwertern**, verursachen bei einem Treffer aber Stich- statt Hiebsschaden.

SPIEGELTOR ZU EBENE 10

Unten in den Steinrahmen des Spiegels sind die Buchstaben G-E-W-S-U-A (eine Spiegelung von A-U-S-W-E-G) graviert. Der Spiegel ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln dieses Tors sind wie folgt:

- Wenn eine Kreatur das Wort „Ausweg“ spricht und dabei auf den Spiegel deutet, öffnet sich das Tor für 1 Minute.

- Charaktere müssen auf der 11. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 14d auf Ebene 10, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

VERWANDELTER SEILER

Halaster kombinierte einen Seiler und einen Mimik, um diese Kreatur mit den Spielwerten eines Seilers und der Fähigkeit, sich wie ein Mimik in Objekte zu verwandeln, zu erschaffen. Solange sie unbeweglich in ihrer Objektgestalt bleibt, ist sie nicht von einem normalen Gegenstand zu unterscheiden. Nur wenn der Seiler seine wahre Gestalt annimmt, werden seine monströsen Merkmale offenkundig.

Der Seiler hat die folgende zusätzliche Eigenschaft.

Gestaltwandler. Der Seiler kann seine Aktion verwenden, um sich in einen Steinblock oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht mitverwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Der Seiler hört auf den Namen Miguel. Er hat Anweisung, alle Kreaturen anzugreifen, die den Raum durch das Spiegeltor betreten. Er greift auch Kreaturen an, die ihm Schaden androhen. Halaster füttert den Seiler regelmäßig, damit er nicht aus Hunger angreifen muss. Weder Otto der Feendrache noch Maddgoths Homunkulus sind sich bewusst, dass die Statue wirklich eine verkleidete Kreatur ist.

SCHÄTZE

Wenn die Charaktere den Seiler töten und aufschneiden, finden sie fünf unförmige Diamanten (je 100 GM) in seinem Wanst.

42. SÜDÖSTLICHER RAUM

Der Tür zu diesem Raum fehlen die Buntglasscheiben. Winzige Glasscherben, die noch im Eisenrahmen stecken, lassen vermuten, dass das Glas zerbrochen wurde. (Maddgoths unsichtbare Diener haben die Unordnung beseitigt.) Der Raum ist staubig und leer, mit Ausnahme einiger Spinnweben in den Ecken.

43. OTTOS BEHAUSUNG

Maddgoth erschuf und testete hier magische Gegenstände. Der Bereich enthält mehrere noch anhaltende magische Effekte, die den Feendrachen dazu bewegt haben, ihn in seine private Behausung zu verwandeln. Wenn Otto aufbricht, um die Steinriesen zu quälen oder durch die Burg zu streifen, schleicht sich Maddgoths Homunkulus herein, um den Raum zu verwüsten.

43A. „HOMUNKULI NICHT WILLKOMMEN“

Die Charaktere hören Lärm, wenn sie sich dem Raum nähern. Am Griff einer jeden Tür in diesem Raum hängt ein einfaches Schild aus Holz und Seil, auf das mit Kreide die Worte „HOMUNKULI NICHT WILLKOMMEN“ in Drakonisch geschrieben ist. Die westliche Tür ist geschlossen, und eine Goldmünze ist in den Rahmen gekeilt (siehe Bereich 19). Die östliche Tür ist angelehnt. Eine Goldmünze liegt direkt im Raum, der die folgenden Merkmale hat, auf dem Boden.

Homunkulus. Wenn er nicht anderswo angetroffen und eingesperrt wurde, wirft Maddgoths übergroßer Homunkulus Tische um, kippt Bücherregale um, wirft Stühle, tritt Truhen und reißt Teppiche mit den Zähnen in kleine Streifen.

Müll. Gegenstände, die der Feendrache angesammelt hat, liegen überall auf dem Boden, sowie viele Gegenstände, die so kaputt sind, dass man sie nicht mehr reparieren kann.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der nördlichen Ecke der Ostwand führt in Bereich 43b. (Der Homunkulus weiß nichts davon.)

Maddgoths Homunkulus weiß, dass er nicht getötet werden kann, und greift Charaktere an, wenn sie sich nicht sofort zurückziehen. Wenn er zerstört wird, schmilzt er und bildet sich in Bereich 25a neu.

Ottos Beute umfasst Kerzen und Kerzenlöcher, eingemachte Pilze, Mörser und Stößel, Lampen, Gürtel, Pentakelanhänger, Kochbücher, bunte Kreide, große Kessel, kleine Kessel, Löffel, Stofftiere, Drahtrollen, Glasperlen, Perücken, Gehstöcke, Seifenstücke, Garnknäuel, gebrochene Spiegel und Prismen, Schreibfedern, Pfeifen, leere Schriftrollenrohre und zerrissenes Pergament. Auch wenn einige der Stücke der Sammlung nützlich sein könnten und viele farbenfroh oder ausgefallen entworfen sind, hat hier nichts besonderen Wert.

43B. OTTOS GEHEIMES LAGER

Ottos wertvollste Besitztümer füllen diesen vollgestopften Raum. Diese Schätze sind über Tische verteilt, die aufeinander gestapelt wurden, sodass improvisierte Regale entstanden sind, die bis zur 6 m hohen Decke reichen und drohen, jeden Moment umzustürzen. Charaktere, die versuchen, schwer erreichbare Gegenstände zu erreichen, haben eine Chance von 50%, eine Kettenreaktion fallender Tische und Schmuckstücke auszulösen. Wenn alles herunterkracht, muss jede Kreatur im Raum einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 10 (3W6) Wuchtschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Schätze. Die hier gesammelten Gegenstände umfassen Dutzende von Drachenstatuetten aus Porzellan und Keramik, alte Geschichtenbücher, wertlosen, aber glänzenden Schmuck, ein paar Jade-Buchstützen, die wie Yuan-ti-Abscheulichkeiten aussehen (250 GM für das Paar), zwei zufällige Stück Tand (würfle zweimal auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs)), und Kisten mit insgesamt 30 PM, 150 GM, 300 EM, 1500 SM und 5000 KM. Auf einem hohen Tisch steht ein *Trank des Feuerodem*s in einer kleinen Kristallflasche, die zerbricht, wenn der Tisch umfällt.

44. MAGIERARSENAL

Dieser Raum ist verschlossen, und der Schlüssel ging verloren. Otto hat ein Loch durch eine der Glasscheiben gebrochen, um hineinzuschauen, hat aber nichts von Interesse entdecken können. Charaktere, die hineinblicken, sehen Folgendes:

Fledermäuse. Zwei gewöhnliche **Fledermäuse** flattern im Raum umher. Jede Fledermaus verwandelt sich in einen **Nycaloth**, wenn sie auf 0 Trefferpunkte gebracht wird oder die Tür in den Raum geöffnet wird.

Schriftrolle. An der Nordwand, östlich der Tür, hängt eine gerahmte Schriftrolle, die hinter einer Glasscheibe platt gedrückt ist. An den Holzrahmen ist eine winzige Metallplakette geschraubt, auf der steht „Im Notfall Scheibe einschlagen“.

Maddgoths Vorstellung eines Arsensals besteht aus zwei gut bezahlten Nycaloths namens Yzig und Gorzog. Sie können den Raum nicht verlassen, wenn sie nicht wieder ihre wahre Gestalt angenommen haben, und werden die Burg nicht verlassen, ehe Maddgoth zurückkehrt. Sie haben den Befehl, alle Eindringlinge in der Burg zu erschlagen. Die Nycaloths erkennen Maddgoths Homunkulus und werden ihm nicht schaden; alle anderen Kreaturen greifen sie sofort an.

Da sein Meister nicht da ist, vertraut der Homunkulus den Nycaloths nicht genug und hat nicht versucht, sie zu befreien.

SCHÄTZE

Die eingerahmte Schriftrolle ist eine *Zauberspruchrolle* der *Todeswolke*.

45. ALCHEMISTENLABOR

Otto hat alles, was er als wertvoll betrachtet, aus diesem Raum entfernt, kehrt aber manchmal zurück, um zu schauen, ob er etwas vergessen hat. Wenn die Charaktere den Feendrachen noch nicht anderswo getroffen und besiegt haben, besteht eine Chance von 25%, dass er hier ist, wenn die Charaktere eintreffen. Dann steht die Tür in den Raum offen. Wenn Otto nicht anwesend ist, ist die Tür geschlossen, und eine Silbermünze ist in den Rahmen gekeilt (siehe Bereich 19). Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Tische. Tische stehen wild im Raum verteilt. Auf ihren Oberflächen liegt alchemistische Ausrüstung.

Vitrinen. Eckvitrinen sind voll mit Schädeln, Gefäßen mit pulverisierten Substanzen und ledergebundenen Tagebüchern voll von Maddgoths wahnsinnigem Geschmiere.

Abfälle. Der Boden ist mit Glassplittern, Pergamentfetzen und anderen Abfällen übersät.

SCHÄTZE

Der Raum enthält drei volle Sätze Alchemistenausrüstung, die alle in einen Rucksack passen.

Ein *Trank der Unsichtbarkeit* in einer verkorkten Glasphiole ist unter die nordwestliche Eckvitrine gerollt und steckt dort in der hinteren Ecke. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart seine Anwesenheit.

46. MADDGOTHS THRON

In den Türrahmen wurde eine Elektrummünze gekeilt (siehe Bereich 19).

Ein hoher Thron aus Eisen und Buntglas steht im südlichen Alkoven in gegenüber der Tür. Die klauenbewehrten Armlehnen und Füße des Throns geben ihm ein monströses Aussehen, doch ist er nicht gefährlich. Vor dem Thron liegt ein kreisförmiger Teppich mit 1,50 Durchmesser. Sein Muster erinnert an einen großen, klaffenden Mund. Der Teppich ist ebenfalls harmlos.

47. DACH UND ZINNEN

Das Dach bietet nur wenig Aussicht, da die umgebende Höhle weitgehend in Dunkelheit versinkt. Die Echos, die ein Ruf erzeugen kann, sind allerdings erstaunlich. 1,20 m hohe Wehrgänge mit Zinnen umschließen das Dach.

VERBORGENE FALLTÜR

Eine Falltür mit 2,40 m Seitenlänge nahe der nördlichen Zinnen verbirgt eine steinerne Treppe, die in Bereich 38 führt. Dies ist der Weg, den Otto der Feendrache nutzt, wenn er die Burg betritt oder verlässt.

Die Falltür verschmilzt mit den Steinen der Umgebung, und um sie zu entdecken ist ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 notwendig. Winzige Buchstaben, die in die Falltür gekratzt sind, bilden die Worte „KLOPF KLOPF“ in Drakonisch.

Wenn man zweimal an die Falltür klopft, schwingt sie von selbst auf, und schließt sich 1 Minute später. Ansonsten muss die Falltür mit einem Brecheisen oder ähnlichem Werkzeug aufgestemmt werden. Um die Falltür aufzustemmen ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 notwendig.

NACHWIRKUNGEN

Was in der Miniaturburg geschieht, hat wenig Einfluss auf die Steinriesen, und andersherum. Werden alle Riesen getötet, macht das Otto den Feendrachen traurig, doch ändern sich seine Ziele dadurch nicht. Wenn die Charaktere den Riesen helfen, sich um den Feendrachen zu kümmern, ist alles innerhalb weniger Stunden vergessen, wenn die Erinnerungen der Riesen schwinden.

Wenn es dem Slaad in Bereich 33 gelingt, die Charaktere zu töten oder zu vertreiben, lässt er sich in der Burg nieder, in der Hoffnung, dass Maddgoth irgendwann mit seinem Kontrolljuwel zurückkehren wird. In einem Kampf zwischen dem Feendrachen und dem Slaad um die Kontrolle über die Burg kann der Slaad gewinnen, indem er Otto tötet oder ihn in ein Versteck jagt.

Charaktere, die diese Ebene verlassen und später zurückkehren, werden bemerken, dass die Riesen sie nicht erkennen oder sich auch nur erinnern, sie jemals getroffen zu haben. Wenn einer oder mehrere Riesen getötet wurden, behalten die Überlebenden keine Erinnerung daran, wie ihre toten Verwandten gestorben sind. Wenn alle Riesen sterben, könnte Halaster die Kavernen einfrieren und sie mit einem Stamm von Yetis füllen, die von einem Paar von abscheulichen Yetis geführt werden, oder den Platz einem Klan degenerierter Formianer zugestehen.

Nachdem die Charaktere aufgebrochen sind, könnte Maddgoth zurückkehren, um die Lage zu prüfen. Er ist entweder ein neutral böser **Erzmagier**, der seine natürliche Lebenserwartung mit *Tränken der Langlebigkeit* verlängert hat, oder er ist ein **Lich**. Wähle eine Gestalt, die dir lieber ist. Auf jeden Fall versucht Maddgoth, sein Haus in Ordnung zu bringen, was Wochen dauern könnte, wenn die Charaktere Chaos gestiftet haben. Maddgoth könnte auch von einem **Magus** begleitet werden, den er unter falschem Vorwand eingeladen hat, bei ihm zu wohnen. In Wahrheit plant Maddgoth, seinen Gast zu foltern und zu töten, wie er es mit so vielen anderen getan hat.

Maddgoth trägt einen *Gehörnten Ring* (ein sehr seltener magischer Gegenstand), der dem Träger erlaubt, die magischen Einschränkungen des Undermountain zu ignorieren (siehe „Anpassungen von Magie“, Seite 10). Er besitzt auch das Kontrolljuwel für den Slaad in Bereich 33. Wenn die Gruppe seinen Helm nicht beansprucht hat (siehe Bereich 25b), legt er ihn für die Dauer seines Aufenthalts in der Burg an. Wenn die Nycaloths noch anwesend sind (siehe Bereich 44), dann nutzt Maddgoth ihre Dienste als Leibwächter. Wenn die Charaktere sich als zu große Herausforderung erweisen, teleportiert sich Maddgoth weg und kehrt am nächsten Tag mit acht **Mezzoloths** zurück, um sein Haus zu reinigen.



EBENE 8: SCHLITTERSUMPF

DER SCHLITTERSUMPF IST AUF VIER CHARAKTERE der 10. Stufe ausgelegt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um zur Hälfte bis Stufe 11 zu kommen. Die Ebene besteht aus schlammigen Kavernen und verfallenen Tempeln, die den bösen Gottheiten der Yuan-ti gewidmet sind. Die Schlangemenschen lebten hier, bis sie von den Nagas besiegt wurden, die als die Ssethischen Geißeln bekannt sind. Danach ersetzte Halaster die Yuan-ti durch einen Bullywug-Stamm, der von einem grausamen Todesslaad regiert wird.

WAS HAUST HIER?

Abenteurer könnten in den Krieg im Schlittersumpf hineingezogen werden, wenn sie den Knechten der Ssethischen Geißeln, dem Schwarzzungen-Bullywugstamm, dem aufdringlichen Geist eines Yuan-ti-Priesters (siehe Bereich 9) oder wachsamen Agenten der Dweomerkern-Magier aus Ebene 9 begegnen.

DIE SSETHISCHEN GEISSELN

Die Ssethischen Geißeln waren drei Geisternagas, die gegen die Yuan-ti des Schlittersumpfs kämpften und schließlich siegreich waren. Es sind nur noch zwei Geisternagas übrig, Excruha und Serakath, zusammen mit ihren Knechten und den Überresten der dritten Geisternaga, Hexacali, die getötet und von den Yuan-ti in eine Knochennaga verwandelt wurde.

Die Geisternagas haben eine Reihe von Untergebenen und nutzen ein *Zepter der Herrschaft*, um deren Gehorsam zu sichern. Jeden Tag zur Morgendämmerung sammeln die Nagas ihre Knechte in Bereich 15a und wenden das aufgeladene Zepter auf sie an. Beide Nagas haben die Spezialfähigkeit, die

Wirkungsdauer der Verzauberung auf 12 Stunden zu verlängern. Humanoide Knechte, die der Magie des Zepfers widerstehen, geben oft vor, bezaubert zu sein, um zu überleben, da die Nagas alle, die sie nicht magisch versklaven können, töten oder in Ketten legen.

Kurz nachdem die Ssethischen Geißeln ihre Yuan-ti-Feinde besiegten, erschien ein Stamm von Bullywugs im Schlittersumpf, der von einem Todesslaad angeführt wird. Die Nagas, die von diesem neuen Stolperstein für ihre Herrschaft über diese Ebene frustriert sind, suchen nun Verbündete, um die Bullywugs und ihren Anführer zu töten. Die Nagas wissen, wo sich alle magischen Tore auf dieser Ebene befinden und wie sie zu aktivieren sind. Sie teilen diese Information mit Kreaturen, die ihnen freiwillig dienen.

DIE SCHWARZZUNGEN

Vor einem Jahr nutzte Halaster seine Magie, um den Schwarzzungen-Bullywugstamm, zusammen mit einer kleinen Armee Riesenfrösche und Riesenkröten, aus einem abgelegenen Sumpfgebiet auf diese Ebene des Undermountain zu transportieren. Er platzierte sie in den Teilen des Schlittersumpfs, die zuvor von den Yuan-ti kontrolliert wurden. Die Bullywugs konnten kurz darauf vier Aaskriecher und eine Hydra fangen und zähmen.

Halaster hat außerdem einen Todesslaad namens Kuketh in den Schlittersumpf beschworen. Der Wahnsinnige Magier bewahrt das Kontrolljuwel des Slaads in seinem Sanktum auf Ebene 9 und zwingt Kuketh, als König der Bullywugs zu dienen. Die Schwarzzungen leben in Furcht vor ihrem neuen König, den sie Yurk Y'blokflug („Fürst der fauligen Auslöschung“ in ihrer Sprache) nennen. Der Slaad hasst es, unter Halasters Kontrolle zu stehen, und lebt seine Frustration an seinen Untertanen aus.

AASKRIECHERSCHLEIM

Die Schwarzzungen-Bullywugs benetzen ihre Waffen mit Aaskriecherschleim. Eine Kreatur, die vom Speer eines Bullywugs getroffen wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Eine Kreatur, die auf diese Weise vergiftet wird, ist außerdem gelähmt. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, was den Effekt bei ihr mit einem Erfolg beendet.

KARSTIS VON DWEOMERKERN

Die Magier von Dweomerkern (Ebene 9) haben einen der Ihren, einen Menschen namens Karstis, entsandt, um diese Ebene zu überwachen. Er versteckt sich mit seinen Schergen in den Bereichen 7 und 8. Karstis ist ein Verbündeter derer, die die Fraktionen des Schlittersumpfs schwächen wollen, doch ein Feind für jeden, der Zugang nach Dweomerkern sucht.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 8 markiert. Viele Tunnel und Höhlen des Schlittersumpfs sind zum Teil mit Wasser überflutet, das von einigen Handbreit bis zu mehreren Fuß Tiefe reicht. Darunter liegt eine dicke Schicht Schlamm. Bereiche, die auf der Karte als Sumpf gekennzeichnet sind, sind schwieriges Gelände für jede Kreatur, die keine Schwimmbewegungsrate hat.

Die ganze Ebene ist nass, die Luftfeuchtigkeit ist hoch. Gewöhnliche Frösche, Kröten und Insekten sind hier allgegenwärtig.

1. STEILHANG

Der abfallende Tunnel aus Ebene 7 endet 6 m über dem sumpfigen Boden von Bereich 2.

Feuchtigkeit. Durch die hohe Luftfeuchtigkeit sind Wände und Boden nass von Kondenswasser. Summende Insekten sind überall.

Strickleiter. Die bröckeligen Überreste einer Rampe liegen unter dem Steilhang.

Eine schleimige Strickleiter wurde mit Eisennägeln am Westrand aufgehängt. Die Strickleiter wurde mit Aaskriecherschleim beschmiert. Eine Kreatur, die die Leiter hinabsteigt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Eine Kreatur, die auf diese Weise vergiftet wird, wird gelähmt und stürzt von der Strickleiter in den Matsch von Bereich 2, wobei sie 3 (1W6) Wuchtschaden erleidet. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, was den Effekt des Schleims bei ihr mit einem Erfolg beendet.

2. BULLYWUG-WÄCHTER

Decke. Die sumpfige Kaverne hat eine unebene 9 m hohe Decke.

Glühwürmchen. Harmlose Glühwürmchen huschen über seltsame, pilzartige Pflanzen, die aus dem Sumpf wuchern, und füllen die Kaverne mit unheimlichem Licht.

Bullywugs. Drei Bullywugs verwenden ihre Sumpftarnung, um sich im sumpfigen Tunnel zu verstecken, der nach Bereich 19 führt.

Die Bullywugs beobachten den Tunnel, der zu Ebene 7 führt. Wenn sie die Charaktere bemerken, versuchen drei von ihnen zu den Bereichen 19a und 20 zu schleichen, um den Rest des Stammes zu warnen. Die anderen warten, um herauszufinden, wohin die Eindringlinge gehen.

3. BOGENTOR ZU EBENE 6

Ein dreifach geteilter Weg ragt aus dem Sumpf. Am Ende des mittleren Weges ist ein Bogen in die Wand eingesetzt. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Der Bereich im Inneren des Bogens zeigt das Basrelief einer Zwergin, die mit geschlossenen Augen dasteht. Ein großes Schlüsselloch ist in den Kopf des steinernen Hammers geschnitten, den sie vor die Brust hält. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn der Steinschlüssel aus Bereich 14a auf Ebene 2 in das Schlüsselloch gesteckt wird, verschwinden das Basrelief und der Schlüssel, und das Tor öffnet sich für 1 Minute. Wenn das Tor sich schließt, erscheint das Basrelief wieder, und der Schlüssel wird aus dem Schlüsselloch ausgeworfen.
- Ein Charakter kann das Tor ohne den Steinschlüssel öffnen, indem er eine Aktion verwendet, um das Schloss zu knacken, was einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug erfordert. Wenn der Wurf misslingt, öffnen sich die Augen der Zwergin und strahlen Licht ab. Jede Kreatur innerhalb von 3 m um den Bogen muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) gleißenden Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 34b auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

4. GEFÄHRLICHES GEBÜSCH

Ein 5 m hoher trockener Vorsprung (Bereich 4a) überblickt eine 9 m hohe Kaverne, die voll mit Pflanzen und knöcheltiefem Schlamm ist (Bereich 4b). Dieser Bereich hat die folgenden Merkmale:

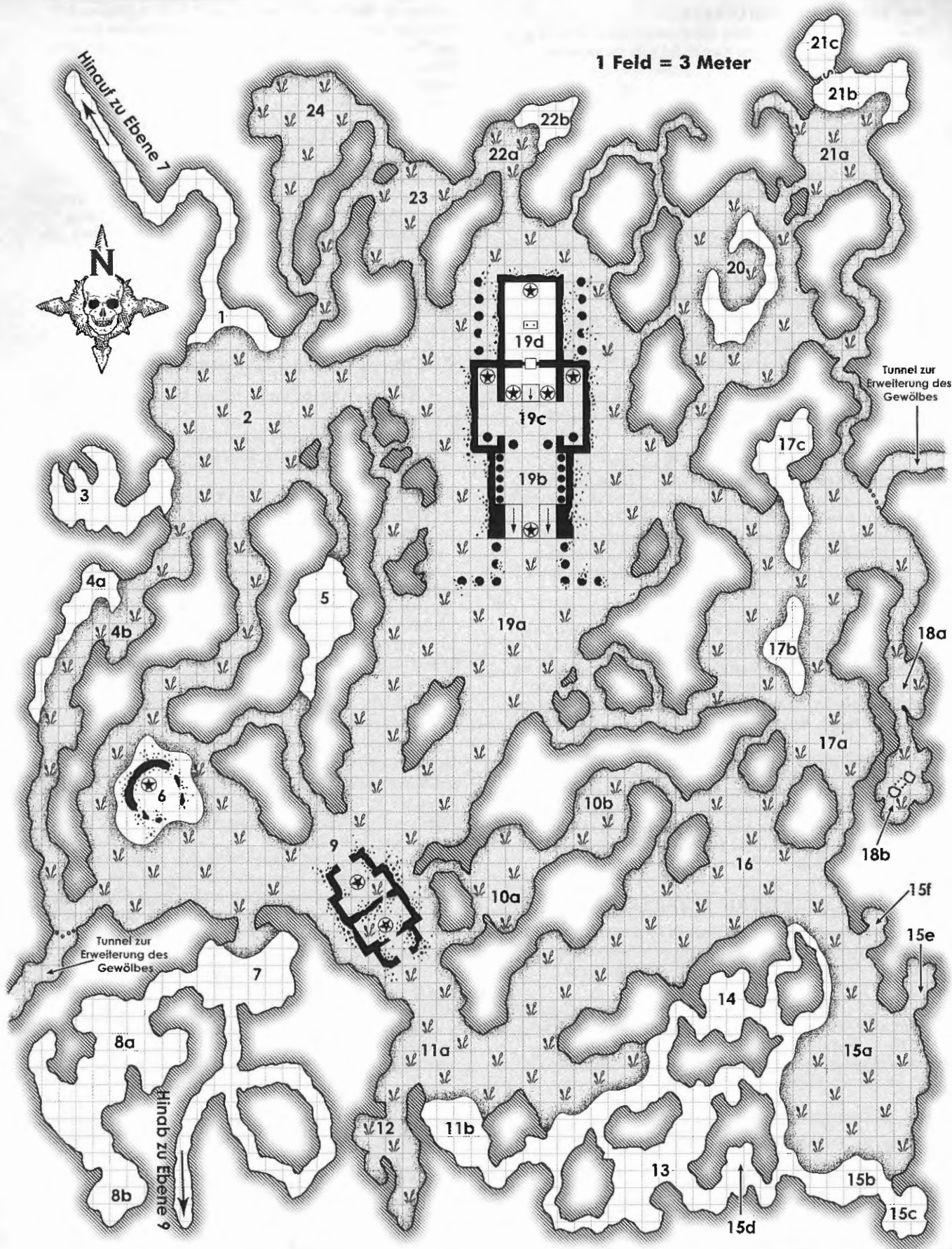
Vegetation. Leuchtende, farnartige Pflanzen wachsen aus dem Schlamm und füllen den Bereich mit dämmrigem Licht.

Abgetrennte Gliedmaße. Ein Teil des Vorsprungs ist von Blut befleckt. Direkt unter dem Fleck ragt ein abgetrenntes Bein aus dem Schlamm, das einen robusten Stiefel trägt.

4A. LETZTE RUHESTÄTTE VON THUBID ABENDAXT

Dieser 6 m hohe Vorsprung kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklommen werden. Auf dem Vorsprung, über dem Blutfleck, aber nicht vom Tunnelboden aus sichtbar, liegt die Leiche eines Duergar neben einer Lagerstätte. Die Leiche ist die von Thubid Abendaxt, einem Duergar-Abenteurer auf einer Rettungsmission. Er hat ein Bein verloren, als er gegen die modernsten Schlurfer gekämpft hat, und ist danach verblutet.

Schätze. Die Leiche trägt einen Lederbeutel, der 224 GM, eine aufwendige Steinschnitzerei einer Eule (50 GM) und ein Tagebuch in Zwergisch enthält. Das Tagebuch enthält eine Karte, die die Bereiche 1 bis 6 zeigt, sowie Anmerkungen wie „Froschmenschen im Nordosten“ und „Schlangen mit verdorbener Magie im Südosten“. Das Tagebuch beschreibt Thubids Plan, Verbündete zu finden, um seine Cousine Agorra zu retten, die „von den Schlangen verhext“ wurde.



KARTE 8: SCHLITTERSUMPF

4B. MODERNE SCHLURFER

Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gelingt, ist vom Angriff der drei **Modernen Schlurfer** nicht überrascht. Die Schlurfer verfolgen Kreaturen durch den Schlamm, ignorieren sie aber, wenn sie auf dem Vorsprung stehen.

5. TROCKENE HÖHLE

Diese trockene Höhle mit 6 m Deckenhöhe ist leer und dient als guter Ort, um sich auf dieser Ebene auszuruhen.

6. SPIEGELUNGEN

Diese sumpfige Kaverne hat eine 15 m hohe Decke aus schroffem Fels. Aus dem Morast erhebt sich eine Insel aus trockenem Fels, die die folgenden Merkmale hat:

Ruinen und Statue. Zwischen den Ruinen einer Kuppel aus schwarzem Stein befindet sich die Statue einer Schlange mit geschlossenen Augen, die ihren eigenen Schwanz verschluckt.

Erscheinung. Das gespenstische Bild eines Abenteurers bewegt sich durch das Gebiet und sieht aus, als hätte es sich verirrt.

Die geisterhafte Bild eines männlichen menschlichen Kriegers in Ritterrüstung wandert um die Statue, als würde es etwas suchen, das es verloren hat. Das Bildnis kann nicht verletzt werden und bemerkt nicht, dass die Charaktere da sind. Wenn ein Charakter auf dieser Ebene stirbt, ändert sich das Bild und erscheint wie der Charakter, selbst wenn dieser später von den Toten erweckt wird. Der Zauber *Magie bannen* lässt das Bild für 1 Stunde verschwinden.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 legt nahe, dass die Statue eine Verkörperung von Dendar der Nachtschlange ist, dem Yuan-ti-Gott der Albträume. Jeder Charakter, der die Statue berührt, wird verflucht. Bis der Fluch mit dem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird, wird der Charakter von Albträumen geplagt und zieht keinen Nutzen aus einer langen Rast.

7. GESCHÜTZTE HÖHLE

Eine Glyphe des Schutzes wurde in der Mitte dieser 3 m hohen Kaverne auf den Boden gewirkt. Die Glyphe löst den Zauber *Todeswolke* (Rettungswurf-SG 15) aus, wenn eine Kreatur, die nicht Karstis ist, die Mitte der Höhle passiert. Die Wolke hält 10 Minuten lang an.

8. DWEOMERKERN-VERSTECK

Diese Höhlen werden von den Magiern von Dweomerkern (Ebene 9) verwendet, um ein Auge auf ihre Nachbarn zu haben. Zu den Bewohnern der Höhle gehört ein Magus namens Karstis.

Wenn Tod oder Gefangennahme wahrscheinlich erscheinen, greift sich Karstis sein Zauberbuch in Bereich 8b und flüchtet zu Ebene 9, nachdem er seine Leibwächter angewiesen hat, seine Flucht zu decken. Danach kann man Karstis im Bereich 8c auf Ebene 9 begegnen.

8A. WACHEN

Golem. Ein **Fleischgolem** steht in dieser 3 m hohen Höhle Wache. Er ist dem Eingang zugewandt.

Gruftschrecken. Zwei **Gruftschrecken** halten am Südende der Höhle (außerhalb von Bereich 8b) Wache.

Kisten. Drei offene Kisten sind in der westlichsten Nische aufbewahrt. Sie enthalten Pergamentbögen, kleine Tintenfüßer, Schreibfedern, 10 essbare Tagesrationen und fünf 8-Liter-Fässer sauberes Wasser.

Wenn die Glyphe in Bereich 7 ausgelöst wird, können der Fleischgolem und die Gruftschrecken nicht überrascht werden. Der Golem wurde von der Nachtvettel Wurmrätsel (siehe Ebene 9) erschaffen. Wenn der Golem in Berserkerrausch verfällt, können weder Karstis noch seine Diener die Kontrolle über ihn erlangen.

8B. KARSTIS' HÖHLE

Karstis (RB mannlicher mulhorandischer menschlicher **Magus**) lauert hier mit vier **Minotaurus-Skeletten**. Die 3 m hohe Höhle wird von einer Blendlaterne beleuchtet, die auf einem tragbaren Schreibpult steht, das mit Schreibfedern, Tintenfüßern und Büchern bedeckt ist. Eine faltbare Pritsche steht an der hinteren Wand.

Schätze. In der Unordnung auf dem Pult können Charaktere das Zauberbuch von Karstis finden. Das Buch ist in menschliche Haut gebunden und enthält alle Zauber, die Karstis vorbereitet hat, plus *Tote beleben* und *Glyphe des Schutzes*.

9. TEMPEL DER GROSSEN SCHLANGE

Diese 9 m hohe Kaverne wird von einer Ruine beherrscht, die Folgendes enthält:

Gravuren. Die Innenwände sind mit Gravuren von Schlangen, Mäulern mit Reißzähnen und offenen Schlangenaugen verziert.

Schwarze Statue. Der nordwestliche Bereich des Tempels enthält die schwarze Steinstatue eines männlichen Humanoiden mit Maske und Kapuze, der eine Lederrüstung trägt und einen tropfenden Dolch in jeder Hand hält. Harmlose Tausendfüßler kriechen über die ganze Statue.

Grüne Statue. Der mittlere Raum enthält eine Statue aus grünem Stein, die eine 5 m große geflügelte Schlange mit geblickten Zähnen zeigt. Harmlose Schlangen winden sich um den Fuß der Statue.

Geist. Durch die Ruine wandert eine geisterhafte Frau, die ein besudeltes schwarzes Gewand und eine ausdruckslose weiße Maske trägt (tatsächlich der **Geist** einer getöteten Yuan-ti-Priesterin).

Eine reinblütige Yuan-ti-Priesterin namens Yoastal wurde von den Ssethischen Geißeln getötet und ist nach wie vor an den Tempel gebunden. Weil sie nicht fortgehen kann, versucht sie andere dazu zu bringen, ihre unvollendeten Aufgaben zu erfüllen. Sie weiß, dass sie erst dann Ruhe finden wird, wenn die Ssethischen Geißeln tot sind.

Yoastal kann für eine Abenteurergruppe Freundin oder Feindin sein. Ihr Geist behauptet, eine Klerikerin von Mask gewesen zu sein, auf der nun der Fluch liege, im Schlittersumpf bleiben zu müssen, bis die Nagas zerstört sind. Sie kann den Charakteren den Aufbau der Ebene beschreiben, wenn sie ihr versprechen, sie zu retten. Ihre Informationen neigen aber dazu, die Charaktere in Situationen zu bringen, die den Krieg zwischen den Ssethischen Geißeln und den Schwarzungen weiter eskalieren lassen.

Wenn Yoastal vernichtet wird, solange noch Nagas am Leben sind, bildet sie sich innerhalb von 1W4 Tagen in diesem zerstörten Gebäude erneut.

SCHWARZE STATUE

Wasser tropft von der Decke, fällt auf die Statue und tropft von den Dolchen wie Gift. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Statue als Verkörperung des Yuan-ti-Gottes Sseth.

Ein Charakter, der den Schlamm um die Statue durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, entdeckt einen modrigen Sack und gräbt dabei auch einen feindseligen **Schwarm von Insekten (Tausendfüßler)** aus.

Schätze. Der Sack enthält 550 GM.

GRÜNE STATUE

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Statue als ein weiteres Abbild von Sseth.

10. REGENKAVERNEN

Wasser strömt von der Decke dieser 6 m hohen Höhlen wie starker Regen. Entsprechend erleiden Kreaturen in diesem Bereich einen Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht oder Gehör basieren.

10A. GIFTTÜMPEL

Die Kaverne ist auf eine Höhe von 1,20 m überflutet. Rund um einen Smaragd, der in der Mitte der Höhle liegt, leuchtet das Wasser grün. Das Juwel wurde von Sseth gesegnet, so dass es das umgebende Wasser in Gift verwandelt. Jede Kreatur, die ihren Zug im Wasser beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 11 (2W10) Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf. Wasser, das die Höhle verlässt, ist nicht mehr giftig, und das Wasser in der Höhle hört auf, giftig zu sein, wenn der Smaragd entfernt wird.

Schätze. Der makelbehaftete Smaragd verliert seine Magie, wenn er aus dem Bereich entfernt wird, und ist 250 GM wert.

10B. ZISCHENDER STEIN

In der Mitte dieser Kaverne ragt ein großer Stein aus dem 90 cm tiefen Wasser und gibt magisch ein leises Zischen von sich. Das natürliche Muster des Steins erinnert vage an einen Schwarm Schlangen.

Ein Charakter, der den Stein berührt, hört ein zischelndes Flüstern, das die Person auffordert, laut eine Frage zu stellen. Wenn ein Charakter dies tut, antwortet die Stimme, als hätte der Charakter den Zauber *Vorahnung* gewirkt. Sobald der Stein auf diese Weise verwendet wird, kann er bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht wieder verwendet werden.

11. WACHPOSTEN

Dieser Bereich wird von Knechten der Ssethischen Geißeln gegen mögliche Angriffe der Schwarzungen bewacht.

11A. ÜBERFLUTETE HÖHLE

Diese 6 m hohe Kaverne ist mit 90 cm tiefem schlammigem Wasser überflutet. Die Drow in Bereich 11b greifen Eindringlinge, die sie in dieser Höhle bemerken, sofort an.

11B. WÄCHTER IM DUNKLEN

Trockenes Land steigt sanft aus dem Wasser aus, so dass ein breiter Vorsprung entsteht, auf dem 1,20 m hohe Haufen loser Felsbrocken liegen. Zwei **Drow-Elitekrieger**, eine Frau namens Dirzanna Freth und ein Mann namens Arachnafein Zaphrorzza, verstecken sich hinter den Felsen. Diese Drow stehen unter dem Effekt des *Zepters der Herrschaft* der Geisternagas und bewegen sich an den Rand des Sumpfs, um Eindringlinge in Bereich 11a anzugreifen. Wenn Feinde in Nahkampfreichweite kommen, wechseln die Drow zu Nahkampfwaffen.

Wenn ein Drow-Elitekrieger im Kampf fällt, versucht der oder die andere zu Bereich 13 zu fliehen und die Kreaturen dort zu warnen. Die Drow haben von den Geisternagas den Befehl erhalten, Eindringlinge wenn möglich gefangen zu nehmen, so dass jeder Charakter, der durch die Nahkampfwaffen der Drow auf 0 Trefferpunkte fällt, bewusstlos geschlagen wird. Charaktere, die von den Drow gefangen genommen werden, werden zu den Nagas in Bereich 15 gebracht.

Falls der Zustand Bezaubert auf ihnen endet, begeben sich Dirzanna und Arachnafein zum Stützpunkt von Haus Freth auf Ebene 12.

12. FISCHEREI

Diese kleine Höhle hat eine 3 m hohe Decke und enthält einen 6 m tiefen Tümpel mit einem Riss im Boden, durch den kaltes Wasser aus einer natürlichen Quelle sprudelt. Die Knechte der Ssethischen Geißeln nutzen die blinden Höhlenfische, die hierher schwimmen, als Nahrungsquelle.

13. KERKERHÖHLE

Ein männlicher **Drow-Elitekrieger** namens Kirk Dezpeti'il ist an eine von drei Handfesseln gekettet, die an der Westwand hängen. Die Nagas nutzen die Handfesseln, um Kreaturen festzusetzen, die der Magie ihres *Zepters der Herrschaft* widerstehen.

Kirk, Gelegenheitsabenteurer und unverbesserlicher Taugenichts, der niemandem Treue schuldet, tauscht gerne Informationen über die umgebenden Höhlen oder die Routinen der Knechte gegen seine Freiheit, um ins Underdark zurückzukehren. Wenn er befreit wird, meidet er Kämpfe, ist sich aber nicht zu schade, seine Befreier zu bestehlen.

14. PILZFARM

Zwei Tunnel führen in diese feuchte, 3 m hohe Höhle, die die folgenden Merkmale hat:

Sporen. Ein ständiger Schleier von Sporen füllt die Luft, wodurch das Gebiet leicht verschleiert ist.

Pilze. Kleine Pilze sind in ordentlichen Reihen gepflanzt und werden als schnell wachsendes Nahrungsmittel verwendet. Ein Haufen Gartenwerkzeug liegt im westlichen Tunnelleingang.

15. HORT DER GEISTERNAGAS

Alle Höhlen von Bereich 15 sind entweder trocken, oder ihr Boden ist von 30 cm brackigen Wassers überflutet.

Wird in einem dieser Bereiche Alarm geschlagen, zieht das alle nahen Kreaturen an: die Geisternagas in Bereich 15c sowie ihre Knechte in den Bereichen 11b, 15c und 15f. Die Geisternagas und ihre Knechte vermeiden es, humanoide Eindringlinge zu töten, wenn sie können. Gefangene, die nicht verklavt werden können, werfen sie ohne Waffen in die Arena (Bereich 15a) und zwingen sie, bis zum Tod gegen die Knechte der Nagas zu kämpfen.

15A. ARENA

Die Ssethischen Geißeln lassen ihre Knechte manchmal zur Unterhaltung gegen Gefangene kämpfen. Diese 12 m hohe Höhle hat die folgenden Merkmale:

Vorsprung. Ein sanft aufsteigender, trockener Vorsprung steigt von ein paar Zentimetern über dem Wasser bis zu 6 m Höhe in Bereich 15b.

Waffen. Zerbrochene und aufgegebene Waffen liegen im Matsch. (Charaktere, die hier kämpfen müssen, können mühelos im Schlamm und Schutt verwendbare Nahkampfwaffen finden.)

15B. NAGATHRONE

Die Nordseite des Vorsprungs fällt 6 m zum Arenaboden ab (Bereich 15a). Zwei flache Steine erlauben einen guten Ausblick auf die Arena und werden von den Nagas als Throne verwendet.

15C. DUNSTIGE BEHAUSUNG

Diese enge, mit Dampf gefüllte Höhle hat die folgenden Merkmale:

Duergar-Knecht. Aggora Abendaxt, eine **Duergar**, wacht direkt hinter dem Eingang.

Bedampfer. Wasser, das durch einen Spalt in der Decke tropft, fällt in eine zylinderförmige Metallvorrichtung in der Mitte der Höhle. Dampf strömt daraus hervor.

Nagas. Wenn sie nicht anderswo hingelockt wurden, liegen zwei **Geisternagas** namens Excrutha und Serakath auf dem Boden nahe der Rückwand der Höhle (siehe „Die Ssethischen Geißeln“, Seite 109).

Truhe. Eine Holztruhe steht an der Ostwand.

Die Nagas haben keine Angst vor dem Tod, doch fürchten sie den Verlust oder Diebstahl ihres *Zepters der Herrschaft* und werden alles tun, was sie können, um es zu beschützen. Ein Kampf hier lockt die Knechte aus den Bereichen 11b und 15f an, wenn sie noch am Leben sind.

Solange Aggora unter dem Effekt des *Zepters der Herrschaft* steht, glaubt sie, dass die Nagas ihre Verbündeten sind, und verteidigt sie bis zum Tod. Sie trägt den Schlüssel für die Handfesseln in Bereich 13 bei sich.

Der Bedampfer besteht aus zwei übereinander gestapelten Eisenkammern. Ein magisches Feuer brennt in der unteren Kammer und erhitzt das Wasser, das durch einen Spalt in die obere Kammer fließt. Kleine Löcher an der Seite der oberen Kammer erlauben es, dass Dampf in die Höhle dringt, so dass sie warm und feucht bleibt.

Schätze. Eine Geisternaga hält zu jedem Zeitpunkt das *Zepter der Herrschaft* im Schwanz. Die Magie des Zepters ist für den Tag verbraucht und kann erst beim nächsten Sonnenaufgang wieder verwendet werden.

Die Truhe ist unverschlossen und enthält 500 PM, 330 GM, eine silberne Halskette in der Gestalt verschlungener Schlangen (250 GM) und eine *Zauberspruchsschriftrolle des Erinnerungen verändern*.

15D. UNGENUTZTES LABOR

Ein Holztisch, auf dem alchemistische Ausrüstung liegt, steht an der Nordwand dieser feuchten, 3 m hohen Höhle.

15E. QUELLE

Ein beständiger Wasserstrom fließt aus einem Spalt in der Wand dieser Nische. Das Wasser füllt ein natürliches Steinbecken, das auf den schlammigen Boden überläuft. Die Quelle liefert sauberes Wasser.

15F. TROLLWACHPOSTEN

Zwei vom *Zepter der Herrschaft* der Nagas verzauberte **Trolle** stehen dicht gedrängt in dieser Nische, bis sie anderswo gebraucht werden.

16. HORT DER KNOCHENNAGA

Knochennaga. Diese 9 m hohe Höhle scheint leer zu sein, mit Ausnahme der Knochen zahlreicher Kreaturen (Humanoide und Yuan-ti), die unter dem Wasser sichtbar sind.

Hexacali. Zwischen den Knochen versteckt sich eine **Knochennaga** (ehemals eine Geisternaga namens Hexacali).

Die Knochennaga versucht alle lebenden Kreaturen zu töten, die ihre Domäne betreten. Kreaturen, die sich durch das Gebiet bewegen, müssen einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, um nicht überrascht zu sein, wenn die Knochennaga angreift.

17. SCHLACHTFELDKAVERNE

Diese 9 m hohe Kaverne war der Hauptschauplatz der Schlacht zwischen den Yuan-ti und den Nagas.

17A. KNOCHEN IM SCHLAMM

Das Wasser hier ist 60 cm tief, und der Höhlenboden darunter ist mit Yuan-ti-Knochen bedeckt.

17B. TOD EINER NAGA

Die gespenstische Szene einer Geisternaga, die gegen vier Yuan-ti-Reinblütige kämpft, spielt sich für Charaktere ab, die diese Insel betreten. Wenn Charaktere die Szene betrachten, werden sie buchstäblich in die Vision hineingezogen.

Jeder Charakter, der in die Szene gezogen wird, wird kurzfristig wie eine Yuan-ti behandelt, die gegen die verwundete Hexacali kämpft. Der Charakter erhält die Spielwerte eines **Yuan-ti-Reinblütigen** mit noch 2W20 übrigen Trefferpunkten.

Hexacali, eine **Geisternaga** mit 35 Trefferpunkten, ist auf der Insel gefangen und kämpft bis zum Tod gegen die Yuan-ti-Charaktere. Yuan-ti-Charaktere, die während des Kampfs auf 0 Trefferpunkte fallen, kommen sofort wieder zu Bewusstsein und erleiden 22 (4W10) psychischen Schaden durch den Schock ihres illusionären Ablebens. Im Gegensatz zum Schaden, der im Kampf erlitten wurde, ist dieser psychische Schaden real. Ein Charakter, der von der Vision befreit ist, kann einen anderen Charakter befreien, indem er eine Aktion nutzt, um ihn zu schütteln oder zu ohrfeigen.

Wenn die Charaktere Hexacali besiegen, so besteht ihre letzte kollektive Erinnerung darin, wie sie die Naga zu Boden drücken, um sie zu töten, wonach sie als Knochennaga aufsteht. Die Vision endet dann für alle Charaktere und kann nicht erneut eintreten.

17C. SPIEGELTOR ZU EBENE 10

Ein Keil trockenen Bodens steigt aus dem Wasser und bildet den Boden einer 4,50 m hohen Höhle, an deren Ostwand ein Spiegel aufgehängt ist.

Der Rahmen des Spiegels besteht aus hunderten winzigen, ineinandergreifenden Zahnrädern aus Stein. Der Spiegel zeigt ein normales Spiegelbild und ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Jede Kreatur, die den Rahmen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, sieht, dass eines der Zahnräder leicht hervorsteht. Wenn das Zahnrad gedrückt wird, rastet es in seine Position ein, wodurch sich alle Zahnräder drehen und das Tor sich für 1 Minute öffnet. Wenn sich das Tor schließt, tritt ein zufälliges anderes Zahnrad leicht hervor, so dass die Zahnräder wieder zum Stillstand kommen.
- Charaktere müssen die 11. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 25b auf Ebene 10, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

18. SCHLANGENTOR

Diese 3 m hohen Seitenhöhlen enthalten ein stehendes Tor, das Zugang zu Ebene 11 ermöglicht. Faszinierend schöne Gravuren von Schlangen schmücken die Wände dieser Höhlen.

18A. ZUGANG MIT FALLE

Eine alte Yuan-ti-Falle sollte verhindern, dass sich jemand dem Tor nähert, und sie funktioniert nach wie vor. Eine Druckplatte unter dem Wasser und Schlamm ist genauso breit wie der Höhleneingang. Ein Charakter, dem in der Höhle nach Fallen sucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, bemerkt die Druckplatte. Die Falle wird ausgelöst, wenn ein Gewicht von 50 Pfund oder mehr auf die Druckplatte gelegt wird. Kleine Pfeile schießen aus Löchern in den Wänden auf die Kreatur, die die Falle ausgelöst hat. Sie legen einen Fernkampfangriff ab (+7 zum Treffen), der 10(4W4) Stichschaden verursacht. Die Falle wird jede Runde zurückgesetzt.

Eine Untersuchung der Wände und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ist ausreichend, um die kleinen Löcher in den Schlangengravuren zu finden. Die Charaktere können 1 Minute damit zubringen, die Löcher zu verstopfen, was die Falle am Angriff hindert. Die Druckplatte kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug entschärft werden.

18B. STEHENDES TOR ZU EBENE 11

Zwei Säulen, um die Riesenschlangen aus Stein gewunden sind, ragen aus dem Schlamm. In den steinernen Oberbalken, der über ihnen liegt, sind auf Zwergisch die Worte „LEGE DIE KRISTALLKRONE AN“ geschrieben. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um das Tor König Melairs Krone trägt (siehe Ebene 6, Bereich 11d).
- Charaktere müssen die 11. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 11a auf Ebene 11, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

19. YUAN-TI-TEMPEL

Das Dach dieser Höhle hat eine gewaltige Höhe von 24 m, und das schlammige Wasser überall ist 60 cm tief. Die Höhle wird von einem zerstörten Yuan-ti-Tempel dominiert, der voll mit Statuen ist, die dieselbe geflügelte Schlange mit geöffnetem Maul zeigen. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Statuen als Abbildungen der Yuan-ti-Gottheit Sseth. Flackernde Fackeln auf beiden Seiten des Tempels erleuchten das Bauwerk.

19A. AMPHIBISCHE WACHEN

Acht **Bullywugs** und drei **Riesenfrösche** halten im Wasser vor dem Tempel Wache. Die Bullywugs versuchen, Eindringlinge mit ihren Speeren zu lähmen, deren Spitzen mit Aaskriecherschleim bedeckt sind. Charaktere, die von den Speeren der Bullywugs gelähmt oder von den Riesenfröschen verschluckt werden, werden zu Bereich 19d gebracht und dort festgehalten, bis Kuketh aus Bereich 20 geholt werden kann, um sie zu verschlingen.

19B. VORHALLE

Die 3 m hohe Statue einer geflügelten Schlange steht am Eingang des Tempels vor zwei überfluteten Steinrampen. Die Rampen sind rutschig und führen zum Boden einer 6 m hohen Vorhalle, deren Bogen 30 cm unter dem trüben Wasser versunken ist.

Dekorative Säulen, die wie umeinander gewundene Schlangen aussehen, stehen an den Wänden.

19C. MITTELSCHIFF

Wasser. Trübes Wasser von 30 cm Tiefe bedeckt den Boden.

Deckenfresko. Dieser Raum hat eine 9 m hohe Kuppeldecke.

Ein Fresko an der Decke ist weitgehend abgebröckelt, doch die Teile, die noch übrig sind, lassen Schlangenbilder vermuten, die vermutlich einst recht furchterregend waren.

Statuen. Vier Statuen von geflügelten Schlangen stehen im Norden, zwei im Wasser und zwei über der Wasserlinie.

(Torbit, ein Bullywug-Assassine, versteckt sich hinter der zum Teil versunkenen Statue in der nordwestlichen Ecke.)

Plattform. Zwischen den beiden mittleren Statuen erhebt sich eine weitgehend im Wasser liegende Rampe bis zur Oberseite einer trockenen Plattform, auf deren Rückseite eine verschlossene Tür ist, die zu Bereich 19c führt.

Torbit wäre vielleicht König der Schwarzungen geworden, wäre er Kuketh nicht so treu ergeben. Er beschützt den Tempel, der der Sitz der Macht seines Meisters ist, eifersüchtig, und tötet jeden, der ohne Erlaubnis eintritt. Torbit ist ein **Assassine** mit den folgenden Anpassungen:

- Torbit ist chaotisch böse.
- Er hat folgende Volksmerkmale: Er kann Luft und Wasser atmen. Er spricht die Sprache der Bullywugs und kann mit Fröschen und Kröten sprechen. Er hat eine Schrittbewegungsrate von 6 m und eine Schwimmbewegungsrate von 12 m. Er kann 6 m weit und 3 m hoch springen, mit oder ohne Anlauf. Er hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in sumpfigem Gelände zu verstecken.
- Zusätzlich zu seinen Waffen besitzt Torbit ein Stück eines geborstenen Jadesteckens (siehe „Schätze“, unten).

Schätze. Das 30 cm lange Stück aus Jade, das Torbit bei sich trägt, wurde im Morast gefunden. Er weiß nicht, dass es ein Bruchstück eines Jadesteckens ist, den ein uralter Yuan-ti erschaffen hat und den Halaster vor Jahren im Undermountain wegwarf. Siehe Bereich 39b auf Ebene 6 für mehr Informationen zu dieser Yuan-ti-Apparatur und wie sie wieder zusammengefügt werden kann. Für sich genommen ist das Jadestück 100 GM wert.

19D. APSIS

Diese 9 m hohe Kapelle hat die folgenden Merkmale:

Schlammverkrustete Statue. Getrockneter Schlamm wurde auf der Statue einer großen, geflügelten Schlange im Norden aufgehäuft, so dass sie nun vage froschartig aussieht. Schlecht geschnittene Opfergaben und wertlose Steine liegen vor der Statue.

Altar. Ein Steinaltar in der Mitte des Raums trägt Steinschnitzereien von Schlangen.

Jeder Charakter, der den Altar inspiziert und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt, dass eine der Gravuren des Altars einen Knopf in Form eines Schlangenauges besitzt. Wenn der Knopf gedrückt wird, öffnet sich ein Geheimfach an der Nordseite des Altars. In diesem Fach befindet sich eine schlanke, rote Wachskerze (siehe „Schätze“, unten). Kuketh und die Bullywugs sind sich des Geheimfachs und des darin enthaltenen Schatzes nicht bewusst.

Schätze. Die rote Kerze ist eine *Kerze der Anrufung*, die dem neutral bösen Yuan-ti-Gott Sseth gewidmet ist. Wenn die Kerze von einer Kreatur, die kein Yuan-ti ist, aus dem Altar genommen wird, wabert grüner Nebel durch die Risse im Boden und verdichtet sich zu zwei **Yuan-ti-Scheusalen**. Diese Tempelwächter greifen jede Kreatur an, die kein Yuan-ti ist. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte fallen, werden sie wieder zu grünem Nebel und verschwinden ohne jede Spur.

Wenn die Yuan-ti-Scheusale nicht getötet werden, befreien sie den Tempel von Feinden und machen ihn zu ihrem Hort.

20. SCHWARZZUNGEN-INSEL

Tiefes Wasser. Der Boden fällt an allen Eingängen dieser 9 m hohen Kaverne ab, deren Wasser 9 m tief ist.

Inseldorf. Ein Dutzend krude Hütten stehen auf einer schlammigen, hufeisenförmigen Insel. Fünfundzwanzig **Bullywugs** und sechs **Riesenfrösche** bewegen sich zwischen den Hütten.

Feuer. Ein Feuer brennt an der Nordspitze der Insel, wobei es stinkenden Qualm abgibt. (Die Bullywugs halten es mit einer Mischung aus getrocknetem Kot und Pilzen im Gang.)

Die Hütten bestehen aus Steinen, die mit Schlamm vermörtelt sind. Die Bullywugs, die man hier antrifft, sind damit beschäftigt, Junge großzuziehen, Netze zu flicken, zu kochen oder andere Haushaltsarbeiten zu erfüllen. Sie und die Riesenfrösche reagieren schnell auf Hilferufe aus Bereich 19.

Harmlose Höhlenfische schwimmen im tiefen Wasser um die Insel. Das Becken im Mittelpunkt der Insel ist durch ein untergetauchtes Netz abgeriegelt, das verhindert, dass Fische hineinfliegen. Die Schwarzzungen bewahren ihre ungeschlüpften Eier in diesem Tümpel auf, versteckt zwischen Pilzen unter Wasser.

21. FÜRST DER FAULIGEN VERNICHTUNG

Wenn er nicht zu Bereich 19 gerufen wurde, hält sich der unglückliche König der Schwarzzungen hier auf.

21A. HYDRAHÖHLE

Diese Höhle hat eine 6 m hohe Decke und ist mit 9 m tiefem Wasser gefüllt. Im schlammigen Wasser am Grund der Höhle befindet sich eine abgerichtete **Hydra**. Die Hydra zeigt sich nicht und greift erst an, wenn Kuketh ihr befiehlt, aufzusteigen und etwas zu töten.

21B. KUKETHS HORT

Vorsprung. Ein trockener Vorsprung 1,50 m über der Wasserlinie ist mit Knochen bedeckt, an denen noch Fleischfetzen hängen.

Kukeths Bett. Am östlichen Ende des Vorsprungs liegt ein Haufen schimmeliges Heu und der verwesende Leichnam einer Riesenkröte. Wenn er nicht zu einem anderen Ort gelockt wurde, lungert Kuketh der **Todesslaad** in Bullywug-Gestalt auf dem Heu herum.

Wenn er nicht gerade seine Untertanen herumschikaniert, grübelt Kuketh über seine Sorgen nach. Der Slaad kommuniziert telepathisch mit Fremden und ist bereit, mit Charakteren zu verhandeln, die behaupten, Feinde der Ssethischen Geißeln zu sein. Kuketh ist eine wechselhafte Kreatur, die sich nicht lange an Abkommen hält. Sein einziger konstanter Wunsch ist es, aus dem Undermountain zu entkommen und in die Äußere Ebene des Limbus zurückzukehren.

21C. GEHEIME SCHATZKAMMER

Diese Höhle ist hinter einer Geheintür verborgen.

Schätze. Das Gewölbe enthält die Schätze, die die Bullywugs angesammelt haben, darunter 56 PM, 2.417 GM, 540 SM, ein heiliges Symbol des Sseth aus Platin (eine fliegende Schlange mit gebleckten Zähnen) im Wert von 150 GM und ein *Stirnband des Intellekts*.

22. STÄLLE

Die Schwarzzungen-Bullywugs züchten „Vieh“ in dieser 6 m hohen, mit Fackeln beleuchteten Höhle. Wenn die Bullywug-Tierpfleger hier angegriffen werden, lassen sie

ihre Aaskriecher frei und rufen nach Hilfe aus den Bereichen 19 und 23.

22A. RIESENFRÖSCHE

Sechs **Riesenfrösche** hüpfen durch das flache Wasser in dieser Kaverne und quaken laut, während vier **Bullywugs** Nahrung (vor allem Ungeziefer) in einen Trog an der Nordwand kippen.

22B. AASKRIECHER

Dieser erhöhte trockene Bereich hat folgende Merkmale:

Holzverschlag. Ein Holzverschlag aus Latten sperrt vier **Aaskriecher** im nordöstlichen Bereich ein. Drei Aaskriecher-Eier befinden sich im Verschlag.

Werkzeuge. Mehrere Eimer und langstielige Werkzeuge zum Kontrollieren von Aaskriechern stehen nahe am Tor des Verschlags.

Die Bullywugs züchten die Aaskriecher für ihren giftigen Schleim, aber sie füttern die Hydra in Bereich 21a auch mit Aaskriechereiern. Die Aaskriecher werden nicht gut behandelt. Wenn sie freigelassen werden, werden sie ebenso wahrscheinlich die Bullywugs wie die Charaktere angreifen.

Holzreste, die überall auf der Ebene gesammelt wurden, wurden genutzt, um diesen trockenen Bereich vom Boden bis zur Decke einzuzäunen. Die Lücken zwischen den Latten sind gerade breit genug, dass eine Nahkampfwaffe oder ein Aaskriecher-Tentakel hindurch gelangt. Ein einfaches Seil hält das Tor geschlossen.

23. BULLYWUG-LAGER

Morast. Diese 6 m hohe Höhle ist 30 cm tief mit Morast gefüllt.

Bullywug-Hütten. Zwei Hütten aus Steinen und Schlamm werden von hohen Fackeln beleuchtet. Vier **Bullywugs** reparieren in der Nähe der Hütten Werkzeuge, während zwei **Riesenkröten** zusehen.

24. TANGFARM

Fünf **Bullywugs** arbeiten an Tangbetten im 1,80 m tiefen Wasser dieser 9 m hohen Höhle, während in der Nähe eine **Riesenkröte** schwimmt. Der Tang ist ein wichtiges Nahrungsmittel der Bullywugs und leuchtet mit einem schwachen grünen Licht. Das Licht schwindet 10 Minuten, nachdem die Pflanze abgeerntet wird.

Wenn sie bedroht werden, befehlen die Bullywugs den Riesenkröten, anzugreifen, und rufen nach Hilfe aus den Bereichen 2 und 23.

NACHWIRKUNGEN

Wenn die Charaktere Kuketh helfen, sein Kontrolljuwel zu zerstören oder zurückzuerlangen, lässt der Todesslaad die Bullywugs im Stich. Sollte Torbit noch am Leben sein, wird er der Anführer der Schwarzzungen, wenn Kuketh verschwindet oder getötet wird. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, ehe die Ssethischen Geißeln ihn fangen, ihn zu einem ihrer Knechte machen und die Kontrolle über den Bullywug-Stamm erlangen. Wenn alle Schwarzzungen-Bullywugs besiegt werden, wird der Tempel ein sicherer Ort für die Charaktere, um sich auszuruhen (vorausgesetzt, die Yuan-ti-Scheusale in Bereich 19d haben den Ort nicht übernommen).

Wenn die Ssethischen Geißeln getötet werden, befreit dies Yoastal von ihrem Fluch und erlaubt es den Schwarzzungen, die Höhlen der Nagas zu überrennen. Karstis und die Magier von Dweomerkern könnten bereits dort sein, weil sie diese Kavernen halten wollen. Diese Siege sind aber von kurzer Dauer, da die Wiederbelebung der Geisternagas ihre Wiederkehr nach 1W6 Tagen garantiert.



EBENE 9: DWEOMERKERN

DWEOMERKERN IST EINE AKADEMIE DER MAGIE, in der die Schüler verwirrt, in Fallen gelockt und geprüft werden. Die Ebene ist für vier Charaktere der 10. Stufe entworfen, und Charaktere, die die hier anwesenden Monster und Schurken besiegen, sollten genug EP erlangen, um die 11. Stufe zu erreichen.

WAS HAUST HIER?

Ein Arcanaloth und eine Nachtvettel regieren diese Ebene. Böse Magier auf der Suche nach arkanem Wissen oder Halasters Gönnerschaft kommen mit ihren Anhängern hierher, um ausgebildet und geprüft zu werden.

ARCANALOTH-SCHULLEITER

Ein Arcanaloth, der mit dem Wahnsinnigen Magier verbündet ist, leitet Dweomerkerns Akademie der bösen Magier. Der Arcanaloth hält seinen wahren Namen geheim und nutzt *Gestalt verändern*, um als Halaster zu erscheinen.

Der Arcanaloth nutzt Nycaloths und Mezzoloths als Wachen. Er tauscht die sichere Durchreise durch Dweomerkern gegen magische Gegenstände oder gegen Unterstützung ein, mit einem entkommenen Teufel fertig zu werden (siehe „Knochen-teufel“, Seite 119). Er versucht auch, Abenteurer, die arkane Zauberwirker sind, dazu zu bringen, sich seiner Akademie anzuschließen – ohne Studiengeld zu verlangen!

WURMRÄTSEL DIE NACHTVETTEL

Wurmrätsel ist eine Nachtvettel, der vier Fleischgolems gehorchen. Sie schließt bösartige Pakte, wobei sie Zauber und Geheimnisse der Magie im Austausch für böse Taten bietet, die es ihr erlauben, Seelen einzufordern.

Die Nachtvettel trägt den mumifizierte Kopf eines Kätzchens als Talisman um den Hals, doch hat dieser keine magischen Eigenschaften. Er verkörpert ihre Angst vor Katzen, denn Wurmrätsel ist verängstigt, wenn sich eine katzenartige Kreatur innerhalb von 9 m von ihr befindet und Wurmrätsel sie hören oder sehen kann. Weiterhin hat die Nachtvettel einen glänzenden schwarzen Edelstein und einen großen Sack bei sich – ihren *Herzstein* und ihren *Seelenbeutel* (siehe den Eintrag „Vetteln“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

BÖSE SCHÜLER

Dweomerkerns Schüler sind unten beschrieben. Begegnungen mit ihnen können jederzeit und überall stattfinden, doch treiben sie sich vor allem an ihren Lieblingsorten herum.

ARG EGGENTAL

Dweomerkerns fähigster Schüler Arg Eggental ist ein jahrhundertalter Magier (NB menschlicher Rashemi-**Erzmagus**, der die Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish und Riesisch spricht). Er erscheint als zwölfjähriger Junge, weil er *Tränke der Langlebigkeit* zu sich nimmt. Arg verbirgt das wahre Ausmaß seiner magischen Fähigkeiten, indem er vorgibt, nur Zauberkünste und Zauber des 1. Grads zu kennen. Diese List hat die anderen Schüler und die meisten Lehrer getäuscht, nicht aber den Arcanaloth, der den Magier genau im Auge behält. Arg ist bislang der einzige Schüler, der herausgefunden hat, dass der Schulleiter nicht wirklich Halaster ist, sondern ein verkleideter Arcanaloth.

Arg hat einen Oni als Gefährten, der die Gestalt eines weiblichen Halbogs namens Dumara annimmt. Der wahre Name des Onis ist Kumar, und er war den Großteil seines Lebens mit Arg zusammen. Er behandelt Arg wie einen großen Bruder und ist das einzige Wesen, dem sich Arg anvertrauen würde.

Arg will das Zauberbuch, das in Halasters privatem Sanktum (Bereich 45b) versteckt ist, in die Finger bekommen, und er wird jede Form der Ablenkung nutzen, um es zu bekommen. Arg schließt ein Abkommen mit den Abenteurern: Wenn sie den Arcanalothe und die Nachtwette lange genug ablenken, dass er das Zauberbuch stehlen kann, zeigt Arg ihnen die Treppe, die zu Ebene 10 führt. Er erzählt ihnen auch ein Geheimnis des Undermountain, das ermittelt wird, indem du eine Geheimniskarte ziehst (siehe Anhang C). Arg hält sich an seinen Teil des Abkommens, solange es ihm nützt, und versucht den Abenteurern den Diebstahl des Zauberbuchs anzuhängen, sobald sie weg sind.

Wenn die Charaktere Args Vorschlag nicht annehmen wollen, verbündet er sich mit Nylas Jowd und Skrianna Schattendämmer (siehe unten), um sie zu vernichten.

CEPHALOSK DER GEDANKENSCHINDER

Cephalosk ist ein einzelner Gedankenschinder-Arkanist (siehe den Kasten im Eintrag „Gedankenschinder“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)). Er ist ein Ausgestoßener unter Seinesgleichen, hat keine Verbündeten an der Akademie und sucht nicht nach Freunden. Er beschattet Abenteurer und wirkt *Gedanken wahrnehmen* auf sie, um ihre wahren Absichten herauszubekommen.

Der Gedankenschinder sieht sich selbst als intellektuell allen anderen überlegen, und er verabscheut Arg Eggental dafür, Halasters Lieblingsschüler zu sein. Cephalosk versucht die Charaktere zu überzeugen, Dumara (Args Oni-Leibwächter) abzulenken und zu töten, während er Args Gehirn verschlingt. Im Austausch für ihre Hilfe verspricht Cephalosk ihnen „drei Geheimnisse zu verraten, die jeder Entdecker im Undermountain wissen sollte“. Sobald er Args Gehirn gefressen hat, löst Cephalosk sein Versprechen ein und teilt telepathisch folgende Informationen mit den Charakteren:

- Eine Gedankenschinder-Kolonie hat die Ebene des Undermountain übernommen, die als Meerestiefen bekannt ist. (Cephalosk weiß das, weil er in telepathischem Kontakt mit dem Ulithariden auf Ebene 17 stand.)
- Githyanki sind in den Undermountain eingedrungen, um die Gedankenschinder-Kolonie in Meerestiefen zu zerstören.
- Halaster hat ein Schiff gekapert, das durch den Raum zwischen den Welten reisen kann, und es irgendwo im Undermountain versteckt (Ebene 19).

Wenn sich die Charaktere weigern, Cephalosk zu unterstützen, greift der Gedankenschinder sie an.

NYLAS JOWD

Nylas Jowd (NB thyanischer menschlicher **Magus** mit *Tote beleben* anstelle von *Fliegen*) streift mit zwei unsichtbaren Irr-

lichtern, die seinen Befehlen gehorchen, durch Dweomerkern. Nylas reiste aus Thay an, um unter Halaster zu lernen und die tieferen Geheimnisse der Nekromantie zu erfahren, und er hat alle Kennzeichen eines Roten Magiers von Thay – die rote Robe, den kahlen Kopf und die böse Gesinnung. Er behandelt andere als baldige Leichname und ist mehr an ihrer Anatomie interessiert als an dem, was sie sagen oder tun.

Nylas will die Gehörnten Schwestern (siehe unten) in Zombies verwandeln, weil sie grausam zu ihm waren. Er bittet die Charaktere, sie zu töten, damit er ihre Leichen mit dem Zauber *Tote beleben* erwecken kann. Wenn sich die Charaktere weigern, greifen Nylas und seine Irrlichter sie an.

SKRIANNA SCHATTENDÄMMER

Skrianna Schattendämmer (CB illuskanische menschliche **Maga**) hat sich vor Kurzem auf Halasters Drängen in Dweomerkern eingeschrieben. Sie ist Mitglied der Schattendämmer-Familie (siehe Ebene 22) und brennt auf eine Herausforderung. Skrianna ist unhöflich, hochnäsiger, privilegiert und zeigt absolute Verachtung gegenüber dem „gemeinen Pöbel“. Sie hat sadistische Freude daran, andere mit ihrer Magie zu missbrauchen und zu manipulieren. Sie wird jederzeit von ihrem Schildwächter-Beschützer begleitet (sie trägt sein Amulett), sowie von einem Grell-Hausdiener, der ihr Zauberbuch trägt (welches alle Zauber beinhaltet, die sie vorbereitet hat).

Skrianna misstraut Neuankömmlingen und greift sie bei der leisen Provokation an. Sie vertraut darauf, dass ihr Leibwächter und Leibdiener sie beschützen, wenn es zum Kampf kommt.

DIE GEHÖRNTEN SCHWESTERN

Zwei Tiefling-Schwestern namens Turbulenzia und Violenzia wollten sich der Arkanen Bruderschaft von Luskan anschließen, wurden aber abgelehnt. Sie heuerten für einige Jahre auf Piratenschiffen an, ehe sie in Schädelhafen landeten, wo sie Gerüchte über eine geheime Akademie für Magieanwender im Undermountain hörten. Sie kämpften sich bis nach Dweomerkern vor, doch ist der Ort nicht, was sie erwartet haben. Sie haben an der Akademie keine Freunde und sind mit der Qualität des Unterrichts unzufrieden. Jetzt wollen sie die Akademie verlassen, doch die Schulleiterin hat sie angewiesen, zu bleiben, und ihnen versichert, dass die Dinge sich bessern werden. Wurmrätsel die Nachtwette behält die Schwestern im Auge, die jede Ablenkung ausnutzen würden, um nach Schädelhafen zu flüchten. Sie werden versuchen, die Charaktere dafür anzuwerben, für eine solche Ablenkung zu sorgen.

Die Schwestern sind Tiefling-Magi, mit diesen Anpassungen:

- Die Schwestern sind rechtschaffen böse.
- Jede Schwester hat folgende Volksmerkmale: Sie hat Resistenz gegen Feuerschaden. Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie spricht die Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisches und die Gemeinsprache der Unterreiche.
- Jede Schwester hat ein Zauberbuch bei sich, das alle Zauber enthält, die sie vorbereitet hat.

ELAN TANOR'THAL

Elan ist ein **Drow-Magus** aus einem Haus, das in Schädelhafen einen lukrativen Sklavenhandel betrieb, bis es von der Xanathar-Gilde vertrieben wurde. Er hofft, genug Magie zu erlernen, um eines Tages Schädelhafen für seine Familie zu übernehmen. Wie die meisten anderen Drow ist er vorhersehbar verräterisch. Seine sanften Worte sind einigermaßen angenehm, doch ein Bündnis mit ihm wird immer übel enden – und wahrscheinlich mit Blutvergießen.

PNEUMATISCHE RÖHREN

Dweomerkern hat ein System von Kupferrohren, durch die mit Luftdruck zylindrische Kupferkanister gefeuert werden. Jede Röhre hat einen Durchmesser von 7,5 cm, und jeder Kanister ist 22 cm lang und hat nicht ganz 7,5 cm Durchmesser. Der Deckel ist aus Kupfer und abschraubbar. Die Röhren sind mit ihren Zielorten beschriftet.

Viele der Bewohner der Ebene nutzen die Rohre, um Schriftrollen, Aufgaben und Botschaften zu versenden. Jeder Gegenstand und jede Kreatur, die in die Röhre passt (auch Charaktere in gasförmigem Zustand) können innerhalb von Sekunden von einem Ende zum anderen transportiert werden. Wenn Timing wichtig wird, gehe davon aus, dass alles, was eine Kreatur in ihrem Zug in das Rohr steckt, zu Beginn des nächsten Zugs der Kreatur am Zielort eintrifft.

Elan streckt Neuankömmlingen die falsche Hand der Freundschaft aus, während er sie warnt, sich von den anderen Schülern und dem Schulleiter fernzuhalten. „Sie sind alle geisteskrank“, sagt er. Er ist gerne dort, wo etwas passiert, damit er heimlich beobachten kann, wo die Charaktere ihre magischen Gegenstände und Zauberbücher aufbewahren (weil er diese für sich gewinnen will, sobald die SC tot sind).

KNOCHENTEUFEL

Yarek, ein übereifriger Schüler, hat im Südflügel unbeabsichtigt einen Knochenteufel beschworen. Nachdem er seinen Beschwörer getötet hatte, entdeckte der Teufel zu seinem Schrecken, dass die magischen Schutzzeichen von Dweomerkern dafür sorgen, dass er Bereich 47 nicht verlassen kann. Der Arcanalothe bietet Abenteurern die sichere Durchreise durch Dweomerkern an, wenn sie den Teufel besiegen und ihn zurück in die Neun Höllen schicken.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 9 markiert. Es gibt hier wenige Lichtquellen; Kreaturen, die in Dweomerkern leben, verlassen sich auf Dunkelsicht oder erschaffen ihre eigene Beleuchtung mit Magie.

1. EINGANGSHALLE

Diese Räumlichkeiten stellten den Eingang dessen dar, was einmal ein prunkvolles, unterirdisches Herrenhaus war.

1A. LINKE HAND VON MANSHOON

Alarm. Der Zauber *Alarm* wurde auf den Bereich mit 6 m Seitenlänge gewirkt, der auf Karte 9 markiert ist. Er informiert den Schulleiter in Bereich 15 leise darüber, wenn Besucher eintreffen.

Deckenmosaike. Dieser Raum hat eine 3 m hohe Kuppeldecke. Helle Mosaik auf dem Kuppeldach bilden Magier ab, die spektakuläre Zauberduelle austragen.

Untote Wächter. In der Mitte des Raums, 4,50 m über dem Boden, schwebt der am Ellbogen abgetrennte linke Unterarm eines Mannes.

Wenn der **Arcanalothe** auf den *Alarm* reagiert, begibt er sich zu Bereich 1, um die Neuankömmlinge zu begrüßen (siehe den Kasten „Treffen mit dem Schulleiter“).

Das Körperteil gehörte einem menschlichen Erzmagus namens Manshoon, oder genauer gesagt, einem seiner Klone. Der Klon forderte Halaster zu einem Zauberduell heraus und verlor mehr als nur den Wettstreit. Halaster verwandelte die Gliedmaßen in einen Wächter, der alle Eindringlinge angreift, bis der Wahnsinnige Magier oder eine Kreatur, die wie er aussieht, ihn davon abhält. Der Arm hat die Spielwerte eines **Erzmagus** mit folgenden Anpassungen:

- Er ist ein winziger, gesinnungsloser Untoter mit 63 (18W4 + 18) Trefferpunkten und hat den Zauber *Dürre* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.
- Er hat eine Flugbewegungsrate von 9 m und kann schweben.
- Er hat Blindsight mit einer Reichweite von 18 m und ist darüber hinaus blind. Er kann nicht sprechen oder hören, und er kann nicht blind oder taub werden.

1B. WARTESAAL

Dieser Raum enthält sechs gepolsterte Sessel mit grellen Bezügen.

TREFFEN MIT DEM SCHULLEITER

Charaktere, die den Zauber *Alarm* in Bereich 1 auslösen, werden vom Schulleiter begrüßt, der sich ansonsten in Bereich 15 aufhält. Wenn der gelehrte Arcanalothe in der Gesellschaft von Besuchern ist, versucht er höflich zu bleiben, auch wenn er den Wahnsinnigen Magier nachahmt. Er beschreibt die Akademie mit begeisterten Worten und lobt ihre exzellenten Schüler und deren Hingabe zur arkanen Magie. Er behauptet, ein persönliches Interesse an allem zu haben, was im Undermountain passiert, und hegt keinen Groll gegenüber Abenteurern, die „einen wichtigen sanitären Dienst“ erfüllen, indem sie das Gewölbe von lästigen Monstern befreien.

Wenn die Charaktere nur auf der Durchreise zu den unteren Ebenen sind, bietet ihnen der Schulleiter an, sie zur Treppe zu bringen, die zu Ebene 10 führt. Für eine sichere Durchreise durch Dweomerkern verlangt er eines der folgenden Dinge:

- Eine Bezahlung in Höhe von einem magischen Gegenstand pro Gruppenmitglied
- Den Tod des Knochenteufels in Bereich 47

Wenn sich die Charaktere entscheiden, sich um den Knochenteufel zu kümmern, anstatt magische Gegenstände abzugeben, führt der Schulleiter sie nach Süden durch die Bereiche 2, 3, 6, 38, 39 und 46. Er wartet in Bereich 46b auf sie, während sie in Bereich 47 den Teufel töten, und eskortiert sie dann wie versprochen zur Treppe, die zu Ebene 10 führt. Nachdem er gesehen hat, wie sie die Treppe hinuntergegangen sind, kehrt der Arcanalothe zu Bereich 15 zurück.

Besucher, die das Angebot des Schulleiters ausschlagen, werden höflich gebeten, dorthin zurückzukehren, woher sie gekommen sind, und niemals wieder ihr Gesicht in Dweomerkern zu zeigen. Wer sich weigert zu gehen, wird angegriffen.

Jeder Charakter, der behauptet, ein arkaner Zauberkler auf der Suche nach Ausbildung zu sein, wird eingeladen, in Dweomerkern zu bleiben und die Aufnahmeprüfung abzulegen. Wenn der Charakter das Angebot annimmt, nutzt der Schulleiter den Zauber *Teleportieren*, um sich und den Kandidaten zu Bereich 11c zu teleportieren, wo er dem Charakter empfiehlt, dort zu bleiben, bis ein Termin für die Aufnahmeprüfung bestimmt werden kann. (Wenn die Gruppe mehrere Kandidaten enthält, hält der Arcanalothe sie zusammen.) In Wahrheit erwartet der Arcanalothe, dass der Kandidat seinen Vorschlag ignoriert und den Komplex weiter erkundet. Die Aufnahmeprüfung dreht sich in Wirklichkeit darum, wie der Kandidat mit den anderen Schülern umgeht. Jeder Kandidat, der den anderen Studenten gewachsen ist, wird aufgenommen, da er so die „Prüfung“ des Schulleiters bestanden hat.

Ein Charakter, der in Dweomerkern aufgenommen wird, kann sich frei in den Hallen bewegen und mit anderen Studenten sprechen, bis der Charakter in Schwierigkeiten gerät und der Schule verwiesen oder ermordet wird.

1C. GARDEROBE

Die Wände dieses Raums sind mit Reihen von leeren Metallhaken bedeckt.

1D. WASSERKLOSETT

Dieser Raum ist mit Waschbecken und Toiletten aus Stein ausgestattet, darüber jeweils mit einem eingravierten Kommandowort. Die Waschbecken und Toilettenschüsseln füllen sich magisch mit Wasser oder spülen auf Befehl, und Abfluslöcher im Innenrand sorgen dafür, dass sie nicht überlaufen. Zwei **lebende Unsichtbare Diener** (siehe Anhang A) stehen nahe der Handtuchstangen bereit, Gästen Handtücher zu reichen.

2. KORRIDOR MIT FALLE

In die Wand dieses Korridors sind Bilder von acht Magiern eingraviert, die Stecken festhalten. Jeder Stecken verkörpert eine andere Schule der Magie. Dieser Korridor hat weiterhin zwei versteckte Merkmale:

- Wenn eine Kreatur den mit einer Falle versehenen Bereich mit 3 m Seitenlänge, der auf Karte 9 angegeben ist, zum ersten Mal betritt oder ihren Zug dort beginnt, wird die Medusa-Statue in Bereich 3 belebt und schießt einen magischen Pfeil auf die Kreatur. (Wenn der Schulleiter die Charaktere durch diesen Korridor begleitet, nutzt der Arcanalothe den Zaubertrick *Magierhand*, um den Knopf zu drücken und die Falle zu deaktivieren.)
- Ein Steinknopf ist in der nördlichen Wand verborgen. Er ist so kaschiert, dass er wie ein Teil des Steckens aussieht, der für Beschwörung steht. Ein Charakter, der die Wände absucht, bemerkt den Knopf mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Wird der Knopf gedrückt, ertönt ein lautes Klicken und die Pfeilfalle wird für 1 Minute deaktiviert.

3. MEDUSA-KREUZUNG

Die Wände dieses Raums erheben sich 3 m nach oben und neigen sich dann nach innen, um an einem 6 m hohen Scheitelpunkt zusammenzukommen. In der Mitte des Raums steht die Statue einer finster dreinblickenden Medusa auf einem 30 cm hohen, zylinderförmigen Steinblock, die einen Langbogen und einen leeren Köcher hält. Die Statue blickt nach Norden.

Wenn eine Kreatur die Falle in Bereich 2 auslöst, materialisiert sich ein vergifteter Pfeil in der Hand der Medusa, und die Statue wird belebt. Sie zieht sofort die Bogensehne zurück und feuert den Pfeil auf die Kreatur, die die Falle ausgelöst hat. Sie hat +6 zum Treffen und verursacht bei einem Treffer 6 (1W8 +2) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Die Medusa-Statue ist ein mittelgroßes Objekt mit RK 15, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen jeden Schaden außer Energieschaden. Sie wiegt 1.200 Pfund. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um die Statue von ihrem Sockel zu stoßen. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 notwendig. Wenn sie umgestürzt wird, wird die Statue nicht belebt, bis sie in ihre ehemalige Position zurückkehrt. (Falls Wurmrätsel von der umgestürzten Statue erfährt, stellen sie und ihre Fleischgolems sie wieder auf. Dann macht sie sich auf die Suche nach den Verantwortlichen, um sie zu bestrafen.)

4. TRINKWASSERBRUNNEN

Brunnen. Trinkwasser aus natürlichen Quellen quillt aus dem Mund eines Basreliefs, das aussieht wie Halasters überglückliches Gesicht. Es fließt dann in ein halbkreisförmiges Becken, das von einer 60 cm hohen Wand umgeben ist, ehe es durch winzige Löcher abfließt.

Wächter. Neben dem Brunnen stehen zwei **Mezzoloths**.

Feuerschalen. Zwei nicht entzündete Feuerschalen, die wie Klauenhände aussehen, ragen am Südeinde des Raums aus dem Boden.

Die Mezzoloths stellen sicher, dass niemand an der Wasserversorgung der Akademie herumpfuscht oder den Brunnen zerstört. Ansonsten achten sie nicht auf Besucher.

5. PORTRÄT EINES WAHNSINNIGEN MAGIERS

Dieser Raum ist leer, mit Ausnahme des gewaltigen roten Samtvorhangs, der die Nordwand bedeckt. Er kann mithilfe eines Zugseils an seiner Seite zurückgezogen werden. Hinter dem Vorhang hängt ein großes, abstraktes Gemälde, das Halaster zeigt, umgeben von Feldern blutiger Mäuler und Personen, die sich gegenseitig auffressen. In den Hintergrund sind verschiedene andere bizarre Figuren von jenseits der Materiellen Ebene eingearbeitet. Halasters Gesicht ist trotz des gewalttätigen Chaos, das ihn umgibt, verstörend ruhig, und sein durchbohrender Blick scheint jedem zu folgen, der das Porträt betrachtet.

Jede Kreatur, die das Gemälde erblickt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht eine zufällige Form langfristigen Wahnsinns zu erleiden, bestimmt mit der Tabelle „Langfristiger Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur wieder von dem Gemälde betroffen werden, aber erst, wenn der aktuelle Wahnsinn endet.

6. LESENISCHE

Schreibtische. In der Mitte des Raums steht eine Reihe von Schreibtischen. Hinter einem der Schreibtische sitzt Arg Eggental (NB menschlicher Rashemi-**Erzmagus**, der Abyssisch, die Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish, Riesisch und Urtümlich spricht). Sein **Oni-Leibwächter**, getarnt als Halboger namens Dumara, steht neben ihm.

Bücherregale. Hohe Bücherregale voll mit broschierten Notizbüchern säumen die Nordost- und Südwestwand. Die Bücher sind nach Thema geordnet.

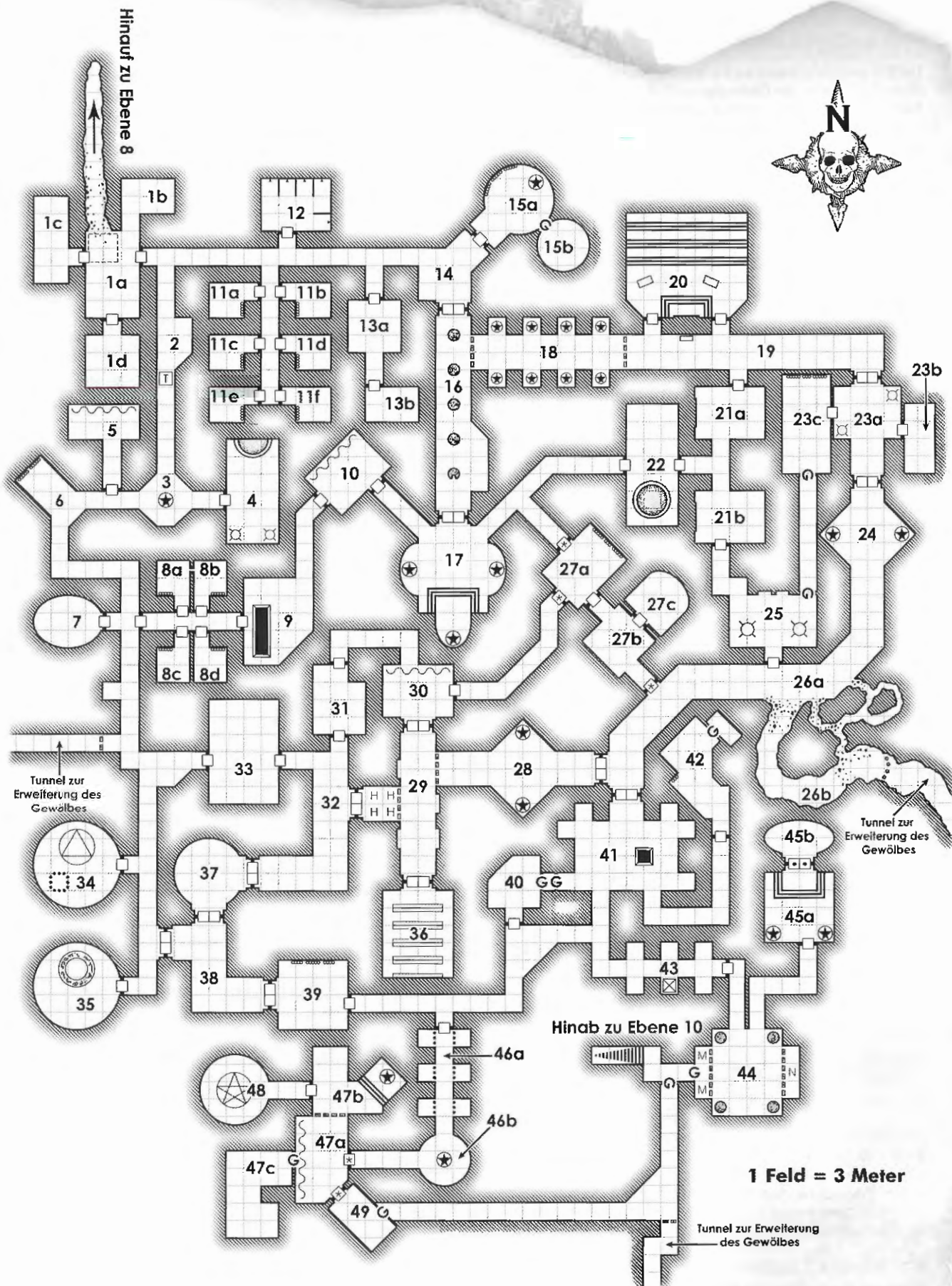
Pneumatische Röhren. Eine Reihe von zehn pneumatischen Röhren ist an der Rückwand befestigt. Unter den Röhren ist ein Regal voller leerer Kupferbehälter.

Arg hält einen Zauberstab, auf dessen Ende der Zaubertrick *Licht* gewirkt ist, und liest eine kochentrockene Biographie von Ahghairon, dem Erzmagier, der Waterdeep gegründet hat. Wenn die Charaktere vom Schulleiter durch Dweomerkern geführt werden, und dabei an Arg vorbeikommen, lächelt dieser ihnen zu. Sobald sie weg sind, wirken er und der Oni *Unsichtbarkeit* auf sich selbst und folgen den Charakteren, weil sie wissen wollen, was deren Absichten in Dweomerkern sind. Arg und Dumara sprechen die Charaktere privat an, sobald sie die Gelegenheit haben (siehe „Böse Schüler“, Seite 117).

Die hier aufbewahrten Notizbücher sind klein und dünn genug, dass man sie aufrollen und in die Behälter für die pneumatischen Röhren stecken kann. Die Bücher behandeln Themen, die für Magier interessant sind, darunter die Ernte von Zauberkomponenten, Überlegungen zum Gewebe, Biographien berühmter Magier und Lichts, Tipps für das Erschaffen realistischer Illusionen und Aufsätze ehemaliger Schüler über eine Reihe arkaner Themen. Alle Bücher in dieser Sammlung, die aus Dweomerkern entfernt werden, verschwinden auf magische Weise und erscheinen wieder auf ihrem Regal.

PNEUMATISCHE RÖHREN

Die Röhren sind mit den Schlafkammern der Schüler verbunden (Bereiche 8 und 11). Von links nach rechts sind die Röhren mit „Turbulenzia“ (Bereich 8a), „Violenzia“ (Bereich 8b), „Karstis“ (Bereich 8c), „Yarek“ (Bereich 8d), „Arg“ (Bereich 11a), „Skrianna“ (Bereich 11b), „Cephalosk“ (Bereich 11d), „Elan“ (Bereich 11e) und „Nylas“ (Bereich 11f) gekennzeichnet.



KARTE 9: DWEOMERKERN

7. ARBEITSRAUM

Die Tür zu diesem Raum ist leicht geöffnet. Aus dem Inneren blickt Cephalosk, der **Gedankenschinder-Arkanist**, hervor. Es ist zu lange her, dass der Gedankenschinder ein frisches Hirn fressen konnte, doch ist er bereit, die Charaktere nicht anzugreifen, wenn sie ihm versprechen, dabei zu helfen, sich stattdessen an Args Verstand zu laben (siehe „Cephalosk der Gedankenschinder“, Seite 118).

Dieser Arbeitsraum ist voll mit Tischen, Feuerschalen und einer Ansammlung alchemistischer Ausrüstung.

8. SCHLAFKAMMERN DER SCHÜLER

Jeder Raum enthält identische Möblierung:

Pneumatische Röhren. Eine Reihe von fünf pneumatischen Röhren ist an einer Wand befestigt. Diese Röhren sind mit ihren Zielen beschriftet und sind mit der Lesenische (Bereich 6), dem Schulleiterbüro (Bereich 15a), Wurmrätsels Werkstatt (Bereich 23c), der Küche (Bereich 27a) und dem Studiensaal (Bereich 39) verbunden.

Bett und Truhe. An der abgelegenen Wand steht ein schlichtes Bett und eine eisenbeschlagene Truhe mit robustem Vorhängeschloss, das mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden kann. (Wenn der Raum leer steht, steckt der Schlüssel im Schloss; ansonsten befindet sich der Schlüssel des Raums im Besitz des Bewohners.)

Schreibtisch. Ein einfacher Schreibtisch enthält Schreibfedern, Tintenfässer, leere Schriftrollen, Notizen, Notizbücher und 1W6 leere Schriftrollenbehälter aus Kupfer, die in die pneumatischen Röhren passen. An der Wand über dem Schreibtisch hängt ein gerahmtes Porträt von Halaster. (Die Porträts in den verschiedenen Räumen haben unterschiedliche Gesichtsausdrücke.)

8A. TURBULENZIAS ZIMMER

Ein kleines Loch wurde in die Ostwand gebohrt, sodass Turbulenzia mit ihrer Schwester in Bereich 8b sprechen kann, wenn beide in ihren Zimmern sind.

Schätze. Turbulenzias Truhe enthält Reisekleidung und ein pentagrammförmiges Blutsteinamulett (125 GM).

8B. VIOLENZIAS ZIMMER

Ein kleines Loch wurde in die Westwand gebohrt, sodass Violenzia mit ihrer Schwester in Bereich 8a sprechen kann, wenn beide in ihren Zimmern sind. Violenzia hat einen großen, ausladenden Schnurrbart auf das Porträt von Halaster über ihrem Schreibtisch gemalt.

Schätze. Violenzias Truhe enthält Reisekleidung, eine rote Lederbörse mit 75 GM, und ein Zauberbuch, das sie aus Yareks Zimmers (Bereich 8d) gestohlen hat. Das Buch enthält folgende Zauber: *Dolchwolke*, *Dunkelsicht*, *Elementar beschwören*, *Leomunds Winzige Hütte*, *Magisches Geschoss*, *Mordenkainens Treuer Hund*, *Nebelwolke*, *Schmierer*, *Stinkende Wolke*, *Unsichtbarer Diener*, *Verständigung* und *Windstoß*.

8C. KARSTIS' ZIMMER

Dieses Zimmer ist für einen Schüler namens Karstis reserviert, den die Charaktere vielleicht auf Ebene 8 getroffen haben. Wenn er aus dem Schlittersumpf geflohen ist, liegt er auf seinem Bett und liest sein Zauberbuch (wenn er es noch hat). Andernfalls ist der Raum nicht belegt.

8D. YAREKS ZIMMER

Yarek war der Student, der für die Entfesselung des Knochen-teufels in Bereich 47 verantwortlich war. Sein Zimmer wurde nach seinem Tod nicht geräumt.

Nach Yareks Tod durchsuchten die Gehörnten Schwestern seine Truhe und haben alles mitgenommen, was sie als wertvoll erachteten. Sie haben einen Zauberstab aus Kristall (ein arkaner Fokus im Wert von 10 GM) zurückgelassen, einen Satz edle Kleidung und ein kleines, signiertes Gemälde eines eleganten, dunkelhaarigen menschlichen Magiers mit einer Taube auf der Schulter. Auf dem Bild steht geschrieben „Yarek – habe einen magischen Tag! Dein Freund Jim.“

9. MÜLLGRUBE

Der Gestank von Abfall erfüllt den Raum. Eine 9 m lange, 3 m breite, 18 m tiefe Grube befindet sich in der Mitte des Raums. Sie ist auf eine Tiefe von 3 m voll mit Abfällen und missglückten Experimenten. Die chemische Mischung hat einen toxischen Schleim hervorgebracht.

Jede Kreatur, die in die Grube stürzt, fällt 18 m tief und landet auf dem weichen Müllhaufen, wodurch sie 1W4 Wuchtschaden pro gefallener 3 m erleidet. Außerdem erleidet eine Kreatur, die auf dem toxischen Schleim landet, 10 (3W6) Giftschaden zu Beginn jedes ihrer Züge, bis der Schleim mit Wasser oder Alkohol abgewaschen wird. Ein Charakter kann feststellen, wie der Schleim abgewaschen werden kann, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 10 gelingt.

10. WO IST HALASTER?

Dieser Raum ist leer, mit Ausnahme des gewaltigen roten Samtvorhangs, der die Nordwand bedeckt. Ein Zugseil an einer Seite des Vorhangs erlaubt es, ihn zurückziehen. An der Wand hinter dem Vorhang hängen fünfzehn Gemälde, jedes 1,50 m lang und 90 cm hoch, die in drei Fünferreihen angeordnet sind.

Jedes Gemälde zeigt eine Abgängerklasse von mürrisch dreinblickenden Dweomerkern-Magiern. Die meisten älteren Gemälde zeigen die Schüler als Skelette, was bedeutet, dass die Schüler gestorben sind. Eine genaue Untersuchung zeigt, dass Halaster in jedem Klassenbild erscheint, mit Ausnahme des mittleren Porträts in der mittleren Reihe. Wird das Gemälde von der Wand entfernt, löst das eine dahinter verborgene Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12). Bestimme die Rune, indem du eine zufällige Karte ziehst (siehe Anhang B).

11. SCHLAFKAMMERN DER SCHÜLER

Jeder Raum enthält identische Möblierung:

Pneumatische Röhren. Eine Reihe von fünf pneumatischen Röhren ist an einer Wand befestigt. Die Röhren sind mit ihren Zielen beschriftet und sind mit der Lesenische (Bereich 6), dem Schulleiterbüro (Bereich 15a), Wurmrätsels Werkstatt (Bereich 23c), der Küche (Bereich 27a) und dem Studiensaal (Bereich 39) verbunden.

Bett, Kommode und Truhe. An der abgelegenen Wand steht ein gemütliches Bett, eine schöne Kommode und eine Eisentruhe mit Klauenfüßen, auf die *Arkans Schloss* gewirkt wurde (verbunden mit dem Schüler, dem der Raum zugeteilt wurde). Eine Kreatur kann die magisch verschlossene Truhe mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufzwingen.

Schreibtisch. Ein wunderschöner Rollschreibtisch enthält Schreibfedern, Tintenfässer, leere Schriftrollen, Notizen, Notizbücher und 1W6 leere Schriftrollenbehälter aus Kupfer, die in die pneumatischen Röhren passen. An der Wand über dem Schreibtisch hängt ein gerahmtes Porträt von Halaster. (Die Porträts in den verschiedenen Räumen haben unterschiedliche Gesichtsausdrücke.)

11A. ARGS ZIMMER

Arg Eggental und seine Oni-Leibwächterin teilen sich diesen Raum. Arg hat als Vorsichtsmaßnahme eine *Glyphe des Schutzes* auf den Türrahmen gewirkt, die ausgelöst wird, wenn jemand außer ihm oder Dumara über die Schwelle tritt. Die Glyphe ist von außerhalb des Raums nicht sichtbar. Aus der Glyphe bricht magische Energie in einer Kugel mit einem Radius von 6 m hervor. Jede Kreatur im Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 45 (10W8) Donnerschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Schätze. Arg bewahrt eine winzige, juwelenbesetzte Truhe in seinem Rollschreibtisch auf. Die Truhe (50 GM) ist eine Replik einer Truhe normaler Größe aus exquisiten Materialien. Die größere Truhe (5.000 GM) ist mit dem Zauber *Leomunds Geheime Truhe* auf der Ätherebene verborgen.

Ein Charakter kann die Miniaturtruhe als das erkennen, was sie ist, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt. Arg allein kann die Replik verwenden, um die größere Truhe zu rufen. Diese enthält zwei Zauberbücher mit den Titeln *Zauber von Arg*, Band I und II. Diese Bücher enthalten alle Zauber, die Arg vorbereitet hat, plus folgende: *Arkane Schloss*, *Auflösen*, *Bigbys Hand*, *Energiekäfzig*, *Gasförmige Gestalt*, *Glyphe des Schutzes*, *Irrgarten*, *Leomunds Geheime Truhe*, *Melfs Säurepfeil*, *Mordenkainens Privates Heiligtum*, *Ottos Unwiderstehlicher Tanz*, *Tashas Fürchterlicher Lachanfall*, *Telekinese*, *Tensors Schwebende Scheibe* und *Wahre Verwandlung*.

11B. SKRIANNAS ZIMMER

Skrianna hat ihr Quartier mit Annehmlichkeiten gefüllt, wie seidene Bettlaken, weiche Felle exotischer Tiere, eine Schüssel mit frischem Obst, ein Rauchfass mit brennendem Weihrauch und ein gepolsterter Lesestuhl aus Bast.

Skriannas Tagebuch. Skrianna bewahrt ein Tagebuch in ihrem Schreibtisch. Das Buch erlaubt einen seltenen Blick in den wahnsinnigen Verstand eines Mitglieds der Schattendämmer-Familie. Nicht nur drückt Skrianna ihre Verachtung für ihre Mitschüler in Dweomerkern aus, sie beschwert sich auch über die Einschränkungen, die der Schulleiter ihr auferlegt. Sie spricht weiterhin von einem imaginären Liebhaber namens Acamar, der aus der Leere jenseits des Himmels kommt, und erzählt von Besuchen der Fernen Reiche in ihren Träumen. Sie erwähnt nebenbei andere Familienmitglieder, namentlich Zalthar und Dezmyr, die in der Schattendämmerfeste leben (siehe Ebene 22) und planen, mit Gewalt nach Waterdeep zurückzukehren, unterstützt von einem riesigen Konstrukt, das Halaster in Arcturiasend baut (Ebene 14).

Schätze. Skriannas Garderobe enthält zehn Sätze edle Kleidung und einen Satz Reisekleidung. Ihre Truhe, an deren Deckelinnenseite ein Spiegel befestigt ist, enthält einen fein gravierten Zauberstab aus dunklem Holz, eine Giftmischerusrüstung und eine Phiole hervorragenden Parfüms (75 GM).

11C. LEERSTEHENDER RAUM

Dieser Raum ist nicht belegt.

11D. CEPHALOSSKS ZIMMER

Der Rollschreibtisch in diesem Zimmer enthält sechzehn trübe Gefäße, in denen humanoide Gehirne konserviert sind. Die Truhe enthält neun ähnliche Gefäße, alle leer. Cephalosk giert nach frischen Gehirnen, doch ernährt er sich von konservierten, da keine andere Nahrungsquelle verfügbar ist.

Schätze. Cephalosk bewahrt sein Zauberbuch in einer Schreibtischschublade auf. Das Buch besteht aus dünnen Kupferplatten, die mit Mithrildraht zusammengehalten werden. In jede Seite sind Strophen einer brailleartigen Schrift namens Qualith geprägt, die der Gedankenschinder mit seinen Tenta-

keln lesen kann. Ein Nicht-Illithide muss *Sprachen verstehen* oder ähnliche Magie nutzen, um die Schrift zu entziffern. Das Buch enthält alle Zaubersprüche, die Cephalosk vorbereitet hat (siehe den Kasten im Eintrag „Gedankenschinder“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

11E. ELANS ZIMMER

Vertrauter. Elans Vertrauter, eine schwarze *Spinne* mit blutroter Zeichnung, hängt an der Wand über der Tür und informiert den Drow-Magus telepathisch, wenn sie Eindringlinge entdeckt.

Schrein. Ein kleiner Schrein, der der Dämonenkönigin Lolth gewidmet ist, steht auf einem Nachttisch am Bett.

Wenn Elan von seiner Spinne über die Ankunft von Besuchern informiert wurde, braucht er 3 Runden, um von Bereich 13a in sein Zimmer zu gelangen. Elan begrüßt Fremde auf freundliche Weise (siehe „Elan Tanor'thal“, Seite 118).

Der Schrein erinnert fast an eine Laterne und ist auf Tragbarkeit ausgelegt. Im Inneren ist eine schwarze Basaltstatuette von Lolth in ihrer Drow-Gestalt, die mit Spinnweben umwickelt ist. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bezauberungsmagie um die Statuette. Jede Kreatur, die die Statuette berührt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht eine zufällige Form kurzfristigen Wahnsinns zu erleiden, bestimmt mit der Tabelle „Kurzfristiger Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, kann die Statuette unbeschadet in der Hand halten.

Schätze. Elans Truhe enthält einen Satz schwarze Reisekleidung, eine Börse aus Spinnenseide mit 38 PM und einen schwarzen Umhang mit Kapuze. An den Umhang ist ein Obsidian-Skarabäus gesteckt, in den die Insignien von Haus Tanor'thal graviert sind (25 GM).

11F. NYLAS' ZIMMER

Ein übler Gestank geht von einem *Ogerzombie* aus, der an der Wand gegenüber der Tür steht. Er hat den Befehl, Nylas zu verteidigen, solange dieser hier schläft, und das Zauberbuch des Roten Magiers zu beschützen (siehe „Schätze“, unten).

Schätze. Nylas versteckt sein Zauberbuch im verwesenden Torso des Ogerzombies. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher, die sich dem Zombie auf 1,50 m nähern, können sehen, dass das Zauberbuch zwischen dessen Rippen steckt. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um das Zauberbuch zu stehlen, solange der Zombie belebt ist, wenn ihm ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 12 gelingt. Es ist kein Wurf nötig, um das Buch zu entfernen, wenn der Zombie kampfunfähig oder zerstört ist.

Nylas' Zauberbuch hat einen Einband, der aus dem Holz eines Sarges geschnitzt ist, Seiten aus humanoider Haut und Worte, die mit dem Blut des Roten Magiers geschrieben sind. Es enthält alle Zauber, die Nylas vorbereitet hat (siehe die Spielwerte des *Magus*), sowie *Tote beleben*, *Dürre* und *Kontakt zu anderen Ebenen*.

12. GEMEINSCHAFTSDUSCHE

Dieser Raum enthält fünf Duschkabinen mit eisernen Armaturen und Duschköpfen, die aus den Wänden ragen. Wasser wird aus einem unterirdischen Reservoir hierhergeleitet und magisch erwärmt, sodass sich der Raum schnell mit Dampf füllt, wenn die Armaturen aufgedreht werden.

13. FREIZEITRAUM

Schüler kommen zwischen Unterrichtsstunden hierher, um sich zu entspannen und zu erholen.

13A. SCHANKRAUM

Dieser Raum erinnert an einen gemütlichen Schankraum in Waterdeep. Die Bar ist mit Flaschen feiner Schnäpse und Weinfässern ausgestattet, und ein hölzernes Wurf Brett mit Pfeilen, die wie Blutmücken aussehen, hängt an der Westwand.

Ein **Drow-Magus** namens Elan Tanor'thal (siehe „Elan Tanor'thal“, Seite 118) sitzt an einem Tisch in der Südwestecke, der mit Pergament bedeckt ist. Er blickt in Richtung der nördlichen Tür. Elan erwarb vor kurzem eine *Zauberschriftrolle* der *Sagenkunde* von Wurmträtsel der Nachvettel und kopiert den Zauber sorgfältig von der Schriftrolle in sein Zauberbuch. Er begrüßt Eindringlinge auf freundliche Weise und bietet ihnen an, sich am Wein zu bedienen, während er seine Arbeit beendet. Die Schriftrolle zerfällt zu Staub, sobald die Arbeit abgeschlossen ist.

Schätze. Elans in schwarzes Leder gebundenes Zauberbuch enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat, plus die folgenden: *Äußerlichkeiten*, *Federfall*, *Gegenzauber*, *Glyphe des Schutzes*, *Magische Waffe*, *Verarbeitung*, *Verwirrung* und *Wasser atmen*. Wenn sein Versuch, Wurmträtsels *Zauberschriftrolle* zu kopieren, erfolgreich war, enthält das Buch auch *Sagenkunde*.

13B. BOGENTOR ZU EBENE 6

Bogen. In die Südwand ist ein Steinbogen eingesetzt, der Bilder von Betrachtern, Flumphs und Blutmücken zeigt (siehe „Bogentor“, unten).

Wächter. Ein unsichtbarer **Nycaloth** steht an der Südwand und beschützt das Bogentor. Der Nycaloth wird sichtbar, wenn er angreift oder einen Zauber wirkt.

Der Nycaloth hat den Befehl, jeden daran zu hindern, das Tor zu verwenden, um Dweomerkern zu verlassen, wenn dieser nicht die Erlaubnis des Arcanaloths hat. Außerdem bringt er jede Kreatur, die den Raum durch das Tor betritt, ins Büro des Schulleiters (Bereich 15a), damit sie befragt werden kann. Der Nycaloth hat strikte Anweisungen, niemanden zu töten, daher schlägt er Kreaturen bewusstlos, anstatt sie zu töten, und schleppt sie dann ins Büro des Schulleiters.

Bogentor. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m zum Bogen fliegt oder schwebt, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite {10}). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite {12}).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 8b auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

14. KARZER

Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass eine **Tiefing-Maga** mit roter Robe namens Violenzia (siehe „Die Gehörnten Schwestern“, Seite 118) hier ist und nachsitzt, weil sie einen Gastlektor bedroht hat. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

Schreibtisch. Ein einfacher Schreibtisch steht an der Westwand. Wenn Violenzia hier ist, sitzt sie auf dem Stuhl, schaut zur Wand und liest ein verkohltes Zauberbuch.

Türplakette: Die nordöstliche Tür trägt eine Bronzeplakette, auf der „Büro des Schulleiters – Bitte klopfen“ steht.

Violenzia darf diesen Raum nicht verlassen, bis der Schulleiter sie freigibt, und sie ist nicht gewillt, sich davonzuschleichen und eine schwerere Bestrafung zu riskieren. Wenn die Charaktere ihr freundlich entgegentreten, sagt Violenzia ihnen, dass sie verschwinden sollen, ehe der Schulleiter zurückkehrt, und empfiehlt ihnen, dass sie mit Turbulenzia sprechen, ihrer Schwester, die sich in der Zauberballe (Bereich 17) aufhält.

SCHÄTZE

Violenzias verkohltes Zauberbuch enthält alle Zauber, die sie vorbereitet hat, plus die folgenden: *Dolchwolke*, *Feuerwand*, *Gestalt verändern* und *Hypnotisches Muster*.

15. ARCANALOTHS SANKTUM

Diese Privaträume gehören dem Arcanalothe-Schulleiter, der sich als Halaster Schwarzmantel ausgibt.

15A. SCHULLEITERBÜRO

Wenn der **Arcanalothe**-Schulleiter nicht schon anderswo angetroffen wurde, hält er sich hier in seiner Halaster-Vekleidung auf. Der Raum hat eine 9 m hohe Kuppeldecke und die folgenden Merkmale:

Statue. Gegenüber der Tür steht eine lebensgroße Statue von Halaster auf einem 90 cm hohen Granitpodest. Dutzende von Augen sind in die Robe des Magiers graviert, und er hält einen Steinstecken, der von einer flackernden magischen Flamme gekrönt ist (erschaffen vom Zauber *Dauerhafte Flamme*).

Schreibtisch. Vor der Statue steht ein gewaltiger Schreibtisch aus Eiche, hinter dem ein Stuhl mit hoher Rückenlehne steht, in den schreiende Gesichter graviert sind (siehe unten).

Pneumatische Röhren. Fünfzehn pneumatische Röhren aus Kupfer erstrecken sich entlang der Nordwestwand, und darunter steht ein Regal mit leeren Kupferbehältern.

Geheimtür. Eine Geheimtür führt zu Bereich 15b.

Wenn der Arcanalothe anwesend ist, schreibt er individuelle Aufgaben auf Schriftrollen und nutzt das pneumatische Röhrensystem, um sie den Schülern der Akademie zu senden. Die Aufgaben sind unter anderem, Bücher zu lesen, Experimente durchzuführen und Aufsätze zu verschiedenen arkanen Themen zu schreiben.

Auf den Stuhl des Schulleiters wurde der Zauber *Antipathie/Sympathie* gewirkt. Jede Kreatur, die nicht in der Lage ist, Zauber des 7. Grades oder höher zu wirken, unterliegt dem Antipathie-Effekt des Zaubers (Rettungswurf-SG 17) und wird von Schreien überwältigt, die vom Stuhl zu kommen scheinen.

Pneumatische Röhren. Die Röhren sind mit verschiedenen anderen Örtlichkeiten in Dweomerkern und in Muirals Prüfung (Ebene 10) verbunden. Von links nach rechts sind die Röhren mit ihren Zielorten beschriftet. „Turbulenzia“ (Bereich 8a), „Violenzia“ (Bereich 8b), „Karstis“ (Bereich 8c), „Yarek“ (Bereich 8d), „Arg“ (Bereich 11a), „Skrianna“ (Bereich 11b), „Leerstehend“ (Bereich 11c), „Cephalosk“ (Bereich 11d), „Elan“ (Bereich 11e), „Nylas“ (Bereich 11f), „Wurmträtsel“ (Bereich 23c), „Küche“ (Bereich 27a), „Studiensaal“ (Bereich 39), „Gastvorleser“ (Bereich 42) und „Muiral“ (Ebene 10, Bereich 4b).

15B. HORT DES ARCANALOTHS

Bücherregale. Bücher sind in Steinregale gepackt, die den Raum bis zu einer Höhe von 3 m umgeben.

Symbol. Verborgen unter einem kreisförmigen Teppich mit sich wiederholenden, augenartigen Mustern, ist eine fast unsichtbare Glyphe mit 3 m Durchmesser in den Boden graviert, die als Auslöser für den Zauber *Symbol* dient.

Jede Kreatur, die kein Unhold ist, löst das *Symbol* aus, wenn sie auf den kreisförmigen Teppich tritt oder ihn irgendwie bewegt. Weil der Teppich die auslösende Glyphe bedeckt, haben die Charaktere kaum eine Gelegenheit, die Glyphe zu sehen, wenn sie nicht *Magie entdecken* oder andere *Magie* nutzen, die es ihnen erlaubt, durch den Teppich zu schauen.

Wenn die Glyphe ausgelöst wird, müssen alle Kreaturen in diesem Raum und in Bereich 15a einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 55 (10W10) nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Schätze. Der Arcanalothe ist ein begeisterter Leser und hat zahllose Bücher aus dem ganzen Multiversum gesammelt. Die meisten Bücher behandeln weltliche Themen wie Etikette, Rhetorik und Poesie. Zwanzig der Bücher sind Abhandlungen zu den Äußeren Ebenen und Chroniken von historischen Ereignissen auf verschiedenen Welten der Materiellen Ebene, darunter Toril, Oerth, Athas und andere; diese Folianten sind jeweils 100 GM wert, wenn man einen interessierten Käufer findet. Ein Charakter, der 1 Stunde mit Suchen zubringt, kann einen dieser seltenen Folianten finden.

Der Arcanalothe bewahrt sein Zauberbuch hier auf. Das Buch hat einen Ledereinband, auf den grausige Bilder gebrannt sind. Die Schrift im Buch ist unsichtbar und kann nur von Kreaturen mit Wahrem Blick gelesen werden, oder mit dem Zauber *Unsichtbares sehen* oder ähnlicher *Magie*. Das Buch enthält alle Zauber, die der Arcanalothe vorbereitet hat, plus *Antimagisches Feld*, *Ausspähung*, *Eissturm*, *Sagenkunde*, *Spätzündender Feuerball*, *Symbol*, *Todeskreis* und *Todeswolke*.

16. MAGISCHER KESSEL

Nylas Jowd. Nylas Jowd, der thyanische **Magus** (siehe „Nylas Jowd“, Seite 118), lauert mit seinen beiden unsichtbaren Gefährten, zwei **Irrlichtern**, in der östlichen Nische.

Säulen und Kessel. Fünf Steinsäulen stützen die 6 m hohe Decke dieser Halle. Ein Hohlraum in der südlichsten Säule enthält einen abgedeckten Bleikessel, den jeder südlich der Säule sehen kann. Ein schmutziger Holzlöffel hängt über dem Kessel an einem Haken.

Illusionäre Wand. Eine illusionäre Wand versteckt Bereich 18. Der Zauber *Magie entdecken*, gewirkt auf die Wand, offenbart eine Aura der Illusionsmagie. Die Wand hat keine Substanz, und Kreaturen und Objekte können einfach durch sie hindurchtreten. Die Wand kann entfernt werden, indem man erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf sie wirkt.

Nylas plant, Turbulenzia zu überfallen und zu töten (siehe Bereich 17), wenn sie den Korridor betritt, um aus dem Kessel zu trinken. Wenn die Charaktere Nylas hier erwischen, versucht er sie zu überzeugen, Turbulenzia für ihn zu töten, und greift an, wenn sie sich weigern. Die Irrlichter greifen gemeinsam den Feind an, der Nylas am nächsten steht, um ihren Meister zu beschützen.

KESSEL

Der Zauber *Magie entdecken* kann den Bleimantel des Kessels nicht durchdringen. Der Kessel wiegt 10 Pfund und enthält 1W10 Dosen einer durchsichtigen magischen Flüssigkeit, die wie Essig riecht und schmeckt. Jede Kreatur, die eine Dosis der Flüssigkeit trinkt, erhält einen verbrauchten Zauberplatz eines beliebigen Grads zurück. Wenn der Kessel aus seiner Nische entfernt wird, verwandelt sich die enthaltene Flüssigkeit in gewöhnlichen Essig. Dasselbe passiert, wenn der Essig mit anderen Substanzen gemischt wird. Wenn der leere Kessel in der Nische gelassen wird, füllt er sich am nächsten Morgen automatisch mit zwölf Dosen der magischen Flüssigkeit auf.

17. ZAUBERHALLE

Dieser Raum hat eine Kuppeldecke von 9 m Höhe. Er wird vom Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtet, der auf Fackelhalter an den Wänden gewirkt ist, die die Form von teuflischen Klauen haben. Die Wände, der Boden und die Decke sind durch Zauberschaden verkohlt und schartig.

Wenn die Charaktere den Raum zum ersten Mal besuchen, trägt eine Tiefling-**Maga** in schwarzer Robe namens Turbulenzia (siehe „Die Gehörnten Schwestern“, Seite 118) ein Zauberduell gegen drei Erzmagier aus, von denen einer Halaster zu sein scheint. Turbulenzia verliert und hat nur noch 3 Trefferpunkte übrig. Ehe die Erzmagier ihr den Gnadenstoß geben können, ruft sie: „Ich ergebe mich!“ In ihrem nächsten Zug ziehen sich die Erzmagier in ihre Nischen zurück und werden zu leblosen grauen Statuen (siehe „Statuen“, unten).

Turbulenzia erzählt den Charakteren, was sie über Dweomerkern hören wollen, um sie gegen Halaster aufzubringen. Sie erwähnt, dass der Wahnsinnige Magier ein privates Heiligtum auf dieser Ebene hat (Bereich 45), in der Hoffnung, dass sie es ausplündern und so eine Ablenkung erzeugen, damit sie und ihre Schwester Violenzia entkommen können.

STATUEN

Die drei Statuen im Raum sind lebensgroße Abbilder von menschlichen Magiern in Roben. Sie werden verwendet, um die Zauberkünste von Schülern zu prüfen. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um jede Statue.

Östliche Statue. Diese Statue zeigt eine junge Shou-Frau, deren Gesicht halb von Säure zerstört ist. Sie hält eine Kugel in einer Hand.

Südliche Statue. Diese Statue steht auf einem Steinpodest und zeigt Halaster Schwarzmantel in einer Robe, die mit glotzenden Augen bedeckt ist. Er hält einen Stecken.

Westliche Statue. Die Statue stellt eine langhaarige Frau dar, die einen knorrigen Zauberstab hält. Ihr Gesicht ist von einer glatten, ausdruckslosen Maske verborgen.

Die Statuen sind in ihrem unbelebten Zustand unzerstörbar. Wenn sich eine Kreatur zwischen die westliche und östliche Statue bewegt, werden alle drei zu Fleisch und greifen alle anderen Kreaturen im Raum an. Würfle Initiative für jede Statue. Solange die Statuen belebt sind, sind sie **Erzmagier**, mit folgenden Anpassungen:

- Die Statuen sind gesinnungslose Konstrukte, die nur sprechen, wenn sie Zauber wirken, die eine verbale Komponente haben. Sie können den Raum nicht verlassen.
- Sie haben den Zauber *Eissturm* anstelle von Verbannung vorbereitet, und den Zauber *Finger des Todes* anstelle von *Teleportieren*.

- Wenn sie kampfunfähig wird oder auf 0 Trefferpunkte fällt, teleportiert sich eine Statue sofort in ihre Nische, wo sie wieder ihre unbelebte Gestalt annimmt und alle Trefferpunkte zurückerhält. Sie kann erst wieder belebt werden, wenn alle drei Erzmagier zu Statuen geworden sind.
- Die Statuen kehren in ihre Nischen zurück, nehmen ihre leblose Gestalt an und erhalten ihre Trefferpunkte zurück, wenn sich bei ihrem Zug keine andere Kreatur im Raum aufhält, die nicht kampfunfähig ist. Dies geschieht auch, wenn eine Kreatur im Raum die Worte „Ich ergebe mich!“ in einer beliebigen Sprache spricht.
- Jede Kreatur, die durch eine belebte Statue auf 0 Trefferpunkte fällt, ist stabil und bei Bewusstsein.
Das erste Mal, wenn die Abenteurer eine belebte Statue besiegen, erhalten sie EP wie für jede Kreatur, die sie im Kampf besiegen. Folgesiege gegen diese Statue bieten aber keine EP mehr.

SCHÄTZE

Turbulenzia hat ein rußiges Zauberbuch bei sich, das alle Zauber enthält, die sie vorbereitet hat, plus die folgenden: *Dolchwolke*, *Feuerwand*, *Gestalt verändern* und *Hypnotisches Muster*.

18. ILLUSIONÄRE WÄNDE

Dieser 3 m hohe Korridor ist im Westen und Osten durch illusionäre Wände abgeschlossen. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass die Wände Illusionen ohne Substanz sind, und Kreaturen und Objekte können sie durchdringen. Die illusionäre Wand kann entfernt werden, indem man erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf sie wirkt.

19. GESPENSTISCHER ABENTEURER

- Erscheinung.** Am Ostende dieses Korridors scheint die schwache Erscheinung einer menschlichen Abenteurerin sorgfältig die Wände nach Geheimtüren abzusuchen.
- Mauern.** Die Wände tragen Mosaik, die so abgesplittert und beschädigt sind, dass man sie nicht mehr erkennen oder reparieren kann. Die Wand im Westen ist eine Illusion (siehe Bereich 18).
- Trophäenschrank.** Zwischen den Türen, die zu Bereich 20 führen, steht ein leerer hölzerner Trophäenschrank.
- Die Erscheinung ist ein Regionaleffekt, der durch den Wahnsinnigen Magier entsteht (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Sie sieht aus wie eine junge menschliche Frau, die in abgetragene Abenteurerkleidung gehüllt ist. Sie kann nicht verletzt werden und nimmt Kreaturen oder Objekte in keiner Weise zur Kenntnis.

20. VORLESUNGSSAAL

Dieser abgestrichene Vorlesungssaal hat eine 4,50 m hohe Decke und folgende Merkmale:

- Licht.** Steinernen Wandleuchten wurden mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt.
- Bänke.** Die Nordhälfte des Raums enthält erhöhte Steinbänke für Schüler.
- Podest.** Im Süden ist eine große Tafel über einem 1,50 m hohen Steinpodest aufgehängt. Auf die Tafel wurden drei froschartige Zweibeiner mit breitem, zahlreichen Lächeln gezeichnet. Sie sind in einer Dreiecksformation arrangiert; der Obere ist mit roter Kreide gemalt, der untere Linke mit blauer und der untere Rechte mit grüner.
- Bahren.** Zwei Steinbahnen stehen im Raum. Auf einen Tisch ist die Leiche eines Quaggoth geschnallt, deren Brustkorb geöffnet und deren Eingeweide verzehrt wurden. Unter dem anderen Tisch, der mit einem bodenlangen schwarzen Laken

bedeckt ist, hat sich eine **Slaad-Kaulquappe** versteckt (siehe „Slaad-Kaulquappe“, unten).

Charaktere, die die Zeichnungen auf der Tafel untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 schaffen, begreifen, dass es sich um einen roten, einen blauen und einen grünen Slaad handelt. Gelbe Kreidepfeile deuten vom roten Slaad zu den anderen beiden. Neben jedem Slaad sind Worte in Abyssisch geschrieben. Jeder Charakter, der Abyssisch versteht, kann die Worte übersetzen:

- „Erzeuger“ ist neben dem roten Slaad geschrieben.
- „Nachkomme von Erzeuger und Wirt“ ist neben dem blauen Slaad geschrieben.
- „Nachkomme, wenn Wirt ein Zauberwirker ist“ ist neben dem grünen Slaad geschrieben.

SLAAD-KAULQUAPPE

Wurmrätsel die Nachvettel hat eine besondere Demonstration für Studenten vorbereitet, indem sie das Ei eines roten Slaad in einen gefangenen Quaggoth eingesetzt hat. Unglücklicherweise ist die Kaulquappe früher geschlüpft als erwartet. Die Nachvettel hat ihr Testsubjekt in letzter Zeit nicht mehr kontrolliert und weiß nicht, dass die Kaulquappe sich selbstständig hat. Die Kaulquappe greift den ersten Humanoiden an, der sich ihr auf 1,50 m nähert. Wenn die Kaulquappe alleingelassen wird, wächst sie nach 1W12 Stunden zu einem **blauen Slaad** heran. Charaktere, die sich in der Akademie einschreiben, könnten die Aufgabe erhalten, ihn für Wurmrätsel zu beseitigen.

21. KLASSENZIMMER

Diese Klassenzimmer bieten eine intimere Lernumgebung als der Vorlesungssaal.

21A. NÖRDLICHES KLASSENZIMMER

- Kreidetafel.** Unter einer leeren Kreidetafel an der Westwand ist ein schmales, steinernes Regalbrett angebracht, das Kreidestaub auffangen soll. In Nischen unter der Tafel befinden sich Bürsten und farbige Kreidestücke.
- Schreibtische.** Vor der Tafel stehen zwölf Schreibtische in drei Viererreihen. Jeder hat Beine aus Gusseisen, einen geformten Kupfersitz und eine hölzerne Schreibfläche, in die Schmierereien in verschiedenen Sprachen gekratzt sind.
- Haken.** An der Rückwand ist eine Reihe von Steinhaken angebracht, an denen man Umhänge aufhängen kann.

21B. SÜDLICHES KLASSENZIMMER

Der Raum ist identisch zu Bereich 21a, außer dass jemand eilig in der Gemeinsprache die folgenden Worte an die Tafel gekritzelt hat: „Kurs Magier der Vorzeit fällt aus. Aufgabe: Studiert Aghairon circa 1071 TZ. Erwartet einen Test!“

Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 gelingt, erinnert sich, dass das Jahr 1071 DR das Jahr des Löwenbrüllens war, in dem der Erzmagier Aghairon, der erste Fürst von Waterdeep, den magischen Schutz erschuf, der seine Stadt vor marodierenden Drachen beschützt.

22. TRANKLABOR

- Geruch.** Dieser Raum stinkt nach chemischen Verbindungen.
- Möbel.** In der Nordhälfte des Raums sind Dutzende fetter Steinkessel und Schränke voller Zutaten in Gefäßen aufgereiht.
- Steinbecken.** Die Südhälfte des Raums wird von zwei 6 m breiten, 1,50 m tiefen schalenförmigen Steinbecken eingenommen, die von einer 90 cm hohen Wand umgeben

sind. In den Becken befindet sich ein giftiges Gemisch, das zwei Giftgeister enthält (siehe „Giftiges Gebräu“, unten).

Die Kessel werden von Studenten verwendet, um Tränke zu brauen. Ein Ventil am Fuß eines jeden Kessels öffnet eine natürliche Gasleitung darunter, und ein Feuersteinpedal entzündet das Gas, um den Kessel zu erhitzen.

Die Schränke enthalten fast fünfhundert Gefäße mit Zutaten, die verwendet werden, um gewöhnliche und ungewöhnliche magische Tränke zu brauen, sowie andere alchemistische Verbindungen. Jedes Gefäß ist in Abyssisch beschriftet. Die Zutaten sind inaktiv und für sich genommen nicht besonders wertvoll.

GIFTIGES GEBRÄU

Misslungene Tränke werden in das Steinbecken gekippt, sodass sie sich mit dem giftigen Gebräu darin verbinden. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb des Gebräus beginnt, wird vergiftet, bis sie die Flüssigkeit verlässt und sich mit Wasser abwäscht.

Zwei Giftgeister lauern im giftigen Gebräu und versuchen, Kreaturen in Reichweite zu packen und ins Becken zu ziehen. Diese Kreaturen sind **Wassergeister** mit einem Herausforderungsgrad von 4 (1.100 EP) und folgenden Anpassungen:

- Die Geister sind unsichtbar, solange sie vollständig im giftigen Gebräu untergetaucht sind. Sie sterben, wenn sie das Becken verlassen müssen oder wenn jemand *Nahrung und Wasser reinigen* auf das giftige Gebräu anwendet.
- Eine Kreatur erleidet 10 (3W6) Giftschaden zu Beginn jedes ihrer Züge, solange sie von dem Giftgeist gepackt ist.

23. WURMRÄTSELS SANKTUM

Diese Räumlichkeiten gehören Wurmrätsel der Nachtvettel (siehe „Wurmrätsel die Nachtvettel“, Seite 117). Wenn sie nicht anderswo angetroffen und besiegt wurde, besteht eine Chance von 50%, dass sie sich in Bereich 23b aufhält. Ansonsten ist sie in Bereich 23c.

Der Zauber *Ebenenwechsel* der Vettel funktioniert im Undermountain nicht, doch kann sie ihren *Herzstein* verwenden, um auf die Ätherebene zu flüchten, wenn Feinde zu mächtig sind. Die Fleischgolems in Bereich 23c stellen Wurmrätsels erste Verteidigungslinie dar. Wenn sie besiegt werden, sucht die Vettel den Schulleiter auf, der die Vettel anweist, die Studenten zusammenzutreiben und einen Trupp zusammenzustellen, um die Eindringlinge zu jagen und zu zerstören.

23A. VERÄUCHERTER KORRIDOR

Dieser Raum ist durch Rauch, der aus zwei Räucherschalen quillt, stark verschleiert. Die Nachtvettel nutzt den Rauch, um Studenten davon abzuhalten, ihr Sanktum zu betreten. Der Rauch blockiert die Sicht vollständig, und Kreaturen im Rauch sind effektiv blind. Jede Räucherschale hat Dutzende winziger Löcher, durch die der Rauch quillt. Flüssigkeit, die in die Schalen gegossen wird, läuft schnell ab und trägt nichts dazu bei, den Rauch aufzuhalten.

Wurmrätsel hat eng sitzende Eisendeckel für die Räucherschalen gefertigt und bewahrt sie in Bereich 23b auf. Wenn beide Schalen richtig abgedeckt werden, beginnt sich der Rauch im Raum aufzulösen, sodass der Bereich nach 1 Minute leicht verschleiert und nach 5 Minuten klar ist.

23B. WURMRÄTSELS BEHAUSUNG

Wenn Wurmrätsel die **Nachtvettel** hier ist und über die Anwesenheit der Eindringlinge Bescheid weiß, nimmt sie die Gestalt eines jungen Halblingsmädchens namens Medley an. In dieser Gestalt trägt sie einen schwarzen Hexenhut und fegt den Boden mit einem kleinen Reisigbesen. Die Behausung der Vettel hat folgende Merkmale:

Knochen. Katzenknochen bedecken den Boden.

Eisendeckel. An der Nordwand lehnen zwei 25 Pfund schwere, kreisrunde Eisendeckel (Abdeckungen für die Feuerschalen in Bereich 23a).

Bett. Mumifizierte Katzen hängen von einem klapprigen Himmelbett nahe der Südwand. (Unter ein schimmeliges Kissen ist ein Gefäß gesteckt, das die dreckigen, abgeschnittenen Zehennägel der Nachtvettel enthält. Sie nutzt diese, um böse Magie zu wirken.)

Puppen. Hinter dem Bett ist an der Wand ein Regal mit acht Puppen angebracht. Eine neunte Puppe ist vom Regal auf den Boden gefallen.

In ihrer Halblingsgestalt behauptet Wurmrätsel, eine von Dweomerkern vielversprechendsten Schülerinnen zu sein, und bietet den Charakteren an, sie durch die Schule zu führen. Wenn die Charaktere annehmen, führt sie sie in Bereich 23c und befiehlt ihren Golems, sie anzugreifen. Wenn die Golems schon besiegt sind, weint die Vettel über ihren Verlust und nimmt Ätherform an, um der Gruppe zu entkommen. Sie kehrt erst zurück, wenn sie die Schüler zusammengetrieben und einen Jagdtrupp gebildet hat. Wenn die Charaktere sie hier angreifen, nimmt die Nachtvettel Ätherform an und flüchtet.

Puppensammlung. Die Puppen sind krude gefertigt und ähneln den Schülern, die aktuell in Dweomerkern eingeschrieben sind. Die acht auf dem Regal stellen Arg, Cephalosk, Nylas, Skrianna, die Gehörnten Schwestern, Elan und Karstis dar. Die Puppe auf dem Boden stellt Yarek dar, den Studenten, der vor Kurzem vom Knochenteufel in Bereich 48 getötet wurde. Jede Puppe enthält Haare oder andere körperliche Proben der Studenten (übelriechender Schleim im Falle von Cephalosk, dem Gedankenschinder).

In die Brust einer jeden Puppe ist ein abgeschnittener Zehennagel der Nachtvettel gesteckt, was ihre geheime Macht über die von der Puppe repräsentierte Person verkörpert und gewährt. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, kann feststellen, dass man ihr diese Macht rauben kann, wenn man den Zehennagel der Vettel durch ein Stück des Körpers des Charakters ersetzt. Das erlaubt es dem Charakter, das Abbild zu verwenden, um dem jeweiligen Schüler Schaden zuzufügen.

Damit eine Puppe funktioniert, müssen sie und die Kreatur, die sie verkörpert, im Undermountain sein. Ein Charakter, der einen Teil seines Körpers in eine Puppe gesteckt hat, kann eine Aktion verwenden, um die Puppe auf eine der folgenden Arten zu verstümmeln und so ein gewünschtes Ergebnis zu erzielen:

- Wenn die Augen der Puppe mit Nadeln durchstochen werden, wird der Schüler blind, bis die Nadel entfernt wird oder bis *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf ihn gewirkt wird.
- Wird die Puppe durch den Rücken mit einem Messer oder einem ähnlichen scharfen Gegenstand gestochen, ist der Schüler gelähmt, bis das Werkzeug entfernt wird, oder bis *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf den Schüler gewirkt wird.
- Wenn die Puppe angezündet oder in Stücke gerissen wird, muss der Schüler einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist der Schüler für 1 Minute betäubt. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt der Schüler sofort auf 0 Trefferpunkte und liegt im Sterben.

23C. FLEISCHGOLEM-WERKSTATT

Wenn Wurmrätsel die **Nachtvettel** hier ist, trägt sie ihre natürliche Gestalt und durchsucht den Raum nach einer verlegten Holztruhe (siehe „Schätze“, unten).

Gestank. Der Raum stinkt nach verwesendem Fleisch.

Golems. Wenn die Charaktere sie nicht bereits anderswo getroffen und zerstört haben, liegen vier **Fleischgolems** unter

besudelten weißen Laken auf aufgebockten Holztischen in der Mitte des Raums.

Arbeitsbereich. Ein fünfter Tisch, der von getrockneten Blutflecken umgeben ist, ist mit Sägen, Nadeln, schwarzen Garnrollen und Stücken verwesenden Fleisches bedeckt. Neben dem Tisch steht ein Holzfass, das humanoide Körperteile in verschiedenen Verfallsstadien enthält.

Hängende Leichen. Vier weitgehend intakte menschliche Leichen hängen von Haken an der Südwand. (Eine Geheimtür hinter einer der hängenden Leichen lässt sich öffnen, um einen Tunnel zu finden, der zu Bereich 25 führt.)

Pneumatische Röhren. An der Nordwand ist eine Reihe von dreizehn pneumatischen Röhren aus Kupfer angebracht. Leere Kupferkanister liegen auf einem Regal unter den Röhren.

Die Golems dienen Wurmrätseln. Wenn einer von ihnen in ihrer Anwesenheit in Berserkerrausch verfällt, versucht sie ihn zu beruhigen. Wenn die Nachtwelt nicht anwesend ist, greifen die Golems nur an, wenn sie beschädigt werden.

Pneumatische Röhren. Diese Röhren sind mit verschiedenen anderen Örtlichkeiten in Dweomerkern verbunden. Von links nach rechts sind die Röhren mit folgenden Zielorten beschriftet: „Turbulenzia“ (Bereich 8a), „Violenzia“ (Bereich 8b), „Karstis“ (Bereich 8c), „Yarek“ (Bereich 8d), „Arg“ (Bereich 11a), „Skrianna“ (Bereich 11b), „Leerstehend“ (Bereich 11c), „Cephalosk“ (Bereich 11d), „Elan“ (Bereich 11e), „Nylas“ (Bereich 11f), „Halaster“ (Bereich 15a), „Küche“ (Bereich 27a) und „Studiensaal“ (Bereich 39).

Schätze. Unter den verwesenden Körperteilen im Fass befindet sich eine Holztruhe, in deren Seite winzige Luftlöcher gebohrt sind. Die Truhe enthält einen gewöhnlichen Frosch, der einen Edelstein des Sehens ausspuckt, wenn er das erste Mal von einem Humanoiden aufgehoben wird. Der Frosch hat keine anderen besonderen Fähigkeiten, scheint sich aber zu freuen, nicht mehr in dem grausigen Fass zu sitzen.

24. HALASTER SAGT WAS?

Zwei unbelebte, 2,70 m hohe Statuen des Wahnsinnigen Magiers stehen in den Ecken eines verbreiterten Abschnitts dieses 3 m hohen Korridors. Eine Kreatur, die zwischen den Statuen hindurchgeht, lässt ein Geräusch von einer der beiden Statuen oder beiden entstehen. Werf einen W8 und würfle auf der Tabelle „Geräuscheffekte der Statue“, um zu bestimmen, was passiert.

Jede Statue ist ein großes Objekt mit RK 15, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Eine Statue zu zerstören verhindert nicht, dass die Geräusche aus dem Gebiet kommen, bis der gesamte entstandene Schutt entfernt wird.

GERÄUSCHEFFEKTE DER STATUE

W8	Effekt
1	Eine Statue furzt lautstark.
2	Eine Statue zählt langsam von 10 bis 1 herunter.
3	Beide Statuen sagen im Einklang „BUMM-badda-BUMM-badda!“
4	Eine Statue sagt „Vergesst nicht, auf eurem Weg nach draußen eure Teilnahmetrophäe mitzunehmen.“
5	Eine Statue sagt „Gebt mir ein H!“
6	Eine Statue sagt „He, hast du meine Katze gesehen?“
7	Eine Statue brüllt: „Der Ruf kommt aus dem Inneren des Berges!“
8	Eine Statue sagt „Stirb!“ und wirkt <i>Wort der Macht: Tod</i> auf die Kreatur, die den Geräuscheffekt ausgelöst hat.

25. SCHULVORRÄTE

Feuerschalen. Knisternde grüne Flammen brennen in zwei 2,40 m hohen Feuerschalen, die wie riesige Kelche geformt sind. Die Flammen halten den 6 m hohen Raum heiß, trocken und erleuchtet. (Die Feuerschalen sind über natürlichen Gaszuleitungen im Boden gebaut und erlöschen nie.)

Wächter. Zwei Beobachter schweben 4,50 m über dem Boden.

Vorräte. In die Nordwand sind Steinregale geschlagen, in denen leere Zauberbücher und Pergamentstapel liegen. Zwischen den Regalen sind Kupferschilder angebracht, in die die folgenden Worte in der Gemeinsprache geprägt sind: „Keine Vorräte entfernen ohne Schulleiter Schwarzmantels schriftliche Erlaubnis.“

Geheimtür. Eine Geheimtür führt in einen staubigen Korridor, der zu Bereich 23c führt.

Die Beobachter bewachen die Vorräte auf den Regalen und nutzen Telepathie, um Eindringlinge zu warnen, nichts anzu-fassen, wenn sie keine schriftliche Notiz des Schulleiters vorzeigen können. Wenn die Charaktere eine solche Notiz haben, studieren die Beobachter sie genau; sie können eine Fälschung mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen den Wurf auf Intelligenz (Täuschen) des Fälschers erkennen. Wenn die Beobachter glauben, die Notiz sei echt, erlauben sie die Entfernung eines Zauberbuchs und von bis zu zehn Blatt Pergament. Sie greifen jeden an, den sie beim Versuch, Vorräte zu stehlen, ertappen.

SCHÄTZE

Die Regale enthalten dreizehn leere Zauberbücher und dreihundert Blatt Pergament. Jedes leere Zauberbuch ist 50 GM wert, jeder Pergamentbogen 1 SM.

26. GEBOGENER KORRIDOR

Dieser 3 m hohe, 6 m breite Korridor trägt die Spuren einer ur-alten Ausgrabung. Irgendwann wollten Drow diese Ebene des Gewölbes erweitern und ließen Sklaven einen neuen Durchgang bauen. Das Projekt wurde aufgegeben, als Halaster und seine Lehrlinge die Drow vertrieben.

26A. ZUSCHLAGENDE TÜREN

Beim ersten Mal, wenn die Charaktere die Mitte dieses Korridors erreichen, hören sie, wie die Doppeltür zuschlägt, entweder im Nordosten (30 % Wahrscheinlichkeit) oder im Südwesten (70 % Wahrscheinlichkeit). Das Geräusch ist ein harmloser, illusionärer regionaler Effekt, der von Halaster erschaffen wurde (siehe „Halasters Hort“, Seite 311).

26B. GROB BESCHLAGENE TUNNEL

Ein Mantler hat vor kurzer Zeit Dweomerkern infiltriert und sich hier niedergelassen. Wenn er Eindringlinge bemerkt, lässt er sich auf den Boden nieder und nimmt die Gestalt eines dunklen, abgeworfenen Mantels an, um seine Beute zu überraschen.

27. SCHULMENZA

Der echte Halaster hat zwei Klingensteufel an diese Räumlichkeiten gebunden und damit beauftragt, Mahlzeiten für Dweomerkerns Schüler und die Fakultät zuzubereiten.

Charaktere, die die Außentüren untersuchen (die mit einem Sternchen auf der Karte markiert sind) bemerken dünne silberne Einlegearbeiten und Glyphen um den äußeren Tür-rahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 offenbart, dass die Glyphen um jede Tür verhindern, dass ein Teufel die Tür durchdringt. Wenn man die Glyphen abkratzt, hebt das die Magie auf der Tür auf, sodass die Teufel sie normal passieren können.

27A. KÜCHE

Die Küche ist ordentlich und erfüllt von würzigen Düften und dem Geruch von verbranntem Essen. Sie enthält alle Möbel und Gegenstände einer typischen Küche, wie Arbeitsflächen, Küchenschränke voll mit Töpfen und Pfannen, und Regale voller Utensilien. Die auffälligeren Merkmale sind wie folgt:

Küchenbelegschaft. Zwei **Klingenteufel** bereiten hier Mahlzeiten zu und greifen jeden an, den sie nicht erkennen. Ebenfalls anwesend sind drei **Lebende Unsichtbare Diener** (siehe Anhang A), die die Mahlzeiten servieren.

Ofen. Der Mittelpunkt der Küche, ein gewaltiger Eisenofen mit kuppelförmiger Abdeckung, ist mit blubbernden Kesseln und brutzelnden Pfannen vollgestellt.

Pneumatische Röhren. Dreizehn pneumatische Röhren aus Kupfer erstrecken sich entlang einer Wand, darunter steht ein Regal mit leeren Kupferbehältern.

Die Teufel verrichten ihre Aufgaben halbherzig, und das Essen ist normalerweise nicht gar oder verbrannt. Trotz ihres Missfallens halten sie die Küche sauber und ordentlich, wie es ihrem ordentlichen Wesen entspricht. Die Lebenden Unsichtbaren Diener haben keine Funktion, außer Mahlzeiten auszuliefern.

Der Ofen wird durch Magie von der Elementarebene des Feuers betrieben und gibt große Hitze ab. Jede Kreatur, die den Ofen berührt oder ihren Zug in Kontakt mit dem Ofen beginnt, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden.

Pneumatische Röhren. Die Röhren sind mit verschiedenen anderen Örtlichkeiten in Dweomerkern verbunden und werden verwendet, um Essensbestellungen anzunehmen (es wird aber kein Essen hindurchgeschickt). Von links nach rechts sind die Röhren mit ihren Zielorten beschriftet: „Turbulenzia“ (Bereich 8a), „Violenzia“ (Bereich 8b), „Karstis“ (Bereich 8c), „Yarek“ (Bereich 8d), „Arg“ (Bereich 11a), „Skrianna“ (Bereich 11b), „Leerstehend“ (Bereich 11c), „Cephalosk“ (Bereich 11d), „Elan“ (Bereich 11e), „Nylas“ (Bereich 11f), „Schulleiter“ (Bereich 15a), „Wurmrätsel“ (Bereich 23c) und „Gastdozenten“ (Bereich 42).

27B. SPÜLKÜCHE

Dieser Raum ist voll mit Becken voller Seifenlauge, Regalen mit Geschirr und Kochutensilien sowie Ständern mit klammigen Geschirrtüchern. Wenn sie noch nicht anderswo angetroffen wurde, hält sich Violenzia, die Tiefling-Maga (siehe „Die Gehörnten Schwestern“, Seite 118) hier auf und spült Geschirr als Strafe, weil sie einen Gastdozenten bedroht hat.

Violenzia darf diesen Raum nicht verlassen, bis der Schulleiter sie freigibt, und sie ist nicht willens, sich davonzuschleichen und eine schwerere Bestrafung zu riskieren. Wenn sich die Charaktere ihr auf freundliche Weise nähern, empfiehlt Violenzia, dass sie mit ihrer Schwester sprechen sollen, die sich in der Zauberhalle befindet (Bereich 17).

27C. SPEISEKAMMER

Der Raum enthält Kisten, Fässer und Säcke voll mit gewöhnlichen Lebensmitteln.

28. MEHR HALASTER-STATUEN

Dieser Bereich ist identisch zu Bereich 24, mit dem zusätzlichen Merkmal einer illusionären Wand im Westen.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass die Wand eine Aura der Illusionsmagie abgibt, wenn er auf sie gewirkt wird. Die Wand hat keine Substanz, und Kreaturen und Objekte können einfach durch sie hindurchtreten. Die Wand kann entfernt werden, indem man erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf sie wirkt.

29. ALTE BÜCHER

Licht. Laternen, die mit Eisenketten an der 4,50 m hohen Decke verankert sind, stehen 6 m auseinander und sind mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt.

Bücherregale. In die Wände sind Regale mit fünf Ebenen geschlagen, die mit alten ledergebundenen Folianten gefüllt sind.

Illusionäre Fresken. Am Nordende der Ostwand befindet sich ein 6 m breites, 2,40 m hohes Fresko. Ein ähnliches Fresko verziert die Mitte der Westwand. Diese Wände und ihre Fresken sind Illusionen, die Durchgänge zu den Bereichen 28 und 32 verbergen. Hinter der illusionären Wand im Westen sind vier veränderte Helmschrecken verborgen (sie sind mit einem H auf Karte 9 gekennzeichnet).

Keines der hier aufbewahrten Bücher ist wertvoll, und viele sind so alt, dass sie zerfallen, wenn man sie öffnet. Die meisten sind Lehrbücher über die acht Schulen der arkanen Magie, geschrieben von alten Weisen und Gelehrten, und sie enthalten handschriftliche Randnotizen und Schmierereien von vorherigen Besitzern.

Das Fresko an der Ostwand zeigt einen Magierturm, der über einer Stadt schwebt, die von Meteoritenschwärmen zerstört wird. Das Fresko an der Westwand zeigt Halaster, der triumphierend auf dem Rücken eines blauen Drakolichs reitet. Die Wände und ihre Fresken sind Illusionen ohne Substanz. Kreaturen können durch sie hindurchtreten, und eine illusionäre Wand kann mit dem Zauber *Magie bannen* (SG 14) aufgehoben werden.

„HALASTER-SCHRECKEN“

Halaster hat vier Metallkonstrukte in seinem Ebenbild gefertigt und sie mit Metallhelmen, die seinem Gesicht ähneln, Stahlstecken und Roben aus artikulierten, überlappenden Metallplatten ausgestattet. Diese „Halaster-Schrecken“ greifen jeden an, der nicht vom Wahnsinnigen Magier oder einer Kreatur, die wie er aussieht, begleitet wird.

Diese Konstrukte sind **Helmschrecken**, die mit Metallstecken bewaffnet sind. Sie sind immun gegen die Zauber *Auflösen*, *Feuerball* und *Kältekegel*. In seinem Zug kann ein Halaster-Schrecken seine Aktion aufwenden, um zwei Angriffe mit seinem Stecken auszuführen, der 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden verursacht.

30. SPEISESAAL

Diener. Sechs **Lebende Unsichtbare Diener** (siehe Anhang A) stehen unsichtbar im Raum herum.

Esszimmergarnitur. Ein 6 m langer, 1,50 m breiter Steinisch, der mit Essgeschirr gedeckt ist, ist von zwölf hohen Holzstühlen umgeben.

Licht. Über dem Tisch hängen zwei Laternen, auf die *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde.

Wandteppich. Ein alter, fadenscheiniger Wandteppich, der sich entlang der Nordwand erstreckt, zeigt sieben Magier, die in einer Reihe stehen. (Ein Korridor, der zu Bereich 31 führt, ist von diesem Wandteppich verborgen.)

Es ist die Aufgabe der unsichtbaren Diener, Mahlzeiten zu servieren und danach abzuräumen. Sie bringen das Essen von den Klingenteufeln in der Küche (Bereich 27a), wenn sich jemand an den Tisch setzt. Diese Diener greifen nicht an und sind 0 EP wert.

Die Gestalten, die auf dem Wandteppich abgebildet sind, sind Halasters sieben erste Lehrlinge: drei Frauen in Roben (Arcturia, Jhesiyra Kestellharfe und Marambra Nachtstahl), drei Männer in Roben (Nester, Rantantar und Trobriand) und ein gerüsteter menschlicher Mann (Muiral) in der Mitte. Der Name einer jeden Gestalt ist darunter in den

Wandteppich gestickt. Jeder Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 schafft, erkennt diese Figuren als die Sieben.

Wenn der Wandteppich angezündet wird, gibt er giftigen grünen Rauch ab, der sich zu einem **Ifrit** verdichtet und alle Kreaturen im Raum angreift. Der Ifrit bleibt danach im Raum, bis Halaster ihn freilässt.

31. HALASTERS SEKRETÄR

Ein **Nothic** ist an den Boden dieses ansonsten leeren Raums gekettet. Die Kette des Nothics ist so kurz, dass die Kreatur nicht die Tür erreichen kann, doch lang genug, um jeden anzugreifen, der den Raum betritt. Die Kette kann mit einem Schlag einer magischen Waffe oder einer Adamantwaffe zerbrochen werden, oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25.

Auf den Kopf des Nothics ist mit Lederriemen eine helmartige Vorrichtung aus Kristall geschnallt, und blinkende Glasdioden, die daran befestigt sind, geben Brummlaute von sich. Halaster hat den Zauber *Geas* auf den Nothic gewirkt, damit er den Helm nicht abnehmen kann.

Solange der Nothic diesen bizarren Helm trägt, werden alle *Verständigung*-Zauber, die normalerweise Halaster Schwarzmantel erreichen würden, stattdessen auf den Nothic umgeleitet (siehe „Der Zauber *Verständigung*“, Seite 11). Jede andere Kreatur, die den Helm aufsetzt, wird der neue Empfänger dieser Nachrichten. Halaster erhält im Schnitt eine Kontaktaufnahme mit *Verständigung* pro Stunde. Die meisten sind Nachrichten von verzweifelten, verrückten Magiern, die eine Lehrstelle suchen. Vulgäre Verhöhnungen von Abenteurern sind auch keine Seltenheit.

SCHÄTZE

Wird in diesem Raum laut das Wort „Xunderbrok“ (Zwergisch für „geheimer Schatz“) ausgesprochen, materialisiert sich eine kleine Steintruhe in der nord-westlichen Ecke. Die Truhe ist nicht verschlossen und enthält 750 GM sowie drei *Tränke der mächtigen Heilung*. (Siehe Ebene 6, Bereich 39c für die Bedeutung des Wortes „Xunderbrok“.)

32. STAHLVERKLEIDETER KORRIDOR

Die Wände dieses 3 m hohen Korridors sind von quadratischen Stahlplatten mit 3 m Seitenlänge bedeckt, die aus magisch verschmolzenen Schwertern und Schilden bestehen. Die vagen Umrisse dieser Gegenstände sind im glänzenden Stahl sichtbar.

33. ILLUSIONSKLASSENZIMMER

Mächtige Illusionsmagie hat diesen nicht beleuchteten, 6 m hohen Raum in den Innenhof einer Waterdeeper Villa verwandelt, der von der warmen Mittagssonne beleuchtet wird. Er hat die folgenden Merkmale.

Dekor. Weiße Marmorbänke stehen um einen zentralen

Springbrunnen mit einer Sahuagin-Statue mit Dreizack als Herzstück.

Flora und Fauna. Efeuranken wachsen die Wände empor, und Vögel flattern vorbei und setzen sich auf die steinernen Vorsprünge des plätschernden Brunnens.

Tiefpling. Neben dem Springbrunnen steht ein männlicher Tiefpling-Magier mit langen Hörnern und goldener Robe. (Die Gestalt ist, genau wie die Umgebung, eine Illusion.)

Der Tiefpling stellt sich als Professor Einbildung vor und lädt Neuankömmlinge dazu ein, sich auf die Bänke zu setzen und es sich gemütlich zu machen. Er beginnt dann lange Geschichten über berühmte Illusionisten und ihre Kunst,

auf sehr umfassende und enzyklopädische Weise. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 17) auf Professor Einbildung gewirkt, beendet das die Illusion. Die erste Kreatur, die versucht, Professor Einbildung zu bannen und es nicht schafft, wird Ziel des Zaubers *Tödliches Phantom* (Rettungswurf-SG 22), da sich der Tiefpling-Lehrer kurz und sehr lebhaft in den schlimmsten Albtraum des Ziels verwandelt und danach sehr gelassen mit „Wo bin ich stehengeblieben?“ fortsetzt.

Die illusionären Objekte und Tiere scheinen für die Sinne real. Die Illusion der Villa, des Brunnens, des Sonnenlichts und der Tiere kann mit einem erfolgreichen *Magie bannen* (SG 19) aufgehoben werden. Das erste Mal, wenn der Versuch, die Illusion zu bannen, misslingt, werden alle Kreaturen im Raum Ziel des Zaubers *Unheimliches Schicksal*, da sich die Umgebung verändert und die schlimmsten Alpträume aller Ziele abbildet.

34. VERWANDLUNGSKLASSENZIMMER

Licht. Der 6 m hohe Raum ist von *Dauerhaften Flammen* erleuchtet, die auf 4,50 m voneinander entfernte Wandleuchten gewirkt wurden. Die Flammen wechseln jede Minute die Farbe.

Kreis. In einen Kreis mit 6 m Durchmesser auf dem Boden ist ein Dreieck gezeichnet. In der Mitte des Dreiecks steht die goldene Statue eines menschlichen Knaben, der die Arme in einer Siegesgeste erhoben hat. (Die Statue ist eine magisch verwandelte **Wyvern**.)

Eisenkäfig. Ein Eisenkäfig mit 3 m Seitenlänge und 4,50 m Höhe steht leer. Die große Tür steht auf. (Die Käfigtür hat kein eingebautes Schloss, da die Magier *Arkane Schloss* nutzen, um sie geschlossen zu halten.)

Arg Eggental nutzte *Wahre Verwandlung*, um eine Wyvern in eine goldene Statue seiner selbst zu verwandeln. Charaktere, die Arg getroffen haben, werden die Statue als sein Abbild erkennen. Die Statue gibt keine wahrnehmbare Magie ab, doch wenn sie aus dem Kreis entfernt wird, hebt das die *Wahre Verwandlung* auf, sodass sie wieder zur Wyvern wird und angreift.

THAUMATURGISCHER KREIS

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um das Symbol auf dem Boden. Ein Charakter, der den Kreis studiert und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 schafft, kann seine Eigenschaften bestimmen. Der Wurf wird mit Vorteil abgelegt, wenn der Charakter ein Magier ist, dessen arkane Tradition die Schule der Verwandlung ist.

Wenn eine Kreatur oder ein Objekt unter dem Effekt eines Verwandlungsaubers sich vollständig im Kreis befindet, endet der Effekt des Zaubers nicht, bis der Kreis gebrochen oder das Ziel aus dem Kreis entfernt wird. Eine Kreatur unter dem Effekt des Verwandlungsaubers ist körperlich im Kreis gefangen und kann ihn nicht freiwillig verlassen, solange der Zauber wirkt.

35. NEKROMANTIE-KLASSENZIMMER

Grausiges Dekor. In die Wand und Kuppeldecke dieses 7,50 m hohen Raums sind Hunderte von humanoiden Skeletten eingemörtelt, die auf dekorative, aber grausige Weise angeordnet sind.

Kreis. Ein magischer Kreis mit 6 m Durchmesser auf dem Boden verfügt über Glyphen, die ein trübes violettes Licht abgeben. Sieben menschliche Leichen, die in Sackleinen gehüllt sind, sind in der Mitte des Kreises aufgetürmt.

Nester. Neben dem Kreis schwebt ein Schädel mit Punkten aus violettem Licht in den Augenhöhlen und zwei darunter

hängenden Skelettarmen, von denen eines einen Knochen-
dolch hält. (Dies ist alles, was von Nester übrig ist, einem von
Halasters ältesten Lehrlingen.)

Die sieben menschlichen Leichen stammen von einer Quelle
in Schädelhafen und warten darauf, in Zombies verwandelt zu
werden. Sie sind im Augenblick unbelebt und harmlos.

NEKROMANTISCHER KREIS

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der
Nekromantie um den Kreis. Ein Charakter, der den Kreis
studiert und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen
SG 20 schafft, kann seine Eigenschaften bestimmen. Der Wurf
wird mit Vorteil abgelegt, wenn der Charakter ein Magier ist,
dessen arkane Tradition die Schule der Nekromantie ist.

Jedes Skelett oder jede Leiche, die in den Kreis gelegt wird,
wird ein Untoter mit Trefferpunkten gleich ihrem Trefferpunk-
temaximum. Außerdem erhält der Untote einen Vorteil bei Rei-
tungswürfen gegen jeden Effekt, der Untote vertreibt.

NESTER

Nesters Bemühungen, sich in einen Lich zu verwandeln,
waren nur bedingt erfolgreich. Anstatt der traditionellen
Methode zu folgen, entwickelte er seine eigene Technik und
verpatzte die Ritualzauber. Sein Seelengefäß zerbrach, und
sein Körper und sein Verstand sind langsam zerfallen. Der
schwebende Schädel und die hängenden Skelettarme sind
alles, was von ihm übrig ist; sie bewegen sich, als wären sie
an einem unsichtbaren Körper befestigt.

Nester unterrichtet Dweomerkerns Schüler in der Kunst
der Nekromantie, aber sein Wissen ist nur noch bruchstück-
haft, und sein Geist neigt dazu, abzudriften. Er geht davon aus,
dass die Abenteurer Schüler sind, die geschickt wurden, um
die dunkelsten magischen Künste zu lernen, und unterrichtet
sie telepathisch über Zombies, wobei er sich oft wiederholt. Er
greift jeden an, der die Vorlesung vor ihrem Ende verlässt.

Nester ist ein **Erzmagus** mit folgenden Anpassungen:

- Nester ist untot und chaotisch böse.
- Er versteht Aural, die Gemeinsprache, Drakonisch,
Zwergisch, Riesisch und Terral, kann aber nicht
sprechen. (Er nutzt *Rarys Telepathisches Band*, um zu
kommunizieren.)
- Er hat den Zauber *Tote beleben* anstelle von *Flug* vor-
bereitet, den Zauber *Dürre* anstelle von Verbannung, und
Rarys Telepathisches Band anstelle von *Ausspähung*. Er
braucht keine materiellen Komponenten, um seine vor-
bereiteten Zauber zu wirken.
- Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

36. MAGIERBIBLIOTHEK

Dieser 3 m hohe Raum enthält Reihen von 2,50 m hohen
hölzernen Bücherregalen, die mit Hunderten von arkanen
Lehrbüchern und staubigen Zauberbüchern gefüllt sind. Die
Zauberbücher enthalten alle bekannten Magierzauber des 4.
Grades und darunter. Ein Charakter, der sich 1 Stunde mit
den Büchern beschäftigt, kann einen bestimmten Zauber
finden, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung)
gegen SG 10 + Grad des Zaubers gelingt.

37. PROFESSOR BRING

Schreibtische. In der nordwestlichen Hälfte des Raums
sind zehn Schreibtische aus Stein in einem Halbkreis zur
Mitte des Raumes ausgerichtet.

Kugel in der Hand. In der Mitte des Raums hält eine ge-
spenstische Hand eine graue Kristallkugel.

SCHÄTZE

Die Kugel ist ein seltener wundersamer Gegenstand, der
Professorenkugel genannt wird. Jede *Professorenkugel* hat
die Gestalt einer glatten, festen, 5 Pfund schweren Kugel
aus rauchigem grauem Quarz, ungefähr so groß wie eine
Pampelmuse. Eine genauere Untersuchung offenbart zwei
oder mehr Punkte aus silbernem Licht tief in der Kugel.

Eine *Professorenkugel* ist intelligent und hat die Persön-
lichkeit eines Gelehrten. Ihre Gesinnung wird mit einem
Wurf auf der Gesinnungstabelle unter „Intelligente magi-
sche Gegenstände“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide*
(*Spielleiterhandbuchs*) bestimmt. Unabhängig von ihrer
Einstellung hat die Kugel eine Intelligenz von 18 und Weis-
heits- und Charismawerte, die bestimmt werden, indem man
3W6 für jedes Attribut würfelt. Die Kugel spricht, liest und
versteht vier Sprachen und kann mit einer Reichweite von
18 m normal sehen und hören. Im Gegensatz zu den meisten
intelligenten Gegenständen hat die Kugel keinen eigenen
Willen und kann keinen Konflikt mit der Kreatur beginnen,
die sie besitzt.

Eine *Professorenkugel* besitzt großes Wissen über vier
enge akademische Themenbereiche. Wenn die Kugel einen
Intelligenzwurf ablegt, um sich an Informationen aus ihren
Wissensbereichen zu erinnern, hat sie einen Bonus von +9
auf den Wurf (inklusive Intelligenzmodifikator).

Zusätzlich zu dem Wissen, das sie besitzt, kann eine
Professorenkugel beliebig oft den Zaubertrick *Magierhand*
wirken. Sie benutzt den Zauber, um sich selbst zu transpor-
tieren. Ihr Attribut zum Zaubern ist Intelligenz.

Professor Bring. Die Kugel in diesem Raum ist recht-
schaffen neutral und stellt sich als Professor Bring vor. Sie
hat Weisheit 11 und Charisma 6. Sie spricht, liest und ver-
steht Abyssisch, die Gemeinsprache, Zwergisch und Terral.
Sie reiht Worte in langen, scheinbar endlosen Sätzen an-
einander und spricht auf schrecklich monotone Weise. Sie
besitzt die folgenden vier Wissensgebiete:

- Die Geschichte des Undermountain (siehe „Geschichte des
Gewölbes“, Seite 6).
- Die hygienischen Gepflogenheiten von Schildzwergen.
- Die Identifizierung von Edelsteinen.
- Xorn (wie beschrieben im *Monster Manual* (*Monster-
handbuch*)).

38. „ICH TRAF GERADE EIN MÄDCHEN NAMENS SKRIANNA“

Gravuren. Die Wände dieses Korridors sind so behauen,
dass sie wie Baumstämme aussehen. Die gewölbte, 3 m
hohe Decke erinnert an ein Wipfeldach aus toten Zweigen
und Ästen.

Skrianna Schattendämmer. Das erste Mal, wenn die
Charaktere diesen Korridor betreten, begegnen sie
Skrianna Schattendämmer, einer menschlichen **Maga**
(siehe „Skrianna Schattendämmer“, Seite 118). Sie ver-
lässt den Studiensaal (Bereich 39) und ist auf dem Weg in
ihr Quartier (Bereich 11b) oder andersherum. Der Zau-
bertrick *Licht*, der auf die Spitze ihres Steckens gewirkt
wurde, beleuchtet ihren Weg. Skriannas **Schildwächter**
marschiert einige Schritte hinter ihr. In der Nähe schwebt
ihr **Grell-Leibdiener**, der Skriannas Zauberbuch in den
Tentakeln hält.

Wenn der Schulleiter die Charaktere durch diesen Korri-
dor begleitet, versucht sich Skrianna durch sie hindurch zu
rempeeln, um zu zeigen, dass die Charaktere, nicht sie, aus
dem Weg gehen müssen. Wenn dies zu Gewalt führt, beend-
et der Schulleiter den Konflikt so schnell wie möglich und
legt Skrianna Stubenarrest auf. Sobald sie außer Sicht des

Schulleiters und der Charaktere ist, nimmt sie ihr Zauberbuch und geht wie angewiesen in ihr Quartier zurück, doch zuerst befiehlt sie ihrem Grell-Leibdiener, die Gruppe zu beschatten, sie auszuspionieren und ihr zu berichten.

Wenn die Charaktere keine Eskorte haben, fragt Skrianna: „Wer in den Neun Höllen seid ihr?“ Wenn es klar ist, dass die Charaktere in Dweomerkern nichts zu suchen haben, greift Skrianna sie aus sicherer Entfernung an, während der Schildwächter und der Grell sie im Nahkampf attackieren.

SCHÄTZE

Skriannas Zauberbuch enthält alle Zauber, die sie vorbereitet hat.

39. STUDIENSAAL

Stille. Ein permanenter Zauber *Stille* erstickt alle Geräusche in diesem 6 m hohen Raum. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 17) gewirkt, endet der Effekt.

Möbel. Der Raum enthält ordentliche Reihen hölzerner Schreibtische mit bequemen, dazu passenden Stühlen, sowie gepolsterte Lesesessel in den Ecken. Jeder Schreibtisch hat eine Schublade, die leeres Pergament, Federkiele und Tintenfass enthält.

Pneumatische Röhren. Dreizehn pneumatische Röhren aus Kupfer sind an der Nordwand befestigt. Darunter steht ein Regal mit leeren Behältern aus Kupfer.

PNEUMATISCHE RÖHREN

Die Röhren sind mit verschiedenen anderen Orten in Dweomerkern verbunden. Von links nach rechts sind die Röhren mit ihren Zielorten beschriftet: „Turbulenzia“ (Bereich 8a), „Violenzia“ (Bereich 8b), „Karstis“ (Bereich 8c), „Yarek“ (Bereich 8d), „Arg“ (Bereich 11a), „Skrianna“ (Bereich 11b), „Leerstehend“ (Bereich 11c), „Cephalosk“ (Bereich 11d), „Elan“ (Bereich 11e), „Nylas“ (Bereich 11f), „Halaster“ (Bereich 15a), „Wurmrätsel“ (Bereich 23c) und „Gastdozenten“ (Bereich 42).

40. LEERER RAUM

Dieser Raum ist bestreut, aber aktuell nicht in Verwendung. Eine Geheimtür in der Ostwand lässt sich aufheben und offenbart eine leere Geheimkammer mit einer weiteren Geheimtür in der Rückwand.

41. ABSTIEG ZU EBENE 10

Loch im Boden. In den Boden ist ein glatter Steinschacht mit 3 m Seitenlänge getrieben. (Der Schacht führt 3 m nach unten, ehe er sich in die Decke von Bereich 3b auf Ebene 10 öffnet, direkt über dem riesigen Altar dort.)

Nischen. Entlang der Wand gibt es sechs dunkle Nischen. (In der Rückwand einer Nische ist eine Geheimtür, die in eine Geheimkammer führt, in deren Rückwand eine weitere Geheimtür eingesetzt ist, die zu Bereich 40 führt.)

42. GASTDOZENTEN-QUARTIER

Salon. Die Südhälfte dieses Raums wurde in einen Salon mit Schreibtisch, passendem Stuhl und zwei gepolsterten Divanen auf Teppichen umgewandelt. Nahe dem Schreibtisch sind drei pneumatische Röhren aus Kupfer an einer Wand montiert, mit einem Regal voller leerer Behälter aus Kupfer darunter.

Bett. Am Nordende des Raums steht ein gemütliches Bett aus Mahagoniholz, dessen Bettpfosten von geschnitzten Teufelchen gekrönt sind.

Geheimtür. Hinter einem 1,80 m hohen gerahmten Gemälde von Halaster, das an einer Wand hängt, befindet sich eine Geheimtür, die sich aufziehen lässt und zu einem kleinen Raum mit einem Steinbogen in der Rückwand führt.

BOGENTOR ZU EBENE 7

Der Bogen hinter der Geheimtür ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). In die Wand im Bogen ist ein Rätsel in der Gemeinsprache graviert. „Was erscheint einmal pro Stunde, einmal pro Mondlauf, aber niemals im Sonnenschein?“ Die Antwort ist „Der Buchstabe U“. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn das Rätsel laut und richtig von jemandem innerhalb von 9 m um den Bogen beantwortet wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 22 auf Ebene 7, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

PNEUMATISCHE RÖHREN

Die Kohren sind mit verschiedenen anderen Orten in Dweomerkern verbunden. Von links nach rechts sind die Röhren mit ihren Zielorten beschriftet: „Schulleiterbüro“ (Bereich 15a), „Küche“ (Bereich 27a) und „Studiensaal“ (Bereich 39).

43. STAUBIGE NISCHEN

Staubige Nischen. Entlang dieses Korridors verlaufen sechs 3 m hohe, 3 m breite, 3 m tiefe staubige Nischen.

Verborgene Grube. Eine der mittleren Nischen hat einen brüchigen Boden, der eine 30 m tiefe Grube bedeckt.

Die Grube kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden, aber nur wenn der Staub, der den Boden bedeckt, weggefegt wird. Eine Kreatur, die in die Nische mit dem brüchigen Boden tritt, fällt hindurch und stürzt zum Boden der Grube, wobei sie den üblichen Schaden erleidet. Eine Kreatur kann die rauen Wände der Grube mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklimmen.

44. DWEOMERKERNS HINTERTÜR

Yugoloths. Zwei **Mezzoloths** (mit M auf Karte 9 gekennzeichnet) und ein **Nycaloth** (mit N auf Karte 9 gekennzeichnet) sind hinter illusionären Wänden im Westen und Osten verborgen.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Westwand lässt sich aufheben und offenbart einen Korridor. Charaktere, die dem Korridor folgen, kommen zu einer Steintreppe, die 12 m nach unten in Bereich 1 auf Ebene 10 führt.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine illusionäre Wand als das, was sie ist. Die illusionären Wände haben keine Substanz, und Kreaturen und Objekte können einfach durch sie hindurchtreten. Jede Wand kann entfernt werden, indem man erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf sie wirkt.

Die Yugoloths haben Befehle, jeden zu töten, der nicht von einer Lehrkraft von Dweomerkern begleitet wird (entweder dem Arcanaloth oder der Nachtvettel).

45. HALASTERS SANKTUM

Diese Bereiche dienen als Halasters private Gemächer auf dieser Ebene, doch ist der Wahnsinnige Magier selbst nicht anwesend.

45A. GEISTERHAFTER SCHÄDEL

Die einzige Tür, die in diesen Raum führt, geht nach innen auf und schwingt nach Osten. Der Raum hat eine flache Decke mit 6 m Höhe und enthält die folgenden Merkmale:

Statuen. Zwei 3,30 m hohe Statuen von Männern mit Elefantenköpfen stehen in den südlichen Ecken.

Die Statue, die näher am Südausgang steht, ist ein **Steingolem**. Die andere Statue ist leb- und harmlos.

Podest. Eine bogenförmige Doppeltür, in die schreiende Teufelsgesichter graviert sind, steht geschlossen hinter einem Podest. Vor der Doppeltür schwebt ein riesiger, gespenstischer menschlicher Schädel mit langem Bart.

Die Türen mit den Teufelsgesichtern haben neun verborgene Schlösser, die jeweils mit einem eigenen *Klopfen*-Zauber geöffnet werden müssen. Beide Türen schwingen auch auf, wenn eine der beiden mit einer versilberten Waffe berührt wird, oder wenn jemand Infernalisch spricht, während er auf dem Podest steht.

Der gespenstische Schädel ist weder eine Kreatur noch ein Objekt, sondern eine magische Kraft. Er hat Dunkel- und wahre Sicht mit einer Reichweite von 18 m, kann aber keine Kreatur wahrnehmen, die mit dem Zauber *Unaufspürbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt sind. Der Schädel kann sich nicht bewegen und nicht aus seinem Bereich bewegt werden, und er kann nicht beschädigt werden. Weil er substanzlos ist, können andere Kreaturen sich in seinem Bereich aufhalten. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 19) auf den Schädel gewirkt, verschwindet er für 1 Minute. Der Schädel verschwindet auch, solange er sich in einem antimagischen Feld aufhält. Keine andere Magie hat einen Effekt.

Wenn der Schädel eine Kreatur im Raum sieht, die nicht der echte Halaster ist, schreit er: „Du bist nicht ich!“ Wenn das passiert, müssen alle Kreaturen in der Umgebung, auch der Steingolem, Initiative würfeln. Der Schädel agiert mit Initiative 30 und wieder bei Initiative 15. In jedem Zug des Schädels werden alle Kreaturen im Raum (außer dem Steingolem) telekinetisch in die Luft gehoben und dann hart auf den Boden geworfen. Jedes Ziel erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden und beendet seinen Zug liegend in seinem Bereich. (Auch wenn der telekinetische Effekt magisch ist, ist der Schaden, den er zufügt, nicht magisch.) Nur wenn keine Kreaturen mehr anwesend sind, die herumgeschleudert werden können, beendet der Schädel seinen Angriff.

Wenn der gespenstische Schädel schreit, nutzt der Golem seinen ersten Zug im Kampf, um den südlichen Ausgang zu blockieren. Er drückt die Tür zu und schiebt dabei kleinere Kreaturen automatisch aus dem Weg. Indem der Golem sich im Bereich nördlich der Tür aufhält, verhindert er, dass die Tür geöffnet wird. Der Golem bleibt stationär und greift Kreaturen in Reichweite an, und kehrt nur in seine ursprüngliche Position zurück, wenn keine anderen Kreaturen im Raum übrig sind.

45B. HALASTERS ARBEITSZIMMER

Schreibtisch. Ein schwarzer Schreibtisch aus Kristall, der mit geschmolzenen Kerzen und leeren Tintenfassern bedeckt ist, steht in der Mitte des Raums.

Stuhl. Hinter dem Schreibtisch befindet sich ein faustgroßer, glänzender schwarzer Edelstein, der an einer dünnen Eisenkette über der Ecke eines hohen, schwarzen Kristallstuhls hängt. Es handelt sich um das Kontrolljuwel des Todeslaads

auf Ebene 8 (der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie bestätigt dies).

Der Schreibtisch hat eine Schublade, in die Halaster eines seiner vielen Zauberbücher gelegt hat. Dieser dünne Band hat einen schwarzen Ledereinband, in den Halasters Rune gebrannt ist. Jede Kreatur außer Halaster, die das Buch öffnet, löst eine Ältestenrune aus, die die öffnende Kreatur zum Ziel hat (siehe „Ältestenrunen“; Seite 12). Ziehe eine Karte aus den Ältestenrunen-Karten (siehe Anhang B), um zu bestimmen, welche Rune erscheint.

Schätze. Die meisten Seiten des Zauberbuchs wurden herausgerissen. Auf den wenigen verbleibenden Seiten ist die folgende kleine Sammlung von Zaubern niedergeschrieben: *Levitieren*, *Selbstverkleidung*, *Unaufspürbarkeit* und *Unsichtbarer Diener*.

46. KERKER

Dweomerkerns Lehrkräfte und Schüler können Kreaturen, die hier eingesperrt sind, frei als Testsubjekte in ihren Demonstrationen und Experimenten nutzen.

46A. GEFÄNGNISZELLEN

Ein 3 m hoher Korridor enthält sechs Zellen mit eisernen Gitterstäben, deren Türen mit dem Zauber *Arkane Schloss* verriegelt sind. Lehrkräfte und Schüler können die Zäuber ignorieren und die Zellentüren normal öffnen. Um eine Tür aufzuzwängen, ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 oder der Zauber *Klopfen* erforderlich.

Die Zellen enthalten keine Möbel außer einem Eimer für Exkremente. In der mittleren Zelle an der Ostseite sind drei **Goblins** eingesperrt, die von Wurmrätsel aus Azroks Feste (Ebene 3, Bereich 21) entführt worden sind. Sie heißen Übelfinger, Pulk und Tobbel. Wenn sie gerettet werden, warten die Goblins, bis ihre Befreier schlafen, rauben sie aus und entkommen. Bis dahin folgen sie der Gruppe und sind so unnütz, wie sie nur können.

46B. VERSTEINERTER MAGIER

Die Statue in der Mitte des Raums ist ein ehemaliger Schüler, ein drachenblütiger Magier, den Halaster mit dem Zauber *Wunsch* vor über hundert Jahren zu Stein verwandelt hat. Die Statue steht auf einem 60 cm hohen, 1,50 m breiten Steinzyylinder, in den die folgenden Worte in der Gemeinsprache graviert sind: „Folgt den Regeln. Gehorcht euren Lehrern. Seid nicht dieser Kerl.“

47. TEUFEL AUF FREIEM FUSS

Ein Beschwörer namens Yarek hat in Bereich 48 einen Knochenteufel beschworen und ihn unter der Bedingung, dass er seine Erzfeindin Skrianna Schattendämmer tötet, freigelassen. Der Knochenteufel stimmte zu. Nachdem Yarek den Teufel freigelassen hat, hat dieser ihn sofort umgebracht. Um seinen Pakt mit dem Magier zu erfüllen, muss der Teufel jetzt Skrianna töten. Bannzeichen in diesen Räumlichkeiten verhindern, dass der Teufel sie verlässt, und die mächtigeren Bannzeichen, die Halaster auf den Undermountain gelegt hat, verhindern, dass er sie durch einen Ebenenwechsel verlässt.

Ehe Yarek starb, nutzte er den Zauber *Verständigung*, um den Schulleiter vor dem entkommenen Teufel zu warnen. Wenn der Arcanaloth die Charaktere überredet, den Teufel zu zerstören, damit er sie dafür durch Dweomerkern führt, wartet er geduldig in Bereich 46b auf sie, während sie den Teufel in diesen Räumlichkeiten angreifen.

47A. ACH, ARMER YAREK

Charaktere, die die Türen zu diesem Raum untersuchen (die jeweils mit einem Sternchen auf Karte 9 markiert sind), bemerken dünne silberne Einlegearbeiten und Glyphen um den äußeren Türrahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 offenbart, dass die Glyphen um jede Tür verhindern, dass ein Teufel durch die Tür tritt. Wenn man die Glyphen abkratzt, hebt das die Magie auf der Tür auf, sodass Teufel sie normal passieren können.

Der Raum enthält Folgendes:

Wandteppich. Ein blutbefleckter Wandteppich, der an der Westwand hängt, bildet Dutzende von Dämonen und Teufeln ab, die miteinander kämpfen. (Eine Geheimtür hinter dem Wandteppich führt zu Bereich 47c.)

Yarek. Ein toter männlicher Mensch (Yarek) in blutiger Robe liegt vor dem Wandteppich auf dem Boden.

Illusionäre Wand. Ein 6 m breiter Abschnitt der Nordwand ist eine Illusion, die Bereich 47b verbirgt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart die illusionäre Wand als das, was sie ist. Die Wand hat keine Substanz, und Kreaturen und Objekte können einfach durch sie hindurchtreten. Die Wand kann zerstört werden, indem man erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf sie wirkt.

Yarek hat sich über den Boden geschleppt, ehe er schließlich gestorben ist. Die Charaktere können Yareks Blutspur durch die illusionäre Wand in Bereich 47b folgen, wo der Teufel ihn tödlich verwundet hat. Ein Charakter, der die Leiche untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 10 besteht, kann feststellen, dass der Magier mehrere Male mit einer Stichwaffe durchbohrt wurde (der hakenbewehrten Stangenwaffe des Teufels) und eine tiefe, vergiftete Wunde in der Brust hat (vom Stachel des Knochenteufels). Eine Durchsichtung der Leiche offenbart nichts von Wert.

47B. UMGANG MIT DEM KNOCHENTEUFEL

Teufel. Hinter der illusionären Wand wartet ein Knochenteufel, der mit einer hakenbewehrten Stangenwaffe bewaffnet ist (siehe den Kasten „Variante: Knochenteufel-Stangenwaffe“ im Eintrag „Teufel“ im *Monster Manual* (Monsterhandbuch)).

Statue. Ein erhöhte Steinnische enthält eine zersprungene und abgewetzte Statue einer Drow, die auf einer Rieseneidechse reitet. Die Spitze des Schwanzes der Echse ist abgebrochen und fehlt. (Die Statue ist leblos und nicht magisch.)

Der Knochenteufel legt sich nur widerwillig mit einer gut bewaffneten Gruppe von Abenteurern an, da das Ergebnis vermutlich seinen Zielen – Überleben und Entkommen – zuwiderlaufen würde. Wenn die Charaktere bereit sind, ihn aus diesem Raum zu entlassen, indem sie die Silberglyphen wegkratzen, die den Ausgang beschützen, verfolgt der Teufel ein Abkommen, das beiden Seiten nützt, während er eine schlecht formulierte Übereinkunft zu seinem Vorteil ausnutzt. Sobald er entkommt, versucht er Skrianna Schattendämmer zu jagen und zu töten, um ein Versprechen gegenüber seinem toten Beschwörer einzulösen. Wenn die Charaktere den Teufel erschlagen, verwandelt er sich in stinkendes Sekret, und seine hakenbewehrte Stangenwaffe bleibt zurück.

47C. DWEOMERKERNS SCHATZKAMMER

An der Südwand sind sieben eiserne Truhen aufgestapelt, die Dweomerkerns Betriebsmittel enthalten (die verwendet werden, um Gastdozenten zu bezahlen, Schulfvorräte zu kaufen und so weiter). Die Truhen sind zurzeit leer, und Halaster hatte nicht die Zeit oder Lust, sie aufzufüllen.

48. BESCHWÖRUNGSKLASSENZIMMER

Ein großes Pentagramm ist auf den Boden dieser 6 m hohen Kammer mit Kuppeldecke gezeichnet. Ein Charakter, der das Pentagramm studiert und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 schafft, kann seine Eigenschaften bestimmen. Der Wurf wird mit Vorteil abgelegt, wenn der Charakter ein Magier ist, dessen arkane Tradition die Schule der Beschwörung ist.

Jeder magisch beschworene Unhold, der im Pentagramm erscheint, ist dort gefangen, bis der Beschwörer ihn freigibt, bis der Unhold Schaden durch eine Quelle von außen erleidet oder bis eine andere Kreatur den Kreis betritt. Wird das Pentagramm beschädigt, verliert es seine Macht, und die Kreaturen, die im Inneren gefangen sind, werden befreit.

49. BOGENTOR ZU EBENE 14

Bogen. Ein Steinbogen in der Mitte der Südostwand hat das Abbild eines offenen Buchs im Scheitelstein.

Geheimtür. Eine Geheimtür führt in einen staubigen Tunnel, der nach Osten führt.

Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn man ein Buch hochhält, solange man sich innerhalb von 1,50 m um den Bogen befindet, öffnet sich das Tor für 1 Minute. Das Buch zerfällt zu Staub, wenn sich das Tor öffnet, auch wenn es ein Zauberbuch ist.
- Charaktere müssen die 13. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrunen aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 25 auf Ebene 14, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

NACHWIRKUNGEN

Charaktere, die sich in die Politik der Akademie verstricken lassen, können einen angespannten Waffenstillstand mit bestimmten Schülern schließen und sich andere zum Feind machen. Der Verlust von einem oder mehreren Schülern hat wenig Auswirkungen auf den alltäglichen Betrieb von Dweomerkern, da die Fakultät keine emotionale Bindung an die Schüler hat. Innerhalb eines Zehntags ersetzt der Schulleiter tote Schüler mit Neuankömmlingen und beginnt ihre Orientierungszeit.

Wird der Arcanaloth getötet, muss Wurmrätsel einspringen und das Amt des Schulleiters übernehmen, unterstützt von ihren Fleischgolem-Wächtern. Wenn auch die Nachvettel getötet wird, gehen sich die verbleibenden Schüler schnell gegenseitig an die Kehle. Elan Tanor'thal tut sich mit Cephalosk zusammen, um Arg Eggental herauszufordern. Nylas Jowd versucht die Gehörnten Schwestern eine nach der anderen zu töten, und Skrianna Schattendämmer wartet, wie sich die Konflikte entwickeln, ehe sie die Überlebenden angreift. Überlebende Studenten erbeuten alle Wertgegenstände, die sie von ihren gefallenen Mitschülern bergen können, und flüchten aus Dweomerkern.



EBENE 10: MUIRALS PRÜFUNG

MUIRALS PRÜFUNG IST FÜR VIER CHARAKTERE der 11. Stufe ausgelegt. Wer die Herausforderungen dieser Ebene überlebt, sollte genug EP erhalten, um mindestens die halbe Strecke bis Stufe 12 zurückzulegen. Ehe du Muirals Prüfung leitest, solltest du einen Blick auf den Eintrag „Elfen: Drow“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) werfen, weil Dungelelfen eine wichtige Rolle in dieser Ebene des Undermountain spielen.

WAS HAUST HIER?

Muiral der Missgestaltete, einer von Halasters Lehrlingen, hat diese von Drow erbaute Ebene als privates Jagdgebiet in Besitz genommen, nachdem die Dungelelfen vor langer Zeit gezwungen waren, sie aufzugeben. Bereiche des Gewölbes unter Muirals Kontrolle sind ein blasses Abbild ihrer früheren Pracht, da sie verfallen und vernachlässigt sind.

Unter der Führung der Priesterin Vlonwelv Auvryndar sind die Drow vor kurzer Zeit zurückgekehrt, um die Ebene wieder zu beanspruchen. Haus Auvryndar und seine Verbündeten hoffen, hier einen dauerhaften Stützpunkt zu errichten, mit samt einem vollständig renovierten Tempel der Lolth. Die Drow-Truppen auf dieser Ebene werden von einer Schar von Troglodyten unter dem Befehl des abscheulichen Anführers Gorzil unterstützt.

MUIRAL DER MISSGESTALTETE

Obwohl er von Halaster als Leibwächter rekrutiert wurde, lernte Muiral der Missgestaltete (siehe Anhang A) auch Magie unter dem Wahnsinnigen Magier. Er ist kein Mensch mehr, da er seinen Oberkörper auf den Leib eines Riesenskorpions verpflanzte.

Ohne Hoffnung, die Drow allein abzuwehren, und ohne Hilfe von Halaster hält Muiral so gut er kann an dem fest, was ihm übrig bleibt. Er reagiert auf jedes Eindringen in seine Domäne mit tödlicher Gewalt.

Um zu bestimmen, wo die Charaktere zuerst auf Muiral treffen, wirf einen W20 und konsultiere die folgende Tabelle:

W20	Muirals Aufenthaltsort
1–5	Bereich 3b
6–10	Bereich 7b
11–20	Bereich 11b

HAUS AUVRYNDAR

Die Drow von Haus Auvryndar nutzen Muirals Prüfung als Sammelstelle für Überfälle auf andere Ebenen und als Stützpunkt, von dem aus sie Angriffe gegen Haus Freth ausführen, ein rivalisierendes Drow-Haus, das eine Festung auf Ebene 12 besitzt.

VLONWELV AUVRYNDAR

Vlonwelv kontrolliert die Bereiche 13 bis 30. Die Abenteurer sind vielleicht schon einigen ihrer Kinder begegnet: ihrem Sohn Ranaghax und ihren Töchtern T'rissa, Sylkress und Pellanonia auf Ebene 3, oder ihrer Tochter Melith auf Ebene 4. Die Priesterin ist eine geborene Diplomatin. Auch wenn sie wütend über die Anwesenheit der Abenteurer in ihrer Festung ist, behandelt sie sie zunächst höflich und bietet ihnen Essen, Trinken, Zuflucht und sichere Durchreise an. Im Austausch verlangt sie, dass sie Muiral jagen und töten, da er zu einer unwillkommenen Ablenkung geworden ist. Vlonwelv tötet sie, wenn sie sich weigern.

Die Drow-Priesterin ist nie ohne ihre Adoptivtochter Zress Orlezzir und ihre Yochlol-Ratgeberin, die als weibliche Drow namens Chalizana getarnt ist, anzutreffen. Um zu bestimmen, wo die Charaktere Vlonwelv und ihr Gefolge zuerst treffen, wirf einen W20 und konsultiere die folgende Tabelle:

W20	Vlonwelvs Aufenthaltsort
1–5	Bereich 25b
6–15	Bereich 26
16–20	Bereich 27a

Schätze. Vlonwelv trägt zwei spinnwebenartige Platinarmschienen (jeweils 250 GM) und einen spinnenförmigen Obsidiananhänger, der magisch belebt ist, sodass seine Beine zucken (50 GM). Das Amulett ist außerdem ein heiliges Symbol der Lolth.

ZRESS ORLEZZIR

Zress, eine tödliche Kriegerin aus einem vernichteten Drow-Haus, wurde von Vlonwelv Auvryndar adoptiert und ist bereit, in den Diensten ihrer Retterin zu sterben. Vlonwelv vertraut Zress mehr als ihren eigenen Kindern, und sie behält ihre Adoptivtochter immer in ihrer Nähe. Wenn du Vlonwelvs anfänglichen Aufenthaltsort bestimmst, gehe davon aus, dass Zress sie begleitet.

Wenn dir *Mordenkainens Foliant der Feinde* zur Verfügung steht, nutze die Spielwerte für den **Drow-Hauskapitän** in diesem Buch für Zress. Ansonsten hat Zress die Werte eines **Drow-Recken** (siehe Anhang A), mit diesen Anpassungen:

- Zress ist neutral böse.
- Sie hat diese Volksmerkmale: Sie spricht Elfish und die Gemeinsprache der Unterreiche. Sie hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert und kann mit Magie nicht eingeschlafert werden. Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m. Sie kann von Natur aus beliebig oft *Tanzende Lichter* wirken, *Dunkelheit*, *Feenfeuer* und *Levitieren* (nur selbst) jeweils einmal pro Tag. Ihr Attribut zum Zaubern ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Solange sie sich im Sonnenlicht aufhält, hat sie einen Nachteil bei Angriffswürfen, sowie auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

Schätze. Zress trägt *Mithralrüstung* (Ritterrüstung). An ihrem Spinnenseide-Umhang ist ein Obsidianskarabäus mit den Insignien von Haus Auvryndar befestigt (25 GM).

GORZILS BANDE

Vlonwelv hat zwanzig Troglodyten in ihren Diensten. Einer von ihnen ist ein fettes, abscheuliches Exemplar namens Gorzil. Gorzil ist ein Anhänger des Echsengottes Laogzed und hofft im Geheimen, Vlonwelv zu entthronen, die Kontrolle über Muirals Prüfung zu erlangen und die Ebene in einen Troglodytenbau zu verwandeln. Seine Träume übersteigen aber seine Möglichkeiten.

Die Drow haben Gorzils Bande geschult, sodass sie Rüstung tragen und mit Schwertern kämpfen können. Alle Mitglieder sind **Troglodyten** mit diesen Anpassungen:

- Jeder Troglodyt trägt eine Brustplatte (RK 14) und führt ein Langschwert, welches er anstelle seiner Klauen verwendet.
- Als Aktion in seinem Zug kann ein Troglodyt zwei Angriffe mit seinem Langschwert ausführen, anstatt mit seinem Biss und seinen Klauen anzugreifen. Er führt das Langschwert mit zwei Händen und verursacht bei einem Treffer 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden.
- Die Troglodyten verstehen die Gemeinsprache der Unterreiche, können sie aber nicht sprechen.

WANDERnde MONSTER

Wenn Muiral seine erste Begegnung mit den Abenteurern überlebt, beginnt er die Bereiche 1 bis 5 und 7 bis 12 zu patrouillieren, auf der Suche nach Zeichen anderer Eindringlinge. Die Charaktere könnten auch auf kleine Gruppen von **Skeletten**, **Zombies** und **Ghulen** treffen, die Muiral mit *Tote beleben* und *Untote erschaffen* aus Drow-Leichen erschaffen hat. Diese Untoten sollten keine große Bedrohung für hochstufige Abenteurer darstellen, aber sie helfen dabei, die Gefahr zu vergrößern, die Muiral darstellt.

Abenteurer, die die Bereiche 13 bis 30 erkunden, werden wahrscheinlich einer oder mehreren Drow-Patrouillen begegnen, die jeweils aus 1W4 + 2 **Drow-Elitekrieger** bestehen, die das Zeichen von Haus Auvryndar tragen. Die Anführerin einer solchen Patrouille ist immer eine Frau, die direkt Zress Orlezzir unterstellt ist. Die meisten Drow-Patrouillen sind auf einen Kampf aus; wenn ein Kampf schlecht für sie läuft, ziehen sie sich allerdings an einen Ort zurück, der besser zu verteidigen ist.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 10 markiert. Abenteurer betreten Muirals Prüfung wahrscheinlich über die Treppe von Ebene 9 (nahe Bereich 1) oder indem sie den Schacht in Bereich 3b hinabsteigen.

Muirals Prüfung hat architektonische Merkmale, die man oft in Drow-Festungen findet. Die 6 m breiten, 9 m hohen Korridore der Ebene haben gewölbte Decken, die in regelmäßigen Abständen von spinnwebenartigem Filigransmuck überbrückt werden, die als Träger und Dachbalken dienen. Viele dieser „Netzbögen“ sind gesprungen und zerbrochen. Zerbrochene Stücke dieser Bögen liegen über den Boden verstreut, und gleiches gilt für die Überreste zerbrochener Feuerschalen aus Stein, die wie Spinnen geformt sind. Die Knochen von Eindringlingen, die Muiral erschlagen hat, übersäen ebenfalls die Ebene.

Die 4,50 m hohen Doppeltüren, die man überall in der Ebene findet, tragen Spinnwebenmuster, sind aber gesprungen und abgegriffen.

1. ZERBROCHENE SPIEGEL

Dieser Korridor liegt am Fuß der Treppe aus Ebene 9. Er hat folgende Merkmale:

Zerbrochene Spiegel. Die Scherben eines Dutzend Spiegeln bedecken den Boden. (Muiral hat die Spiegel in einem Wutanfall zerstört.)

Leere Rahmen. Hohe, rechteckige Rahmen aus geformtem Stein säumen die Wände. Sie scheinen einst Spiegel enthalten zu haben, sind jetzt aber leer. (Die Wand hinter einem solchen Spiegel verbirgt eine Geheimtür, die sich in Bereich 2 öffnet.)

Charaktere, die diesen Korridor passieren, könnten einen flüchtigen Blick auf Halaster erhaschen, der anstelle ihrer eigenen Spiegelbilder in den Spiegelscherben reflektiert wird – dies ist einer der harmlosen regionalen Effekte des Wahnsinnigen Magiers (siehe „Halasters Hort“, Seite 311).

2. GEHEIMER KORRIDOR

Leere Rahmen. Leere Spiegelrahmen hängen an den Wänden. Der Boden um sie herum ist mit Scherben aus spiegelndem Glas bedeckt (wie in Ebene 1).

Skelett. Ein belebtes Drow-Skelett in einem zerschlagenen schwarzen Umhang steht mitten im Korridor. Dem Skelett fehlt eine seiner Hände, und es hält einen Zauberstab in der anderen (siehe „Schätze“).

Das Skelett wurde in diesem Korridor gefangen, kurz nachdem Muiral es belebt hat. In jedem seiner Züge deutet das Skelett bedrohlich mit seinem Zauberstab auf Eindringlinge, kann aber nichts damit ausrichten, da es keine Zauber hat und nicht sprechen kann. Da es keine Waffen besitzt, hat das Skelett einen Herausforderungsgrad von 0 und ist 0 EP wert.

SCHÄTZE

Der Zauberstab des Skeletts ist ein *Zauberstab des Kriegsmagiers +1*.

3. HEIMGESUCHTER TEMPEL DER LOLTH

Der Tempel der Spinnenkönigin hat eine gewölbte, 9 m hohe Decke, die von Spinnweben bedeckt ist. Muiral besucht den Tempel, um dem Wehklagen von Drow-Priesterinnen zu lauschen, die alle Günst Lolths verloren haben und zu Todesfeen geworden sind.

Wenn **Muiral** (siehe Anhang A) hier ist und bemerkt, dass die Charaktere sich nähern, wirkt er *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich und stellt sich zwischen die Statuen in Bereich 3a. Wenn der erste Charakter den Raum betritt, wird Muiral sichtbar und wirkt *Energiewand* und nutzt die Barriere, um den Charakter vom Rest der Gruppe abzuschneiden. Er verwickelt den Charakter dann in einen Kampf. Wenn die Wand zu Fall gebracht wird oder er dem Charakter nicht gewachsen ist, wirkt er *Gegenstände beleben* auf eine der Lolth-Statuen in Bereich 3a oder eine der beiden spinnenförmigen Feuerschalen in Bereich 3b.

Muiral bleibt mindestens 9 m von den Todesfeen entfernt, um ihr klagendes Heulen zu meiden. Er ist immun gegen ihr schreckliches Antlitz, da er sie viele Male angesehen hat.

VLOWELVS KANZEL

Von dem Spinnenthron in Bereich 25b aus kann eine Kreatur Nachrichten übermitteln, die durch alle Räume und Korridore von Muirals Prüfung hallen. Die Drow-Priesterin Vlowelv nutzt diese Gerätschaft, um Propaganda auszusenden, zu predigen, Untergebene zu sich zu rufen, Truppen zu koordinieren und Eindringlinge zu verhöhnen. Während sich die Charaktere durch Muirals Prüfung arbeiten, hören sie eine oder mehrere von Vlowelvs Ankündigungen durch das Gewölbe hallen. Sie spricht Elfisch. Einige Übersetzungen sind unter anderem:

- „Die Spinnenkönigin segnet Haus Auvryndar! Die Schlacht, um Haus Freths Kontrolle über die unteren Wege zu brechen, bringt Sieg um Sieg. Wir haben Schlüsselpositionen eingenommen, die einst von unseren Feinden gehalten wurden. Die Niederlage von Haus Freth ist unvermeidbar. Gepriesen sei Lolth!“
- „Gelgos Argonrae und Jevan Kron'tayne sollen gelobt sein für die Gefangennahme eines Spions von Haus Freth. Ihre Häuser sollen belohnt werden. Gepriesen sei Lolth!“
- „Die Spinnenkönigin sieht alles. Wir alle sind ihre Kinder. Gepriesen sei Lolth!“
- „Minarra. Melde dich sofort im Tempel.“
- „Patrouille Sechs, meldet euch sofort bei Hauptmann Zress, um Befehle zu erhalten.“
- „Schenkt den falschen Berichten über Angriffe auf unsere Festung über uns keine Beachtung. Unsere Truppen unter dem Kommando von T'rissa Auvryndar haben Stromkuhldur eingenommen. Schädelhafen wird bald folgen. Gepriesen sei Lolth!“

3A. VORHALLE

Zwei 6 m hohe Statuen von Lolth bewachen den Eingang in den Tempel. Jede Statue ist ein riesiges Objekt, das mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erklimmen werden kann.

Westliche Statue. Die Statue zeigt Lolth in ihrer monströsen Gestalt, mit dem Oberleib einer weiblichen Drow und dem Unterleib einer aufgedunsenen Spinne. Aus ihren erhobenen Händen wirft die Statue ein Steinnetz, das sich über die Decke erstreckt.

Östliche Statue. Diese Statue zeigt Lolth in ihrer Drow-Gestalt, die eine Geißel küsst, während Steinspinnen über ihren Körper krabbeln.

3B. MITTELSCHIFF

Altar. Ein Altar aus blassgrauem Stein, der wie eine rechteckige Masse aus Spinnweben aussieht, steht auf einem Podest. Drei Drow-**Todesfeen** knien vor dem Altar und weinen, während sie Gebete zu ihrer Dämonengöttin sprechen. (7,50 m über dem Altar führt ein quadratischer Schacht mit 3 m Seitenlänge in der Decke 3 m hinauf bis Ebene 9, Bereich 41.)

Feuerschalen. Violette Flammen schlagen aus steinernen Feuerschalen, die Riesenspinnen ähneln. (Diese Flammen kommen aus Gasleitungen im Boden und geben helles Licht in einem Radius von 4,50 m ab, dämmriges Licht 4,50 m darüber hinaus).

Leichen. Die Todesfeen haben unlängst einige Abenteurer getötet und ihre Leichen in den Feldern, die auf Karte 10 mit einem X markiert sind, zum Verwesens liegen lassen.

Charinidia, Grazthrae und T'riizlin waren Priesterinnen, die für ihre Eitelkeit von Lolth in Todesfeen verwandelt worden sind. Wenn ihre Gebete unterbrochen werden, greifen sie an und staffeln ihr lebensentziehendes Heulen wie folgt:

- Charinidia heult in ihrer ersten Kampfrunde.
- Grazthrae heult, nachdem sie das erste Mal im Kampf Schaden erlitten hat.
- T'riizlin heult, nachdem eine der anderen Todesfeen vernichtet worden ist.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um den Altar, der 9 m lang, 4,50 m breit und 90 cm hoch ist. Wie eine echte Masse von Spinnweben hat der Altar Lücken in seiner Oberfläche. Das erste Mal, wenn eine Kreatur den Altar berührt, strömen acht **Schwärme von Insekten (Spinnen)** auf magische Weise daraus hervor. Die Spinnen umhüllen schnell den Altar und greifen alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m an. Sie verfolgen Beute, die flüchtet. Wenn sie in Ruhe gelassen werden, ziehen sich die Spinnen nach 1 Stunde wieder in den Altar zurück und verschwinden. Dabei wird die Falle zurückgesetzt.

Während seines letzten Besuchs im Kirchenschiff nahm Muiral den toten Abenteurern alle Wertgegenstände ab. Charaktere, die die Leichen untersuchen, finden Folgendes:

- Die nördliche Leiche (die von Kravos, einem Tief-ling-Schurken) trägt eine Lederrüstung und hält ein Kurzsword umklammert. Nekrotische Energie lässt sein Fleisch verdorren.
- Die südliche Leiche (die von Zundra Underdottir, einer zwergischen Barbarin) trägt eine Fellrüstung, und in ihrer Nähe liegt eine Zweihandaxt. Ihr Gesicht ist in einem grauen-vollen Schrei erstarrt.

Wenn die Charaktere *Mit Toten sprechen* auf eine der Leichen wirken und sie fragen, was sie über den Undermountain weiß, teilt die Leiche ein Geheimnis, das du bestimmst, indem du eine Geheimniskarte ziehst (siehe Anhang C).

4. MUIRALS LABOR

Muiral führt in dieser Ecke des Komplexes arkane Experimente durch.

4A. KÖRPERLOSE STIMME

Wenn Vlonwelv noch am Leben ist, hören die Charaktere ihre körperlose Stimme, wenn sie diesen Raum das erste Mal betreten (siehe „Vlonwelvs Kanzel“; Seite 138).

4B. LABOR

Knochen. Knochen von unerkennbaren Kreaturen (die Überreste von Muirals misslungenen Experimenten) liegen in den Ecken des Raums aufgetürmt. Unter diesen Knochenhaufen verstecken sich acht **Ghule**, zwei in jedem Haufen.

Ausrüstung. Verrostete Operationswerkzeuge und vertrocknete alchemistische Vorräte (nicht mehr wirksam) bedecken fünf aufgebockte Holztische in der Mitte des Raums.

Spiegel. Ein hoher, ovaler Spiegel mit graviertem Steinrahmen hängt in der Mitte der Nordwand.

Pneumatische Röhre. An der Westwand ist ein Kupferrohr angebracht, das in der Decke verschwindet. Ein kupferner Behälter liegt auf dem Boden darunter.

Muiral hat die Ghule aus den Leichen von Abenteurern und Drow erschaffen. Die Ghule brechen hervor und greifen an, wenn Kreaturen, die nicht Muiral sind, den Raum durchsuchen.

Die pneumatische Röhre, die an der Westwand angebracht ist, ist mit einem Röhrensystem verbunden (siehe „Pneumatische Röhren“, Seite 118) und erlaubt es, Nachrichten zu Bereich 15a auf Ebene 9 zu schicken. Der Behälter auf dem Boden enthält eine Nachricht, die an Muiral adressiert und mit einem H signiert ist. Die Nachricht ist in der Gemeinsprache auf einen eingerollten Bogen Pergament geschrieben und lädt Muiral an, als Gastdozent in Dweomerkern zu unterrichten (Ebene 9).

Spiegeltor zu Ebene 6. Der Spiegel ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). In den Rahmen sind Dutzende von lidlosen Augen und der folgende Satz in der Gemeinsprache graviert: „Das Tor kann sich nicht vor jenen verbergen, die es nicht sehen kann.“ Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn sich eine unsichtbare Kreatur direkt vor den Spiegel stellt.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 16 auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

5. VERFALLENE RÄUME

Diese Räume haben durchhängende Fußböden und Decken. Die Wände sind mit aufgeplatzter, sich ablösender Tapete bedeckt.

5A. SPEISESAAL

Möbel. Drei 6 m lange Tische aus schwarzem Stein erstrecken sich von West nach Ost. Um jeden Tisch steht ein Dutzend Stühle aus Gusseisen mit Netz- und Spinnenmotiven.

Zerschmetterte Vitrine. An der Nordwand, neben der Doppeltür zu Bereich 5b, liegt ein Trümmerhaufen, der einst ein verzierter Schrank aus schwarzem Holz war.

Schätze. Charaktere, die den zerstörten Schrank durchsuchen, finden fünfzig Stück Silberbesteck, die das Alter schwarz

hat anlaufen lassen. Wenn die Stücke gereinigt werden, können sie für jeweils 1 GM verkauft werden.

5B. KÜCHE

Schwebende Gegenstände. Drei abgenutzte hölzerne Arbeitsflächen, mehrere rostige Kochutensilien, die zersplitterten Überreste mehrerer Holzschränke und ein besonders robuster Besen schweben im Raum umher, als hätten sie kein Gewicht.

Kamin. Eine gewaltiger Feuerstelle ragt aus der Westwand.

Brunnen. Eine Nische in der Nordwand beherbergt einen offenen Brunnen mit 3,60 m Durchmesser. (Der Brunnenschacht führt 27 m nach unten zu einem unterirdischen Fluss, der keinen Zugang zu anderen Örtlichkeiten im Undermountain bietet.)

Magie ließ die Einrichtung der Küche fliegen und ineinander krachen. Die übriggebliebenen Gegenstände schweben weiter, selbst wenn sie aus dem Raum entfernt werden. Es erfordert fast keine Mühe, sie zu bewegen, und sie sinken unter 1 Pfund zusätzlichem Gewicht zu Boden. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 17) auf einen schwebenden Gegenstand gewirkt, endet die Magie und der Gegenstand fällt auf den Boden.

Der 1,50 m breite Kamin der Feuerstelle führt 9 m nach oben und endet dann unvermittelt. Der Rest ist vor langer Zeit eingestürzt.

Der Brunnenschacht hat viele Handgriffe und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ohne Ausrüstung oder Magie erklommen werden.

5C. SPEISEKAMMER

Schränke. Drei hohe Schränke aus dunklem Holz stehen an den Wänden. Ihre Glastüren tragen ein Spinnenmotiv.

Tisch. Ein Steintisch in der Mitte des Raums ist mit Abenteurerausrüstung bedeckt.

Truhe. Unter dem Tisch steht eine Truhe mit Messingschloss, die mit einer Falle versehen ist.

Die Ausrüstung auf dem Tisch kann zu einer Einbrecherausrüstung und einer Entdeckerausrüstung zusammengestellt werden, aber ohne Rationen.

Schätze. Wird *Magie entdecken* gewirkt, offenbart dies eine Aura der Verwandlungsmagie um die Truhe, die tatsächlich eine *Truhe der Konservierung* ist. Dieser gewöhnliche wundersame Gegenstand hat die folgende magische Eigenschaft: Nahrung und andere verderbliche Güter verderben nicht, solange sie sich in der Truhe befinden. Die Truhe ist 80 cm lang, 50 cm breit und 30 cm hoch, mit einem Deckel, der aus einem halben Fass besteht. Sie wiegt 25 Pfund. Muiral trägt den Schlüssel bei sich, der diese Truhe öffnet. Das Schloss kann auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden. Wird das Schloss oder ein anderer Teil der Truhe zerschlagen, verliert sie ihre Magie.

Die Truhe hat Fächer, die fünf Flaschen Alchemistenfeuer enthalten, plus die folgenden Materialkomponenten (für die folgenden Zauber): eine Phiole Blut, einen Streifen Fleisch, und eine Prise Knochenstaub (*Tote beleben*); einen Tontopf voller Graberde, einen Tontopf abgestandenes Wasser und drei schwarze Onyx im Wert von je 150 GM (*Untote erschaffen*); einen Splitter Bergulmenholz (*Tanzende Lichter*); einen Beutel Kalk, eine Flasche Wasser und einen Beutel Erde (*Fleisch zu Stein*); ein Stück Wolfspelz und einen Glasstab (*Blitz*); einen Raupenkokon (*Verwandlung*); einen Beutel mit Talk und pulverisiertem Silber (*Unsichtbares sehen*); eine Phiole Pech und eine lebende Spinne (*Spinnenklettern*); und einen Beutel Juwelengstaub (*Energiewand*).

6. TELEPORTATIONSSTATUEN

Diese beiden Bereiche sind hinter einer Geheimtür verborgen. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher, die sich einer der Geheimtüren auf 6 m annähern, hören ein Flüstern dahinter. Die Stimme sagt auf Elfish „Hier entlang“.

Hinter jeder Geheimtür ist ein staubiger, in einer Sackgasse endender Korridor mit einer 3 m hohen Statue eines Drow, die eine Aura der Beschörungsmagie ausstrahlt, wenn man sie mit *Magie entdecken* untersucht. Jede Statue ist ein großes Objekt mit RK 17, 60 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Jede Kreatur außer Muiral, die die Statue in Bereich 6a berührt, wird sofort zusammen mit allem, was sie trägt oder in der Hand hält in einen freien Bereich neben der Statue in Bereich 6b teleportiert und andersherum. (Vlonwolv Auvryndar nutzte ein Ritual, um die Magie der Statuen so anzupassen, dass Muiral nicht teleportiert werden kann.)

Die Statuen bilden ein Drow-Liebespaar aus rivalisierenden Häusern ab. Ihre Geister sind an die Statuen gebunden und können auf der Materiellen Ebene nicht miteinander kommunizieren. Eine Statue zu zerstören, verbannt ihren Geist in den Abyss, und nur, indem man beide Statuen zerstört, kann man diese bösen Geister in ihrem dämonischen Jenseits vereinen.

Solange sie in ihren Statuen gefangen sind, sind die Geister unsichtbar und können ihre Umgebung nicht beeinflussen. Auch wenn sie nicht verhindern können, dass jemand die Statuen verwendet, um sich zu teleportieren, bittet jeder Geist die Charaktere auf Elfish darum, Liebesbotschaften an den anderen zu überbringen. Die Charaktere erhalten keine Belohnung dafür und müssen sich nicht an die Wünsche der Statue halten.

6A. STATUE VON XYRXIAN

Xyrxian Vandree wird als finster blickende Drow-Frau abgebildet, die ein Gewand aus Spinnen trägt und eine Geißel in der Hand hält. Ihr Geist wütet wegen des Todes ihres Geliebten. Ihre Worte sind knapp und hasserfüllt.

6B. STATUE VON DRAN'L

Die Statue von Dran'l Kenafin zeigt einen gutaussehenden männlichen Drow in einer Spinnennetzrobe mit geballten Fäusten, dem Tränen über das Gesicht laufen. Dran'l's Geist betrauert den Verlust seiner Geliebten. Seine Worte sind verdrießlich und düster.

7. HALLEN DES SELVETARM

Die niedere Gottheit Selvetarm dient Lolth. Selvetarm ist auch als „Die Spinne die wartet“ bekannt. Er wird von den Drow für seine Kampfkraft und Blutlust verehrt. Diese Räumlichkeiten sind ihm gewidmet.

7A. PFLASTERSCHÄDEL

Der Boden dieses 6 m hohen Vorraums ist eine Handbreit abgesenkt und von Wand zu Wand mit humanoiden Schädeln bedeckt, die vergiftet und vom Alter brüchig sind. Sie sehen auf den ersten Blick wie Pflastersteine aus. Der Boden ist schwieriges Gelände, da die Schädel sich unter den Füßen bewegen und zerbrechen.

7B. HALLE DER SPINNE DIE WARTET

Deckenskulptur. Dieser Raum hat eine 12 m hohe Kuppeldecke. An der Decke hängt kopfüber eine Steinspinne mit 6 m Durchmesser, die an eine riesige Tarantel erinnert.

Versteinerte Drow. Acht lebensgroße Statuen von Drow-Kriegern, vier Männer und vier Frauen, sind im Raum ver-

teilt. (Es handelt sich um acht Drow, die **Muirals** Magie zu Stein verwandelt hat.)

Wenn **Muiral** (siehe Anhang A) hier ist, lauert er im Bereich zwischen den Spinnenskulpturen und der Decke, ungefähr 9 m über dem Boden. Wenn er Eindringlinge entdeckt, wirkt er *Gegenstände beleben* auf fünf der Drow-Statuen und befiehlt ihnen anzugreifen, während er sich über der riesigen Spinnenskulptur versteckt. Wenn die belebten Drow-Statuen zerstört werden, wirkt Muiral *Energiewand*, um einen Charakter von den anderen zu trennen, ehe er herunterkrabbelt, um seine isolierte Beute anzugreifen.

Wenn fünf Beine der Spinnenskulptur zerstört werden, bricht sie von der Decke und kracht auf den Boden. Jedes Bein hat RK 17, 25 Trefferpunkte, Resistenz gegen Säure-, Kälte- und Feuerschaden, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden und Immunität gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht aus Adamant bestehen. Jede Kreatur, die sich unter der Skulptur befindet, wenn diese herabfällt, muss einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 66 (12W10) Wuchtschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Wird *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie auf die versteinerten Drow gewirkt, werden sie wieder zu Fleisch, vorausgesetzt, die Statue wurde nicht zerstört. Drow, die auf diese Weise wiederhergestellt werden, haben zwei Ziele: Sie wollen Muiral töten und ihrer Vorgesetzten Zress Orlezzir Bericht erstatten. Die Männer heißen Dhuurak, Jaratlab, Quenmourn und Seldax. Die Frauen sind Nizanna, Rezlyrr, Shynlue und Zilvriss.

8. DAS SCHICKSAL VON FALKIRS FAUST

Vor etwas mehr als einem Jahr sind vier zwergische Abenteurer, die sich Falkirs Faust nannten, bis zu dieser Stelle in den Undermountain vorgedrungen, ehe Muiral sie alle getötet hat. Der Raum, in dem sie ihrem Schicksal ins Auge blickten, hat diese Merkmale:

Trümmer. Der Raum wurde einst für Waffentraining verwendet, wie man an den Trümmern mehrerer Zielscheiben erkennen kann.

Spiegel. An der Nordwand ist ein hoher, ovaler Spiegel mit graviertem Steinrahmen aufgehängt. Der Spiegel ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12).

Zwergische Überreste. Die stark verwesenen Leichen von vier Zwergen liegen in einem Halbkreis vor dem Spiegel. Die größten Teile ihrer Rüstungen und Waffen sind so schwer beschädigt, dass sie nicht mehr repariert werden können.

Falkir Kiesfaust und seine Bande starben am Fuß des Spiegeltors, das ihre Rettung gewesen wäre – hätten sie einen Zauberstab gehabt, um es zu aktivieren. Charaktere, die die sterblichen Überreste durchsuchen, finden einige Schätze (siehe „Schätze“).

SPIEGELTOR ZU EBENE 1

In den Steinrahmen des Spiegels ist ein Bild eines Magiers gearbeitet, der mit einem Zauberstab deutet. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn es mit einem magischen Zauberstab berührt wird, der noch mindestens 1 Ladung übrig hat.
- Charaktere müssen die 11. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).

- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 26d auf Ebene 1, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

SCHÄTZE

Die Leiche, die einst Falkir Kiesfaust war, trägt einen Stahlhelm, der wie ein Eberkopf geformt ist. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine schwache Aura der Verwandlungsmagie um den verfluchten Helm. Sobald der Helm angelegt wird, kann er nicht mehr abgelegt werden, bis der Träger stirbt oder bis *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf den Helm gewirkt wird. Jeder Humanoide, der den Helm trägt, erhält den folgenden Makel, bis der Helm entfernt wird: „Ich bin unglaublich starrsinnig und glaube immer Recht zu haben.“ (Dieser Makel ersetzt jeden Makel, der dazu im Konflikt steht.)

Ehe Falkir starb, verschluckte er einen Edelstein, der Auge der Spinne genannt wird. Wenn die Charaktere die Haut durchstoßen, die an seinen Knochen hängt, und den Brustraum durchwühlen, finden sie den Stein dort, wo einst der Magen war. Wird dieser Edelstein Joroth Lichthelm in Waterdeep gebracht, beendet das eine Queste (siehe „Auge der Spinne“, Seite 8). Alternativ können die Charaktere ihn für 1.000 GM verkaufen.

9. GOTTBEWACHTE TORE

Diese Räume enthalten Schreine, die den Göttern des Drow-Pantheons gewidmet sind. Die 6 m hohen Kuppeldecken sind von dicken Netzen eingespannen.

9A. DAS ÄLTESTENAUGE

Eine Halbkugel aus magischer Dunkelheit mit 6 m Durchmesser hüllt weite Teile dieses Raums ein und verbirgt eine verschlossene Doppeltür im Süden. Weder Licht noch Dunkelheit können die tintenschwarze Dunkelheit durchdringen. Ein erfolgreiches *Magie bannen* (SG 18) beendet die Dunkelheit für 1 Minute und offenbart eine 3,60 m große Statue in der Mitte.

Die Statue formt sich magisch und lautlos jede Minute um und nimmt eine grauenhafte Gestalt nach der anderen an. Wenn die Statue zuerst erblickt wird, sieht sie aus wie eine Säule aus Schleim mit augenlosen Gesichtern und verdrehten Scheingliedern, die aus ihr hervorragen. Andere Formen augenlose Riesen mit Schwingen und Zangen, und eine taumelnde Welle aus Schleim, die mit fangbewehrten Mäulern bedeckt ist. Jede Kreatur, die die Statue in einer ihrer Gestalten erblickt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht eine zufällige Form kurzfristigen Wahnsinns zu erleiden, bestimmt mit der Tabelle Kurzfristiger Wahnsinn in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs). Egal, ob die Kreatur den Rettungswurf schafft oder nicht, kann sie nicht noch einmal von der Statue betroffen werden.

Ein Charakter, der die Statue sieht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erkennen, dass sie Ghaunadaur darstellt, den Gott der Schlicke, Schleime und aller unterirdischen Kreaturen.

Verschlossene Doppeltür. Die Türen südlich der Statue bewegen sich nicht, und keine Menge an Kraft kann sie öffnen. Sie sind immun gegen Schaden aus jedweder Quelle. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Doppeltür. Die Türen schwingen auch auf, wenn eine Kreatur, die an kurzfristigem, langfristigem oder dauerhaftem Wahnsinn leidet, sie berührt. Eine Kreatur unter dem Einfluss des Zaubers *Verwirrung*, dem Zauber *Krone des Wahnsinns* oder einem ähnlichen Effekt kann die Tür ebenfalls öffnen. Die Türen bleiben offen, bis jemand oder etwas sie schließt.

9B. DER MASKIERTE FÜRST

Charaktere, die Lichtquellen in diesen Raum bringen, bemerken, dass die Schatten ihres Lichts ein Eigenleben zu entwickeln scheinen – ein unheimlicher, aber harmloser magischer Effekt. Auf einem 60 cm hohen Steinblock vor einer verschlossenen Doppeltür steht die 1,80 m hohe Statue eines männlichen Drow mit grausamem Lächeln, der ein Kurzsword hinter dem Rücken verborgen hält. Die Statue trägt eine Maske über den Augen.

Die Statue stellt Vhaeraun, den Drow-Gott der Diebe dar. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, erinnert sich daran, dass Vhaeraun vor allem von männlichen Drow verehrt wird. Die Statue kann nicht verwandelt, beschädigt oder von ihrem Sockel gestoßen werden.

Wenn sich eine Kreatur in Reichweite der Statue bewegt, wird diese belebt und greift die Kreatur mit ihrem Kurzsword an. Sie trifft unfehlbar und verursacht 3 (1W6) Schaden. Nachdem die Statue eine Kreatur mit dem Schwert verwundet hat, wird sie wieder leblos, bis sie wieder ausgelöst wird.

Verschlossene Doppeltür. Die Türen südlich der Statue sind mit Blut beschmiert und öffnen sich nicht. Keine Menge an Kraft kann sie aufzwingen. Sie sind immun gegen Schaden aus jedweder Quelle. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür, und sie geht auch auf, wenn man Blut auf eine oder beide schmiert. Die Türen bleiben offen, bis jemand oder etwas sie schließt.

9C. DIE DUNKLE MAID

Ein magischer Mondstrahl leuchtet von der Decke auf die 1,80 m große Statue einer spärlich bekleideten Drow-Frau mit wallendem Haar, die mit ausgestreckten Armen und eingedrehten Händen in einer Pirouette erstarrt ist. Die Hände sehen aus, als sollten sie etwas halten. Die Statue steht auf einem 60 cm hohen Steinblock, der als Sockel dient.

Der Mondstrahl entspricht dem, den der Zauber *Mondstrahl* erschafft. Er schließt einen quadratischen Bereich mit 3 m Seitenlänge um die Statue ein. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 16) gewirkt, hebt das den Mondstrahl für 24 Stunden auf.

Die Statue zeigt Eilistraee, die Drow-Göttin der Schönheit, des Gesangs und der Jagd. Die Dunkle Maid wird in der Drow-Gesellschaft verachtet, war aber im Undermountain nicht ohne Anhänger. Die Statue kann nicht verwandelt, beschädigt oder von ihrem Sockel gestoßen werden.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, erinnert sich daran, dass Eilistraee bevorzugt ein Schwert verwendet. Wenn eine solche Waffe in ihre Hände gelegt wird, schließen sich die Finger der Statue um den Griff. (Die Statue akzeptiert keine illusionären Waffen oder Waffen des Glaubens.) Die Statue tanzt dann für 1 Minute auf ihrem Sockel, ehe sie mit dem Schwert auf die verschlossene Tür im Süden zeigt, sodass diese sich öffnet. Wenn die Tür aufgeht, kehrt die Statue in ihre ursprüngliche Pose zurück und lockert den Griff um das Schwert, sodass die Waffe zu Boden fällt.

Verschlossene Doppeltür. Die Türen südlich der Statue bewegen sich nicht, und keine Menge an Kraft kann sie öffnen. Sie sind immun gegen Schaden aus jedweder Quelle. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Doppeltür. Die Türen schwingen auch auf, wenn die Statue von Eilistraee mit einem Schwert auf sie deutet.

10. KÖNIGINNENSALON

Muiral verwüstete diesen einst opulenten Salon in einem Anfall von Verdrießlichkeit. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Hängelichter. Unter der 9 m hohen spitzen Decke befindet sich ein 6 m hohes Geflecht aus Steinbalken, das an ein Spinnennetz erinnert. Vom Netz hängen an seidigen Fäden spinnenförmige Laternen, die violette flackernde Flammen enthalten (erschaffen mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme*). Einige hängende Fäden sind ohne Laterne.

Möbel. Über den Raum ist die Ausstattung eines Salons verstreut: zersplittertes Kristallgeschirr, zerbrochene Ornamente, Divane, Fußschemel, Beistelltische und Laternen, die von den Dachbalken gerissen wurden. Alle Objekte tragen ein Netzmuster oder sind Spinnen nachempfunden.

Boden. Durch den schwarzen Marmorboden laufen silberne, netzartige Adern.

Der ganze Raum ist von den Laternen dämmrig beleuchtet. Das Licht einer Spinnenlaterne geht aus, wenn sie aus diesem Raum entfernt wird.

11. LOLTHS PALAST

Wenn **Muiral** (siehe Anhang A) hier ist, lauert er auf dem Balkon (Bereich 11b). Wenn er bemerkt, dass Eindringlinge Bereich 11a betreten, befiehlt er dem Knochenhaufen in diesem Bereich, sich zu erheben und anzugreifen. Er wirkt dann Zauber vom Balkon und wechselt nur in den Nahkampf, wenn ein oder mehrere Gegner sich in seine Reichweite bewegen.

11A. UNTERE EBENE

Balkon. Ein 9 m hoher Steinbalkon führt kreisförmig um den Raum herum. Acht Steinsäulen, die wie Spinnenbeine geformt sind, stützen den Balkon, und er ist von einem Eisengeländer umgeben, das wie ein Spinnennetz aussieht.

Nische. Eine tiefe Nische im Süden enthält einen großen Haufen humanoider Knochen.

Treppe. Zwei Steintreppen erheben sich auf beiden Seiten des Nordeingangs und führen zum Balkon.

Wenn eine Kreatur die Knochen in der Nische bewegt oder wenn Muiral ihnen befiehlt, sich zu erheben, formen sie sich zu vier **Modernden Schlurfern**, die nur aus Schädeln und Knochen bestehen, mit folgenden Anpassungen:

- Die modernden Schlurfer sind untot.
- Anstelle von Immunität gegen Blitzschaden haben sie Immunität gegen nekrotischen Schaden und Giftschaden. Sie sind außerdem immun gegen den Zustand Vergiftet.
- Sie haben Nekrotische Absorption anstelle von Blitzabsorption. Das neue Merkmal ist funktional identisch zum alten, nur dass es für nekrotischen Schaden gilt.

11B. BALKON DER SPINNENKÖNIGIN

Statue. Kopfüber am Dach über der südlichen Nische hängt eine riesige Statue von Lolth in ihrer monströsen Gestalt, die halb Drow, halb Spinne ist.

Geländer. Das 90 cm hohe Eisengeländer, das den Balkon einschließt, ist robust und sieht aus wie ein Netz.

Dekor. An den Wänden zwischen den sechs Doppeltüren hängen Stahlschilder, die netzartige und spinnenartige Muster tragen.

Die Statue von Lolth wird belebt und greift die nächste Kreatur an, wenn sie Schaden erleidet oder wenn eine der Doppeltüren auf dem Balkon von einer Kreatur geöffnet wird, die kein Drow ist. Die Statue kann Bereich 11 nicht verlassen.

Wenn die Statue in ihrem Zug keine Ziele hat, kehrt sie in die Nische zurück und wird leblos, bis sie wieder ausgelöst wird. Sie kehrt auch in die Nische zurück, wenn das Kommandowort „Schlaf“ auf Abyssisch gesprochen wird.

Die Statue ist ein **Steingolem** mit einem Herausforderungsgrad von 11 (7.200 EP) und diesen Anpassungen:

- Die Statue ist riesig und hat 230 (20W12 + 100) Trefferpunkte.
- Sie versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen.
- Sie kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.
- Wer von der Aktion Verlangsamten der Statue betroffen ist, scheint in gespenstische Netze gesponnen zu werden, die verschwinden, wenn der Effekt endet.

11C. NORDWESTLICHE PALASTQUARTIERE

Die Trümmer alter Möbel und alten Dekors lassen vermuten, dass dieser Raum einst als Sanktum einer Drow-Priesterin diente. In die Wand ist eine gewaltige, gewölbte Feuerstelle eingebaut. Der 1,50 m breite Kamin der Feuerstelle führt 9 m nach oben und endet dann unvermittelt. Der Rest ist vor langer Zeit eingestürzt.

Schätze. Charaktere, die den Raum durchsuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schaffen, finden ein Geheimfach in der Feuerstelle, das einen *Trank der Mächtigen Heilung* enthält.

11D. SÜDWESTLICHE PALASTQUARTIERE

Dieser Raum ist wie Bereich 11c, enthält aber keine Schätze.

11E. SAKRISTEI

Spiegel. An der Ostwand ist ein hoher, rechteckiger Spiegel angebracht, der von einem verzierten Steinrahmen umgeben ist, in den menschliche Schädel „gewoben“ sind. Der Spiegel ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12).

Schrank. Ein hoher, schlanker Kleiderschrank aus violetter Holz steht an der Südwand. (Der Schrank enthielt einst rituelle Gewänder, aber sie wurden vor langer Zeit gestohlen. Eine Durchsuchung ergibt nichts.)

Spiegeltor zu Ebene 12. In den Steinrahmen des Spiegels sind verschlungene Ranken graviert, in die echte Schädel von elf menschlichen Abenteurern gewoben sind, die im Undermountain getötet wurden. Unten in den Rahmen sind die folgenden Worte auf Celestisch geschrieben: „Die Toten kennen das Geheimnis.“ Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn man das richtige Kommandowort („Axallian“) spricht, solange man vor dem Spiegel steht, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 12. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 6b auf Ebene 12, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

Wird *Mit Toten sprechen* auf einen der Schädel gewirkt, offenbart er das Kommandowort des Tors, das Halaster alle paar Tage ändert. Die Schädel sind ansonsten feindselig und weigern sich, Fragen zu beantworten.

11F. ARKAN VERSCHLOSSENE TÜREN

Muiral hat ein *Arkane Schloss* auf diese Türen gewirkt, und dahinter führt eine Steintreppe hinab zu Bereich 30 b. Die Charaktere können die Türen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufzwingen, doch das alarmiert die Drow in Bereich 30b.

11G. SÜDÖSTLICHE PALASTQUARTIERE

Dieser Raum ähnelt Bereich 11c, nur dass der Kamin der Feuerstelle intakt ist. Der Kamin hat viele Handgriffe und kann leicht erklommen werden. Nach 27 m öffnet er sich in eine feuchte, rußbefleckte natürliche Höhle, die ungefähr 9 m breit und 18 m lang ist. In einer Ecke der Höhle ist unter dem Ruß eine aufgequollene Holztruhe verborgen.

Schätze. Die Truhe ist unverschlossen, doch der Deckel klemmt und muss mit einem Brecheisen oder ähnlichem Werkzeug aufgebrochen werden. Ein Charakter kann auch den weichen Deckel der Truhe mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 9 zerschlagen. Die Truhe enthält 120 PM, einen Satz Diebeswerkzeug, der in Echsenhaut gewickelt ist, und eine verkorkte Kalebasse voller *Öl der Glätte*.

11H. NORDÖSTLICHE PALASTQUARTIERE

Dieser Raum ist wie Bereich 11c, enthält aber keine Schätze.

12. BALLSAAL

Säulen und Decke. Zehn Säulen, in die Friese von Drow-Kriegern graviert sind, stützen die 15 m hohe, mit netzartigen Mustern verzierte Kuppeldecke. Zwei Säulen am entfernten Ende der Halle sind eingestürzt.

Monster. Zwei von Muirals arkanen Experimenten (siehe unten) kauern neben dem Schutt der eingestürzten Säulen.

Boden. Staubige schwarze Marmorkacheln bedecken den Boden. Viele sind zerbrochen und gesprungen.

Muiral spritzte zwei Drow-Gefangenen magische Elixiere, die sie für immer in grässlich entstellte Riesen mit aufgeblähten Muskeln, kohlschwarzer Haut und langem, dreckig weißem Haar verwandelt hat. Mhavra und Naldath sind 7 m groß, ihre Gliedmaßen sind falsch in ihren Proportionen und ihr Rücken ist gebeugt. Ihre Augen leuchten in einem hass-erfüllten Rot.

Die Dunkelsicht der Riesen erlaubt es ihnen, fast die gesamte Halle zu sehen, und sie schleudern Felsen (Brocken der umgestürzten Säulen) auf Eindringlinge, die sie sehen können. Wenn die Felsen nicht genügen, versuchen die Riesen, ihre Feinde mit schmiedeeisernen Kronleuchtern zu zerschmettern, die sie wie Morgensterne schwingen.

Die mutierten Drow nutzen die Spielwerte von **Wolkenriesen**, mit folgenden Anpassungen:

- Sie sind neutral böse.
- Sie haben die folgenden Volksmerkmale: Sie sprechen Elfish und die Gemeinsprache der Unterreiche. Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m. Sie haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert und können mit Magie nicht eingeschlafert werden. Wenn sie sich im Sonnenlicht befinden, erleiden sie einen Nachteil auf Angriffswürfe und Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), bei denen es auf Sicht ankommt.
- Ersetze die Zauber der Wolkenriesen durch folgende:
Tanzende Lichter beliebig oft, *Dunkelheit* und *Feenfeuer* (Rettungswurf-SG 15) je einmal pro Tag.

13. VORRAUM

Netze. Eine 3 m dicke Masse klebriger Spinnweben verbirgt die 9 m hohe Decke. Drei **Phasenspinnen** lauern in dem leicht verschleierte Bereich in den Netzen.

Wächter. Vier männliche **Drow** halten in diesem Raum Wache. Je zwei von ihnen flankieren jede Doppeltür.

Die Drow heißen Hlonlok, Izzorvir, Nephraen und Sornnozz. Sie haben Befehle, alle Eindringlinge sofort zu töten, und die Phasenspinnen folgen ihrem Beispiel.

Sornnozz hat seine Vettern verraten und entschieden, Xarann A'Daragon zu dienen, einem Spion von Haus Freth, der Muirals Prüfung infiltriert hat. Wenn es zum Kampf kommt, wechselt Sornnozz die Seite und hilft den anderen Charakteren dabei, die Phasenspinnen und anderen Wachen zu töten. Er bietet den Charakteren dann an, sie zu Xarann in Bereich 17d zu bringen. Wenn Sornnozz nach Details gefragt wird, behauptet er, dass Xarann eine Möglichkeit sucht, Haus Auvryndars Kontrolle über Muirals Prüfung zu schwächen, und dass er glaubt, eine Gruppe Abenteurer könnte die Antwort auf Xaranns Gebete sein.

14. GÄSTEWOHNUNG

Vlonwelv hält diese Räumlichkeiten für Gäste in Schuss.

14A. SPEISESAAL

Wenn Vlonwelv noch am Leben ist, hören die Charaktere ihre körperlose Stimme, wenn sie diesen Raum das erste Mal betreten (siehe „Vlonwelvs Kanzel“; Seite 138).

Kronleuchter. Der Raum hat eine 9 m hohe, flache Decke, von der ein gusseiserner Kronleuchter hängt, der vage an eine Riesenspinne erinnert und mit einer Kette an der Decke verankert ist.

Möbel. Unter dem Kronleuchter steht ein länglicher, ovaler Esstisch mit einer Schieferplatte und spinnenartigen Eisenbeinen. Acht Polsterstühle stehen um ihn herum. Eine verzierter Holzschrank steht an der Nordwand.

Fresko. Ein großes Fresko einer Elfenstadt bedeckt die Südwand.

Ehe die Drow unter die Erde und in Lolths böse Umarmung getrieben wurden, lebten sie zusammen mit ihren elfischen Vettern in Städten an der Oberfläche. Das Fresko an der Süd- wand zeigt eine dieser uralten Städte.

Schätze. Die Vitrine enthält eine 10 Pfund schwere Kiste mit Silberbesteck (250 GM) und eine Schnupftabakdose aus Silber (25 GM).

14B. WOHNZIMMER

Feuerstelle. Eine gewaltige Feuerstelle dominiert die Ostwand. (Der 1,50 m breite Kamin der Feuerstelle führt 9 m nach oben und endet dann unvermittelt. Der Rest ist vor langer Zeit eingestürzt.)

Möbel. Sechs Polsterstühle und eine Chaiselongue stehen um die Feuerstelle.

14C. ARBEITSZIMMER

Möbel. Ein eleganter Zirkhholz-Schreibtisch steht in der Mitte des Raums. Dahinter steht ein schlanker, passender Stuhl.

Bücherregale. In die West-, Süd- und Ostwand sind Reihen von Bücherregalen geschlagen. Fünf Bücher stehen in einem der südlichen Regale; die anderen enthalten nichts.

Zwei der fünf Bücher sind leer. Die anderen sind *Matronen der Sonnenlosen Tiefen* (eine Abhandlung über die Wichtigkeit des Drow-Matriarchats, geschrieben in Elfish von Vlonwelv Auvryndar), *Der Giftkelch* (eine fiktive Geschichte über politische Intri-

gen in der Stadt Menzoberranzan, verfasst in Elfish von einem unbekannten Autor), und *Dämonischer Befall* (eine Sammlung von Kurzgeschichten über dämonische Besessenheit, geschrieben in der Gemeinsprache). Keines der Bücher ist wertvoll.

14.D. SPIEGELTOR ZU EBENE 7

Bett. Ein Zurkholz-Bett mit einem Himmel aus Spinnenseide steht an der Nordwand.

Spiegel. Ein hoher, rechteckiger Spiegel ist an der Ostwand angebracht.

Der Spiegel ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Unten in den Steinrahmen des Spiegels sind die Buchstaben G-E-W-S-U-A (eine Spiegelung von A-U-S-W-E-G) graviert. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn eine Kreatur das Wort „Ausweg“ spricht und dabei auf den Spiegel deutet, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 41 auf Ebene 7, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

15. SCHREIENDE SCHÄDEL

Einsturz. Die östliche Abzweigung dieses Korridors ist eingestürzt. Eine Durchsuchung des Schutts offenbart nichts von Wert.

Schädel. Die westliche Abzweigung enthält sechs große Haufen von Drow-Schädeln (jeweils mit einem X auf Karte 10 markiert).

Muiral sammelte die Schädel vor langer Zeit, und die Drow haben entschieden, sie in Ruhe zu lassen. Eine Kreatur, die sich dem Haufen auf 1,50 m nähert, kann schwache Todeschreie hören, die von den Schädeln ausgehen. Wird ein Schädel aus dem Haufen genommen, hört er auf zu schreien.

16. FALSCHES SPIEGELTOR

Spiegel. An der Nordwand über einem rechteckigen Podest hängt ein 1,80 m hoher, ovaler Spiegel mit Steinrahmen, in den Halasters gähnendes Gesicht graviert ist. Der Spiegel bildet seinen weit offenen Mund.

Podest. In den Boden des Podests sind die Worte „Schmeichelei bringt dich überallhin“ graviert.

Statuen. Auf beiden Seiten des Podests stehen zwei versteinerte **Hakenscrecken**, die wie Statuen aussehen. (Die Hakenscrecken stellen in ihrem aktuellen Zustand keine Gefahr dar. Wird der Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie auf sie gewirkt, werden sie wieder zu Fleisch und Blut und greifen an.)

Der Bogen sieht aus wie eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn eine Kreatur auf dem Podest steht und etwas Schmeichelhaftes über Halaster sagt, verschwindet der Spiegel und offenbart einen staubigen Korridor, der in die Dunkelheit führt. Dieser Korridor ist eine Illusion.
- Jede Kreatur, die durch den Spiegel tritt, wird mit allen getragenen und in der Hand gehaltenen Gegenständen über einen 18 m tiefen Schacht in Bereich 22a teleportiert, wo die Kreatur hinabstürzt und 21 (6W6) Wuchtschaden erleidet, wenn sie aufschlägt.
- Die erste Kreatur, die der Falle zum Opfer fällt, löst den Zauber *Magischer Mund* in Bereich 22a aus. Halasters Mund erscheint an einer Wand und sagt in der Gemeinsprache: „Du bist drauf reingefallen! Kapiert? Reingefallen? Ha ha ha ha!“

17. DIE DUNKLEN SELDARINE

Diese Tempel sind den Dunklen Seldarine gewidmet, einem Pantheon von Drow-Göttern unter Lolth: Jeder Raum hat Wände, die sich 4,50 m nach oben erheben und sich dann nach innen zu einem Punkt 9 m über dem Boden neigen.

17A. TEMPEL VON GHAUNADAUR

Ghaunadaur, ein Gott der unterirdischen Schrecken, wird von vielen Völkern des Underdark, darunter auch den Drow, respektiert und gefürchtet. Der Tempel hat die folgenden Merkmale:

Grüner Schleim. Jeder 3 m breite, 4,50 m hohe Abschnitt dieser vertikalen Wand ist von 6 quadratischen Flecken grünen Schleims mit 1,50 m Seitenlänge bedeckt (siehe „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spieleiterhandbuchs*)).

Geheimtür. Der Schleim verbirgt eine Geheimtür. Attributswürfe, um die Wände nach Geheimtüren abzusuchen, werden mit Nachteil abgelegt, bis der Schleim von dem Wandabschnitt abgekratzt wird, unter dem die Geheimtür verborgen ist.

Altar. Was auf den ersten Blick ein glänzender Altar aus marmoriertem grauem Stein zu sein scheint, ist in Wahrheit ein hohler Altar aus Glas, in dem drei psychische **Grauschlicke** versiegelt sind.

Der Glasaltar ist ein großer Gegenstand mit RK 11, 55 Trefferpunkten, Immunität gegen Schaden durch nicht-magische Waffen, die nicht aus Adamant bestehen, und Immunität gegen Gift- und Säureschaden sowie psychischen Schaden.

Die Grauschlicke greifen alle Kreaturen, die den Raum betreten, mit ihrem Psychischen Zermalmen an (siehe den Kasten „Variante: Psychischer Grauschlick“ im Eintrag „Schlicke“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)). Solange die Schlicke in dem Altar eingesperrt sind, haben sie vollständige Deckung, ihre Bewegungsrate ist 0 m und sie können nicht mit ihren Pseudopoden angreifen.

17B. TEMPEL VON KIARANSALEE

Dieser Tempel der Kiaransalee, der Drow-Göttin des Untodes, stinkt nach Verwesung und enthält Folgendes:

Altar. Ein Altar aus Schädeln und Knochen von Humanoiden steht an der Südwand.

Dekor und Geheimtür. In die Wände sind Drow-Skelette eingesetzt, die so posiert sind, als würden sie tanzen. Ein Skelett an der Südwand hat keinen Kopf (dahinter ist eine Geheimtür verborgen, die sich nicht öffnen lässt).

Nur eine untote Kreatur oder eine Kreatur, die von einer solchen besessen ist, kann die Tür ohne den Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnen.

Wenn sich ein Charakter vor den Altar kniet und zu Kiaransalee betet oder eine respektvolle Opfergabe auf den Altar legt, wird der Raum merklich kälter, und der lautlose **Geist** einer Drow-Priesterin manifestiert sich neben dem Altar und versucht von der nächststehenden humanoiden Kreatur Besitz zu ergreifen. Wenn der Geist erfolgreich ist, nutzt er seinen Wirt, um die Geheimtür zu öffnen, lässt seinen Wirt dann frei und wechselt in die Ätherebene. Ein Diensteid bindet den Geist an den Tempel, solange dieser steht. Der Geist ist gesinnungslos und kämpft nur zur Selbstverteidigung. Wenn der Geist auf 0 Trefferpunkte fällt, ist er für 24 Stunden zerstört und bildet sich dann neu.

17C. TEMPEL VON SELVETARM

Der Tempel des Selvetarm, Drow-Gott der Krieger, enthält folgende Merkmale:

Blut. Streifen getrockneten Blutes bilden ein netzartiges Muster auf Wänden und Boden.

Altar. Ein schmiedeeiserner Altar hat eine blutige Vertiefung in Form einer rechten Hand auf der Oberseite. Ein nicht-magisches Kurzsword schwebt darüber. Die blutbefleckte Klinge deutet nach unten.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwand erfordert ein Blutopfer, um sie zu öffnen (siehe unten).

Der Altar lässt sich nicht verschieben. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um und über ihm. Ein 10 Pfund schweres oder leichteres Objekt, das auf den Altar gelegt wird, erhebt sich, bis es 30 cm über der Oberfläche schwebt. Dieses Levitationsfeld kann nicht gebannt werden, wird aber von einem antimagischen Feld unterdrückt.

Wenn ein Humanoid seine aufgeschnittene Hand (eine oberflächliche Wunde reicht aus) in die handförmige Vertiefung des Altars drückt, schwingt die Geheimtür in der Südwand auf. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür.

17D. TEMPEL VON VHAERAUN

Dieser Tempel des Vhaeraun, dem Drow-Gott der Diebe und Assassinen, hat folgende Merkmale:

Assassinenaltar. Ein Altar aus blutrotem Stein steht an der Südwand. Xarann A'Daragon, ein männlicher Drow-Assassine, steht im stillen Gebet davor.

Vorhänge. Drei schwarze Vorhänge hängen an Eisenhaken an der West-, Süd- und Ostwand.

Geheimtür. Eine Geheimtür, die in der Wand hinter dem südlichen Vorhang verborgen ist, öffnet sich nur, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden (siehe unten).

Ein Charakter, der einen Vorhang untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 19 schafft, bemerkt eine etwas dunklere eingenähte Drow-Silhouette. Wenn die Charaktere die Silhouette in einem Vorhang finden, erhalten sie einen Vorteil bei Würfeln, die abgelegt werden, um die Silhouette in den anderen beiden Vorhängen zu finden. Jede Silhouette macht ein Zeichen mit den Händen; Drow-Charaktere erkennen diese Handzeichen, die zusammen den elfischen Satz *oloth elgg ssussun* ergeben, was „Dunkelheit erschlägt das Licht“ bedeutet. Wenn eine Kreatur diese Handzeichen in der richtigen Reihenfolge irgendwo im Raum macht, öffnet sich die Geheimtür in der Südwand. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann die Tür ebenfalls öffnen.

Xarann A'Daragon. Xarann, ein Spion von Haus Freth, gibt sich als Assassine von Haus Auvryndar aus. Er ist hierhergekommen, um zu Vhaeraun zu beten, ehe er zu zwei Missionen aufbricht: die Rettung von Tazirahc Oussar (siehe Bereich 19) und die Ermordung von Vlonwelv Auvryndar.

Xarann begegnet den Charakteren zunächst freundlich. Wenn sie ihm helfen, die Wachen in Bereich 18b zu töten und Tazirahc in Bereich 19 zu retten, zeigt Xarann ihnen den Weg zu Ebene 11. Wenn sie sich bereit erklären, bei der Tötung Vlonwelvs zu helfen, zeigt Xarann ihnen, wo die Drow-Priesterin ihre Schätze aufbewahrt (Bereich 27b) und führt sie durch Hintertunnel (Bereich 24b), um dorthin zu gelangen. Sobald Xaranns Missionen abgeschlossen sind, versucht er die Charaktere auszuschalten. Er wählt einen Augenblick, zu dem sie am schwächsten erscheinen. Sornnozz (siehe Bereich 13) und Tazirahc sind Xarann loyal ergeben und tun, was er sagt.

Xarann ist ein Drow-Assassine mit den folgenden Anpassungen:

- Xarann ist neutral böse.
- Er hat diese Volksmerkmale: Er spricht Elfish und die Gemeinsprache der Unterreiche. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert und kann mit Magie nicht eingeschlafert werden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m. Er kann von Natur aus beliebig oft *Tanzende Lichter* wirken, und *Dunkelheit*, *Feenfeuer* und *Levitieren* (nur selbst) jeweils einmal pro Tag. Sein Attribut zum Zaubern ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

Schätze. Xarann trägt einen *Piwafwi*, einen von Drow hergestellten *Elfenmantel*. Er verliert seine Magie, wenn er für 1 Stunde ohne Unterbrechung dem Sonnenlicht ausgesetzt ist. An den Mantel ist ein Obsidianskarabäus geheftet, der die Insignien von Haus Auvryndar trägt. Xarann hat einen ähnlichen Skarabäus, in den das Symbol von Haus Freth graviert ist, in seinem Gürtel versteckt. Jeder Skarabäus ist 25 GM wert.

17E. TEMPEL VON EILISTRAEE

Der Tempel der Eilistraee, Göttin der Schönheit, des Tanzes und der Jagd, hat folgende Merkmale:

Musik. Ein Choral ist auf magische Weise im gesamten Tempel zu hören.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwand öffnet sich nur, wenn der Name des Chorals laut ausgesprochen wird.

Altar. Ein wunderschöner Steinaltar trägt eine harfenförmige Skulptur. In die Harfe ist das Abbild einer Elfe eingearbeitet, die aussieht, als würde sie sorgenlos in die Luft springen und den Kopf und die Arme zurückwerfen.

Eine Untersuchung des Altars zeigt elfische Runen, die in die Harfe gearbeitet sind. Charaktere, die Elfish verstehen, können die Worte als „Der Choral ist der Schlüssel“ übersetzen.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 20 gelingt, erkennt den Choral als „Bwaelan Dro“, oder „Es ist gut, am Leben zu sein“, ein elfisches Freudenlied. Elfen und Halbelfen haben einen Vorteil auf diesen Wurf. Wenn der Name des Lieds irgendwo im Tempel ausgesprochen wird, egal ob in der Gemeinsprache oder Elfish, schwingt die Geheimtür in der Südwand auf. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür ebenfalls.

18. ERSTES BLUT

Wenn die Charaktere ein Bündnis mit Xarann A'Daragon (siehe Bereich 17d) geschlossen haben, geht er vor und lenkt die Drow in Bereich 18b ab, sodass die Charaktere den Überraschungsvorteil erlangen können.

18A. STIMMEN

Charaktere, die den Korridor betreten, hören Rufe und Jubel aus Bereich 18b im Osten. Wenn Vlonwelv noch lebt, hören die Charaktere auch ihre Stimme, wenn sie sich zum ersten Mal durch diesen Korridor bewegen (siehe „Vlonwelvs Kanzel“, Seite 138).

Nischen entlang der Nordwand verfügen über Geheimtüren. Diese Türen lassen sich von dieser Seite leicht aufziehen, sodass die Bereiche 17a bis 17e dahinter sichtbar werden.

18B. KAMPFARENA

Drow. In der Mitte des Raums gibt eine **Drow-Elitekriegerin** namens Drinrith Auvryndar (Vlonwelvs Nichte) vierzehn kleineren, schwächeren männlichen **Drow** Nahkampfübungen. Sie haben jeweils noch 6 Trefferpunkte.

Fresko und Spinnen. Die Ostwand zeigt ein aufgeplatztes Fresko einer Drow-Stadt im Underdark. An dieser Wand hängen vier **Riesenspinnen**, die als Drinriths Leibwächter dienen.

Trümmer. Zerstörte Möbel liegen als Haufen in der Südostecke. Geröll füllt eine große Feuerstelle in der Nordwand.

Dreizehn der männlichen Drow stehen in einem Kreis um Drinrith und den vierzehnten männlichen Drow, die gerade ein Duell austragen. Wenn Drinrith eine blutende Wunde verursacht oder den Mann zu Boden wirft, ersetzt sie ihn entweder durch einen neuen Herausforderer oder befiehlt zwei anderen Männern, gegeneinander zu kämpfen, während sie sie kritisiert.

Wenn die Charaktere Xarann A'Daragon erlauben, die Drow hier abzulenken, fordert er Drinrith zu einem Duell heraus. Drinrith nimmt die Herausforderung an. Die Männer jubeln und spotten, und es kommt zu einem langen Gefecht. Die Charaktere erhalten einen Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um die Drow und die Riesenspinnen zu überraschen, während der Kampf tobt.

Schätze. Drinrith trägt einen Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM) und einen schwarzen Metallhelm mit Platinintarsien, der wie eine Spinne mit Augen aus Karneolen aussieht (750 GM).

19. VERHÖRRaum

Charaktere, die an der Doppeltür lauschen, hören gequälte Schreie aus dem Inneren. Dieser 6 m hohe Raum war einst eine Küche, doch wurde er weitgehend freigeräumt.

Verhör. Ein männlicher **Drow-Magus** namens Kereth Ichorzza und ein beschworener **Quasit** verhören einen männlichen **Drow** namens Tazirahc Oussar, der mit Spinnenseide an einen Eisenstuhl gefesselt ist.

Beobachter. Zwei männliche **Drow-Elitekrieger** namens Gelgos Argonrae und Jevan Kron'tayne verfolgen das Verhör.

Wenn Kereth nicht gerade Drinrith Auvryndar (siehe Bereich 18b) als Gefährte dient, hat er die Aufgabe, Drow zu verhören, die beschuldigt werden, Spione von Haus Freth zu sein. Der Quasit hat seine Verängstigten-Aktion bereits auf Tazirahc verwendet, und Kereth bereitet sich darauf vor, den Gefangenen mit einem **Froststrahl**-Zaubertrick anzugreifen, damit er die Identität anderer Freth-Spione verrät.

Die Drow greifen Charaktere an, die sich in das Verhör einmischen. Sobald Kereth und seine Speichellecker besiegt sind, können Charaktere Tazirahcs Fesseln durchtrennen und ihn befreien, wenn sie es wollen. Wenn Xarann A'Daragon (siehe Bereich 17d) bei der Gruppe ist, befragt er Tazirahc, um sicherzustellen, dass er keine kompromittierenden Informationen verraten hat. Wenn die Charaktere Xarann noch nicht getroffen haben, ist Tazirahc entschlossen, diesen zu finden, sobald er freigelassen wird. Tazirahc belohnt seine Befreier, indem er ein Undermountain-Geheimnis mit ihnen teilt; ziehe eine Geheimniskarte (siehe Anhang C), um zu bestimmen, was Tazirahc weiß.

SCHÄTZE

Kereth, Gelgos und Jevan tragen jeweils einen Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM). Kereth trägt außerdem einen Zurkholz-Zauberstab (seinen

arkanen Fokus) und ein in Leder gebundenes Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat.

20. DIENSTBOTENQUARTIERE

In diesem großen Raum lebten einst Dienstboten. Heute enthält er die mit Netzen eingesponnenen Trümmer mehrerer Betten und Kleiderschränke. Eine Feuerstelle in der Ostwand ist mit Schutt gefüllt.

SCHÄTZE

Wenn die Charaktere die Feuerstelle durchsuchen, finden sie eine halb verbrannte hölzerne Schriftrollenröhre, die eine **Zauberspruchsschriftrolle** des *Person festhalten* enthält.

21. RIESENSPINNEN-GELEGE

Netze. Dicke Spinnweben füllen die Ecken, hüllen die Decke ein und umgeben die verfaulten Überreste alter Möbel.

Spinnen und Eier. Vier **Riesenspinnen** bewachen einen großen Haufen von zwanzig Riesenspinneneiern in der nordwestlichen Ecke. Die Hälfte der Eier sind leere Säcke, die von bereits geschlüpften Spinnen zurückgelassen wurden. (Wenn die verbleibenden Eier nicht gestört werden, schlüpfen innerhalb einiger Tage junge Spinnen daraus.)

22. TROGLODYTENREVIER

Drow meiden diese Gebiete, weil es hier schrecklich stinkt.

22A. SCHACHT

Dieser 18 m hohe, 6 m breite Steinschacht liegt zwischen zwei Geheimtüren, von denen eine sich aufziehen lässt und in einen stinkenden, dreckigen Troglodytenbau führt (Bereich 22b). Die andere führt in einen Korridor. Charaktere, die in Halasters Falle in Bereich 16 tapen, landen hier.

22B. TROGLODYTENBAU

Troglodyten nutzen diesen dreckigen Raum als Unterschlupf. Der Raum ist leer, wenn die Charaktere das erste Mal eintreffen.

Abfälle. Der Boden ist mit abgenagten Knochen, zerschmetterten Möbeln und anderen Abfällen bedeckt.

Gorzils Thron. An der Westwand steht ein Thron aus Abfall, um den Schätze aufgehäuft sind.

Schätze. Gorzils Hort umfasst 500 KM, 350 SM, 60 GM, eine Heilerausrüstung, vier Fackeln, einen verrotteten Köcher mit sieben versilberten Pfeilen und einen **Heiltrank** in einer Kristallphiole mit spinnenförmigem Verschluss.

23. ENTFERNT E MUSIK

Dieser 9 m breite Korridor hat eine 13,50 m hohe Kuppeldecke, in die Spinnen und Netze graviert sind. Musik einer Kapelle tönt aus einem großen Raum im Westen (siehe Bereich 25). Das Ostende des Korridors ist eingestürzt, und eine Geheimtür in der Nordwand lässt sich aufschieben und führt in einen Korridor, der zu den Bereichen 21 und 18b führt.

24. EINGESTÜRZTE BEREICHE

Ein Beben hat diesen Abschnitt des Gewölbes einstürzen lassen, sodass zwei Räume (Bereiche 24a und 24c) zerstört wurden und ein kleines Labyrinth aus Tunneln (Bereich 24b) entstanden ist.

24A. WACHPOSTEN

Ein übler Gestank dringt durch die angelehnte Doppeltür. Dieser zum Teil eingestürzte Raum ist leer bis auf Haufen von Schutt und sechs **Troglodyten** mit Langschwertern und Brustplatten (siehe „Gorzils Bande“, Seite 136). Die Troglodyten greifen alles an, was kein Troglodyt oder Drow ist. Wenn zur Abenteurergruppe einer oder mehrere Drow-Charaktere oder -NSC gehören, beugen die Troglodyten die Köpfe und warten auf neue Befehle. Sie gehorchen jedem Befehl von einem Drow, der nicht offensichtlich selbstmörderisch ist.

24B. TUNNEL

Diese natürlichen Tunnel schlängeln sich durch eingestürzte Räume und Korridore. Die Wände bestehen aus schroffen Steinen, und der Boden ist verschlammte und feucht.

24C. LEICHENHAUS

Ein übler Gestank dringt durch die angelehnte Doppeltür. Nahe der Tunnel hinten im Raum liegen die nackten Leichen von acht Drow und sechzehn Troglodyten in unterschiedlichen Stadien der Verwesung. An den Leichen laben sich sieben Drow-**Ghule**, die Vlonwelv erschaffen hat, um die Toten zu verschlingen. Die Ghule ziehen sich in die hinteren Tunnel zurück, wenn ein oder mehrere Drow den Raum betreten. Wenn kein Drow zu den Personen gehört, die eintreten, greifen die Ghule an.

25. AUVRYNDARHALLE

Diese Halle war einst ein Markt, wo die Drow Sklaven hielten und verkauften. Sie dient heute als Haus Auvryndars wichtigste militärische Festung im Undermountain. Wenn Vlonwelv Auvryndar hier ist, sitzt die Drow-Pricsterin auf dem Thron in der südlichen Nische (Bereich 25b) und lauscht langweiligen Berichten über Kämpfe gegen Haus Freth.

25A. HALLE DER DUNKLEN SELDARINE

Jeder Charakter, der versucht, in den Raum zu schleichen, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 13 schaffen, mit Nachteil, weil so viele Wachen anwesend sind.

Springbrunnen. Der Mittelpunkt dieses gewaltigen, 24 m hohen Raums ist ein Springbrunnen mit 18 m Durchmesser. Der Brunnen ist mit acht Statuen verziert, welche die Dunklen Seldarine (das Drow-Pantheon) abbilden. Gesprungene Kacheln, die vom Springbrunnen ausgehen, bilden ein spinnennetzartiges Mosaik auf dem Boden.

Wächter. Fünfzehn **Drow**-Wachen sind über den Raum verteilt. Sie verteidigen diesen Raum bis zum Tod.

Rieseneidechsen. Zwei **Rieseneidechsen** mit Sätteln, Zaumzeug und Steigbügeln sind in der südöstlichen Ecke geparkt. Diese zahmen Echsen werden von den Drow-Kundschaftern in Bereich 25b als Reittiere verwendet und haben das Merkmal Spinnenklettern (siehe den Kasten „Variante: Rieseneidechsen-Merkmale“ in Anhang A des *Monster Manual* (*Monsterhandbuchs*)). **Sklavenzwinger.** Eine Steinumzäunung in der nordwestlichen Ecke dient als Sklavenzwinger. Kapellenmusik kommt aus dem Inneren.

Der Springbrunnen wird von einer natürlichen Quelle gespeist und bietet den Drow eine praktisch unendliche Versorgung mit frischem Wasser. Die Statuen stehen auf Steinsockeln über dem Wasser und blicken nach außen. Von Norden aus im Uhrzeigersinn stellen die Statuen Eilistraee (Göttin der Schönheit, des Tanzes und der Jagd), Malyk (Gott der wilden Magie), Kiaransalee (Göttin des Un-



Obsidian-Skarabäus
von Haus Freth



Obsidian-Skarabäus
von Haus Auvryndar

todes), Ghaunadaur (Gott der Schlicke, Schleime und aller unterirdischer Dinge), Zinzerena (Göttin der Assassinen), Vhaeraun (Gott der Diebe), Lolth (die Dämonenkönigin der Spinnen und Mutter der Dunklen Seldarine) in ihrer Drow-Gestalt und Selvetarm (Gott des Krieges und der Krieger) dar.

Der quadratische Sklavenzwinger mit 12 m Seitenlänge hat 6 m hohe Wände aus glattem Stein. Anstatt eines Dachs hat er eine 1,50 m dicke Abdeckung aus klebrigen Netzen. Das Netz stellt eine effektive Barriere dar, und jede Kreatur, die die Netze betritt oder ihren Zug in ihnen beginnt, wird festgesetzt. Eine festgesetzte Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um sich aus dem Netz zu befreien. Dafür benötigt sie einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12. Jeder quadratische Netzabschnitt mit 3 m Seitenlänge hat RK 10, 10 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegenüber Feuer und Immunität gegenüber Wucht-, Stich- und psychischem Schaden.

Eine robuste, eisenbeschlagene Tür in der Ostwand wird von einem **Arkanen Schloss** zugehalten, welches Drow ignorieren können. Um die Tür aufzustemmen, ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 notwendig.

Der Sklavenzwinger ist mit Stroh ausgelegt. Er enthält ein Musikquintett von Halblingen, welche direkt außerhalb der Stadt Dolchfurt von den Drow entführt wurden. Die Musiker nennen sich die Singt-Mits, und sie sind ziemlich gut. Vlonwelv sorgt dafür, dass sie essen können und gut behandelt werden; dafür füllen sie die Halle mit Musik. Die Mitglieder und ihre Instrumente sind Peeta Lichtmond (Trommel), Kevin Frohfluss (Fiedel), Philomena Frohfluss (Gambe), Olivia Hochbinse (Horn) und Shadron Unterzweig

(Flöte). Sie sind Starkherz-Halblinge und **Gemeine** mit den folgenden Anpassungen:

- Die Singt-Mits sind rechtschaffen gut.
- Jeder hat Charisma 14 und folgende Fertigkeit: Auftreten +4.
- Sie haben die folgenden Volksmerkmale: Sie können die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben. Sie sind klein, und ihre Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Sie haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und Furcht, und sie haben Resistenz gegen Giftschaden. Sie können sich durch den Bereich von Kreaturen bewegen, die größer sind als sie.

Auch wenn die Halblingsmusiker dankbar für die gnädige Behandlung durch ihre Drow-Wärter sind, sind sie schwach, weil sie nichts außer Pilzen zu essen bekommen, und würden gerne an die Oberfläche zurückkehren. Sie haben wenig Hoffnung, Waterdeep ohne Hilfe zu erreichen, und würden eine Eskorte sehr schätzen. Wenn alle fünf Kapellenmitglieder lebend das Klaffende Portal erreichen, schließt das diese Queste ab. Durnan freut sich, die Halblingsmusiker für seine Taverne zu engagieren, und belohnt die Charaktere mit einer Runde Getränke. Wenn die Helden planen, in den Undermountain zurückzukehren, lässt Durnan seinen Einfluss spielen, um jedem SC einen *Trank der Mächtigen Heilung* zu besorgen.

25B. SPINNENTHRON

Thron. Diese große Nische enthält einen spinnenförmigen Thron. Eine rote Kristallkugel ist in eine Fassung am Ende einer ArMLEhne eingesetzt.

Spiegel. An der Ostwand hängt ein hoher, rechteckiger Spiegel mit geschmücktem Steinrahmen. Der Spiegel ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12).

Wenn Vlonwelv hier ist, sitzt die **Drow-Priesterin der Lolth** auf dem Thron, und daneben stehen ihre Drow-Reckin Zress (siehe „Zress Orlezzii“, Seite 136) und ein **Yochlol**-Ratgeber, der die Gestalt einer Drow in einer Robe aus Spinnenseide mit Kapuze angenommen hat. Vor der Priesterin knien zwei **Drow**-Kundschafter namens Llossul und Yuinfen, die gerade von einer Aufklärungsmission in Ebene 11 zurückgekehrt sind. Wenn Vlonwelv nicht anwesend ist, warten Llossul und Yuinfen hier auf ihre Rückkehr.

Der Thron ist ein großes Objekt mit RK 18, 80 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um den Thron und eine Aura der Hervorrufungsmagie um die rote Kristallkugel.

Jede Kreatur, die kein Elf ist und sich auf den Thron setzt oder ihren Zug dort beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf. Eine Kreatur, die auf dem Thron sitzt und die Kugel berührt, kann eine Bonusaktion verwenden, um ihre Stimme an alle Orte in Muirals Prüfung zu senden. Die Kugel verliert ihre Magie, wenn sie aus dem Thron gelöst wird, oder wenn der Thron zerstört wird.

Spiegeltor zu Ebene 8. Der Rahmen des Spiegels besteht aus hunderten winziger, ineinandergreifender Zahnräder aus Stein. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Jede Kreatur, die den Rahmen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, sieht, dass eines der Zahnräder leicht hervorsteht. Wenn das Zahnrad gedrückt wird, rastet es in seine Position ein, sodass sich alle Zahnräder drehen und das Tor sich für 1 Minute öffnet. Wenn sich das Tor schließt, tritt ein zufälliges anderes Zahn-

rad leicht hervor, sodass die Zahnräder wieder zum Stillstand kommen.

- Charaktere müssen die 10. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 17c auf Ebene 8, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

25C. EINGANG

Treppe. Stufen, die in eine Steinrampe geschlagen sind, führen 12 m nach unten auf den Boden einer großen natürlichen Kaverne (Bereich 30).

Wächter. Oben an der Treppe stehen nach Westen blickend zwei **Drow-Magi** namens Gorthax Auvryndar (Vlonwelvs Neffe) und Syrrak Argonae. Hinter ihnen, in der Mitte der Halle, steht eine transparente Kristallspinne mit 4,50 m Durchmesser (verwende die Spielwerte eines **Steingolems**).

Die Magier erwarten keinen Angriff aus dem Osten. Wenn es in Bereich 25a oder 25b zum Kampf kommt, geht Syrrax nachsehen, während Gorthax und die Kristallspinne hierbleiben. Ein Kampf in dieser Halle lockt Verstärkung aus Bereich 30a an.

Der Spinnengolem versteht Elfish, kann aber nicht sprechen. Er gehorcht den Befehlen von Gorthax.

26. TEMPEL DER SPINNENKÖNIGIN

Jahre der Vernachlässigung haben diesen Tempel in einem schrecklichen Zustand hinterlassen. Reparaturarbeiten haben begonnen.

NETZVORHANG

Ein Netzhang trennt eine 15 m hohe Vorhalle mit Gewölbedecke im Norden von dem Tempel im Süden. Der Vorhang blockiert die Sichtlinie und fängt alle Geschosse ab, die in ihn geschossen werden. Wird er angezündet, verbrennt er schnell.

TEMPELSCHIFF

Wenn Vlonwelv hier ist, steht die **Drow-Priesterin der Lolth** in der Mitte des Tempelschiffs und überwacht den Wiederaufbau. Sie wird von ihrer Leibwächterin Zress (siehe „Zress Orlezzii“, Seite 136) und ihrem **Yochlol**-Ratgeber begleitet, wobei letzterer die Gestalt einer Riesenspinne angenommen hat.

Egal ob Vlonwelv und ihr Gefolge hier sind oder nicht, das Tempelschiff hat die folgenden Merkmale:

Dekor. Sechs gesprungene Säulen mit Gravuren ineinander verschlungener Dämonen erstrecken sich zur 15 m hohen Decke, die von dicken Bögen gestützt wird. Die rissigen Wände sind mit beschädigten Gravuren von Dämonen und gewaltigen Spinnen bedeckt.

Netze. Ein riesiges Spinnennetz bildet eine falsche Decke 12 m über dem Boden. Im ganzen Raum, in und über dem robusten Netz, klettern sieben **Riesenspinnen**. Von den Spinnen hängen in unterschiedlicher Höhe sieben männliche **Drow**-Steinmetze an Schaukeln aus Spinnenseide. Die Spinnen und die Drow bilden einen Arbeitstrupp.

Statue. Eine Nische in der Mitte der Westwand birgt eine 6 m hohe, korrodierte Eisenstatue von Lolth in ihrer weiblichen Drow-Gestalt, gekleidet in zahllose Spinnen.

Anstelle eines Gerüsts nutzen die Drow-Arbeiter Netzleinen und Schaukeln, um an schwer erreichbare Orte zu kommen. Die Riesenspinnen manipulieren diese Netze, um die Drow-Arbeiter dorthin zu manövrieren, wo sie hinwollen. Neben den anderen Zaubern, die sie von Natur aus wirken können, sind

diese Drow-Arbeiter von Lolth mit der Fähigkeit gesegnet, den Zauberspruch *Ausbessern* beliebig oft zu wirken, und sie nutzen ihre Magie, um kleine Risse und zerbrochene Mauern zu reparieren. Wenn sie Eindringlinge bemerken, unterbrechen die Drow ihre Arbeit und greifen mit ihren Handarmbrüsten an. Jeder Arbeiter hängt 2W4 x 1,5 m über dem Boden.

27. VLONWELVS WOHNUNGEN

Niemand kann diese Räume ohne die Zustimmung von Vlonwelv Auvryndar betreten. Die Bestrafung für ein Eindringen in ihre Räumlichkeiten ist der Tod.

27A. RATSSAAL UND SALON

Dieser Bereich besteht aus zwei Räumen, die von einem kurzen, 3 m hohen Korridor verbunden sind. Vlonwelv trifft sich mit ihren Hauptleuten im Ratssaal im Westen und empfängt Gäste im Salon im Osten.

Wenn Vlonwelv hier ist, entspannt sich die **Drow-Priesterin der Lolth** in ihrem Salon und lässt sich von ihrem **Yochlol-Ratgeber**, der seine natürliche Gestalt angenommen hat, beraten. Neben Vlonwelv steht ihre Leibwächterin Zress (siehe „Zress Orlezziiir“, Seite 136).

Ratssaal. Der Raum im Westen enthält einen großen, spinnenförmigen Tisch aus Stein. Es gibt keine Stühle, da Vlonwelv erwartet, dass ihre Hauptleute stehen, wenn sie ihr Bericht erstatten.

Salon. Der Raum im Osten riecht nach Weihrauch. Er beherbergt zwei männliche **Drow-Diener** namens Sharaun und Tarzyr; sie sind bewaffnet, tragen aber keine Rüstung (RK 12). Diese jungen Drow bedienen Vlonwelv, wenn sie anwesend ist.

Der Salon ist mit Polsterstühlen, gepolsterten Divanen, Feuerschalen aus Bronze mit Weihrauch, einer Glasvitrine mit elfischen Weinen und Kristallkelchen sowie Kristallskulpturen von Dämonen möbliert.

27B. VLONWELVS SCHLAFZIMMER

Mosaik. Die Nordwand ist mit einem angelaufenen Bronzemosaik verziert, das Lolths Gesicht zeigt, von dem ein spinnennetzartiges, silbernes Filigranmuster ausgeht.

Möbel. Der Raum enthält ein spinnenförmiges Bett aus Zurkholz, einen dazu passenden Kleiderschrank mit verschiedenen Kleidungsstücken und ein uraltes Steinbecken mit Trinkwasser.

27C. RIESENSPINNENBEHAUSUNG

Dieser 3 m hohe, mit Spinnweben gefüllte Raum ist das Zuhause von drei **Riesenspinnen**, die jeden angreifen, der eintritt und kein Drow ist.

28. HOSPITAL UND WAFFENKAMMER

Drow, die im Dienst von Haus Auvryndar stehen, kommen hierher, um sich auszurüsten und ihre Wunden behandeln zu lassen.

28A. HOSPITAL

Der Raum enthält zwei Dutzend hölzerne Pritschen, die in Reihen aufgestellt sind. In sechs davon ruhen sich verwundete **Drow** aus (drei Frauen und drei Männer), die jeweils 1W12 Trefferpunkte übrighaben. Sie tragen noch Rüstung und haben ihre Waffen in Reichweite.

Drei junge Priesterinnen der Lolth namens Nyleene Auvryndar (Vlonwelvs Großnichte), Ereltra Abbath und Llezorna Do'ett kümmern sich um die Verwundeten. Die drei sind **Drow-Priesterinnen** mit folgenden Anpassungen:

- Sie sind neutral böse.
- Jede hat zwei Zauberplätze des 1. Grades und keine höheren Zauberplätze verfügbar.
- Sie haben die folgenden Volksmerkmale: Sie sprechen Elfish und die Gemeinsprache der Unterreiche. Sie haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert und können mit Magie nicht eingeschlafert werden. Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m. Sie können von Natur aus beliebig oft *Tanzende Lichter* wirken, *Dunkelheit* und *Feenfeuer* je einmal pro Tag. Ihr Attribut zum Zaubern ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Solange sie sich im Sonnenlicht aufhalten, haben sie einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

28B. WAFFENKAMMER

Kisten. Kisten, die in der Mitte des Raums gestapelt sind, enthalten 60 Kurzscherer, 100 Handarmbrüste und Tausende von Bolzen für die Handarmbrüste.

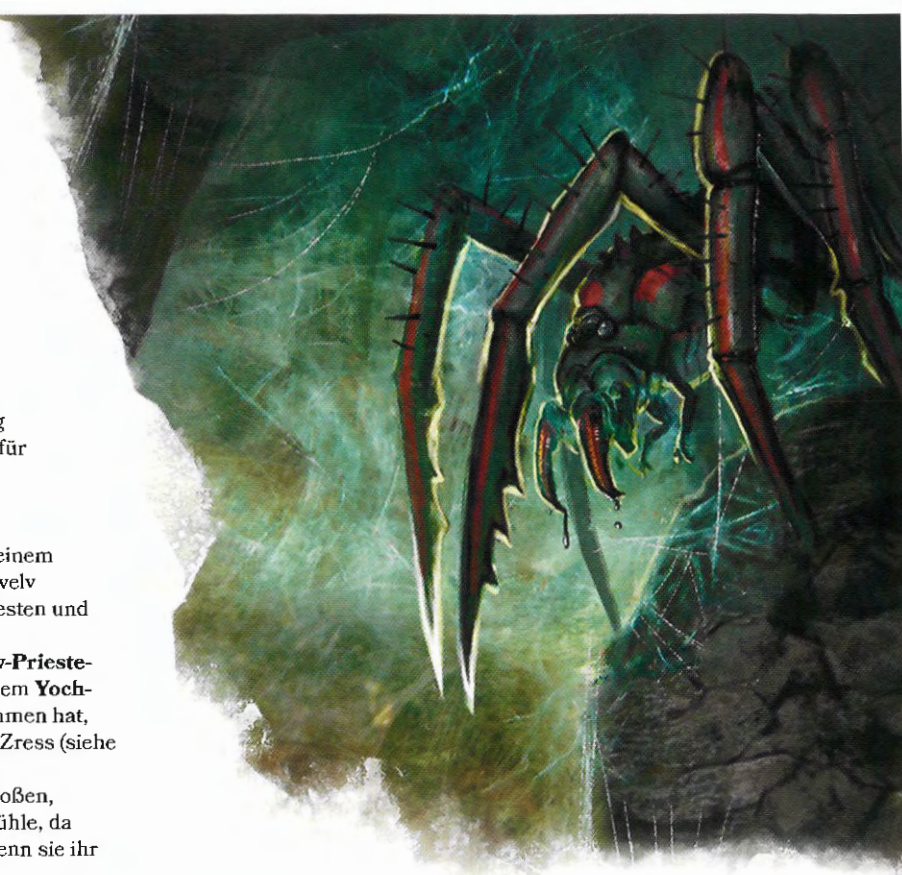
Tunneleingang. Ein Riss in der Nordwand bildet den Eingang zu einem Netzwerk von Tunneln (siehe Bereich 24b).

29. VERLASSENE WOHNUNG

Als verschiedene Tunnel und Räume im Gewölbe einstürzten, wurden diese Räume fast abgeschnitten. Ein schmaler Tunnel stellt den einzigen Eingang dar. Nachdem sich die Drow mit dem Todesalb in Bereich 29b angelegt hatten, entschieden sie sich, diese Räume nicht weiter zu erkunden.

29A. GALERIE

Zerbrochene Statuen übersäen diese eingestaubte Galerie. Eine Untersuchung der Steinfragmente zusammen mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) zeigt, dass die Statuen einst Drow zeigten.



29B. TODESALB HIER ENTLANG

Dieser Raum ist eiskalt und enthält folgende Merkmale:

Untote. Ein **Todesalb** und drei **Schreckgespenster** suchen diesen Raum heim. Sie greifen alle lebenden Kreaturen an, die eintreten.

Leichen. Auf dem staubigen Boden, zwischen Stücken zerstörter Möbel, liegen die vertrockneten Leichen dreier Drow.

Kamin. Eine gewaltige Feuerstelle dominiert die Ostwand. (Der 1,50 m breite Kamin steigt 9 m vertikal nach oben und endet dann abrupt, da er vor langer Zeit eingestürzt ist.)

Porträt von Halaster. Schief über der Feuerstelle hängt ein 2,10 m hohes, 1,50 m breites gerahmtes Gemälde, das die Rückseite von Halasters Kopf zeigt: eine Masse aus grauem Haar (siehe „Gemäldefalle“, unten).

Der Todesalb ist alles, was von einem bösen Abenteuerer übriggeblieben ist, der vor langer Zeit in diesem Raum von Halaster aufgelöst wurde. Er spricht die Gemeinsprache und die Gemeinsprache der Unterreiche, hat aber den Lebenden nicht viel zu sagen.

Der Todesalb tötete die drei Drow (zwei Frauen und einen Mann) und verwandelte ihre Seelen in Schreckgespenster. Jede Drow-Leiche trägt ein Kettenhemd, umklammert ein Kurzsword und hat eine Handarmbrust mit 1W20 Bolzen.

Gemäldefalle. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Nekromantie um das Gemälde. Wenn jemand das Gemälde geraderückt oder es anderweitig manipuliert, dreht sich das Bild von Halaster auf magische Weise um, was ein verdorrtes Schädelgesicht mit einem grauvollen Grinsen enthüllt. Jede Kreatur, die es anblickt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt die Kreatur auf 0 Trefferpunkte und liegt im Sterben. Nachdem der schädelgesichtige Halaster sein grausiges Antlitz gezeigt hat, wendet er sich wieder ab, sodass nur sein Haar sichtbar ist. Sobald die Falle ausgelöst wird, wird das Gemälde nichtmagisch und harmlos.

29C. EINGESTÜRZTER TUNNEL

Dieser Tunnel war mit Bereich 23 verbunden, ehe ein Erdbeben einen Einsturz ausgelöst hat. Charaktere, die das Geröll am Ende des Tunnels durchsuchen, finden ein größtenteils verschüttetes Zwergenskelett mit glänzenden Panzerhandschuhen und einem rostigen Kriegshammer.

Schätze. Die Zwergin war eine Abenteuerin, die getötet wurde, als die Decke vor über hundert Jahren über ihr einstürzte. Ihre Panzerhandschuhe haben keine Delle und zeigen kein Anzeichen der Korrosion. Der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie offenbart, dass es sich um *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* handelt.

30. NATÜRLICHE KAVERNE

Haus Auvryndar hat hier eine große Streitmacht stationiert, für den Fall, dass Haus Freth einen Angriff von Ebene 11 aus unternimmt. Diese Kaverne liefert den Großteil der Nahrung, die die Truppen von Haus Auvryndar ernährt, sodass sie entscheidend für das Überleben des Hauses im Undermountain ist.

Die Hauptkaverne (Bereich 30a) verfügt über einen 12 m hohen Vorsprung im Norden (Bereich 30b), der über eine geheime Treppe mit ihr verbunden ist.

30A. HAUPTKAVERNE

Decke. An der 24 m hohen Decke der Kaverne hängen tropfende Stalaktiten.

Monster. In der Kaverne patrouillieren vier **Drow-Elitekrieger** (zwei Frauen namens Mizreen Abbath und Shynzal Tlin'orzza, zwei Männer namens K'yorl Tanor'thal und Ross Hylarn), die auf **Rieseneidechsen** reiten, fünf

Riesenflugspinnen (siehe unten) und acht **Troglodyten** in zwei Vierergruppen.

Fluss. Wasser fließt aus dem Süden und speist einen schnell fließenden Fluss, der sich mehrere hundert Meter nach Nordwesten schlängelt, ehe er ins Underdark stürzt. Der Fluss ist 1,50 m tief, doch wird er 3 m tief, ehe er die Kaverne verlässt. Pilze und Moose wachsen an beiden Ufern.

Pilze. Aus dem weichen, torfigen Boden wächst ein Pilzwald, der 12 m hohe Zerkholz-Pilze enthält (sowie einige Pilzstümpfe).

Die Drow behandeln ihre Echsenreittiere als geschätzte Haustiere. Diese zahmen Reptilien haben Sättel, Zügel, Steigbügel, Satteltaschen und das Merkmal Spinnenklettern (siehe den Kasten „Variante: Rieseneidechsen-Merkmale“ in Anhang A des *Monster Manual* (Monsterhandbuchs)).

Die Riesenflugspinnen sind **Riesenspinnen** mit Flügeln und einer Flugbewegungsrate von 12 m. Sie fliegen in der Kaverne umher und bauen Netznester in den Wipfeln der Zerkholz-Pilze.

Die Drow fällen die Zerkholz-Pilze, wenn sie Möbel oder Flöße bauen müssen, während Gärten von Faszstiel-Pilzen und Trillimac Nahrung, Wasser und Pergament liefern (siehe „Pilze“, Seite 59, für mehr Informationen zu Faszstiel, Trillimac und Zerkholz).

Die stinkenden Troglodyten gehorchen Gorzil in Bereich 30b. Sie tragen Brustplatten und führen Langschwerter (siehe „Gorzils Bande“, Seite 136).

30B. HOHER VORSPRUNG

Dieser Vorsprung liegt 12 m über dem Boden von Bereich 30a. Eine Treppe, die in die Nordwand geschlagen wurde, führt zu Bereich 11f.

Auf dem Vorsprung steht eine **Drow-Maga** namens Nhlisstra Argonrae, die eine Streitmacht von sieben **Drow** (zwei Frauen namens Vliiss und Yereth, fünf Männer namens Chabbris, Dulorrn, Fral, Helxryn und Tra'zorrl) und sechs **Troglodyten** anführt. Darunter befindet sich auch der Troglodyten-Anführer Gorzil (der 20 Trefferpunkte hat). Gorzil hasst Nhlisstra und versucht sie zu töten, wenn er glaubt, damit durchkommen zu können. Die Troglodyten tragen Brustplatten und führen Langschwerter (siehe „Gorzils Bande“, Seite 136).

Nhlisstra hat den Auftrag, den Vorsprung vor Angriffen durch Muiral zu verteidigen, doch hilft sie auch dabei, die Hauptkaverne zu verteidigen, wenn sie angegriffen wird. Wenn dies passiert, schickt sie die Troglodyten in den Nahkampf, während sie und die Drow auf Entfernung angreifen.

NACHWIRKUNGEN

Wenn Muiral überlebt und die Truppen von Haus Auvryndar vertrieben werden, belebt er die Leichen aller toten Drow und Troglodyten, die er finden kann, und verteilt diese Zombies und Ghule dann auf der ganzen Ebene.

Solange Vlonwely lebt, kann sich Haus Auvryndar weiter im ganzen Undermountain ausbreiten. Vlonwelys Tod hingegen stürzt Haus Auvryndar ins Chaos, da verbündete Häuser ihre Unterstützung zurückziehen und sich mit Haus Freth verbünden. Nachdem Haus Freth Ebene 11 eingenommen hat, beginnt es einen langsamen, beständigen Vorstoß in Muirals Prüfung, sodass Muiral und besuchende Abenteuerer wieder mit Drow zu tun haben werden.



EBENE 11: TROGLODYTENBAU

DER TROGLODYTENBAU IST FÜR VIER CHARAKTERE der 11. Stufe ausgelegt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um Stufe 12 zu erreichen. Diese stinkenden Kavernen und rauen Tunnel sind seit Langem das Zuhause von Troglodytenklans. Die Anwesenheit der Drow auf den Ebenen darüber und darunter hat diesen Bau in ein Schlachtfeld verwandelt – und in eine Gelegenheit für unwahrscheinlich anmutende Bündnisse.

WAS HAUST HIER?

Troglodyten bewohnen diese Ebene des Undermountain. Ihre Vorherrschaft wird von Drow auf die Probe gestellt, die sie versklaven wollen, von Trollen, die von Halasters Magie verändert wurden und nach Troglodytenfleisch gieren, und von einem magisch verstärkten Behir, der alle terrorisieren will.

TROGLODYTEN

Die Troglodyten in Bereich 2 dieser Ebene wurden von Drow gefangen genommen, und sie versuchen Abenteurer davon zu überzeugen, ihnen bei der Flucht zu helfen. In der Zwischenzeit verteidigt sich der stärkste und letzte Troglodytenklan gegen die vorrückenden Drow in Bereich 7. Die Troglodyten könnten Abenteuern, die ihre verhassten Feinde ausschalten, geheime Orte und Schätze verraten.

DROW

Drow von Haus Auvryndar auf Ebene 10 und Haus Freth auf Ebene 12 kämpfen um die Kontrolle über diese Ebene, während sie immer wieder Troglodyten gefangen nehmen, um sie als Sklaven zu verwenden, und dem Behir so gut es geht aus dem Weg gehen.

MUTIERTE TROLLE

Die Trolle des Baus wurden von der leuchtenden, runenbedeckten Kaverne in Bereich 11 mutiert. Die Magie der Kaverne hat Trolle mit grotesken Deformierungen und magischen Eigenschaften erzeugt. Diese Kreaturen verschlingen Troglodyten, Drow und Abenteurer, wann immer sie sie finden können. Die Trolle sind schlau genug, um dem Behir aus dem Weg zu gehen.

BEHIR

Dieses schlangenartige Monstrum frisst Troglodyten und Trolle, was deren Menge unter Kontrolle hält. Halaster hat dem Behir arkane Sigillen auf die Haut aufgetragen, die er aktivieren kann, um starke magische Effekte zu erzeugen.

Der Behir treibt sich überall auf der Ebene herum, doch Charaktere begegnen ihm das erste Mal in Bereich 17. Seine Anwesenheit kann sich im Vorhinein durch das Aufblitzen blauer Schuppen am Ende eines Tunnels andeuten. Riesige, klauenbewehrte Fußabdrücke sind an der Decke mehrerer Kavernen zu sehen, und die Geräusche von Blitz und Donner sind manchmal in der Entfernung zu hören.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 11 markiert.

1. AUVRYNDAR-WACHPOSTEN

Decke. Die konkave Decke dieser Kaverne ist 6 m hoch.

Wächter. Eine **Drow-Elitekriegerin** namens Ventrid Xil'talan führt sechs **Drow** (zwei Frauen und vier Männer) an.

Die **Drow**, die Haus Auvryndar treu sind, haben die Aufgabe, den Tunnel zu beschützen, der auf Ebene 10 führt. Sie überfallen und töten alle Nicht-Drow, die aus dieser Richtung kommen.

SCHÄTZE

Ventrid trägt einen Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM) und einen spinnenförmigen Kristallring, in den eine schwarze Perle eingesetzt ist (750 GM).

2. GEFANGENE TROGLODYTEN

Die gesplitterten Knochen und Schädel von kleinen Kreaturen, die von Troglodyten erbeutet wurden, übersäen die Tunnel, die in diesen Bereich führen, um die Grenzen des Territoriums abzustecken, das einst den Klans gehörte. Die **Drow** aus den Ebenen 10 und 12 versklavten die Troglodyten, die hier lebten, und die Herrschaft über diesen Bereich hat bereits mehrfach gewechselt. Die **Drow** von Haus Auvryndar haben augenblicklich die Kontrolle.

2A. TROGLODYTEN-STRÄFLINGSKOLONNE

Die Luft in dieser Kaverne stinkt nach 22 erwachsenen **Troglodyten**. Sie tragen Eisenschellen an den Fußknöcheln und sind zusammengekettet, während sie auf ihren Umzug nach Muirals Prüfung (Ebene 10) warten.

Ein angeketteter Troglodyt hat nur seine halbe Bewegungsrate und kann sich nicht weiter als 1,50 m von den anderen Troglodyten entfernen, an die er gekettet ist. Der **Drow-Magus** in Bereich 2c hat die Schlüssel für die Fesseln. Ein Charakter kann das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 und Diebeswerkzeug knacken.

Selbst wenn sie befreit werden, werden die Troglodyten nicht aus diesem Bereich flüchten, solange die **Drow** ihre Jungen haben (siehe Bereich 2c). Auch wenn sie zunächst ängstlich sind, lassen sich die Troglodyten auf ein Gespräch mit den Charakteren ein, um sie gegen die **Drow** aufzuhetzen. Sie versprechen Schätze im Austausch dafür, sie und ihre Jungen zu befreien. Charaktere, die nicht Troglodytisch sprechen und keinen Zugriff auf den Zauber *Zungen* oder ähnliche Magie haben, können Gesten, Bilder oder andere krude Kommunikationsmethoden verwenden, um sich rudimentär mit den Troglodyten zu verständigen. Auf diese Weise eine Nachricht zu übermitteln, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Auftreten) gegen SG 15.

Wenn die Charaktere kein Interesse daran zeigen, den Troglodyten zu helfen, verbeugen sich diese und stimmen laute Sprechchöre an, als würden sie die Charaktere anbeten. Sie versuchen, die Aufmerksamkeit der **Drow** in Bereich 2c zu erwecken, und hoffen, dass diese Darbietung die **Drow** verärgern wird, sodass sie die Charaktere angreifen.

Die Troglodyten schließen sich einem Kampf gegen die **Drow** an, so gut sie es mit ihren Fesseln können. Wenn es möglich ist, konzentrieren sie ihre Angriffe auf Tsabdrar Do'ett (siehe Bereich 2c), um an die Schlüssel für ihre Fesseln zu kommen. Jeder befreite Troglodyt greift die **Drow** brutal an.

Wenn die Charaktere dabei helfen, die Troglodyten und ihre Jungen zu befreien, zeigen die Troglodyten den Charakteren die Geheimtür, die zu Bereich 2d führt, und erlauben ihnen, die dort gelagerten Schätze an sich zu nehmen. Wenn die Charaktere den Troglodyten unbeabsichtigt zur Flucht verhelfen, bieten die Troglodyten die Schätze nur an, wenn sie im Nachhinein bedroht werden.

2B. BOGENTOR ZU EBENE 6

Ein Steinbogen ist in die Westwand dieser 3 m hohen Höhle eingesetzt, direkt um die Ecke vom Eingangstunnel. Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Im Scheitelstein des Bogens befindet sich eine handförmige Vertiefung mit einem Symbol, das für Magie steht, in der Handfläche. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wird der Zaubertrick *Magierhand* gewirkt und die geisterhaften Finger in die Vertiefung des Scheitelsteins gesteckt, öffnet das das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 40 auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

2C. AMORALISCHES DILEMMA

Monster. Am Nordende der Höhle bedrohen fünf männliche **Drow-Elitekrieger** elf Troglodyten-Jungen (kleine Nichtkämpfer) mit ihren Schwertern. Ein männlicher **Drow-Magus** namens Tsabdrar Do'ett denkt darüber nach, was er mit den Troglodyt-Jungen tun soll.

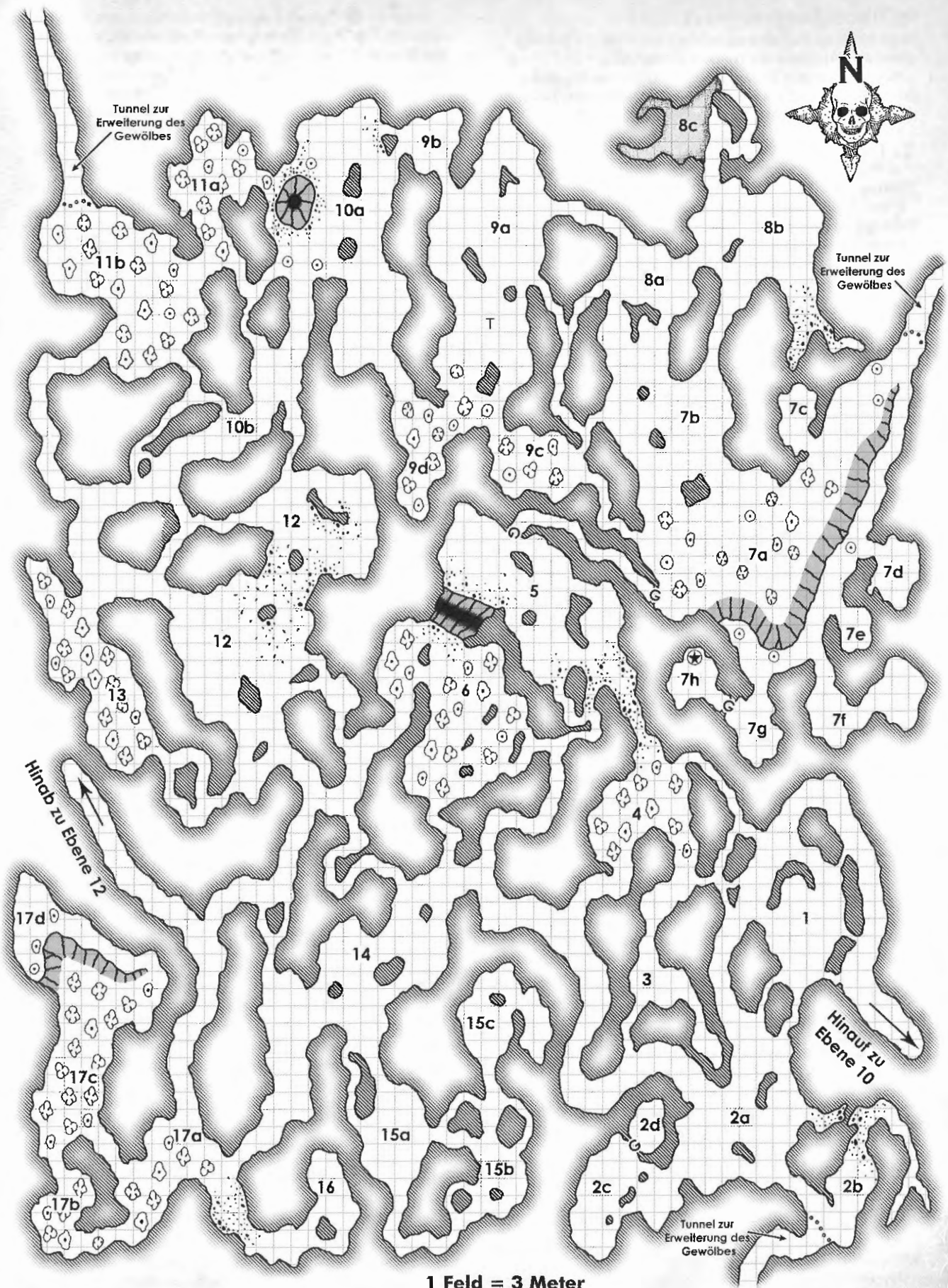
Kisten. Zurkhholz-Kisten, die halbvoll mit Eisenketten und Fesseln sind, stehen am Südenende der Höhle.

Geheimtür. Eine Fuge in der Felswand offenbart eine geheime Schwenktür, die mit öligen Troglodytensekreten bedeckt ist. An allem, was die ölige Tür berührt, bleibt der leicht ekelerregende Gestank der Troglodyten für 1 Stunde haften, oder bis der Gegenstand abgewaschen werden kann. Der Gestank ist nicht so stark wie das Gestank-Merkmal der Troglodyten und fügt denjenigen, die ihn riechen, keine negativen Zustände zu.

Der **Drow-Magus** überlegt, ob er die Troglodyten-Jungen töten soll, weil sie zu klein sind, um sie anzuketten. Er neigt dazu, es zu tun, und nur eine Einmischung der Charaktere kann ihn davon abhalten. Tsabdrar trägt Schlüssel bei sich, die die Fesseln in diesem Raum sowie die Fesseln der Troglodyten in Bereich 2a öffnen.

Die **Drow** untersuchen jeden Aufruhr in Bereich 2a und greifen Eindringlinge an, wenn es so aussieht, als würden sie die Troglodyten unterstützen oder beeinflussen. Wenn die Charaktere dies nicht tun (oder wenn sie verhandeln können, um anfängliche Feindseligkeiten zu beenden), sind die **Drow** bereit, mit ihnen eine Übereinkunft zu treffen. Sie erklären, dass ein Behir durch diese Ebene wütet und alle Kreaturen tötet, die er antrifft. Wenn die Charaktere den Behir besiegen und alle **Drow** von Haus Freth ausschalten, die sie auf dem Weg antreffen, verspricht Tsabdrar ihnen, dass Haus Auvryndar ihnen erlauben wird, die Schätze des Behirs zu behalten. Er verspricht auch, die Troglodyten-Kinder zu verschonen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 offenbart, dass beides gelogen ist.

Schätze. Jeder **Drow** trägt einen Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM). Tsabdrar trägt außerdem ein dünnes, in Leder gebundenes Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat.



KARTE 11: TROGLODYTENBAU

2D. TROGLODYTENSCHATZ

Diese Höhle verfügt über natürliche Fächer, die die Schädel ehemaliger Anführer der Troglodyten enthalten.

Schätze. Auf dem Boden ist offen sichtbar das Vermögen der Troglodyten aufgehäuft: 920 GM, ein versilbertes Langschwert und drei Amethystkugeln (jeweils 750 GM).

3. HUNGRIGER GNOM

Leichen. Acht Drow-Leichen sind wie Flickpuppen über den Boden dieser 3 m hohen Höhle verstreut.

Troll in Gnomengestalt. Ein nackter, haarloser Tiefengnom mit grauer Haut nagt an einer der Leichen. (Der Gnom ist in Wirklichkeit ein **Troll** namens Xlorp, verwandelt von den Runen in Bereich 11b.)

In seiner aktuellen Gestalt hat der Troll die Spielwerte eines ungepanzerten (RK 12), chaotisch bösen **Tiefengnoms (Svirfneblin)**, der nur Riesisch spricht. Wird erfolgreich **Magie bannen** (SG 19) auf den Troll gewirkt, nimmt er wieder seine normale Gestalt an. Xlorp verwandelt sich auch in seine normale Gestalt zurück, wenn seine Gnomenform auf 0 Trefferpunkte fällt. Er hat in seiner Trollgestalt volle Trefferpunkte, doch überzähliger Schaden des Angriffs, der ihn zurückverwandelt, wird auf die neue Gestalt übertragen.

Xlorp folgt den Charakteren, wenn sie ihm Essen geben. Er kämpft an der Seite der Gruppe, solange sie ihn zufrieden halten und füttern. Wenn Xlorp irgendwie misshandelt wird, gerät er in Berserkerrausch und greift wahllos an.

Die Drow wurden von dem Behir getötet. Ein Charakter, der die Leichen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 10 schafft, erkennt, dass vier Drow Verbrennungen aufweisen, die zu Blitzschlägen passen, drei von großen Klauen zerfetzt wurden, und einer zermalmt wurde (ein Opfer der Windungen des Behirs).

4. ABSCHUEULICHE GLIEDMASSEN

Felsenformationen. Stalaktiten und Stalagmiten füllen diesen Bereich.

Warzige Gliedmaßen. Sechs abgetrennte Trollglieder (fünf Arme und ein Bein) und ein abgeschlagener Trollkopf liegen in Pfützen dunklen, klebrigen Blutes über den Boden verstreut.

Blutige Fährte. Eine Fährte aus großen, blutigen Klauenabdrücken führt um die Stalaktiten an der Decke herum und verlässt die Höhle in Richtung Südwesten.

Wenn sich die Charaktere durch dieses Gebiet bewegen, zucken die Gliedmaßen, als würden sie zum Leben erwachen, und greifen an, wie beschrieben im Kasten „Variante: Abscheuliche Glieder“ im Eintrag „Trolle“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 10 gelingt, kann feststellen, dass die Teile zu drei unterschiedlichen Trollen gehören, die vom Behir zerfetzt und zum Teil gefressen wurden. Die Spuren an der Decke gehören zum Behir und verschwinden auf halbem Weg bis Bereich 14.

5. TROLLE UND TROGLODYTEN

Decke. Die Höhe der Decke schwankt zwischen 4,50 m und 9 m.

Kampf. Ein fünfarmiger Troll kämpft im nordwestlichen Teil der Höhle gegen sechs **Troglodyten**.

Grube. Der südwestliche Rand der Höhle grenzt an eine 9 m tiefe, klaffende, leere Grube.

Geheimtür. Die Nordwand enthält eine Geheimtür, die sich um eine zentrale Achse dreht. Die Geheimtür ist vom Inneren des Tunnels automatisch sichtbar.

Wenn die Charaktere zuschauen wollen, wie sich der Kampf zwischen den Troglodyten und dem Troll abspielt, gehe davon aus, dass jede Runde ein Troglodyt stirbt, während die Trefferpunkte des Trolls dank seiner Regeneration nicht abnehmen. Wenn die Charaktere den Troglodyten zu Hilfe eilen, ziehen sich die ängstlichen Troglodyten in ihrem nächsten Zug aus dem Kampf zurück, gehen durch die Geheimtür und fliehen zu Bereich 7a, sodass sich die Charaktere allein um den Troll kümmern müssen.

Der mutierte Troll hat ein zusätzliches Paar Arme, das ihm aus der Brust ragt, und einen fünften Arm auf dem Rücken. Der Troll hat einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Gestank der Troglodyten abgelegt. Er hat die Spielwerte eines normalen **Trolls**, mit folgenden Anpassungen:

- Er hat 44 Trefferpunkte, wenn die Charaktere eintreffen.
- Er macht als Teil seiner Aktion Mehrfachangriff drei zusätzliche Klauenangriffe.

In seinem verwundeten Zustand hat der Troll einen Herausforderungsgrad von 6 (2.300 EP). Wenn er all seine Trefferpunkte zurückerhält, steigt sein Herausforderungsgrad auf 8 (3.900 EP).

6. FALLDORNHÖHLE

Diese Kaverne ist voll mit Stalaktiten und Stalagmiten. Zwischen den Stalaktiten sind 26 **Falldornen** versteckt. Ein Falldorn lässt sich auf jede Kreatur fallen, die ihren Zug in der Höhle beendet, so lange, bis alle Falldornen gefallen sind.

Nördlich der Kaverne ist eine 9 m tiefe, klaffende, leere Grube. Hinter dieser Grube liegt Bereich 5.

7. TROGLODYTENHORT

Der letzte freie Troglodytenklan bewohnt diese Höhlen. Seine Mitglieder leben in Furcht vor dem Behir, den Trollen und den Drow. Abenteurer werden nur als weitere Bedrohung wahrgenommen, bis sie das Gegenteil beweisen. Charaktere, die nicht Troglodytisch sprechen und keinen Zugriff auf den Zauberspruch *Zungen* oder ähnliche Magie haben, können Gesten, Bilder oder andere krude Kommunikationsmethoden verwenden, um sich rudimentär mit den Troglodyten zu verständigen. Auf diese Weise eine Nachricht zu vermitteln, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Auftreten) gegen SG 15.

7A. KAMPFBEREITE TROGLODYTEN

Decke. Stalaktiten übersäen die Decke, die zwischen 9 m hoch im Norden und 15 m hoch im Süden ist.

Boden. Diese Kaverne hat einen matschigen, unebenen Boden.

Troglodyten. Achtzehn erwachsene **Troglodyten** verschanzen sich hinter einer Ansammlung von Stalagmiten. (Addiere die Zahl der Troglodyten, die aus Bereich 5 geflohen oder aus Bereich 2 entkommen sind.)

Vorsprung. Ein steinerner Hang an der Ostseite der Höhle erhebt sich zu einem langen Vorsprung im Süden. Der Vorsprung ist 6 m über dem Höhlenboden und enthält vier Tunnelöffnungen. Ein feuriges Leuchten dringt aus dem Tunnel, der zu Bereich 7d führt (siehe diesen Bereich für Details).

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwestecke der Höhle dreht sich um eine zentrale Achse. Die Geheimtür kann aus dem Inneren des Tunnels automatisch gesehen werden.

Die Troglodyten machen sich bereit für einen weiteren Drow-Angriff aus dem Norden. Der aktuelle Anführer des Klans ist ein Troglodyt mit 20 Trefferpunkten namens Kol'daan. Er trägt ein hölzernes Übungsschwert bei sich

und kann jeden seiner Klauenangriffe durch einen Schwertangriff ersetzen, der 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden verursacht. Sowohl im Kampf als auch während Verhandlungen neigt Kol'daan dazu, heroische Posen mit seinem Übungsschwert einzunehmen und inspirierende Reden auf Troglodytisch zu halten.

7B. SCHLACHTFELD

Der Boden dieser feuchten Höhle ist von den Leichen von 21 Troglodyten und neun Drow bedeckt, alle umgeben von klebrigen Pfützen aus Blut und in verschiedenen Stadien der Verwesung (was darauf schließen lässt, dass hier mehr als nur eine Schlacht stattgefunden hat). Die Troglodyten wurden von Drow-Waffen getötet, während die Drow von den Klauen und Zähnen von Troglodyten in Stücke gerissen wurden. Einige der Drow-Leichen sind halb aufgefressen.

7C. VERWUNDETE TROGLODYTEN

Vier erwachsene **Troglodyten** besetzen diese Nebenhöhle. Einer der Troglodyten hat volle Trefferpunkte und bewacht die anderen drei, die verwundet sind (jeder hat noch 1W6 Trefferpunkte). Wenn die Charaktere den verwundeten Troglodyten magische Heilung anbieten und sich dies herumspricht, erhalten sie einen Vorteil bei allen weiteren Charismawürfen, um Troglodyten in diesem Bereich zu beeinflussen.

7D. FEUERKÄFERFARM

Ein feuriges Leuchten geht von dieser Kaverne aus. Sechs **Riesenfeuerkäfer** leben hier, bewacht von einem **Troglodyten** mit einer 3 m langen Stange. Seit der Troglodytenklan von den Drow eingekesselt wurde, haben die Troglodyten angefangen, die Käfer als Nahrung zu züchten.

7E. HALASTER-FORMATION

Jahrhunderte tropfenden Wassers mit Kalkablagerungen haben Felsformationen an der Rückseite dieser Höhle entstehen lassen, die an das Gesicht von Halaster Schwarzmantel erinnern. Die Troglodyten haben kleine Opfergaben um die Formation abgelegt, darunter ein halbes Dutzend Bälle Fledermauskot, eine Girlande aus Drow-Gedärmen und ein schlammiger Dolch mit geschwungener Klinge.

Schätze. Der schlammige Dolch ist ein *Dolch des Gifts*. Die Troglodyten sind sich seines magischen Wesens nicht bewusst.

7F. TROGLODYTEN-KRIPE

Vier erwachsene **Troglodyten** kümmern sich in diesem Bereich um 22 Troglodyten-Junge (kleine Nichtkämpfer). Zwei der Erwachsenen halten Wache vor der Höhle, während die anderen beiden die jungen Troglodyten in ihrer Obhut füttern und mit ihnen spielen.

7G. HÄUPTLINGSHÖHLE

Der letzte Troglodytenhäuptling wurde vor einiger Zeit von den Drow getötet, sodass Kol'daan das Sagen hat. In der Häuptlingshöhle sitzen drei zahnlose, alte **Troglodyten**, jeder mit 8 Trefferpunkten und ohne Biss-Angriff. Diese bösen Troglodyten dienten als die Ratgeber des ehemaligen Häuptlings. Kol'daan hält sie für schwach und will nichts mit ihnen zu tun haben. Sie kämpfen nur, um sich selbst zu verteidigen, und jeder hat einen Herausforderungsgrad von 1/8 (25 EP).

Geheimtür. Eine Geheimtür befindet sich in der nord-westlichen Wand dieser Kaverne. Die alten Troglodyten werden nicht verraten, wo die Geheimtür ist, und sie speien Beleidigungen auf jeden, der es wagt, sie zu öffnen.

7H. GESEGNETER LAOGZED

Diese klamme Höhle enthält eine 1,50 m hohe Schlammskulptur mit 2,40 m Durchmesser, die die Merkmale einer dämonischen Kröte und einer Eidechse verbindet. Jeder Charakter, der einen passenden Hintergrund hat und einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 schafft, weiß, dass die Skulptur den Dämonengott Laogzed abbildet, den viele Troglodyten verehren.

Schätze. Wird die Schlammskulptur von Laogzed zerstört, offenbart dies fünfzig Malachiten (im Wert von jeweils 10 GM).

8. ILLUSIONÄRE FRONT

Die Drow von Haus Freth haben auf die harte Art gelernt, dass die Troglodyten in Bereich 7 zu zäh und zu stur sind, um leicht unterworfen zu werden. Ein männlicher **Drow-Magus** namens Orl Telenna hat die Aufgabe gehalten, diese Höhlen zu halten, bis Verstärkungen eintreffen. Mit den ihm verfügbaren Ressourcen hat Orl Illusionen erschaffen, um die Troglodyten davon abzuhalten, diesen Bereich zu betreten. Als Teil dieser Taktik hat er den Zauber *Scheingelände* anstelle von *Evards Schwarze Tentakel*, *Äußerlichkeiten* anstelle von *Todeswolke* und *Seiltrick* anstelle von *Gestalt verändern*.

8A. FALSCHES SACKGASSE

Dank Orls *Scheingelände* scheint diese 6 m hohe Höhle von Wand zu Wand mit einem Tümpel blubbernder Säure gefüllt zu sein. Der beißende Gestank der Säure scheint jeder Kreatur, die sich dem Bereich nähert, echt zu sein, doch Kontakt mit der Säure verursacht keinen Schaden. Die Illusion kann entfernt werden, indem man erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf sie wirkt. Orl frisst den Zauber jeden Tag auf.

8B. FALSCHES LAGER

Orl hat in einem quadratischen Bereich mit 9 m Seitenlänge in der Mitte dieser mit Geröll übersäten Kaverne ein falsches Lager erschaffen. Das Lager scheint aus einer schweigenden Versammlung von neun schwer bewaffneten Drow-Magiern und Kriegern zu bestehen, die per Zeichensprache miteinander kommunizieren. In Wahrheit sind die Drow neun Troglodyten-**Zombies**, die mit *Tote beleben* erweckt und mit *Äußerlichkeiten* getarnt wurden.

8C. ORLS HÖHLE

Wasser. Trinkwasser tropft durch Risse in den Sackgassen-Tunneln im Westen in diese Höhle und bildet einen 1,50 m tiefen Tümpel über einen weiten Teil des Bodens.

Lager. Ein einfaches Lager wurde in einer Nische im Südosten errichtet.

Die Nische enthält eine Decke, ein Fässchen Pilzwein und einen Beutel aus Spinnenseide, der 10 Tagesrationen und Orls Zauberbuch (siehe „Schätze“, unten) enthält. Orl verbringt hier die meiste Zeit, doch lauscht er, ob es Ärger gibt, und schleicht gelegentlich hinaus, um Bereich 8b zu kontrollieren.

Orl hat nicht den Befehl, allein gegen Troglodyten oder schwer bewaffnete Abenteurer zu kämpfen. Wenn er sich nähernde Kreaturen entdeckt, wirkt er *Seiltrick*, klettert in den extradimensionalen Raum, den der Zauber erschafft, und zieht das Seil hoch. Er versteckt sich so 10 Minuten lang und streckt dann den Kopf hervor, um zu sehen, ob die Eindringlinge weg sind. Wenn er keine Zeit hat, sich auf diese Weise zu verstecken, wirkt er *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst und zieht sich zu Bereich 9b zurück.

Schätze. Orls Zauberbuch enthält die normalen Zauber eines Drow-Magus, plus *Äußerlichkeiten*, *Scheingelände*, *Seiltrick* und *Tote beleben*.

9. UMKÄMPFTE HÖHLEN

Die Drow von Haus Freth halten diese Höhlen mit Mühe unter Kontrolle. Ihre Verteidigung wird täglich von Troglodyten, Trollen und Infiltratoren von Haus Auvryndar auf die Probe gestellt.

9A. VERBORGENE BEDROHUNGEN

Wächter. Zwei männliche **Drow-Elitekrieger** sind hinter einer natürlichen Felssäule im Norden versteckt.

Leichenfresser. Die Höhle ist voll von verwesenden Leichen (zwanzig Troglodyten, neun Drow und fünf Riesenspinnen). In der Mitte der Höhle frisst ein fatter **Troll**, der durch Halasters Magie dauerhaft unsichtbar geworden ist, von einer der Spinnenleichen.

Die Drow, Eilthymmar und Zaztorrl, dienen Haus Freth. Sie beobachten den unsichtbaren Troll seit einer Weile, wissen aber nicht, was sie mit dem Gesehenen anfangen sollen. Sie ziehen sich zu Bereich 12 zurück (durch Bereiche 9b, 10a und 10b), wenn sie bedroht werden.

Zaztorrls Loyalität gegenüber Haus Freth ist wackelig. Eine Reihe langweiliger Aufträge führte dazu, dass er sich nicht geschätzt fühlt. Wenn die Charaktere ihn gefangen nehmen oder in die Ecke drängen, bietet er ihnen an, sie im Austausch für seine Freiheit in die Festung von Haus Freth auf Ebene 12 zu führen. Wenn er respektvoll behandelt wird, könnte sich Zaztorrl mit den Charakteren anfreunden und ihnen in der Schlacht helfen.

Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 18) auf den Troll gewirkt, wird er für 1 Minute sichtbar. Der Troll greift jede Kreatur an, die er sieht, zieht sich aber zu Bereich 10a zurück (durch Bereich 9d), wenn er das erste Mal Feuer- oder Säureschaden erleidet.

9B. DROW-EINSATZZENTRALE

Diese 6 m hohe Kaverne wird als Einsatzzentrale für Haus Freths Angriffe auf das Gebiet der Troglodyten verwendet. Sechs **Drow**, die Haus Freth treu ergeben sind (vier Frauen und zwei Männer), und vier **Schattendämonen** lauern hier. Die Drow und ihre dämonischen Verbündeten planen, die Troglodyten in Bereich 7a zu zermürben, und rechnen nicht damit, es mit Abenteurern zu tun zu bekommen. Wenn vier der Drow fallen, nutzen die Überlebenden den Zauber *Dunkelheit*, um ihren Rückzug zu Bereich 13 zu decken.

9C. SEILER-LIST

Die Drow und die Troglodyten meiden diese Höhle, weil sie glauben, dass ein Seiler hier lebt – doch ist die Kreatur eine von Halaster erschaffene Illusion.

Charaktere, die in diese dunkle Höhle blicken, können sehen, dass der nördlichste Stalagmit ein einzelnes glotzendes Auge, ein Maul voller Reißzähne und sechs wedelnde Tentakel hat. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Illusionsmagie um den Stalagmit, und ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 offenbart, dass der „Seiler“ eine lautlose Illusion ist, die auf einen ansonsten gewöhnlichen Stalagmit gewirkt wurde. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 15) auf den Stalagmit gewirkt, dann endet die Illusion, die nichts angreift und auf nichts reagiert. Jeder Angriff oder Effekt, der den Seiler zum Ziel hat, wirkt stattdessen auf den Stalagmit. Der Stalagmit hat RK 17, 120 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ein Charakter, der sieht, wie der Seiler Schaden nimmt, kann den Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) wiederholen, um festzustellen, dass es sich um eine Illusion handelt.

9D. STALAGMITEN

Diese 6 m hohe Kaverne enthält einen Wald aus Stalagmiten und sonst nichts.

10. TROLLTUNNEL

Die Drow patrouillieren oft durch diese Bereiche und halten die Augen nach den Trollen offen, die hier lauern.

10A. ERDLOCH

Diese 9 m hohe Höhle ist voll von den Echos von Wasser, das von Stalaktiten tropft, sowie von den flatternden Schwingen von dreizehn **Blutmücken**, die in einem 9 m tiefen Erdloch im Westen leben. Die Blutmücken greifen jeden an, der sie aufstört.

10B. HAUPTADER

Ein mutierter **Troll** frisst die verstümmelte Leiche eines Drow in diesem 3 m hohen Korridor. Der Troll ist ein korpulentes Exemplar, das von grünen Geschwüren bedeckt ist. Wenn er Schaden erleidet, wirft einen W6. Bei einer 5 oder 6 platzt eines der Geschwüre des Trolls auf und entlässt einen **Schwarm von Insekten (Wespen)**, der einen zufälligen Bereich innerhalb von 1,50 m um den Troll füllt. Der Schwarm agiert mit seinem eigenen Initiativwert und greift die nächststehende Kreatur an, die kein Troll ist. Wenn der Troll getötet wird, gibt er keine Schwärme mehr ab.

11. WALD DER STEINE

Diese 6 m hohen Kavernen sind voll mit Stalagmiten, Stalaktiten und anderen Felsformationen, sodass das Gebiet aussieht wie ein dichter Wald aus Stein.

11A. STEHENDES TOR ZU EBENE 8

Zwischen den Felsenformationen befindet sich ein stehendes Tor (siehe „Tore“, Seite 12), das aus zwei 3 m hohen Stalagmiten besteht, die so gestaltet sind, dass sie aussehen, als wären Riesenschlangen um sie geschlungen. Die Spitzen der Stalagmiten wurden abgesägt, und ein Steinbalken liegt auf ihnen. In den Scheitelstein sind auf Zwergisch die Worte „LEGE DIE KRISTALLKRONE AN“ geschrieben. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um das Tor König Melairs Krone trägt (siehe Ebene 6, Bereich 11d).
- Charaktere müssen die 10. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 18b auf Ebene 8, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

11B. TROLLWANDELKAVERNEN

Stalagmiten. Diese 6 m hohe Höhle enthält zehn Stalagmiten, die von Halasters Magie verwandelt wurden, damit sie vage dem Wahnsinnigen Magier ähneln: Sie sehen aus wie ein alter Magier in einer mit lidlosen Augen bedeckten Robe, dessen Gesicht in einem wahnsinnigen Schrei erstarrt ist.

Leuchtende Runen. Über jedem Stalagmit schwebt eine glühende Rune.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, erkennt, dass die Runen, die über den Stalagmiten schweben, die Schule der Verwandlung repräsentieren. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um jeden Stalagmit. Die Magie

der Runen stellt keine Gefahr für Abenteurer dar, löst aber seltsame, permanente Verwandlungen bei jedem Troll aus, der sich hier aufhält. (Einem Troll könnten beispielsweise ein zusätzlicher Kopf oder Tentakel wachsen, oder er erhält eine magische Fähigkeit oder Aura.) Wird *Magie bannen* auf eine Rune gewirkt, verschwindet sie und lässt den Stalagmit darunter explodieren. Jede Kreatur innerhalb von 6 m um einen explodierenden Stalagmiten muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) Wuchtschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Wenn sich die Charaktere hier länger aufhalten, könnte sich ein magisches Tor gerade lange genug öffnen, um 1W4+2 **Trolle** und die gleiche Anzahl von Hühnern in die Höhle zu speien. Die Trolle verfolgen sofort die Hühner – oder jede andere sichtbare Nahrungsquelle.

12. DROW-SCHLACHT

Charaktere, die sich dieser 15 m hohen Kaverne zum ersten Mal nähern, hören vor sich die Geräusche eines Kampfes.

Dämonen. In den schmaleren Bereichen der nördlichen und südlichen Hälfte dieser Höhle bekämpfen zwei **Chasmen** einen **Hezrou**. Alle drei Dämonen leuchten.

Drow. Zwei verfeindete Gruppen von Drow attackieren einander mit Zaubern und Armbrustbolzen. Sie ignorieren die Dämonen. Zehn Drow stehen nördlich der Dämonen verteilt. Sechzehn Drow stehen südlich von den Dämonen.

Leichen. Die Leichen von fünfzig Drow und zwanzig Troglodyten übersäen das Schlachtfeld zwischen Pfützen aus Dämonenblut. Ihre Ausrüstung ist nicht mehr zu verwenden.

Die Kaverne ist der Schauplatz eines hitzigen Kampfes zwischen Haus Freth (im Norden) und Haus Auvryndar (im Süden). Haus Freths Truppen bestehen aus neun männlichen **Drow**, die von einem männlichen **Drow-Magus** namens Spirreth Dalandra angeführt werden. Die Truppen von Haus Auvryndar bestehen aus fünfzehn **Drow** (zwölf Frauen und drei Männern), die von einer **Drow-Priesterin der Lolth** namens Shindreer Argonrae angeführt werden.

Die Chasmen sind Diener von Haus Freth, während der Hezrou Haus Auvryndar dient. Alle drei Dämonen sind vom Zauber *Feenfeuer* umgeben, da die gegnerische Seite ihn auf sie gewirkt hat.

Charaktere, die ein Drow-Haus unterstützen, werden der Fokus des Zorns der Gegenseite. Wenn sich die Charaktere mit dem Haus zusammentun, das gewinnt, verhandelt der Anführer des siegreichen Hauses mit ihnen, um herauszufinden, was sie im Austausch haben wollen (siehe unten). Wenn die Charaktere auf der Verliererseite landen, zeigen die Drow ihnen keine Gnade.

Wenn sich die Charaktere aus dem Kampf heraushalten, schwinden die Truppen auf beiden Seiten langsam, bis der Hezrou schließlich die Chasmen besiegt. Der Drow-Magus Spirreth entkommt, indem er *Mächtige Unsichtbarkeit* verwendet, und lässt dabei seine Truppen im Stich. Sie werden im Kampf gegen den Hezrou umkommen. Spirreth hat all seine Zauberplätze verbraucht und muss einen Trank zu sich nehmen (siehe „Schätze“, unten), um seine verlorenen Trefferpunkte wiederherzustellen. Wenn Spirreth entkommt, versucht er sich in Bereich 13 zu verbergen und auszuruhen. Der Hezrou hat am Ende des Kampfes noch 72 Trefferpunkte, und Shindreer hat keinen ihrer Zauber gewirkt. Sie nutzt ihre Heilmagie, um den Dämon so schnell wie möglich wieder zu voller Gesundheit zu bringen. Haus Auvryndars überlebende Streitmacht besteht aus sechs weiblichen **Drow**, die von Shindreers *Massen-Wunden heilen* geheilt werden

SPIRRETH DALAMBRA

Spirreth musste das Kommando über die schwindenden Truppen von Haus Freth auf dieser Ebene übernehmen, als seine Vorgesetzte Beranica Freth von Dämonen getötet wurde. Spirreths Aufgabe war, Beranica zu unterstützen und ihr zu dienen. Jetzt muss er sich der ungeliebten Aufgabe stellen, die Kunde ihres Todes ihrer älteren Schwester Erelal Freth auf Ebene 12 mitzuteilen.

Wenn Charaktere Spirreth helfen, die Truppen von Haus Auvryndar zu überwinden, oder wenn sie ihn in die Ecke drängen und gefangennehmen, bietet er ihnen listig eine Audienz bei Erelal Freth an, der Kommandeurin der Festung von Haus Freth auf Ebene 12. Spirreth erklärt, dass Erelal sie für ihren Heldenmut belohnen will oder für seine Freilassung zahlen wird. Das Angebot des Drow-Magus ist nur ein verzweifelter Trick, um seine Vorgesetzten zu erfreuen, und die Charaktere können dies mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen seinen Wurf auf Charisma (Täuschen) ermitteln. Spirreth hofft vielmehr, die Charaktere Erelal Freth auszuliefern und ihnen den Mord an Beranica in die Schuhe zu schieben.

Schätze. Spirreths Zauberbuch enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat, plus *Furcht*, *Krone des Wahnsinns*, *Melfs Säurepfeil* und *Verständigung*. An seinen Umhang ist ein Obsidian-Skarabäus gesteckt, in den die Insignien von Haus Freth graviert sind (25 GM). In einem Beutel an seinem Gürtel trägt er einen *Trank der höchsten Heilung* in einer klaren Kristallphiole (5 GM).

SHINDREER ARGONRAE

Shindreer ist ein mächtiges Mitglied ihres kleinen Drow-Hauses, und sie hat sich und ihr Haus der größeren Sache von Haus Auvryndar angeschlossen. Nichtsdestotrotz betrachtet sie Vlonwely Auvryndar als ihre Erzfeindin und hat Pläne, sie aus dem Weg zu räumen und so die Hierarchie zwischen den Häusern Auvryndar und Argonrae umzudrehen.

Vlonwely ist sich der Ambitionen ihrer Rivalin absolut bewusst und hat Shindreer im wachsenden Konflikt gegen Haus Freth an die Front geschickt. Vlonwely zählte darauf, dass sich Haus Freth für sie um Shindreer kümmert, doch Shindreer erwies sich als schwerer zu töten, als Vlonwely vorhergesehen hatte.

Wenn die Charaktere Vlonwely auf Ebene 10 getötet haben und Shindreer diese Information mitteilen, wird sie zornig, weil die Charaktere sie die Freude gekostet haben, Vlonwely höchstselbst zu töten, und greift an.

Schätze. Shindreer trägt Handschuhe aus Spinnenseide mit eingenähten Blutsteinen (750 GM für das Paar) und ein silbernes heiliges Symbol der Lolth (25 GM). In den Griff ihrer Geißel ist ein Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Argonrae eingesetzt (25 GM).

13. FRETH-REFUGIUM

Dicke Netzhänge sind zwischen die Stalaktiten und Stalagmiten gespannt, die diese 9 m hohe Kaverne füllen. Wenn sie nicht heruntergeschnitten oder verbrannt werden, bilden die Netze ein regelrechtes Labyrinth, das die Sichtweite in der Höhle auf 3 m verringert. Sie fangen außerdem Fledermäuse, Eidechsen und Blutmücken, von denen viele noch leben und krächzen.

Am Nordende der Höhle ist ein Lager von Vorräten hinter einem Stalagmit verborgen, das die Drow-Kundschafter von Haus Freth hier deponiert haben. Die Vorräte enthalten ein Fass voller Pilzwein, 20 Tagesrationen (Trockenfleisch und Moos) einem Beutel aus Eidechsenhaut, und eine versiegelte Kalabasse, die 20 Anwendungen von Drow-Gift enthält (siehe „Gifte“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*)).

14. AUVRYNDAW-WACHPOSTEN

Decke. Die Decke und der Boden in diesem Bereich sind uneben, sodass die Entfernung zwischen ihnen zwischen 6 und 8 m schwankt. Drei natürliche Säulen aus Felsen stützen das Dach.

Kundschafter. Zwei **Drow-Elitekriegerinnen** (namens Akora und Danafay) sitzen auf **Rieseneidechsen** nahe der Höhlenmitte.

Die Drow greifen beim ersten Anzeichen von Eindringlingen an. Ihre Echsen sind mit Sätteln, Zügeln und Steigbügeln ausgestattet und haben das Merkmal Spinnenklettern (siehe den Kasten „Variante: Rieseneidechsen-Merkmale“ in Anhang A des *Monster Manual* (*Monsterhandbuchs*)). Die Drow reiten mit den Echsen die Wände empor, damit sie einen besseren Blick auf die sich nähernden Charaktere werfen können.

Wenn die Charaktere von hier aus in Richtung Bereich 12 aufbrechen, versuchen Akora und Danafay, als Erste dorthin zu gelangen, um Shindreer zu warnen.

Schätze. Jede Drow trägt einen Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Auvryndar (25 GM).

15. GERÄUMTE HÖHLEN

Troglodyten lebten hier früher, doch die meisten wurden von Drow gefangen genommen oder vom Behir und den Trollen verschlungen.

15A. DRECKIGE BEHAUSUNG

Diese ehemalige Troglodytenbehausung ist eine 6 m hohe, verdreckte Höhle. Faulige, ölige Ausscheidungen wurden von den Troglodyten an den Wänden zurückgelassen.

15B. STEINTROLL

Ein mutierter **Troll** sucht in den Haufen von Troglodytendreck nach etwas Essbarem. Der Troll sieht normal aus, hat aber eine merkwürdige Eigenheit. Wirf zu Beginn eines jeden seiner Züge einen W6. Bei einer 1 wird der Troll zu Stein und ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs versteinert. Wird *Vollständige Genesung* auf den Troll gewirkt, befreit ihn das von seiner magischen Krankheit.

15C. LEERE KRIPPE

Die Troglodyten zogen hier früher ihre Jungen groß, und der Boden ist mit den Knochen kleiner Tiere übersät.

16. BOGENTOR ZU EBENE 7

In die Nordwand dieser 3 m hohen Höhle ist ein Steinbogen eingesetzt. In den Scheitelstein ist das Bild einer Hand graviert, die eine entzündete Fackel hält. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn eine entzündete Fackel innerhalb von 1,50 m um das Tor gebracht wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 29 auf Ebene 7, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

17. BEHIR-HORT

Der Boden des modrigen Horts des Behirs ist mit gebrochenen Knochen bedeckt, die unter den Füßen knirschen. Kreaturen, die auf dem Boden gehen, haben einen Nachteil bei Würfen auf

Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich lautlos durch diese Höhlen zu bewegen.

17A. DER SCHLUND

Felsenformationen. Spitze Stalagmiten und Stalaktiten füllen diese 12 m hohe Höhle, sodass sie wie ein zahniger Schlund aussieht. Harmlose Fledermäuse flattern zwischen den Stalaktiten umher.

Blitze. Wenn sich der Behir in Bereich 17c befindet, leuchten Blitze aus blauweißer Elektrizität im Tunnel auf, der in diesen Bereich führt, begleitet von einem grollenden Geräusch.

17B. ZERMALMTER DROW

Die halb gefressene Leiche eines vor Kurzem getöteten männlichen Drow ist gegen den Stalagmit am nördlichen Eingang dieser 9 m hohen Höhle gelehnt. Die Brust des Drow ist eingedrückt, wo der Behir auf ihn getreten ist.

17C. BEHIR

Der **Behir** lauert in dieser 15 m hohen Kaverne. Sein muskulöser, schlangengleicher Körper ist um die Stalagmiten geschlungen. Er hat Narben in der Haut, die die Gestalt von arkanen Runen haben und die Halaster angebracht hat. Die Runen gewähren dem Behir die Fähigkeit, die folgenden legendären Aktionen zu verwenden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Behir kann 3 legendäre Aktionen ausführen, ausgewählt unter den unten aufgeführten Optionen. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal ausführen, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Der Behir erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück. Sein Attribut zum Zaubern ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13).

Niedere Magie. Der Behir wirkt *Schlaf* oder *Sprühende Farben*, wofür er keine Komponenten benötigt.

Mächtige Magie (kostet 2 Aktionen). Der Behir wirkt *Nebelschritt* oder *Unsichtbarkeit*, wobei er keine Komponenten benötigt.

17D. SCHATZ DES BEHIRS

Dieser Vorsprung liegt 9 m über dem Boden von Bereich 17c und 6 m unter dem Kavernendach. Der Behir hat hier aus Knochen ein Nest gebaut, verziert mit glänzenden Münzen und Juwelen.

Schätze. Der Hort des Behirs umfasst 6.700 GM, 4.100 SM, eine Skorpionbrosche aus Gold und Onyx (250 GM), eine silberne Spieluhr elfischer Machart (1.000 GM) und einen *Schreckenshelm*. Der *Schreckenshelm*, ein gewöhnlicher wundersamer Gegenstand, ist ein furchterregender Helm aus Stahl, der die Augen des Trägers rot leuchten lässt.

NACHWIRKUNGEN

Haus Auvryndar und Freth schicken weitere Truppen auf diese Ebene, bis ihre Festungen (Ebene 10 und Ebene 12) zerstört sind. Zusätzlich zu den Drow bekommen Abenteurer es mit Dämonen zu tun, welche von den Drow geschickt wurden, um den Behir zu vernichten. Drow, die es schaffen, den Behir zu töten, nehmen seine Schätze mit in ihre Festung.

Wenn die Charaktere den Behir ausschalten, die Trolle eliminieren und Haus Freth und Haus Auvryndar vernichtende Schläge auf dieser Ebene zufügen, werden die Troglodyten stärker und zahlreicher. Selbst wenn die Troglodyten ebenfalls ausgeschaltet werden, kommen neue Klans von anderswo im Undermountain hierher. Da sie mutiger werden, wenn sie keine Feinde haben, werden Troglodyten, die die Kontrolle über ihren alten Bau erlangen, feindselig gegenüber allen Kreaturen, unabhängig von früheren Bündnissen.



EBENE 12: DIE IRRGARTENEbene

DIE IRRGARTENEbene ist für vier Charaktere der 12. Stufe ausgelegt, und Charaktere, welche die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um zur Hälfte bis Stufe 13 zu kommen.

WAS HAUST HIER?

Diese Ebene ist ein Schlachtfeld zwischen Drow von Haus Freth und einem Stamm von Minotauren. Die Minotauren kontrollieren ein riesiges Labyrinth aus Tunneln voll mit magischen Effekten und Fallen, während die Drow sich in den Höhlen um eine elegante Festung namens Spinnenwacht feste aufhalten – dem Stützpunkt für Haus Freth, um von hier aus den ganzen Undermountain zu erobern.

Feindseligkeiten zwischen den Drow und den Minotauren haben nachgelassen, nachdem beide Seiten verheerende Verluste erlitten hatten. Drivvin Freth, ein Drow-Erzmagus, hofft diese Unterbrechung zum Vorteil seines Hauses zu nutzen, indem er einen Goristro-Dämon beschwört, der die Minotauren zwingen wird, sich Haus Freths Herrschaft zu ergeben.

HAUS FRETH

Von ihrer dunklen Bastion aus versuchen die Anführer des Hauses, ihre Feinde von Haus Auvryndar (siehe Ebene 10) daran zu hindern, den Troglodytenbau (Ebene 11) zu erobern. Der Versuch wird von Erelal Freth angeführt, einer Drow-Priesterin der Lolth. Ihr älterer Bruder Drivvin arbeitet an ihrer Seite.

Erelal hat Zwiesprache mit Lolth gehalten und glaubt, der Schlüssel zur Eroberung des Troglodytenbaus bestünde in der Kapitulation der Minotauren in der Irrgartenebene. Sobald die Minotauren Haus Freth dienen, können die

Drow sie nutzen, um den Bau zu räumen und zu sichern. Zu diesem Zweck entwickelt Drivvin ein Ritual, um einen Goristro-Dämon zu beschwören und zu kontrollieren. Indem er den Goristro als Baphomet ausgibt, den Dämonenfürsten der Minotauren, hofft er, den Gehorsam der Minotauren zu gewinnen. Doch hat Drivvin vor Kurzem begriffen, dass sein arkanes Wissen nicht ausreicht, um das Ritual zu perfektionieren – und er hat Angst, seiner Schwester sein Unvermögen zu gestehen.

Die Beziehungen, die die Charaktere bereits zu Haus Auvryndar aufgebaut haben, könnten beeinflussen, wie Mitglieder von Haus Freth sie wahrnehmen. Wenn die Charaktere mit Haus Auvryndar zusammengearbeitet haben und dies den Anführern von Haus Freth bekannt wird, werden alle zukünftigen Begegnungen mit Mitgliedern von Haus Freth vermutlich feindselig sein.

SCHATTENDÄMMER-GESANDTE

Zwei rangtiefe Mitglieder der Schattendämmer-Familie (siehe Ebene 22) sind vor einigen Tagen in der Spinnenwacht feste eingetroffen. Sie behaupteten, Gesandte von der Schattendämmerfeste zu sein, die ein Bündnis mit Haus Freth suchten. Tendra Nachtklinge und Maleen Schattendämmer werden von Erelal Freth seit ihrer Ankunft umschmeichelt und umworben. Die Drow-Priesterin erkennt den potentiellen Vorteil eines Bündnisses, wobei sie auch versucht, herauszufinden, ob die Schattendämmerfeste Haus Auvryndar ähnliche Angebote gemacht hat.

Was Erelal nicht weiß ist, dass Haus Schattendämmer kein Interesse an einem Bündnis hat und dass Tendra und Maleen auf einer geheimen Mission in die Irrgartenebene gekommen sind. Die Schattendämmer sind Halaster Schwarzmantel unterstellt und wurden angewiesen, Drivvin

Freth zu überzeugen, eine Ausbildung unter dem Wahnsinnigen Magier aufzunehmen. Sie haben ihn heimlich über Halasters Interesse informiert, und über Halasters Hilfsangebot, das Ritual zu Bindung eines Goristro in die Dienste von Haus Freth zu vollenden. Sie warten jetzt auf Drivvins Entscheidung, während sie alles tun, was sie können, um sicherzustellen, dass er die richtige Wahl trifft.

MINOTAUREN

Dreißig Minotauren bewohnen die Südhälfte der Irrgartenebene. Sie verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, gegen die Drow zu kämpfen. Ihr Anführer ist ein Baphometpriester namens Maku, ein frommer Anhänger des Gehörnten Königs, der mehrere Male versucht hat, den Dämonenfürsten zu beschwören. Der Minotaurenpriester glaubt, dass sein Ritual erfolgreich sein wird, wenn er genügend verstümmelte Leichen sammeln kann, an dem sich der Dämonenfürst laben kann.

BAPHOMET, DER GEHÖRNT KÖNIG

Baphomet wird von jenen verehrt, die die Grenzen zivilisierten Lebens überwinden und ihr innerstes tierhaftes Wesen entfesseln wollen. Alle Minotauren auf der Irrgartenebene streben danach, ihn in ihrer Blutgier und Wildheit nachzuahmen. Er erscheint als großer, schwarzpelziger Minotaurus mit eisernen Hörnern, loderndem roten Feuer in den Augen und einer gewaltigen, blutbeschnittenen Gelfe. Fanatische menschliche Kultisten von Baphomet werden manchmal in Minotauren verwandelt, um sie für ihre Hingabe und Opferbereitschaft zu belohnen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 12 markiert.

Eine 60 cm dicke Nebelschicht bedeckt den Boden in vielen Tunneln und Höhlen der Irrgartenebene; der Bereich im Nebel ist stark verschleiert. Der Nebel kann mit dem Zauber *Windstoß* oder ähnlicher Magie weggeffegt werden. Wo der Nebel entfernt wurde, kehrt er in 1 Minute zurück.

Der Gestank des Todes erfüllt die ganze Ebene und wird stärker, wenn sich die Charaktere Bereich 8a nähern.

1. IN DEN IRRGARTEN

Diese Höhlen haben 6 m hohe Decken. Ihre Böden sind mit einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt.

1A. ROSTIGER KOPF

Der verrostete, abgetrennte Kopf eines Schildwächters liegt in der Mitte der Höhle unter Nebel verborgen. Die Minotauren haben das Konstrukt zerstört und den Körper weggebracht, um Waffen daraus zu bauen. Den Kopf haben sie dabei zurückgelassen.

1B. NEBLIGE NISCHE

Der Nebel verbirgt das Skelett eines Duergar, das auf dem Boden nahe der Rückwand dieser Nische liegt. Der Duergar wurde von einem seiner Gefährten von hinten mit einem abgebrochenen Stalaktit aufgespießt und seine Leiche hier versteckt. Der Stalaktit steckt noch immer im Skelett des Duergar, das von Ungeziefer blankgefressen wurde.

2. LICHT DER TOTEN

Der Erdboden dieser Höhlen ist mit einer 60 cm dicken Nebelschicht bedeckt.

2A. IRRLICHT

Zwei Felsäulen stützen das Dach dieser 5 m hohen Höhle, deren Wände mit Blut von den jüngsten Kämpfen zwischen Drow und Minotauren bespritzt ist.

Ein unsichtbares **Irrlicht** haust hier, die dunkle Essenz einer Drow-Priesterin namens Z'reska, die von Minotauren abgeschlachtet wurde. Wenn sich die Charaktere durch die Höhle bewegen, fliegt das Irrlicht in den Tunnel, der nach Nordwesten aus diesem Gebiet führt, und leuchtet auf. Es flüstert „Folgt mir!“ auf Elfish und versucht, mindestens 15 m vor den Charakteren zu bleiben. Es versucht, Kreaturen in Bereich 7 zu locken und einen Kampf mit den Minotauren zu provozieren. Wenn sich die Charaktere weigern, dem Irrlicht zu folgen, wird es unsichtbar und verfolgt sie stattdessen. Es wartet, bis einer oder mehrere Charaktere dem Tode nahe sind, ehe es sie angreift, um ihnen den Rest zu geben.

2B. ZERBROCHENE LAUTE

Unter dem Nebel ist in dieser 3 m hohen Nische eine Laute aus blassem Holz verborgen. Das Instrument wurde irreparabel zertrümmert. Eine silberne Inschrift auf dem gebrochenen Hals lautet „Korynn“.

3. SACKGASSE

Der Erdboden dieses Tunnels ist mit einer 60 cm dicken Schicht aus Nebel bedeckt. Ein verschlungener Nebentunnel mit Felsboden öffnet sich im Nordwesten und erhebt sich aus dem Nebel, ehe er in einer Sackgasse endet.

4. GESICHTER IM NEBEL

Der Boden dieser 4,50 m hohen Seitenhöhle ist von einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt. Gespenstische Gesichter bilden sich regelmäßig im Nebel und verschwinden. Es handelt sich um Abenteurer, die allesamt im Undermountain umgekommen sind.

5. DÄMONENDREIECK

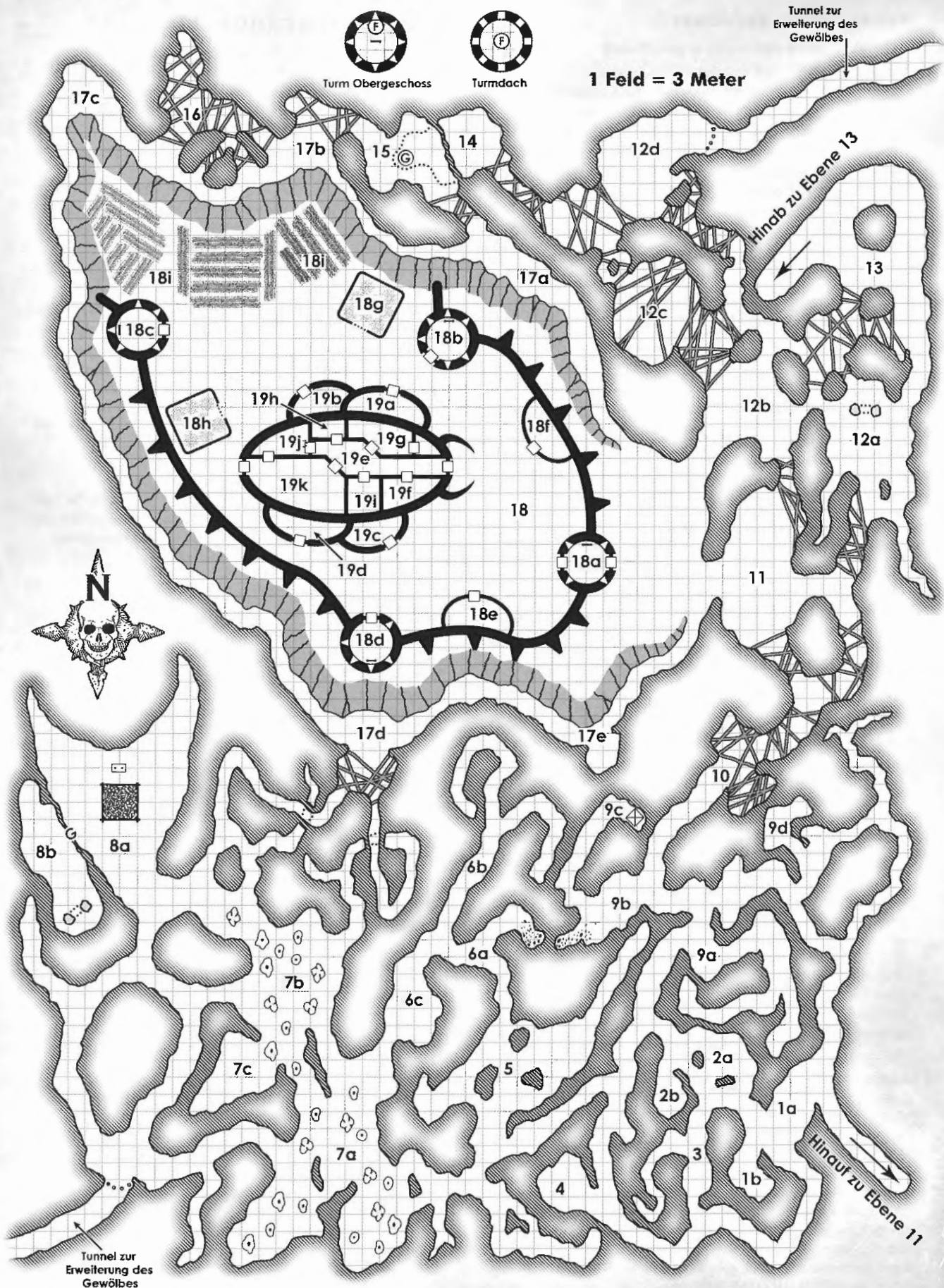
Boden. Der Erdboden dieser Kaverne ist von einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt.

Säulen. Drei natürliche Felsäulen tragen die 7,50 m hohe Decke. Der Nebel verfärbt sich im Gebiet zwischen den Säulen rot. Die Säulen sind in Blut mit dem schrecklichen Bild eines 6 m großen Minotauren bemalt.

Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 schafft, erkennt das Gemälde auf den Felsensäulen als Abbild von Baphomet, dem Gehörnten König.

WAHNSINN DES BAPHOMET

Jeder Humanoide, der den Bereich zwischen den Säulen betritt oder seinen Zug dort beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht einen Charaktermakel auszubilden, der anhält, bis das Opfer mit dem Zauber *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie belegt wird. Der Makel hebt jeden widersprechenden Makel auf und wird ermittelt, indem du auf der Tabelle „Wahnsinn des Baphomet“ würfelst. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, kann für 24 Stunden nicht mehr Ziel der Säulen werden.



KARTE 12: DIE IRRGARTENEBENE

WAHNSINN VON BAPHOMET

WT00	Makel (hält an, bis er geheilt wird)
01-20	„Mein Zorn verzehrt mich. Ich kann nicht mehr beruhigt werden, wenn mein Zorn entfacht ist.“
21-40	„Ich verfall in tierhaftes Verhalten und erscheine mehr wie ein wildes Tier als wie ein denkendes Wesen.“
41-60	„Die Welt ist mein Jagdgebiet. Andere sind meine Beute.“
61-80	„Hass fällt mir leicht und explodiert in Zorn.“
81-00	„Ich sehe jene, die sich mir widersetzen, nicht als Personen, sondern als Tiere, die meine Beute sind.“

6. SPEZIALEFFEKTE

Diese Bereiche enthalten einige der harmlosen Regionaleffekte des Wahnsinnigen Magiers (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Der Erdboden überall ist von einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt.

6A. „HELFT MIR!“

Das erste Mal, wenn ein Charakter diese Kreuzung erreicht, ertönt ein schwacher Hilferuf aus der Tunnelöffnung im Norden, die an einer Einsturzstelle endet. Der Hilferuf ist eine Illusion, und Charaktere, die im Geröll graben, finden nichts.

6B. RASSELNDE KETTEN

Dieser 3 m hohe Tunnel steigt nach Norden langsam an, sodass er sich aus dem Nebel erhebt. Charaktere, die diesen Punkt überqueren, hören rasselnde Ketten, wenn sie zur Gabelung des Tunnels kommen. Das Geräusch kommt eindeutig aus dem linken Durchgang. Eine nähere Untersuchung offenbart keine Quelle; das Geräusch ist einer von Halasters illusionären Regionaleffekten. Der rechte Durchgang enthält nichts von Interesse.

Spiegeltor zu Ebene 10. Am Ende des Westtunnels hängt ein hoher, ovaler Spiegel mit Steinrahmen an der felsigen Wand. In den Rahmen des Spiegels sind Ranken graviert, die sich um elf echte Schädel von Humanoiden winden. Unten in den Rahmen sind die folgenden Worte auf Celestisch geschrieben: „Die Toten kennen das Geheimnis.“

Der Spiegel ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn man das richtige Kommandowort spricht, solange man vor dem Spiegel steht, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 11. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 11e auf Ebene 10, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

Wird *Mit Toten sprechen* auf einen der Schädel gewirkt, offenbart er das Kommandowort des Tors („Axallian“), das Halaster alle paar Tage ändert. Die Schädel sind ansonsten feindselig und weigern sich, Fragen zu beantworten.

6C. KICHERN

Der Erdboden dieser 6 m hohen Höhle ist leicht konkav, sodass sich der Nebel bis zu einer Höhe von 1,2 m sammelt.

Wenn sich zwei oder mehr Kreaturen in der Höhle aufhalten, kann man überall im Bereich das Kichern eines alten Mannes hören. Niemand außerhalb der Höhle kann das Kichern hören, und es endet, sobald sich nicht mehr mindestens zwei Kreaturen in der Höhle aufhalten.

7. MINOTAURENHÖHLEN

Diese Höhlen bilden den Hauptwohnbereich für die Minotauren der Irrgartenebene. Der Boden ist überall von einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt.

7A. SÜDLICHE HÖHLE

Decke. Die Decke schwankt zwischen 6 und 9 m Höhe und ist von Stalaktiten bedeckt.

Minotauren. Stalagmiten und vom Boden zur Decke reichende Säulen aus Felsen sind über das Gebiet verteilt. Der Nebel fließt träge um sie herum. Sieben **Minotauren** lauern hinter den Stalagmiten und Felssäulen.

Die Minotauren sind überall in der Kaverne stationiert und verschanzen sich gegen einen Angriff der Drow. Sie hungern, da sie gezwungen waren, ihr Essen für Makus' Ritual zu opfern (siehe Bereich 8a). Sie springen hervor, wenn sie Kreaturen in diesem Bereich sehen oder hören, und stürmen auf Eindringlinge zu. Dabei ignorieren sie jeden Versuch, zu verhandeln. Die Minotauren kämpfen bis zum Tod und verschlingen ihre Beute lautstark, wenn sie siegreich sind. Jegliche Kampfgeräusche in diesem Gebiet locken die fünf **Minotauren** in Bereich 7b als Verstärkung an.

7B. NÖRDLICHE HÖHLE

Dieser Raum hat die gleichen Merkmale wie Bereich 7a. Fünf **Minotauren** halten in diesem Bereich Wache und greifen alle Eindringlinge an. Kampfgeräusche hier locken die sieben **Minotauren** aus Bereich 7a als Verstärkung an.

7C. MINOTAUREN-FRIEDHOF

Die Minotauren legen ihre Toten in dieser keilförmigen Höhle ab, die folgende Merkmale hat:

Knochen. Der Nebel, der den Boden bedeckt, fließt um sechs große Haufen von Minotaurenknochen.

Schädel. Dutzende von Minotaurenschädeln in verschiedenen Stadien der Verwesung sind in Nischen und Öffnungen in den Wänden gestopft.

8. SCHREIN DES GEHÖRNTEN KÖNIGS

Maku, ein Minotaur aus Chaumane, hat kürzlich die Überreste abgeschlachteter Drow, gefallener Troglodyten und Quaggots sowie unglückseliger Abenteurer in diesem Bereich gesammelt. Er plant, diese sterblichen Überreste in einem Ritual zu nutzen, das den Dämonenfürsten Baphomet beschwören soll. Wenn die Charaktere in Bereich 7b Minotauren bekämpft haben, können Maku und seine Anhänger hier nicht überrascht werden.

8A. RUHE BEWAHREN MIT KADAVER

Der Leichengeruch, der das Gewölbe erfüllt, ist hier am stärksten. Wenn sich die Charaktere der 15 m hohen Höhle nähern, hören sie Minotauren singen und stampfen. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

Minotauren. Der Nebel wabert durch diese Höhle, aufgewirbelt durch den Tanz von elf singenden **Minotauren**.

Aashaufen. Niedrige Steinbarrieren enthalten einen gewaltigen Haufen aus verwesenden, abgetrennten Körperteilen.

Altar. Hinter dem Aashaufen steht ein kruder Altar aus Minotaurenfell, das über einen Rahmen aus mit Sehnen zusammengebundenen Minotaurenknochen gespannt ist. Zwei Stangen ragen aus dem Altar, beide von einem Minotaurenschädel gekrönt.

Geheimtür. Die Geheimtür in der Westwand ist ein quadratischer Abschnitt mit 2,50 m Seitenlänge in den Steinen, der sich um eine zentrale Achse dreht.

Die Minotauren werden von Maku angeführt, der 117 Trefferpunkte hat, einen Schal aus Drow-Eingeweiden trägt und ein Messinghorn in der Hand hält (siehe „Schätze“, unten). Der Minotaurus-Schamane behandelt alle Eindringlinge als Feinde, die zerstückelt und auf seinen Haufen aus verstümmelten Leichen gelegt werden sollten. Seine erste Aktion im Kampf ist es, in das Messinghorn zu stoßen, während die anderen Minotauren versuchen, Eindringlinge in Stücke zu hacken.

Baphomet antwortet nicht auf Gebete, und der Dämonenfürst hat kein Interesse an Makus Stamm. Somit wird das Ritual des Schamanen niemals funktionieren. Doch die Opfer, die in diesem Gebiet dargebracht wurden, haben die Höhle mit böser Macht erfüllt, sodass jeder Humanoide, der in diesem Bereich einen Waffenangriff ausführt, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen muss, um nicht mit Blutgier verflucht zu werden. Solange eine Kreatur auf diese Weise verflucht ist, ist sie feindselig gegenüber allen anderen Kreaturen, die sie sehen kann, und muss in jedem Zug ihre Aktion verwenden, um die Kreatur anzugreifen, die ihr am nächsten steht. (Wenn mehrere Ziele gleich nah sind, wird das Ziel zufällig bestimmt.) *Vollständige Genesung*, *Fluch brechen* oder ähnliche Magie beendet die Blutlust für die Kreatur. Eine Kreatur, die den Rettungswurf gegen diesen Effekt schafft, ist für die nächsten 24 Stunden immun dagegen.

Der Altar besteht aus zwei Minotauren, die in einem kannibalistischen Ritual getötet und verspeist wurden. Jede Kreatur, die den Altar berührt, durchlebt eine grauenvolle Vision, von Minotauren zerfetzt und gefressen zu werden.

Schätze. Maku trägt ein *Horn des Endlosen Irrgartens*. Dieser wundersame Gegenstand funktioniert wie ein *Horn von Valhalla* aus Messing, nur dass die Kriegergeister, die er beschwört, aus dem Abyss kommen und wie Minotauren aussehen.

Ein einzelner Charakter kann den Haufen von Körperteilen innerhalb von 1 Stunde durchsuchen, und mehrere Charaktere können zusammenarbeiten, um die Zeit entsprechend zu verringern. Der Zauber *Magie entdecken* kann eine Suche nach magischen Gegenständen noch weiter beschleunigen. Die Suche fördert eine Spinnenseidenbörse zutage, die 50 GM enthält, zwei Obsidian-Skarabäen, in die das Zeichen von Haus Freth graviert ist (je 25 GM), ein juwelenbesetztes Armband (750 GM) und einen Handschuh aus einem Paar *Handschuhe des Geschosssfangens*, der auf der abgetrennten Hand des vorherigen Besitzers steckt. (Der dazu passende Handschuh befindet sich in Bereich 8b.)

8B. HINTER DER GEHEIMTÜR

Nebel. Der Boden ist überall von einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt. Unter dem Nebel in der nördlichen Nische befindet sich ein Schatzhaufen (siehe „Schätze“, unten).

Stehende Steine. Am Südende der Höhle befinden sich zwei 5 m hohe stehende Steine, die aus schwarzem Basalt geschlagen wurden. In den Scheitelstein, der sie beide überbrückt, ist ein großes, blutrotes X graviert.

Stehendes Tor zu Ebene 19. Die stehenden Steine bilden eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Wenn eine Kreatur sich dem Tor auf 1,50 m annähert, beginnen Rinnsale aus Blut aus den stehenden Steinen zu tropfen. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur, die mit einem X aus Blut markiert ist, innerhalb von 1,50 m steht.
- Charaktere müssen die 15. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).

- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 5b auf Ebene 19, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

Schätze. Charaktere, die den Schatz in der Nordnische finden, entdecken einen Satz Weberwerkzeuge, vierzehn Kurzscherter und sechs Handarmbrüste aus Drow-Fertigung, einen Sack Pilzmehl, einen Beutel aus Spinnenseide, der 8 Tagesrationen enthält (Trockenmoos und Pilze), ein heiliges Symbol der Lolth aus Silber (25 GM) und einen *Handschuh des Geschosssfangens* (sein Gegenstück befindet sich in Bereich 8a). All diese Gegenstände liegen auf 200 GM und 1.700 SM.

9. NEBELHÖHLEN

Der Nebel ist in diesen Höhlen dichter und steigt auf eine Höhe von 1,20 m über dem Boden auf.

9A. HINTERHALTSPUNKT

Der Nebel in dieser ansonsten leeren 3 m hohen Höhle verbirgt eine Gruppe Wachen aus der Spinnenwachsfeste. Zwei **Drow-Elitekrieger**, eine Frau namens Llorelve Dalambra und ein Mann namens Vorljas Imphiz'zal, halten hier Wache, zusammen mit zwei **Inkubi**, die sich als zwei unbewaffnete, spärlich bekleidete, unglaublich gutaussehende männliche Drow namens Ezvir und Zaldo tarnen. Alle vier kauern im Nebel.

Llorelve und Vorljas springen auf, sobald sie die ersten Geräusche von Kreaturen hören, die sich dem Gebiet nähern, und sie greifen jeden an, den sie nicht erkennen. Alle Humanoiden, die sie nicht kennen, werden als Verbündete von Haus Auvryndar betrachtet.

Wenn einer der Inkubi auf 30 Trefferpunkte oder weniger gebracht wird, nutzt er seine nächste Aktion, um ätherisch zu werden, und greift nicht mehr in den Kampf ein. Er könnte später an einem Ort und in einer Form deiner Wahl wiederauftauchen, um sich an jenen zu rächen, die ihn verletzt haben.

9B. GESTALTEN IM NEBEL

Wenn sich die Charaktere durch diese 3 m hohe Höhle bewegen, steigt der Nebel auf und verdichtet sich zu bedrohlichen, minotaurenartigen Gestalten, die Zweihandäxte führen. Diese Nebelminotauren sind Regionaleffekte, die von Halaster Schwarzmantel erschaffen werden (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Jede Erscheinung führt einen harmlosen Schlag nach Kreaturen aus, die den Bereich passieren, ehe sie wieder im Nebel versinkt.

9C. UNANGENEHMER ABSTIEG

Dieser 3 m hohe Durchgang neigt sich in Richtung Norden leicht abwärts. An der letzten Kurve füllt der Nebel den ganzen Durchgang, sodass die letzten 6 m stark verschleiert sind.

Am Ende des Tunnels, unter einem brüchigen Boden verborgen, liegt eine 9 m tiefe Grube mit Steinspitzen auf dem Boden. Eine Kreatur, die auf den brüchigen Boden tritt, fällt in die Grube, wobei sie 10 (3W6) Wuchtschaden durch den Sturz und 10 (3W6) Stichschaden durch die Stacheln erleidet. Die Grube bleibt offen, sobald der Boden weggebrochen ist. Ein Charakter kann den brüchigen Boden mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 bemerken, aber nur, wenn der Nebel entfernt wurde.

9D. BOGENTOR ZU EBENE 6

Ein Steinbogen ist in die Wand im nordöstlichen Ende dieser Kaverne eingesetzt. In den Scheitelstein des Bogens ist das Bild einer Hand graviert, die Bier aus einem Krug

SPINNWEBENKABEL

Die Abschnitte der Irrgartenebene, die von Haus Freth kontrolliert werden, werden von Barrieren aus dicken Spinnweben geschützt, die so stark wie Eisenkabel sind. Diese Netze werden von einem Eisenspinnen-Konstrukt erzeugt, das von Drivvin Freth erschaffen und kontrolliert wird. Die Spinne wird in Bereich 12b aufbewahrt, wenn sie gerade nicht verwendet wird, um Kabel zu erzeugen.

Die Kabel, die in den Bereichen 10 bis 17 gespannt sind, sollen Minotauren und andere übergroße Kreaturen aus Bereichen fernhalten, die von Haus Freth kontrolliert werden. Zwischen den kreuzenden Kabeln sind Lücken, durch die mittelgroße und kleinere Kreaturen mühelos schlüpfen können. Größere Kreaturen, die durch ein Loch mit 60 cm Seitenlänge passen, können ebenfalls durch diese Lücken kommen, doch anderen ist es nicht möglich. Die Kabel fühlen sich leicht klebrig an, doch können sie Kreaturen nicht binden oder festhalten.

Jedes Spinnwebenkabel hat RK 19, 40 Trefferpunkte, Resistenz gegen Stichschaden und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Eine Kreatur kann ein Kabel als Aktion mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 zerreißen.

gießt. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Wenn ein halber Liter oder mehr einer beliebigen Flüssigkeit innerhalb von 1,50 m um den Bogen auf den Boden gekippt wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrunen aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 34a auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

10. FINGESPONNENER DURCHGANG

Nebel. Der Boden dieses 3 m hohen Tunnels ist von einer 60 cm dicken Schicht Nebel bedeckt.

Spinnwebenkabel. Spinnwebenkabel durchziehen diesen Durchgang und seine Nischen (siehe den Kasten „Spinnwebenkabel“).

11. GRILLEN UND FLEDERMÄUSE

Jedes helle Licht in dieser breiten Kaverne alarmiert die Dämonen, die in Bereich 17 Wache halten, und die Drow-Wachen in den Bereichen 18a bis 18d. Die Höhle hat folgende Merkmale:

Nebel. Der Boden ist von einer 60 cm dicken Nebelschicht bedeckt, die Haufen aus Fledermauskot verbirgt. (Wenn der Nebel gelüftet wird, kann man die Spuren von Drow, Quaggoth und Rieseneidechsen im Kot sehen. Die Spuren gehen in alle Richtungen, doch die meisten führen nach Westen in Richtung Drow-Festung.)

Fledermausalarm. Hunderte von **Fledermäusen** halten sich an der 10 m hohen Kuppeldecke fest. Die Drow nutzen die Fledermäuse als eine Art Alarmanlage, da sie wissen, dass die Kreaturen aufgeregt werden und Futter erwarten, wenn Humanoide die Höhle betreten.

Spinnwebenkabel. Die Tunnel, die in die Bereiche 12a und 12b führen, erheben sich über den Nebel und sind mit Spinnwebenkabeln durchzogen.

In diesem Bereich lassen die Drow Grillen frei, um die Fledermäuse zu füttern. Wenn die Charaktere eintreffen, er-

warten die Fledermäuse, gefüttert zu werden, und beginnen zu kreischen und in der Höhle herumzufattern. Dies alarmiert die Drow-Wachen in den Bereichen 12a, 12b und 18a.

12. BEWACHTE HÖHLEN

Diese Höhlen und die Tunnel, die sie verbinden, sind frei von Nebel.

12A. STEHENDES TOR ZU EBENE 14

Haus Freth stellt hier Wachposten auf. Diese sollen nach Schwierigkeiten Ausschau halten, die aus Ebene 13 heraufkommen. Mehrere Tunnel, die in diese 6 m hohe Höhle führen, sind mit Spinnwebenkabeln durchzogen. Ein solcher Tunnel neigt sich leicht nach unten zu Bereich 11.

Untote. Sechs **Minotauren-Skelette** stehen in der Mitte der Höhle, bereit, jede Kreatur anzugreifen, die kein Drow ist.

Drow. Vier männliche **Drow-Elitekrieger** verstecken sich in den Tunnel-Sackgassen, die nach Süden führen. Jeder Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 20 oder höher bemerkt diese Wachen.

Stehende Steine. Der nördliche Teil der Höhle enthält zwei große stehende Steine, in die jeweils ein lebloses Minotauren-Skelett eingelassen ist.

Wenn es hier zum Kampf kommt, nutzen die Drow in Bereich 12b Signalthörner, um Alarm zu schlagen, ehe sie sich dem Kampf anschließen. Es stoßen schnell Verstärkungen aus den Bereichen 12c und 12d hinzu.

Diese Drow sind gut ausgebildet, und ihre Loyalität gegenüber Haus Freth steht außer Frage. Ihr Anführer Tanimar Freth ist der zweite von Erelals drei Söhnen. Er hat sein rechtes Auge in einem Schwertkampf gegen einen Rivalen aus Haus Auvryndar verloren; seine leere Augenhöhle und die dazugehörige Narbe sind deutlich sichtbar. Eine Konsequenz dieser Verletzung ist, dass Tanimar nur noch Wachdienst leisten darf. Er kämpft an der Seite seines jüngeren Bruders Xaphtal Freth. Die anderen beiden Drow heißen Hexab Do'ett und Moltar Barrek'zorn.

Wenn sich der Kampf gegen sie wendet, verwenden die Drow den Zauber *Dunkelheit*, um ihren Rückzug in die Festung (Bereich 18) zu decken. Sie kennen die Tunnel gut genug, um sich blind in ihnen zurecht zu finden. Xaphtal ergreift jede Gelegenheit, seinen älteren Bruder auszuschalten, wenn das Risiko für ihn minimal ist. Die anderen Drow sind von Xaphtals Verrat nicht überrascht – Tanimar am allerwenigsten.

Stehendes Tor. Die stehenden Steine bilden eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Jede Kreatur, die einen der stehenden Steine berührt, wird Ziel des Zaubers *Irrgarten* (Rettungswurf-SG 22).
- Um das Tor zu öffnen, muss eine Kreatur im Irrgarten gefangen sein, das von dem Zauber erschaffen wird, und dann entkommen. Wenn die Kreatur in den Bereich zurückkehrt, den sie verlassen hat, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 13. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrunen aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 2d auf Ebene 14, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

Schätze. An Tanimars Umhang ist ein Obsidian-Skarabäus gesteckt, in den die Insignien von Haus Freth graviert sind (25 GM). Er trägt außerdem eine Börse aus Spinnwebseide bei sich, der zwei Peridot enthält (jeweils 500 GM).

12B. EISENSPINNE

Mehrere Tunnel, die in diese 9 m hohe Höhle führen, sind mit Spinnwebenkabeln durchzogen. Die südlichen Tunnel neigen sich sanft hinab in die Bereiche 11 und 18.

Wächter. Vier männliche **Drow** halten hier Wache.

Eisenspinne. Eine riesige Eisenspinne steht reglos in der Mitte der Höhle.

Alle Drow (namens Freb, Rylzst, Urlimar und Vanalfen) tragen Signalthörner bei sich, die so laut sind, dass sie in den Bereichen 10 bis 19 gehört werden können. Sie schlagen beim ersten Anzeichen von Eindringlingen Alarm, um Verstärkung aus den Bereichen 12a, 12c und 12d anzulocken.

Die Eisenspinne ist ein großes, gesinnungsloses Konstrukt, das mehr als 2 m hoch ist. Sie hat RK 19, 80 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ihre Attributswerte sind wie folgt: Stärke 18, Geschicklichkeit 10, Konstitution 10, Intelligenz 3, Weisheit 3 und Charisma 1. Ihre Schritt- und Kletterbewegungsrate ist jeweils 9 m, und sie kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf machen zu müssen. Sie hat Blindsight mit einer Reichweite von 18 m und ist darüber hinaus blind.

Als Aktion kann die Eisenspinne ein 15 cm dickes Spinnwebenkabel erzeugen, das bis zu 15 m lang ist, und das andere Ende des Kabels an einer festen Oberfläche befestigen, die maximal 15 m weit entfernt ist. Als Bonusaktion kann sie das andere Ende des Kabels von sich selbst lösen und es an einer festen Oberfläche innerhalb von 1,50 m um sich befestigen. Sobald sie 60 m Spinnwebenkabel erzeugt hat, kann die Spinne erst am nächsten Morgen neue Kabel produzieren. Die Eisenspinne existiert nur, um Spinnwebenkabel zu erzeugen. Sie hat keine Angriffe und keinen Selbsterhaltungstrieb.

Wie ein Scaladar hat die Eisenspinne einen Kontrollring (im Besitz von Drivvin Freth). Die Eisenspinne gehorcht den Befehlen der Person, die den Kontrollring trägt. Die Spinne ist im Bereich eines *Antimagischen Felds* kampfunfähig. Wenn sie Ziel des Zaubers *Magie bannen* wird, muss die Spinne einen Konstitutionsrettungswurf gegen den SG des Zauberschwärzers schaffen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

12C. QUAGGOTHS

Diese 9 m hohe Höhle und die Tunnel, die hereinführen, sind mit Spinnwebenkabeln durchzogen (siehe den Kasten „Spinnwebenkabel“). Neun **Quaggoths** krabbeln über die Kabel, um sich vor Kreaturen zu verstecken, die den Bereich betreten. Die Quaggoths lassen sich auf den Boden fallen oder krabbeln die Wände hinab, um Eindringlinge anzugreifen, die sie nicht erkennen.

12D. RIESENEIDECHSENGEHEGE

Monster. Zehn zahme **Rieseneidechsen** sind an Eisenspitzen festgebunden, die in den Höhlenboden gehämmert wurden.

Fünf **Drow**, eine Frau und vier Männer, hüten die Eidechsen.

Pilze. Die 6 m hohen Wände sind mit Kräuselerinde bedeckt (siehe „Pilze“, Seite 59), welche von den Drow an die Rieseneidechsen verfüttert wird.

Der Anführer der Gruppe ist eine Frau namens Talabysyn Freth, die jüngste von Erelals sieben Töchtern. Die anderen sind treulose männliche Untergebene namens Beleth, Cazimir, Ryldgar und Zakth. Beim ersten Anzeichen von Ärger bindet Talabysyn die nächststehende Rieseneidechse los und versucht, auf ihrem Rücken zu entkommen. Sie flüchtet auf dem sichersten Weg in die Festung ihrer Familie, während die Männer ihren Rückzug decken. Wenn ihre Fluchtroute abgeschnitten wird, ergibt sich Talabysyn und befiehlt den Männern, dasselbe zu tun. Sie hofft, dass ihre Entführer ein Schutzgeld erpressen

wollen. Sie verrät jeden männlichen Drow, ohne zu zögern, um sich zu retten – und die Männer tun dasselbe mit ihr.

Drow-Kundschafter nutzen die Rieseneidechsen als Reittiere. Jede Echse ist mit einem Sattel, Zaumzeug, Steigbügel und Satteltaschen mit 30 Tagesrationen (Trockenmoos und Pilze) ausgestattet. Die Rieseneidechsen haben das Merkmal *Spinnenklettern* (siehe den Kasten „Variante: Rieseneidechsen-Merkmale“ in Anhang A des *Monster Manual* (*Monsterhandbuchs*)), das ihnen erlaubt, über die Spinnwebenkabel zu klettern und aus diesem Bereich zu entkommen.

Schätze. An Talabysyns Umhang ist ein Obsidian-Skarabäus gesteckt, in den die Insignien von Haus Freth graviert sind (25 GM).

13. RONDELL

Ein Bohrwurm, ein Metallkonstrukt von der ungefähren Form und Größe eines Purpurswurms, hat diesen kringelförmigen Raum als Teil der Ausgrabung des Tunnels ausgehöhlt, der in Ebene 13 führt. Charaktere, die in Ebene 13 hinabsteigen, stoßen auf den Wurm (siehe „Bohrwurm“, Seite 171).

Einmal pro Stunde kommt der Wurm aus dem Tunnel von Ebene 13 herauf und bewegt sich im Uhrzeigersinn um diesen Bereich, ehe er nach unten zurückkehrt. Der Wurm füllt nicht den gesamten Tunnel, sodass kleinere Kreaturen an ihm vorbeischlüpfen können. Wenn der Wurm den Bereich einer kleineren Kreatur das erste Mal in einem Zug betritt, muss die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf schafft es die Kreatur, nicht zwischen Wurm und Tunnelwand zerquetscht zu werden. Bei einem misslungenen Wurf erleidet sie 22 (4W10) Wuchtschaden.

14. SACKGASSE?

Diese 5 m hohe Höhle erstreckt sich unter Bereich 15. Sie enthält die folgenden Merkmale.

Spinnwebenkabel. Spinnwebenkabel durchziehen den Tunnel, der in diesen Bereich führt.

Felsformation. Eine 3 m hohe, 3 m breite Felsformation in der Form einer riesigen Klauenhand ragt am Westende der Höhle aus dem Boden. (Eine Geheimtür ist direkt über der Klaue in die Decke gebaut.)

Die Klaue ist eine natürliche Felsformation und zeigt keinerlei Anzeichen, künstlich geformt worden zu sein. Kreaturen können leicht auf die Klaue klettern. Auf dem Boden neben der Klaue liegt offen sichtbar ein kurzer Eisenschlüssel mit einem Kopf, der wie eine winzige Knollennase geformt ist. Der Schlüssel öffnet die Türen von Zox Klammerhamms Palast (siehe Bereich 7 auf Ebene 13).

Die Geheimtür in der Decke kann von jedem erreicht werden, der auf der Felsformation steht. Die Tür ist eine 30 cm dicke, quadratische Steinplatte mit 2,50 m Seitenlänge, die sich um eine zentrale Achse dreht. Um sie von unten aufzuschieben oder aufzuziehen, ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 notwendig. Die Geheimtür bleibt offen, bis sie von Hand wieder geschlossen wird.

15. GRILLEN

Die Charaktere können das Zirpen von Grillen hören, wenn sie sich dieser 6 m hohen Höhle nähern. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

Spinnwebenkabel. Beide Tunnel, die in diese Kaverne führen, sind mit Spinnwebenkabeln durchzogen.

Kisten. In der Kaverne verteilt stehen zehn Zirkhholzkisten, die oben mit einem Gitter verschlossen sind.

Geheimtür. Eine Geheimtür ist in den Boden eingesetzt. Jede Kiste enthält Hunderte harmloser, zirpender Höhlengrillen, die sich von einem 30 cm tiefen Bett aus Fledermauskot und madenverseuchtem Abfall ernähren. Die Höhlengrillen werden verwendet, um die Fledermäuse in Bereich 11 zu füttern.

Die Geheimtür im Boden ist eine 30 cm dicke, quadratische Steinplatte mit 2,50 m Seitenlänge, die sich um eine zentrale Achse dreht. Sie zu öffnen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15. Wenn 150 Pfund Gewicht auf eine Seite der Tür gelegt werden, schwingt sie ebenfalls auf. Jede Kreatur, die die Tür unabsichtlich öffnet, indem sie sich auf sie stellt, kann einen Sturz vermeiden, indem sie einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegt. Eine Kreatur, die durch die offene Tür fällt, stürzt 3 m weit und landet auf der klauenförmigen Felsformation in Bereich 14. Dabei erleidet sie 3 (1W6) Wuchtschaden.

16. EINGESPANNENE HÖHLE

Diese 3 m hohe Höhle ist voll von Spinnwebenkabeln. In die nördlichste Nische ist, vom Höhleneingang aus nicht sichtbar, ein verwesender Quaggoth gestopft, der an den giftigen Sporen eines Vrock-Dämons (siehe Bereich 17) erstickt ist. Der tote Quaggoth hat keine Schätze.

17. VORSPRUNG DER DÄMONEN

Zwei Rampen führen zu einem 12 m hohen Vorsprung, der den Großteil der Wände einer gewaltigen, dunklen Kaverne entlangführt. Der Vorsprung umgibt fast die gesamte Drow-Festung. Es gibt keine Lücken im Stein, wo die Wände des Vorsprungs die Mauern der Festung treffen.

Fünf **Vrocks** hocken auf dem Vorsprung, je einer an den Orten 17a bis 17e. Diese Dämonen wurden von Drivvin Freth beschworen, und sie gehorchen nur seinen Befehlen. Die Vrocks nutzen ihre Dunkelsicht, um in der Höhle nach Eindringlingen zu suchen.

Wenn ein Vrock etwas sieht, das ihm verdächtig erscheint, gibt er ein lautes Kreischen von sich, das in den Bereichen 10 bis 19 gehört werden kann und alle Kreaturen in diesen Örtlichkeiten alarmiert. Die Dämonen mischen sich dann begierig in jeden Kampf ein, der ausbricht.

17A. NORDÖSTLICHER HOCHSITZ

Der **Vrock**, der hier sitzt, konzentriert seine Aufmerksamkeit auf die Rampe, die in diesen Bereich führt.

17B. NÖRDLICHER HOCHSITZ

Der **Vrock** hier bewacht nicht nur diesen Abschnitt des Vorsprungs, er achtet auch auf Ärger im östlichen Moosgarten in Bereich 18i und lauscht nach Eindringlingen in den Bereichen 15 und 16. Spinnwebenkabeln in den Tunneln, die zu diesen beiden Orte führen, verhindern, dass der Vrock sie erkundet.

17C. NORDWESTLICHER HOCHSITZ

Der **Vrock**, der hier sitzt, nagt an einem toten Troglodyten. Er hat sich ein Nest aus den Knochen von Troglodyten-Jungen gebaut, die er in den Pilzgärten 9 m unter sich (Bereich 18i) geschnappt hat.

17D. SÜDLICHER HOCHSITZ

Der **Vrock** hier achtet genau auf den Eingang zu den Minotaurenhöhlen im Süden. Die Haupthöhle ist von Spinnwebenkabeln durchzogen, und die Tunnel dahinter führen nach unten zu Bereich 7b. Der Vrock ist zu groß, um sich durch die Kabel zu bewegen.

17E. SÜDWESTLICHER VORSPRUNG

Der hier stationierte **Vrock** hat Eindringlinge, die sich von Bereich 11 nach Westen bewegen, genau im Auge. Gegen die Rückwand einer kleinen Höhle hinter ihm liegen die skelettierten Überreste eines Ettins, der von Abenteurern getötet wurde, lange bevor die Drow-Festung gebaut wurde. Sechs Gnomenschädel hängen vom Lendenschurz des skelettierten Ettins.

18. DROW-FESTUNG

Haus Freth erbaute seine dunkle Festung in einer 30 m hohen Kaverne, deren Dach mit Stalaktiten übersät ist. Außerhalb der Festungsmauern ist der Höhlenboden unter einer 60 cm dicken Nebelschicht verborgen. Innerhalb der Mauern und um die Spinnenwachtfeite, das große Bauwerk im Herzen der Festung, ist kein Nebel (Bereich 19).

Es gibt keine Lichtquellen in oder um die Festung. Jeder, der sich mit Lichtquelle nähert, zieht die Aufmerksamkeit der Drow in den Wachtürmen und der Vrocks in Bereich 17 auf sich.

Das Nordende des Festungsgeländes ist der Ort, wo die Drow durch die Arbeit von Gefangenen und Knechten Nahrung anbauen. Der geräumige Bereich südöstlich der Feste wird für militärische Übungen, Waffentraining und zur Versammlung vor Expeditionen verwendet.

18A. TORTURM

Dieser Turm ist der Haupteingang in die Festung. Ein männlicher **Drow-Magus** namens Llxadorl Freth (Erelals Vetter) hält auf dem Dach Wache, und acht männliche **Drow** haben Wachdienst im Inneren.

Charakteren, die als Gefangene in die Festung gebracht werden, werden Waffen und Zauberausrüstung abgenommen, wenn sie durch den Turm geführt werden. Sie werden im Hof festgehalten, bis Rilna Freth (siehe Bereich 19c) über ihr Schicksal entscheidet. Gefangene ohne offensichtlichen Wert für die Drow werden in den Sklavenzwinger (Bereich 18g und 18h) geschickt. Alle anderen werden zu Erelal Freth in Bereich 19k gebracht, wo sie weiter befragt werden.

Schätze. Llxadorl trägt ein in Spinnenchitin gebundenes Zauberbuch bei sich, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat, plus *Hast*, *Spinnenklettern* und *Sprühende Farben*. An seine Robe ist ein Obsidian-Skarabäus geheftet, in die die Zeichen von Haus Freth graviert sind (25 GM), sowie eine Börse aus Spinnenseide mit zwei blauen Spinellen (jeweils 500 GM).

18B. NORDÖSTLICHER TURM

Auf dem Dach dieses Turms steht ein männlicher **Drow-Magus** namens Ulvir Barrek'zorn, im Inneren halten sich acht männliche **Drow** auf. Diese Drow sind nicht nur dafür verantwortlich, den Turm zu verteidigen, sie müssen auch Aufstände im nahen Sklavenzwinger (Bereich 18g) niederschlagen.

Schätze. Ulvir hat ein schwarzes, ledergebundenes Zauberbuch bei sich, das mit silbernem, spinnwebartigem Filligranmuster bedeckt ist. Es enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat, plus *Gasförmige Gestalt*, *Magische Waffe* und *Tashas fürchterlicher Lachanfall*.

18C. NORDWESTLICHER TURM

Auf dem Dach dieses Turms steht ein männlicher **Drow-Magus** namens Vrebbeth Imphiz'zal, im Inneren halten sich acht männliche **Drow** auf. Diese Drow sind nicht nur dafür verantwortlich, den Turm zu verteidigen, sie müssen auch Aufstände im nahen Sklavenzwinger (Bereich 18h) und Garten (Bereich 18i) niederschlagen.

Schätze. Vrebbeth trägt ein Zauberbuch bei sich, das in genähte Grimlock-Haut gebunden ist und das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat, plus *Arkane Schloss*, *Schlaf* und *Windstoß*. An seine Robe ist ein Schriftrollenrohr aus Knochen befestigt, das eine *Zauberschriftrolle* der *Telekinese* enthält.

18D. SÜDLICHER TURM

Auf dem Dach dieses Turms steht ein männlicher **Drow-Magus** namens Yrrlcheb Beltorzza, im Inneren halten sich acht männliche **Drow** auf.

Schätze. Yrrlcheb trägt ein in geschmeidige Flumph-Haut gebundenes Zauberbuch bei sich, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat, plus *Spiegelbild*, *Springen* und *Verständigung*. An seiner Robe ist eine Börse aus Spinnenseide befestigt, die 31 PM enthält.

18E. SÜDKASERNE

Dieses 6 m hohe, geschwungene Bauwerk hat eine Steintür ohne Schloss. In dem Gebäude halten sich zehn männliche **Drow** auf, die nicht im Dienst sind und ihre Zeit damit verbringen, ihre Waffen zu schärfen und zu vergiften, zu essen oder auf geschwungenen Steinbänken an den Wänden zu meditieren.

18F. NORDKASERNE

Dieses Gebäude und seine Bewohner sind identisch zu Bereich 18e.

18G. GARTENSKLAVENZWINGER

Der üble Gestank von Troglodyten ist für alle Charaktere deutlich wahrnehmbar, die sich diesem abgeriegelten, quadratischen Bereich mit 12 m Seitenlänge nähern. Die Mauern sind 6 m hoch und bestehen aus glattem Stein, einem Tor mit Gitterstäben aus Eisen und einem 1,50 m dicken Dach aus klebrigen Netzen, auf dem fünf **Riesenspinnen** sitzen. Im Zwinger halten sich im Augenblick fünf erwachsene **Troglodyten** und vier Troglodytenkinder (kleine Nichtkämpfer) auf, sowie ein **Minotaurus**, der an den Boden gekettet ist. Die Hörner des Minotaurus wurden abgesägt, und der ständige Kontakt mit dem Gestank der Troglodyten hat ihn immun gegen dessen Effekt gemacht.

Die Spinnen greifen jeden an, der versucht, die Netze zu zerreißen oder die Sklaven zu befreien.

Jede Kreatur, die das Netz betritt oder ihren Zug im Netz beginnt, ist festgesetzt. Eine festgesetzte Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um sich aus dem Netz zu ziehen, mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12. Jeder quadratische Netzabschnitt mit 3 m Seitenlänge hat RK 10, 10 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegenüber Feuer und Immunität gegenüber Wucht-, Stich- und psychischem Schaden.

Das robuste Eisentor des Zwingers wird mit dem Zauber *Arkane Schloss* geschlossen gehalten, den alle Drow (auch Drow-Charaktere) ignorieren können. Um die Tür aufzustemmen, ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 notwendig.

Gefangene. Die Drow nutzen die Troglodyten als Arbeitskräfte für ihre Gärten (Bereich 18i). Der Minotaurus ist zu gewalttätig, um versklavt zu werden, also lassen die Drow ihn hungern, bis er entweder kapituliert oder so schwach ist, dass die Troglodyten ihn töten und verschlingen können. Der Minotaurus ist festgesetzt, kann Gegnern aber Kopfstöße geben, anstatt Aufspießen-Angriffe auszuführen, was bei einem Treffer 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden verursacht. Seine dicken Ketten können angegriffen oder mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 aufgebrochen werden. Die Ketten haben RK 19, 30 Trefferpunkte, Resistenz gegen Feuer- und Stichschaden sowie Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

WEHRANLAGEN DER FESTUNG

Die 9 m hohen Außenmauern und die 12 m hohen Türme, die entlang der Mauern stehen, bestehen aus glattem schwarzem Stein. Die Oberseite der Mauern laufen spitz zu und sind im Abstand von jeweils 3 m mit 1,50 m hohen Steinspitzen gesäumt. Zwischen die Spitzen sind wie Stacheldraht klebrige Netze gespannt, um Kreaturen zu behindern, die hinüberklettern wollen. Den Effekt der klebrigen Netze findest du unter „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*). Jeder Turm hat ein flaches Dach, das von Zinnen umgeben ist.

Wenn Alarm geschlagen wird, werden die Bewohner der Festung schnell mobilisiert. Zwanzig **Drow** kommen aus den Kasernen in den Bereichen 18e und 18f und stoßen zu Rilna Freth (aus Bereich 19c) und vier **Drow-Elitekrieger** (von Bereich 19a). Diese Drow nehmen Verteidigungspositionen im Hof ein und verteilen sich, um den Effekt von Flächenangriffen abzuschwächen. Gegen ungewöhnlich starke Feinde befreit Rilna die Gefangenen in Bereich 18g und 18h und zwingt sie, für Haus Freth zu kämpfen. Aber in dem Moment, in dem sich der Kampf gegen die Drow wendet, wenden sich auch die Gefangenen gegen ihre Wärter.

Zusätzlich zu den Drow im Hof müssen sich Eindringlinge mit den Drow in den Wachtürmen herumschlagen, die Kreaturen innerhalb und außerhalb des Hofes angreifen können. Jeder der Wachtürme (Bereiche 18a bis 18d) ist zweckmäßig und unmöbliert. Ein Turm hat die folgenden Merkmale und Verteidigungsmöglichkeiten:

- Die Steintüren des Turms sind verstärkt und von innen verriegelt. Belagerungswaffen sind notwendig, um die Türen einzureißen.
- Schießscharten im ersten und zweiten Stockwerk bieten Dreivierteldeckung für die Personen, die dahinterstehen. Die Zinnen auf dem Dach bieten unterschiedliche Ausmaße von Deckung, abhängig vom Winkel des Angriffs.
- Eisenleitern und Falltüren verbinden die Stockwerke des Turms, und die Falltür im Dach kann von innen verriegelt werden. Durch eine verriegelte Falltür zu brechen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 27.
- Jeder Turm beherbergt acht männliche **Drow** (jeweils vier im ersten und zweiten Stockwerk), die leichte Armbrüste durch die Schießscharten abfeuern. Dieser Angriff entspricht dem Handarmbrust-Angriff der Drow, nur mit einer Reichweite von 24/96 m und 6 (1W8 + 2) Stichschaden.
- Ein männlicher **Drow-Magus** hält auf dem Dach Wache.

Charaktere, die eine Eskorte von Haus Freth haben oder eine gute Drow-Verkleidung tragen, können sich der Festung offen nähern. Der Magus auf der Spitze des Wachturms (Bereich 18a) will wissen, wer sie sind und warum sie gekommen sind, und er lässt sie nur herein, wenn ihre Antworten kein Misstrauen erwecken. Während sich die Besucher durch den Turm bewegen, beschwört der Drow-Magus einen **Quasit** und weist ihn an, Rilna Freth über die Neuankömmlinge zu informieren. Der Quasit nimmt Fledermausgestalt an und fliegt zu Bereich 19c, um die Kunde zu überbringen. Rilna entscheidet, was mit Besuchern geschehen soll, und führt jene, die eine Audienz bei ihrer Schwester Erelal wollen, zu Bereich 19k.

18H. GOBLINSKLAVENZWINGER

Dieser Zwinger hat die gleichen Merkmale wie Bereich 18g, nur dass es nicht nach Troglodyten stinkt und keine Riesenspinnen auf dem Netzdach sitzen. Der Zwinger enthält Folgendes:

Goblins. Zwölf bewaffnete, aber müde aussehende **Goblins** kauen auf Knochen und ruhen sich auf Strohmatte aus.

Abfälle. Der Zwinger ist voll mit Schädeln und Knochen von Tiefengnomen und Goblins sowie von einigen Drow, die Erelal Freth verärgert haben.

Die Drow nutzen diese Goblinsklaven als Arbeiter. Jeder Goblin leidet unter zwei Stufen Erschöpfung. Die Goblins kauern sich nieder und betteln um ihr Leben, wenn ihnen Schaden droht. Trotz ihres erbarmungswürdigen Aussehens kann man ihnen nicht vertrauen, und sie werden alles tun, um zu überleben, auch ihre Befreier verraten und essen.

18I. GÄRTEN

Auf Beeten wird viel von der Nahrung erzeugt, die die Truppen von Haus Freth im Undermountain verzehren. Im östlichen Garten wird essbares Moos angebaut, die anderen beiden Gärten enthalten Fassstiel-Pilze und Blaukappen (siehe „Pilze“; Seite 59).

Um jeden Garten kümmern sich zwei erwachsene **Troglodyten** und drei Troglodyten-Junge (kleine Nichtkämpfer), die unter dem wachsamen Blick eines männlichen **Drow**-Aufsehers arbeiten. Die **Vrocks** in Bereich 17b und 17c fliegen herab und greifen jeden Sklaven an, der sich weigert zu arbeiten, und jede Kreatur, die den Aufseher bedroht.

19. SPINNENWACHTFESTE

Dieses fensterlose Bauwerk besteht aus fugenlosem schwarzem Stein und ist von Silberadern durchzogen. Es ähnelt auf bemerkenswerte Weise einer kauernnden Spinne. Von hier aus überwacht Erelal Freth alle Aktivitäten von Haus Freth im Undermountain, mit ihrem Bruder Drivvin als Ratgeber.

Das zentrale Oval der Feste (Bereiche 19e bis 19k) hat 4,50 m hohe Mauern und ein 9 m hohes Kuppeldach. Die angeschlossenen äußeren Bauwerke (Bereiche 19a bis 19d) haben 3 m hohe Mauern und 6 m hohe Kuppeldächer.

Alle Außentüren sind mit dem Zauber *Arkanes Schloss* verriegelt, den nur Drow ignorieren können, die die Obsidian-Skarabäen von Haus Freth tragen. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 ist notwendig, um eine Tür aufzubrechen. Die inneren Türen haben keine Schlösser.

Wenn draußen ein Alarm erklingt, machen die Bewohner der Feste sich kampfbereit, bleiben aber, wo sie sind. Sie können nicht überrascht werden, und jeder Attributswurf, um Bewohner zu überzeugen, dass eindringende Charaktere keine Bedrohung sind, wird mit Nachteil abgelegt. Dieser Zustand der Kampfbereitschaft wird aufrechterhalten, bis Rilna Freth den Bewohnern der Feste mitteilt, dass die Lage sicher ist.

19A. ELITEKASERNE

Vier weibliche **Drow-Elitekriegerinnen**, die keinen Dienst haben, sind hier stationiert: Ilanue und Sabatrin Freth (die dritte und fünfte von Erelals sieben Töchtern), Iymn Vrindolin und Mircolar Do'ett. Sie verbringen ihre Freizeit damit, ihre Waffen zu schärfen und zu vergiften, zu essen, zu trainieren oder auf geschwungenen Steinbänken an den Wänden zu meditieren.

Schätze. Jede Kriegerin trägt einen Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Freth (25 GM).

19B. LAGER

Die Steintür dieses geschwungenen Gebäudes wurde mit einem *Arkanen Schloss* belegt, das nur Drow mit dem Obsidian-Skarabäus mit den Zeichen von Haus Freth ignorieren können. Dieser Raum enthält Steinregale mit Vorräten für die Wachen der Festung: zweihundert Päckchen aus Spinnenseide mit jeweils 10 Tagesrationen (Trockenmoos und Pilze) sowie einhundert volle Wasserschläuche.

19C. QUARTIER DER BURGVÖGTIN

Die Steintür wurde mit einem *Arkanen Schloss* belegt, das nur Drow mit dem Obsidian-Skarabäus mit den Zeichen von Haus Freth ignorieren können. Dieses schön möblierte Quartier gehört der Burgvögtin Rilna Freth, einer **Drow-Elitekriegerin** mit 110 Trefferpunkten. Sie ist die jüngere Schwester von Erelal Freth. Dieser Bereich hat die folgenden Merkmale:

Loch. Ein Loch mit 60 cm Durchmesser ist in das Dach geschnitten. Dieses Loch, das sich 6 m über dem Boden befindet, erlaubt es Quasits in Fledermausgestalt, Rilna Botschaften vom Wachturm (Bereich 18a) zu überbringen. Eine kleine Kreatur kann leicht durch das Loch schlüpfen, und eine mittelgroße Kreatur kann dies mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 17 bewerkstelligen.

Vitrine. Eine schlanke Vitrine mit Glasfront, die aus schwarzem Holz mit Silberintarsien in Netzform geschreinert ist, steht gegenüber der Tür.

Hängematte. Eine Hängematte aus Spinnenseide hängt im Westen.

Truhe. Eine Eisentruhe mit Vorhängeschloss im Osten hat einen Deckel, in den winzige Spinnen geprägt sind.

Rilna hat den Schlüssel für die verschlossene Truhe bei sich. Diese kann aber auch mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug geöffnet werden.

Schätze. Die Truhe enthält 800 GM, sechs Zirkone (je 50 GM), vier Granate (je 100 GM), einen Topas (500 GM) und zwei *Heiltränke*.

Die Vitrine enthält zwanzig Flaschen, die jeweils fünf Anwendungen Drow-Gift enthalten (siehe „Gifte“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch)).

Rilna trägt einen Platinhelm, der wie eine Spinne mit acht Augen aus Gagat-Kugeln geformt ist (2.500 GM), und einen Umhang aus Spinnenseide (50 GM). An ihren Umhang ist ein Obsidian-Skarabäus geheftet, in den die Insignien von Haus Freth graviert sind (25 GM).

19D. WAFFENKAMMER

Die Steintür wurde mit einem *Arkanen Schloss* belegt, das nur Drow mit dem Obsidian-Skarabäus mit den Zeichen von Haus Freth ignorieren können. Die Rückwand ist mit Regalen gesäumt, auf denen Kisten stehen. In diesen Kisten liegen 30 Kurzscherwerer, 30 Handarmbrüste und mehrere hundert Bolzen für die Handarmbrüste.

19E. KORRIDOR DER SPINNEN

Dieser dunkle Korridor ist überlaufen von Hunderten von harmlosen Spinnen.

Besucher in der Feste werden den Korridor entlang zu Bereich 19k geführt, um dort Erelal und Drivvin zu treffen. Das Geräusch von Schritten alarmiert die Wachen in Bereich 19f, die aus ihren Quartieren kommen, um Neuankömmlinge zu begrüßen und zu überprüfen.

19F. GÄSTEZIMMER

Gesandte. Maleen Schattendämmer (CB illuskanische menschliche **Maga**) und Tendra Nachtklinge

(CB illuskanische menschliche **Assassinin**) wohnen hier.

Möbel. Die Möbel bestehen aus Zurkholz und umfassen ein großes Bett mit Spinnenseide und einen Kleiderschrank.

Licht. Eine Blendlaterne mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* hängt über dem Bett.

Maleen und Tendra sind auf Befehl von Halaster Schwarzmantel aus der Schattendämmerfeste (Ebene 22) angereist. Unter dem Vorwand, ein Bündnis zwischen der Schattendämmerfeste und Haus Freth aushandeln zu wollen, haben sie Drivvin Freth das Angebot unterbreitet, der neueste Lehrling des Wahnsinnigen Magiers zu werden. Drivvin hat den beiden gesagt, dass er Zeit braucht, um die Entscheidung zu fällen, und jetzt warten die Gesandten nervös auf seine Antwort.

Beide Gesandte zeigen ihr (falsches) Interesse, die Gunst von Haus Freth zu erlangen, indem sie die Spinnenwachtfeste verteidigen, wenn sie angegriffen wird, aber sie flüchten aus der Festung, wenn Erelal und Drivvin im Kampf fallen.

19G. KÜCHE UND SPEISEKAMMER

Der Hauptraum dieses Bereichs ist eine Küche mit Arbeitsflächen und Schränken an den Wänden. Zwei unbewaffnete und ungerüstete männliche **Drow** namens Elendar und Farril bereiten hier Mahlzeiten für die Bewohner der Feste zu. Geas-Zauber, die Drivvin regelmäßig auf sie wirkt, verhindern, dass die beiden Köche das Essen oder Trinken vergiften.

Der kleinere Raum östlich der Küche ist eine gut ausgestattete Speiskammer.

19H. BAD

Eine eiserne Wanne steht in diesem Bereich, eine Eisenpumpe steht in der Nähe. Die Pumpe fördert Wasser aus einer unterirdischen heißen Quelle unter der Festung, um die Wanne zu füllen.

19I. DRIVVINS ARBEITSZIMMER

Umfang. Ein langer schwarzer Umhang mit silbernen, netzartigen Stickereien und einer spinnenförmigen Fibel hängt von einem Haken an der Tür.

Möbel. Ein verziertes Lesepult aus Zurkholz steht in der Mitte des Raums. Am Fuß des Lesepults steht eine Truhe aus Adamant mit Griffen in Spinnenform.

Schätze. Der Umhang, der an der Tür hängt, ist ein exklusives Kleidungsstück und 250 GM wert.

Die Truhe wurde mit einem *Arkanen Schloss* verzaubert, das nur Drivvin ignorieren kann. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Truhe, die anderweitig undurchdringbar ist. Das Innere der Truhe ist in Fächer eingeteilt und enthält ein paar schwarze Lederstiefel, einen leeren Wasserschlauch, ein versteinertes Basiliskenei, einen Sack aus Spinnenseide mit 175 PM, einen *Trank der Vitalität* und zwei dicke Zauberbücher.

Die Zauberbücher enthalten alle Zauber, die Drivvin Freth vorbereitet hat, plus *Antimagisches Feld*, *Arkanes Schloss*, *Feuerball*, *Finger des Todes*, *Geas*, *Gegenstände beleben*, *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Schwächestrahle*, *Spinnenklettern*, *Stein formen*, *Tote beleben* und *Verarbeitung*.

19J. ERELALS SANKTUM

Erelal nutzt diesen Bereich, um verschiedenen düsteren Freuden nachzugehen. Der Raum enthält Folgendes:

Gefangene. Zwei männliche **Drow** hängen an Eisenketten mit Handschellen, die an der geschwungenen Außenwand angebracht sind. Zwei weitere Handschellen sind frei.

Wiege. An der Südwand zwischen den beiden Türen steht eine verzierte Wiege, in die Spinnen geschnitzt sind und die über einen schützenden, netzartigen Baldachin verfügt.

Tisch. Auf einem kleinen Tisch neben der Wiege ruht ein kleiner schwarzer Sarg. Der Tisch hat ein Regalbrett darunter, auf dem ein eiserner Schlüsselring liegt. (Die Schlüssel öffnen die Handfesseln in diesem Raum.)

Beide Gefangene wurden mit dem Gesicht in Richtung Wand aufgehängt, und ihre nackten Rücken sind von Blut bedeckt, das aus den Wunden quillt, die Erelals Freths Geißel zugefügt hat.

Einer der Gefangenen ist Hatchrin Alet'taz, Gefährte von Erelal Freth und Vater ihres ungeborenen elften Kindes. Er ist unbewaffnet und ungerüstet und hat noch 3 Trefferpunkte übrig. Erelal erhielt einen Bericht, dass jemand, der ihr nahesteht, die Vergiftung ihres Kindes nach dessen Geburt plant. Nachdem sie eine Giftphiole bei Hatchrin gefunden hat, foltert sie ihn nun. (Drivvin Freth hat den falschen Bericht angefertigt und Hatchrin das Gift zugesteckt, weil er diesen nicht im Leben seiner Schwester haben will.) Hatchrin verspricht Charakteren jeden Gefallen, wenn sie ihm helfen können, Erelals Vertrauen zurückzugewinnen, damit er die Geburt seines Kindes erleben kann.

Der andere Drow-Gefangene ist ein Spion von Haus Auvryndar namens Varrn Telenna. Er ist unbewaffnet und ungerüstet und hat noch 6 Trefferpunkte übrig. Erelal hat sein Verhör abgeschlossen, und Varrn ist es mittlerweile egal, ob er lebt oder stirbt. Wenn er befreit wird, dankt Varrn den Charakteren, preist Lolth dafür, sein Leben verschont zu haben, und plant seine Flucht.

Schätze. Die Wiege ist in Decken aus Spinnenseide gehüllt. Sechs winzige Juwelenspinnen (im Wert von je 250 GM) hängen an silbernen Fäden vom Baldachin der Wiege.

Der schwarze Sarg ist ein falsches Zeichen der Gefolgschaft, welches die Gesandten aus der Schattendämmerfeste mitgebracht haben. Er hat Perlmuttertarsien und ist mit dem in Gold gemalten Emblem der Schattendämmer-Familie verziert: eine entzündete Fackel mit drei glühenden Kohlen, auf dem Kopf stehend. Der Sarg wiegt 15 Pfund und ist als Kunstobjekt 250 GM wert. Auf dem Futter aus violetter Samt ruht eine goldene Spieluhr im Wert von 2.500 GM.

19K. MUTTER UND BRUDER

Wenn sich die Charaktere den Türen dieses Bereichs nähern, hören sie eine weibliche Stimme, die etwas auf Elfish ruft, gefolgt von der gedämpften Antwort eines Mannes. Erelal Freth rügt ihren Bruder Drivvin für sein wiederholtes Versagen, die Minotauren in den südlichen Höhlen unter die Kontrolle der Drow zu bringen. Die westliche Tür wurde mit einem *Arkanen Schloss* belegt, das nur Drow mit dem Obsidian-Skarabäus mit dem Zeichen von Haus Freth ignorieren können. Die Bewohner des Raums und sein Inhalt sind wie folgt:

Drow. Erelal Freth, eine schwangere **Drow-Priesterin** der **Lolth**, ruht auf einem mit gepolsterten Divan aus Kristall mit netzartigen Verzierungen in der Mitte des Raums. Zwei männliche **Drow** bedienen Erelal, während Drivvin Freth, ein Drow-**Erzmagus**, zornig im Raum auf und ab geht.

Vitrine. Eine Vitrine mit Glasfront an der Nordwand enthält eine kristallene Karaffe voller Pilzwein und mehrere Kelche aus lackiertem Zurkholz.

Schrein. An der Ostwand steht ein eindrucksvoller Silberschrein der Lolth (siehe „Schrein der Lolth“, unten).

Erelal trägt ein wallendes schwarz-silbernes Gewand anstelle von Rüstung, sodass sie RK 12 hat, ist jedoch mit ihrer Geißel bewaffnet. Die männlichen Drow, die bei ihr sind, sind Chaszantar und Ulgreth, zwei Speichellecker, die ihr nächster

Gefährte werden wollen. Beide tragen Togen aus Spinnenseide anstelle von Rüstung, sodass sie RK 12 haben.

Erelal ist nur noch 30 Tage von der Geburt ihres elften Kindes entfernt, doch weigert sie sich, ihre Schwangerschaft ihrer Arbeit in die Quere kommen zu lassen: der Zerstörung von Haus Auvryndar und der Eroberung des Undermountain. Eine Reihe militärischer Niederlagen haben Erelal nicht gerade in die Stimmung versetzt, Besucher zu empfangen, und ihr Bruder muss noch sein Versprechen einlösen, die Minotauren der Irrgartenebene zu unterjochen. Besucher, die Geschäfte oder Probleme mit Erelal haben, werden so schnell es geht abgehandelt. Wer mit unwichtigen Angelegenheiten zu ihr kommt, wird gerügt, bedroht und mit einer strengen Warnung, sie nicht wieder zu stören, weggeschickt.

Wenn Erelal bedroht wird, versucht sie, einen Yochlol-Dämon zu beschwören, der sie beschützt. Wenn der Schrein der Lolth in diesem Raum intakt ist, hat die Dämonenbeschwörung eine Erfolgsaussicht von 90 Prozent. Erelal behindert dann ihre Gegner mit dem Zauber *Dunkelheit*, ehe sie den sichersten Ausgang nimmt. Riesenspinnen, die sie mit dem Zauber *Tiere beschwören* ruft, nutzen ihre Blindsicht, um Gegner anzugreifen, die in der magischen Dunkelheit stehen. Wenn ihre Niederlage unausweichlich und eine Flucht unmöglich ist, macht Erelal alle notwendigen Zugeständnisse, um sich und ihr ungeboresenes Kind zu retten.

Erelals älterer Bruder ist in eine lange, graue Robe mit schwarzen, netzartigen Stickereien gekleidet. Drivvin hat seine Schwester überzeugt, dass es in seiner Macht steht, die Minotauren zu versklaven. Dies würde es Haus Freth erlauben, die Truppen von Haus Auvryndar zu besiegen und seine Macht im Undermountain zu sichern. Der Erzmagus hat aber erkannt, dass er nicht allein einen Goristro-Dämon beschwören kann, und er weiß, dass sein Plan nur erfolgreich sein kann, wenn er Halasters Angebot und Hilfsversprechen annimmt. Drivvin weiß, dass er aus seiner Familie verstoßen werden wird, wenn er seine Schwester verlässt, um Halasters Lehrling zu werden, selbst wenn es dieser letztendlich nur nützt. Drivvin sucht nach dem richtigen Zeitpunkt, seiner Schwester die Nachricht beizubringen, da die letzten Niederlagen gegen Haus Auvryndar sie misshandelt gemacht haben.

Drivvin ist ein Drow-**Erzmagus** mit den folgenden Anpassungen:

- Er ist neutral böse.
- Er hat diese Volksmerkmale: Er spricht Abyssisch, die Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish, Goblinisch und die Gemeinsprache der Unterreiche. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert und kann mit Magie nicht eingeschlafert werden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m. Er kann von Natur aus beliebig oft *Tanzende Lichter* wirken, *Dunkelheit*, *Feenfeuer* und *Levitieren* (nur selbst) jeweils einmal pro Tag. Sein Attribut zum Zaubern ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15). Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.
- Er hat *Gedankenleere* auf sich selbst gewirkt.
- Einmal pro Tag als Aktion kann Drivvin einen Dämon mit Herausforderungsgrad 6 oder weniger beschwören. Der beschworene Dämon erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 18 m um ihn, agiert als sein Verbündeter und kann selbst keine Dämonen beschwören. Der beschworene Dämon bleibt, bis Drivvin ihn mit einer Aktion wegschickt oder bis der Dämon auf 0 Trefferpunkte fällt.

Wenn es hier zum Kampf kommt, nutzt Drivvin seine erste Aktion im Kampf, um *Zeitstopp* zu wirken. Er nutzt die Extrazeit durch den Zauber, um einen **Barligura** zu beschwören und *Feuerschild* auf sich zu wirken, sowie *Magierrüstung* und

Steinhaut, wenn er dies noch nicht getan hat. Drivvin kämpft bis zum Tod, um seine Schwester zu beschützen.

Schrein der Lolth. Der 2 m hohe Schrein erinnert an einen Käfig aus polierten, silbernen Spinnennetzen mit zierlichen Klapptüren. Der Silberkäfig ist an der Wand befestigt und kann nicht abgelöst werden. Im Inneren des Käfigs befindet sich eine 1 m große Obsidianstatue der Lolth in ihrer Drow-Gestalt. Die Statue ist mit Opferblut beschmiert, und ein blutverkrusteter Obsidiandolch ruht zu ihren Füßen.

Jede Kreatur, die die Statue aus dem Schrein entfernt, steckt sich sofort mit einer Krankheit namens Schleimiges Verderben an. Die Krankheit hält 7 Tage lang an, oder bis sie mit *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie geheilt wird. Eine Kreatur, die am Schleimigen Verderben leidet, beginnt unkontrollierbar zu bluten und erleidet einen Nachteil bei Konstitutionswürfen und Konstitutionsrettungswürfen. Wenn die Kreatur Schaden erleidet, ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt.

Schätze. Erelal trägt eine Spinnwebenhalskette aus Platin, von der winzige schwarze Kristallspinnen baumeln (2.500 GM).

Die Statue der Lolth wiegt 250 Pfund und ist als Kunstobjekt 2.500 GM wert. Der Obsidiandolch am Schrein ist 250 GM wert.

Die zierliche Kristallkaraffe in der Vitrine ist 250 GM wert, zerbricht aber leicht.

Drivvin trägt einen Eisenring, der als Kontrollring für die Eisenspinne in Bereich 12b dient.

NACHWIRKUNGEN

Wenn es die Charaktere nicht schaffen, Drivvin Freth zu besiegen, schließt sich der Drow-Erzmagus Halaster als Lehrling an, um die Hilfe des Wahnsinnigen Magiers zu erlangen und so einen Goristro beschwören und binden zu können. Das Beschwörungsritual erfordert 30 Tage Vorbereitung und wird von Drivvin und Halaster im Hof der Drow-Festung durchgeführt.

Wenn der Dämon erscheint, fängt Halaster ihn in einem Rubin im Wert von 5.000 GM und gibt diesen an Drivvin. Unter dem Schutz des Zaubers *Unsichtbarkeit* bringt Drivvin das Juwel zu Bereich 8a und zerbricht ihn, um den Goristro freizulassen. Die Minotauren halten den Dämon für einen Gesandten Baphomets und schauen zu, wie er das Aas in Bereich 8a verschlingt. Wenn es keine Kadaver mehr gibt, beginnt er, alles zu verschlingen, was er töten kann. Sobald sein Hunger gestillt ist, schickt der Dämon seine neuen Minotauren-Lakaia aus, um alles auf Ebene 11 zu töten und ihm mehr Nahrung zu bringen. Der Goristro betrachtet alle Drow mit dem Zeichen von Haus Freth als Verbündete und befiehlt seinen Minotauren, alle anderen Kreaturen zu erschlagen.

Wenn Erelal Freth überlebt, bringt sie ihre achte Tochter Amalica auf die Welt und führt ihren Krieg gegen Haus Auvryndar und seine Verbündeten fort. Amalicas Geburt wird als Zeichen von Lolths Gunst gewertet, das Haus Freths Entschlossenheit erneuert und das Blatt zu seinen Gunsten wendet. Mehrere Häuser, die zuvor mit Haus Auvryndar verbündet waren, wechseln die Seite und schicken Erelal Gesandte mit Geschenken für das gesegnete Neugeborene.

Wenn Erelal und Drivvin umkommen, lassen Haus Freths Verbündete das Haus fallen, aus Angst, dass Lolth sie verlassen hat. Ohne diese Verbündeten wird Haus Freth zu schwach, um sich gegen die benachbarten Minotauren zu verteidigen. Die Überlebenden verschanzen sich in der Feste, und Gesandte werden ins Underdark geschickt, um Verstärkung zu holen. Diese Verstärkungen werden nicht rechtzeitig eintreffen, wenn es nach Vlonwelv Auvryndar (siehe Ebene 10) geht.



EBENE 13: TROBRIANDS FRIEDHOF

TROBRIAND, DER ALS DER METALLMAGIER BEKANNT ist, spezialisiert sich auf die Herstellung von Metallkonstrukten. Diese Ebene dient ihm als Werkstatt, Testgelände und Schrotthalde. Trobriand selbst ist ein unregelmäßiger Besucher, da er lieber in der Nähe seines Meisters Halaster auf Ebene 23 bleibt. Trobriands Friedhof ist für vier Charaktere der 12. Stufe ausgelegt. Wer die Herausforderungen dieser Ebene überwindet, sollte genug EP erhalten, um die 13. Stufe zu erreichen.

WAS HAUST HIER?

Trobriands magische Konstrukte bevölkern diese Ebene. Unter ihnen lebt ein Gnom namens Zox Klammerhamm. Hobgoblins von Ebene 14 schleichen sich in Trobriands Friedhof, um Metallschrott für ihre Feuerriesen-Gebieten zu stehlen. Sie hoffen auch, den Ring in die Finger zu bekommen, den Zox verwendet, um viele Konstrukte des Gewölbes zu befehligen.

SCALADAR

Die wichtigsten unter den Konstrukten, die Trobriands Friedhof beherrschen, sind die Scaladar (siehe Anhang A). Scaladar ähneln gewaltigen Skorpionen mit zermalmenden Zangen und elektrischen Schwanzstacheln. Sie agieren autonom, bis sie gezwungen sind, den Befehlen einer Kreatur zu gehorchen, die einen von Trobriands Kontrollringen aus Metall trägt.

BOHRWURM

Trobriand erschuf diese 30 m lange Bohrmaschine mit 4,50 m Durchmesser als Abbild eines Purpurwurms. Wenn Trobriand dem Wurm keine anderen Befehle gibt, bewegt sich dieser unermüdlich durch ausgetretene Tunnel und Gräben. Er greift

geistlos alles an, was ihm in die Quere kommt, und gelegentlich bewegt er sich hinauf zu Ebene 12 oder hinab zu Ebene 14. Charaktere hören ihn lange, bevor sie ihn sehen.

Der Wurm hat einen Herausforderungsgrad von 16 (15.000 EP) und ist ein **Purpurwurm** mit folgenden Anpassungen:

- Der Wurm ist ein Konstrukt.
- Er hat Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden, sowie gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, die nicht mit Adamantwaffen ausgeführt werden.
- Er hat Immunität gegen Erschöpfung und die Zustände Bezaubert, Blind, Gelähmt, Liegend, Taub, Verängstigt, Vergiftet und Versteinert.
- Der Wurm regeneriert 10 Trefferpunkte zu Beginn eines jeden seiner Züge, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat. Ersetze seine Aktionsoptionen Mehrfachangriff und Biss mit den unten beschriebenen Optionen.

Mehrfachangriff: Der Wurm macht zwei Angriffe: einen mit seinen Mahlkiefern und einen mit seinem Stachel.

Mahlkiefer. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (3W8 + 9) Hiebschaden.

ZOX KLAMMERHAMM

Zox Klammerhamm, ein schlauer Felsengnom, ist der einzige Überlebende der gescheiterten Expedition in den Undermountain durch seine ehemalige Gruppe. Seit dem Tod seiner Freunde hat es Zox geschafft, einen Ring in die Hände zu bekommen, mit dem er die Scaladar befehligen kann. Er lässt die Konstrukte an einer Maschine arbeiten, die er das Simulacrux nennt. Die Maschine wird, in der Theorie, ein Simulakrum eines jeden Scaladar er-

schaffen, der sich durch sie hindurchbewegt. Zox hat keine bösen Absichten; er braucht einfach mehr Scaladar, um die Dinge zu bauen, die bislang nur in seinem Kopf existieren.

HOBGOBLIN-PLÜNDERER

Die Menge an Beute auf dieser Ebene ist auch den Feuerriesen auf Ebene 14 nicht entgangen. Sie schicken Hobgoblin-Schergen, um Metallschrott zu stehlen, den die Riesen verwenden, um selbst große Konstrukte zu bauen. Die Hobgoblins plündern in kleinen Gruppen und nutzen dressierte Rostmonster, um Zox' Konstrukte abzulenken. Die Plünderer sind von Natur aus gewalttätig, doch schlaue Abenteurer können mit ihnen verhandeln.

Die Hobgoblins haben vor einer Weile herausgefunden, wie Zox die Scaladar kontrolliert, und jetzt wollen sie den Gnom töten und seinen Kontrollring stehlen. Bislang hat es Zox geschafft, allen Hobgoblins aus dem Weg zu gehen, die ihn ermorden sollten.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 13 markiert. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, haben Tunnel, die die Höhlen verbinden, 9 m hohe Decken.

1. TUNNEL UND GRÄBEN

Trobriands Bolurwurm erschuf die Tunnel, die diese Ebene mit Ebene 12 und Ebene 14 verbinden. Der Wurm hat außerdem 6 m tiefe Gräben in den Bereichen 2 und 11 auf dieser Ebene gegraben. Diese Tunnel und Gräben sind glatteriebig, weil der Wurm sie immer wieder durchquert hat. Einen Tunnel oder eine Grabenwand ohne Magie oder Kletterausrüstung zu erklimmen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20.

An drei Punkten werden die Gräben von Steinbögen überbrückt. Ein Charakter kann versuchen, von einer solchen Brücke auf den Rücken des Wurms zu springen, wenn dieser darunter vorbeikommt. Jeder Charakter, der dies versucht, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 schaffen. Bei einem erfolgreichen Wurf landet der Charakter auf dem Rücken des Wurms, ohne Schaden oder den Zustand Liegend zu erleiden. Bei einem misslungenen Wurf rutscht der Charakter aus und fällt vom Wurm, wobei er liegend im Graben landet und 10 (3W6) Wuchtschaden durch den Sturz erleidet.

2. GEWALTIGE KAVERNE

Diese gewaltige, 36 m hohe Kaverne ist voll von Aktivität.

2A. SIMULACRUX

Simulacrux. Ein 6 m tiefer Graben umgibt einen 30 m hohen, halb vollendeten Metallbogen, der sich aus einem Bett von Metallschrott erhebt.

Bauarbeiter. Vier **Scaladar** (siehe Anhang A) schleppen Metallteile zum Bogen und bringen sie daran an. Die Kaverne ist dunkel, mit Ausnahme des unregelmäßigen Lichts von Schweißfunken, die aus den Schwanzstacheln der Konstrukte kommen.

Arbalesten. Ein Dutzend Arbalesten (verwende die Spielwerte von **Quadronen**) schwirren um den Bogen. Eine Arbalest erinnert an eine übergroße Repetierarmbrust mit mechanischen Schwingen und vier artikulierten Metallbeinen.

Zox Klammerhamm verwendet die Scaladar unter seiner Kontrolle, um das Simulacrux zu bauen und zu beschützen, sollte es angegriffen werden. Das Simulacrux soll Scaladar mit einer Variante des Zaubers *Simulakrum*, die Rost anstelle von Schnee als Zauberkomponente verwendet, replizieren. Der Bogen ist noch Monate von seiner Vervollständigung entfernt, und es besteht eine gute Chance, dass er nicht funktioniert wie geplant. Ein Charakter kann den Zweck des Bogens mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 30 bestimmen.

Das Simulacrux ist ein gigantisches Objekt mit RK 19, 400 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden, und Immunität gegen Heil-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht aus Adamant bestehen. Den Bogen zu zerstören, ist der Untergang für das Projekt, da Zox die Entschlossenheit fehlt, um neu anzufangen.

Das Simulacrux verzerrt Magie in seiner Umgebung. Jeder Zauber, der im Umkreis von 9 m um den Bogen gewirkt wird, löst automatisch eine Woge der wilden Magie aus, deren Effekt mit einem Prozentwürfel auf der Tabelle „Woge der wilden Magie“ im Abschnitt „Zauberer“ in Kapitel 3 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) bestimmt wird.

Der Metallschrott um den Bogen ist schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer die Scaladar.

2B. HOBGOBLIN-VORHUT

Ein **Hobgoblin-Hauptmann** namens Kurlog hat einen Trupp von sieben **Hobgoblins** an diesen Ort geführt. Sie kauern hinter Barrikaden aus Metallschrott, die eilig entlang des nordwestlichen Vorsprungs über dem Graben errichtet worden sind.

Die Hobgoblins wollen Zox Klammerhamm herauslocken, ihn besiegen, den Ring an sich nehmen, mit denen er die Scaladar kontrolliert, und diesen Unheilskrone zurückbringen, dem Hobgoblin-Kriegsherrn auf Ebene 14. Kurlog wird Unterstützung akzeptieren, um seine Mission abzuschließen. Insbesondere könnte er Hilfe dabei brauchen, die Arbalesten auszuschalten, die das Simulacrux beschützen.

2C. SCHUTT

Trümmer. Dieser Abschnitt der Kaverne ist mit den Überresten zerstörter Maschinen übersät.

Leichen. Zwei Oger, die in Eisenrüstung gekleidet sind, liegen tot zwischen dem Metallschutt. Ihr Fleisch ist von Dutzenden von Armbrustbolzen aus Metall durchbohrt.

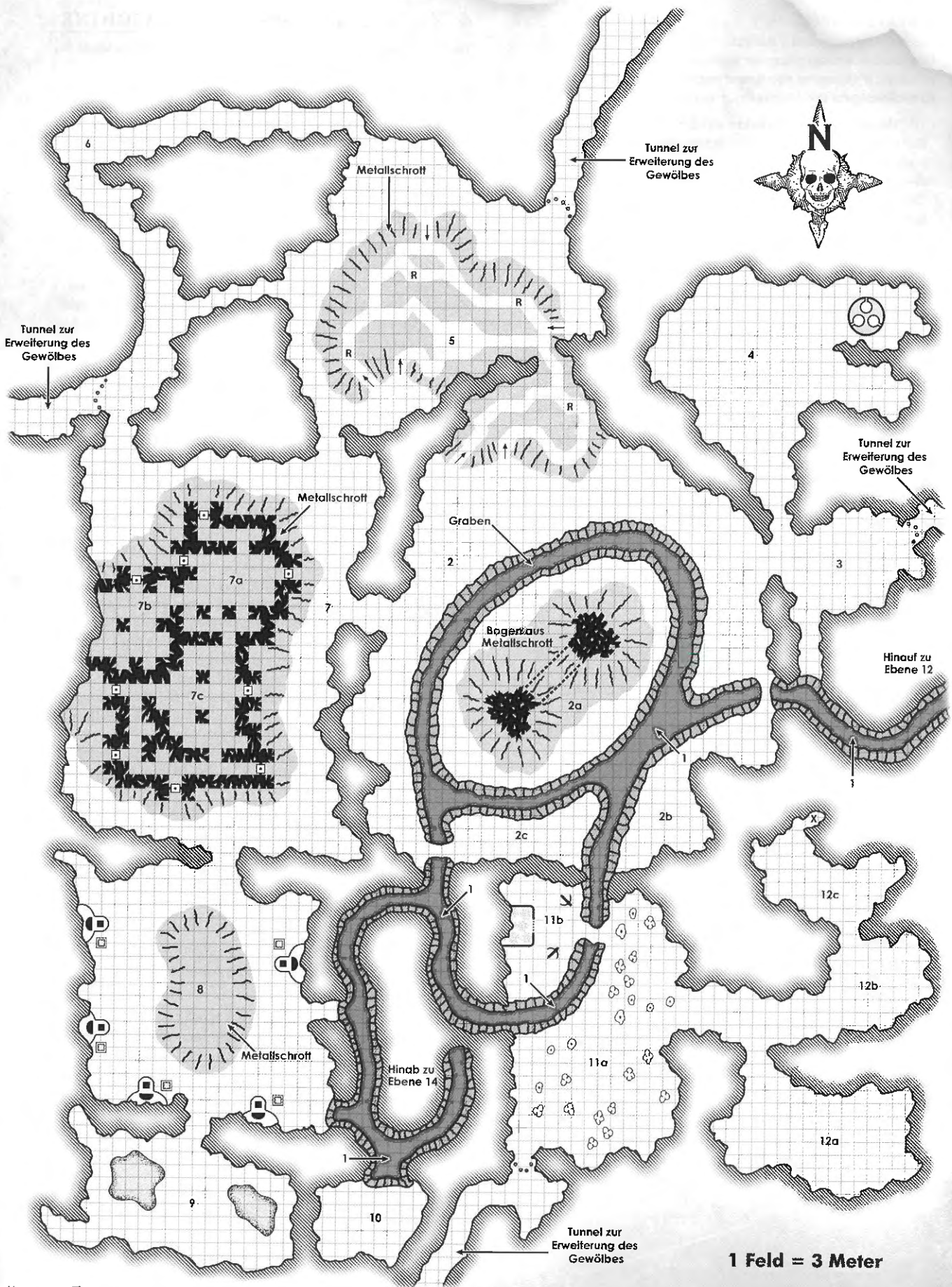
Die Oger dienten den Hobgoblins, bis sie vor einigen Tagen von Zox' Arbalesten erschossen wurden.

3. SCHROTTHALDE

Metallwespen. In der 15 m hohen Kaverne huschen fünf Riesenwespen aus Metall herum (siehe „Metallwespen“, unten).

Entsorgter Schrott. Halb vollendete und zerstörte Metallgeräte, von denen die meisten so verrostet sind, dass man sie nicht mehr reparieren kann, liegen über den Boden verstreut. Zwischen den Trümmern sind einige magische Gegenstände verstreut (siehe „Schätze“, unten).

Rostmonster. Drei **Rostmonster** fressen von den Schrotthaufen und sind zu abgelenkt von der üppigen Nahrung, als dass sie eine große Gefahr darstellen würden. Sie kämpfen nur zur Selbstverteidigung.



KARTE 13: TROBRIANDS FRIEDHOF

METALLWESPEN

Die Metallwespen sind darauf programmiert, mittelgroße Humanoide anzugreifen; sie ignorieren andere Kreaturen, wenn sie nicht zuvor von ihnen angegriffen wurden. Sie sind **Riesenwespen** mit folgenden Anpassungen:

- Die Wespen sind Konstrukte mit RK 16 (natürlicher Rüstung), je 24 Trefferpunkten und einer Dunkel-sicht von 18 m.
- Sie haben Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden sowie Immunität gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet und Versteinert.

SCHÄTZE

Zwischen den kaputten Maschinen sind einige Erfindungen verstreut, die noch nutzbar sind. Du kannst weitere Erfindungen deiner Wahl hinzufügen.

Dodekaeder des Verderbens. Dieser seltene wunder-same Gegenstand, ein zwölfseitiger Metallwürfel, hat einen Durchmesser von 30 cm, und die Zahlen 1 bis 12 sind auf seine fünfeckigen Seiten graviert. Der Dodekaeder enthält arkane Uhrwerkmechanismen, die surren und klicken, wenn der Würfel geworfen wird.

Der Dodekaeder kann als Aktion bis zu 18 m weit geworfen werden. Es kommt zu einem zufälligen magischen Effekt, wenn der Würfel zum Liegen kommt, nachdem er mindestens 3 m über den Boden gerollt ist. Wenn ein Effekt ein Ziel erfordert und kein passendes Ziel in Reichweite ist, dann passiert nichts. Zauber, die vom Dodekaeder gewirkt werden, erfordern keine Komponenten. Wirf einen W12 und konsultiere die folgende Tabelle, um den Effekt zu bestimmen:

W12	Effekt
1–2	Der Dodekaeder explodiert und wird zerstört. Jede Kreatur innerhalb von 6 m um den explodierenden Würfel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 40 (9W8) Energieschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.
3–4	Der Dodekaeder wirkt <i>Licht</i> auf sich selbst. Der Effekt hält an, bis eine Kreatur den Würfel berührt.
5–6	Der Dodekaeder wirkt <i>Froststrahl</i> (+5 zum Treffen) und greift eine zufällige Kreatur innerhalb von 18 m an, die keine vollständige Deckung gegen den Angriff hat.
7–8	Der Dodekaeder wirkt <i>Schockgriff</i> (+5 zum Treffen) auf die nächste Kreatur, die ihn berührt.
9–10	Der Dodekaeder wirkt <i>Dunkelheit</i> auf sich selbst. Der Effekt hat eine Wirkungsdauer von 10 Minuten.
11–12	Die nächste Kreatur, die den Dodekaeder berührt, erhält 1W10 temporäre Trefferpunkte, die 1 Stunde anhalten.

Kugel des Dröhnens. Dieser gewöhnliche wundersame Gegenstand ist eine hohle Kugel mit 12 cm Durchmesser, die 5 Pfund wiegt. Die Außenhülle besteht aus eingekerbten Bronzeringen, die gedreht werden können, damit alle Kerben in einer Reihe sind. Die Kerben einzustellen, erfordert eine Aktion, woraufhin die Kugel laut beginnt, wie ein Gong zu dröhnen, bis die Kerben nicht mehr in einer Linie sind. Die einzelnen Gongschläge ertönen mit 6 Sekunden Abstand zueinander und können 180 m weit gehört werden.

4. ZIEMLICH GROSSE HASSMASCHINE

Trobriand nutzte diese 15 m hohe Kaverne als Testgelände für seine gefährlichsten Projekte.

Trümmer. Die Kaverne ist durch zahlreiche Feuer und Explosionen verkohlt. Die zerstörten Überreste von Scaladar und kleineren, nicht identifizierbaren Konstrukten übersäen den Boden.

Schockerstampfer. Die gigantische Vorrichtung aus Holz, Metall und Stein ist vom Höhleneingang aus nicht sichtbar. Sie türmt sich in der nordöstlichen Nische auf.

Schockerstampfer besteht aus einer 9 m großen, unter-tassenförmigen Plattform, die auf sieben mechanischen Beinen montiert ist. Auf der Plattform stehen drei kugelförmige Geschütze, jedes mit einem Lauf aus Messing. Das gesamte Konstrukt ist 6 m hoch. Das Kontrollmodul ist ein nicht sichtbarer Raum in der Mitte der Vorrichtung genau zwischen den drei Geschützen.

Schockerstampfer hat Blindsight mit einer Reichweite von 18 m und ist darüber hinaus blind. Er wird aktiviert, wenn sich eine Kreatur auf 18 m annähert. Sobald Schockerstampfer aktiviert ist, versucht er alle Kreaturen in der Höhle zu zerstören. Er kann Kreaturen nicht über diese Kaverne hinaus verfolgen, weil er zu groß ist, um durch den Ausgang zu passen. Die Charaktere verdienen 11.500 EP, wenn sie ihn deaktivieren oder besiegen.

Schockerstampfer ist ein gigantisches Konstrukt mit Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden, sowie gegen die Zustände Bezaubert, Blind, Gelähmt, Taub, Verängstigt und Vergiftet. Er hat eine Schrittbewegungsrate von 12 m. Der Hauptkörper (Scheibe und Geschütze) hat RK 18 und 300 Trefferpunkte. Seine Beine können einzeln angegriffen werden; jedes Bein hat RK 20 und 50 Trefferpunkte. Wenn ein Bein auf 0 Trefferpunkte fällt, wird es deaktiviert, und Schockerstampfer kann eine Reaktion verwenden, um es vom Hauptkörper abzutrennen. Wenn eines seiner Beine deaktiviert wird, sinkt Schockerstampfers Schrittbewegungsrate um 3 m. Die ganze Vorrichtung stürzt um und wird deaktiviert, wenn vier der sieben Beine zerstört werden.

Schockerstampfers Attributwerte sind wie folgt: Stärke 23, Geschicklichkeit 10, Konstitution 20, Intelligenz 1, Weisheit 1 und Charisma 1.

SCHOCKERSTAMPFER: MERKMALE

Elektrifizierte Oberfläche. Jede Kreatur, die ihren Zug in Kontakt mit Schockerstampfers Körper (Untertasse oder Geschütze) beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) Blitzschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Unveränderbare Gestalt. Schockerstampfer ist immun gegen Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

SCHOCKERSTAMPFER: AKTIONEN

Mehrfachangriff. Schockerstampfer führt drei Angriffe mit seinen Blitzgeschützen und zwei Stampfen-Angriffe aus.

Blitzgeschütz. Das Geschütz feuert einen magischen Blitzschlag auf eine Kreatur innerhalb von 18 m um Schockerstampfer. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 44 (8W10) Blitzschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Stampfen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Wuchtschaden.

GEGENMASSNAHMEN

Schockerstamper und seine Elemente können auf die folgenden Arten deaktiviert oder zerstört werden.

Kontrollmodul. Eine Kreatur auf oder über Schockerstamper Plattform kann das Kontrollmodul mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ausfindig machen. Als Aktion kann ein Charakter versuchen, den Zugangsdeckel zum Kontrollmodul zu öffnen, entweder indem er sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufreißt oder indem er einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 25 mit Diebeswerkzeug ablegt. Hinter dem Deckel, eingesetzt in den Boden des Kontrollmoduls, befindet sich eine pulsierende Halbkugel aus Kristall mit 1,50 m Durchmesser und RK 10, 25 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschock und psychischen Schaden. Wenn die Halbkugel zerstört wird, wird Schockerstamper deaktiviert.

Blitzgeschütz. Ein Charakter kann versuchen, den Lauf eines Blitzgeschützes mit einem 10 Pfund schweren Stein oder einem ähnlichen Objekt zu verstopfen. Dafür ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig. Ein verstopftes Geschütz kann keine Blitze abfeuern, es sei denn, eine Kreatur nutzt eine Aktion, um das Hindernis zu entfernen, wozu ein weiterer erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich ist. Schockerstamper hat keine Möglichkeit, eine Verstopfung selbst zu beheben.

5. SCHROTTMETALLBAU

Ein 12 m hoher Berg aus Metallschrott ist von Tunneln mit 3 m Durchmesser durchzogen. Der Metallschrotthaufen geht in Bereich 2 über, dominiert die Höhle nördlich davon und füllt die Öffnung zwischen den beiden Kavernen vollständig.

Die äußere Oberfläche des Metallschrotts ist schwieriges Gelände. Außerdem muss jede Kreatur, die versucht, auf dem zackigen Metallhaufen zu gehen oder zu klettern, einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 schaffen, um nicht eine kleine Schrottlawine auszulösen, die der abtuschenden Kreatur 7 (2W6) Stichschaden und den Zustand Liegend zufügt.

Die Eingänge in den Bau sind auf Karte 13 mit Pfeilen gekennzeichnet. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

Rostmonster. Ein Rostmonster schlägt sich in den Bereichen, die auf der Karte mit R markiert sind, den Bauch mit Metallschrott voll.

Zentralraum. Im Herzen des Baus ist eine 9 m breite, 12 m lange, 3 m hohe Kammer, in der vier tote Hobgoblins liegen. Zehn Lavakinder (siehe Anhang A) verstecken sich in den Wänden und kommen hervor, um jeden anzugreifen, der den Raum betritt.

Die Rostmonster neigen dazu, andere Kreaturen zu ignorieren, die auf respektvollem Abstand bleiben. Wenn ein Charakter, der Metallrüstung trägt oder einen Schild hat, sich auf 1,50 m an ein Rostmonster annähert, besteht eine Chance von 30 Prozent, dass die Kreatur den Charakter angreift, um seine Rüstung oder sein Schild zu verschlingen.

Die Lavakinder laufen durch den Metallschrott, als würde er nicht existieren. Sie betrachten Zox als vertrauenswürdigen Freund und greifen auf seine Bitte Kreaturen an, die den Zentralraum betreten. Die Lavakinder verfolgen flüchtende Kreaturen bis zum Eingang des Baus, ehe sie wieder im Metallschrott verschwinden. Wenn die Lavakinder in den Metallwänden verborgen sind, haben sie vollständige Deckung.

Die Hobgoblins wurden geschickt, um Zox Klammerhamm zu finden und zu töten, wurden aber Opfer der Lavakinder. Ein Charakter, der die Leichen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 10 schafft, kann feststellen, dass die Hobgoblins vor zwei Tagen getötet wurden. Eine Durchsu-

chung der Hobgoblin-Leichen offenbart, dass einer eine Kohlezeichnung von Zox Klammerhamm auf einem zerknüllten Bogen Pergament bei sich hat.

6. HINTERTUNNEL

Leichen. An den Wände dieses 6 m hohen Tunnels lehnen die verstümmelten Leichen von zehn Hobgoblins.

Scaladar. Drei Scaladar (siehe Anhang A) patrouillieren den Tunnel.

Die Scaladar jagen zu dritt und haben von Zox den Befehl erhalten, alle Humanoiden, die sie sehen, zu töten. Im Idealfall sollten die Charaktere auf die Scaladar stoßen, nachdem sie Zeit hatten, die Hobgoblinleichen zu untersuchen.

Die Hobgoblins wurden geschickt, um Zox Klammerhamm zu finden und zu töten, wurden aber Opfer der Scaladar. Ein Charakter, der die Leichen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 10 schafft, kann feststellen, dass die Hobgoblins ungefähr seit einem Zehntag tot sind. Die Hälfte von ihnen wurden von scharfen Klauen zerrissen, der Rest starb an tiefen, verkohlten Stichwunden.

7. KLAMMERHAMMS PALAST

Decke. Diese Kaverne hat eine 30 m hohe Decke.

Palast. Auf einem 6 m hohen Plateau aus ineinander gewundenem Metallschrott erhebt sich ein weitläufiger Palast aus schroffen, zusammengeschweißten Metallplatten. Kreisförmige Eisentüren sind in die Wände versenkt.

Schrotthaufen. Die Hänge des Schrotthaufens sind mit den verstümmelten Leichen mehrerer Rostmonster bedeckt.

MERKMALE DES PALASTS

Die baulichen Merkmale des Palasts sind hier zusammengefasst.

Decke. Die Decken überall im Palast sind 6 m hoch.

Türen. Der Palast ist von kreisförmigen Türen mit 2 m Durchmesser versiegelt, die jeweils aus genieteten Eisenplatten bestehen und mit Griffen, Scharnieren und einem robusten Schloss aus Eisen versehen sind. Jedes Schloss ist so geformt, dass es wie ein lächelndes Gnomengesicht aussieht, dem die Nase fehlt. Zox hat einen stummeligen Eisenschlüssel bei sich, dessen Kopf wie eine winzige Knollennase aussieht, mit dem man alle neun Türen öffnen kann. Zox hat einen Ersatzschlüssel gefertigt, ihn aber während eines Ausflugs in den Undermountain vor kurzer Zeit verloren.

Ein Charakter kann versuchen, das Schloss einer Tür mit Diebeswerkzeug zu knacken, wozu ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 erforderlich ist. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie funktioniert ebenfalls. Eine Tür kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 aufgebrochen werden. Sie kann auch zerstört werden. Jede Tür hat RK 19, 40 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschock und psychischen Schaden.

Zox hat eine *Glyphe des Schutzes* auf jede Tür gewirkt. Die Glyphen sind an der Innenseite jeder Tür angebracht, damit sie von außerhalb des Palasts nicht wahrgenommen werden können. Eine Glyphe wird ausgelöst, wenn die Tür auf andere Weise als mit dem passenden Schlüssel geöffnet wird. Wird die Glyphe ausgelöst, bricht in einer Sphäre mit 6 m Radius magische Energie aus ihr hervor. Jede Kreatur im Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 31 (7W8) Schallschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf. Das Geräusch der ausgelösten Glyphe ist in der ganzen Höhle und dem gesamten Palast hörbar. Wenn Zox alarmiert wurde, dass Eindringlinge anwesend sind, erwartet er sie in Bereich 7c.

Beleuchtung. Das Innere des Palasts ist dunkel. Zox nutzt seine Dunkelsicht, um zu sehen.

Mauern. Die Mauern des Palasts sind 3 m dick und bestehen aus losem Metallschrott, der zwischen einer inneren und äußeren Wand aus geschweißten Metallplatten aufgehäuft ist. Die Festung hat keine Fenster, doch eine genaue Untersuchung zeigt Lücken in den Wänden, durch die sich eine winzige oder gasförmige Kreatur bewegen kann.

7A. SCHROTTTRAUM

Zox bewahrt hier interessante Stücke Schrott auf, bis er eine kreative Verwendung dafür finden kann. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Tisch. Ein 60 cm hoher, ungefähr sechseckiger Tisch aus verschweißtem Metallschrott ist mit ausgeschlachteten Stücken kaputter Maschinen und Essensresten bedeckt.

Musik. Blecherne Musik dringt aus einer Tür im Süden (die zu Bereich 7c führt).

7B. WOHNQUARTIERE

Haustier. Ein **Riesendachs** kaut spielerisch mitten im Raum an einem Stofftier.

Möbel. Die schmutzigen Möbel umfassen ein ungemachtes Bett, ein Reißbrett und einen eisernen Panzerschrank (siehe „Panzerschrank“, unten).

Nischen. Nischen im Süden enthalten eine Toilette, die schlecht abzieht, und eine bescheidene Küchenzeile, auf der Nahrung in dreckigen Töpfen und Pfannen vor sich hin schimmelt.

Bogen. In die Westwand ist ein Steinbogen eingesetzt, der Bilder von tanzenden Goblins zeigt. In den Scheitelstein des Bogens ist der Buchstabe D graviert.

Der Riesendachs kämpft nur zur Selbstverteidigung. Charaktere, die Magie nutzen, um mit ihm zu sprechen, erhalten die folgenden Informationen, wenn sie die richtigen Fragen stellen:

- Zox hat Angst vor den „gruseligen Rotmetallträgern“ (Hobgoblins) und hat sich mit den „brennenden Männern“ (Azer) und „Lächlern“ (Lavakindern) angefreundet, die in den Höhlen der Umgebung leben. Zox hat einen Leibwächter namens Rex.
- Zox holt sich sein Essen normalerweise aus dem nahen Pilzwald (siehe Bereich 12), doch die „gruseligen Rotmetallträger“ haben den Wald vor kurzer Zeit angezündet.
- Die Kombination für Zox' eisernen Panzerschrank ist „Präriehund, Wombat, Dachs, Gürteltier, Wombat“.

Bogentor zu Ebene 6. Der Bogen in der Westwand ist eines von Halasters Toren (siehe „Tor“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Bogen die Note D entweder singt oder auf einem Musikinstrument spielt.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 47a auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich neben dem identischen Tor, das sich dort befindet.

Eiserner Panzerschrank. Der quadratische, eiserne Panzerschrank hat eine Seitenlänge von 60 cm und wiegt 1.000 Pfund. Er hat RK 19, 50 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Anstelle von Zahlen zeigt das Schloss winzige Piktogramme der folgenden Tiere: Dachs, Erdmännchen, Gürteltier, Kaninchen, Maulwurf,

Präriehund, Streifenhörnchen, Tarantel, Wombat und Wüstenrennmaus.

Ein Charakter, der 1 Minute mit dem Ohr gegen den Panzerschrank verbringt, kann versuchen, das Kombinationsschloss zu knacken, was einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 25 erfordert. Die richtige Kombination ist Präriehund, Wombat, Dachs, Gürteltier, Wombat. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann den Schrank ebenfalls öffnen.

Schätze. Der Panzerschrank enthält neunzig 1 Pfund schwere Goldbarren (jeweils 100 GM), zehn rote Granate (je 100 GM), einmal *Nolzurs Wunderfarben* und Zox' Zauberbuch, dem der Einband fehlt und das durch Missgeschicke auf Abenteuer einige Seiten verloren hat. Das Zauberbuch enthält alle Zauber, die Zox vorbereitet hat, plus *Gegenstände beleben*, *Glyphe des Schutzes*, *Seiltrick*, *Sprung* und *Verarbeitung*.

7C. BASTLERWERKSTATT

Bastler. Ein Gnom mit wilden Haaren und einer fettbefleckten Schürze über einer zerschissenen Robe (Zox Klammerhamm) sitzt auf einem Tisch und nutzt einen Satz Tüftlerwerkzeug, um eine winzige Spieluhr zu stimmen, die eine blecherne Melodie spielt.

Wächter. Rex, ein mit goldenen Sternen und Sichelmonden bemalter **Schildwächter**, steht neben dem Tisch.

Lose Seiten. Der Boden ist mit Pergamentbögen bedeckt, die Skizzen von Metallvorrichtungen tragen (auch des Simulacrux in Bereich 2).

Der Schildwächter Rex begleitet Zox, wohin er auch geht. Im Gegensatz zu den meisten Schildwächtern hat Zox kein Amulett und kann somit nicht von einer anderen Kreatur befehligt werden. Zox hat den Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit* im Schildwächter gespeichert.

Zox Klammerhamm ist ein Felsengnom-**Erzmagus** mit folgenden Anpassungen:

- Zox ist chaotisch gut.
- Er hat diese Volksmerkmale: Er spricht Aqual, Aural, die Gemeinsprache, Gnomisch, Ignal und Terral. Er ist klein und hat eine Schrittbewegungsrate von 7,50 m. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er hat einen Vorteil auf Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfe gegen Magie.
- Er hat den Zauber *Verwirrung* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.

Zox setzte sich in Trobriands Friedhof zur Ruhe, nachdem seine Abenteurergruppe den Gefahren des Undermountain zum Opfer gefallen war. Er hat jedes Zeitgefühl verloren und weiß nicht, wie lange seine Gefährten schon tot sind oder wie lange er allein war. Zox hat kein Interesse daran, sich einer anderen Abenteurergruppe anzuschließen, weil er lieber allein arbeitet.

Zox hat einen Schlüssel bei sich, der die Palasttüren öffnet, und trägt einen Scaladar-Kontrollring am Mittelfinger seiner linken Hand. Dieser Ring erlaubt es ihm, die Scaladar auf dieser Ebene zu kontrollieren. Er wird den Ring niemals freiwillig hergeben und wird ihn sogar verschlucken, damit er nicht gestohlen wird. Wird Zox angegriffen oder bedroht, aktiviert er die Ballgeschütze des Raums und befiehlt dann seinem Schildwächter anzugreifen.

Zox' Spieluhr hat keine magischen Fähigkeiten, außer dass sie eine Melodie spielen kann. Die Musik spielt beständig, hört aber auf, wenn die Spieluhr fallengelassen, geschüttelt oder anderweitig grob behandelt wird. Die Spieluhr ist ein winziges Objekt mit RK 10, 1 Trefferpunkt und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Solange sie noch 1 Trefferpunkt übrig hat, kann sie mit Tüftlerwerkzeug repariert werden. Die Reparatur erfordert

10 Minuten und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15. Dann spielt die Spieluhr wieder ihre Musik.

Zox will das Simulacrux (siehe Bereich 2a) verwenden, um genug Scaladar zu erschaffen, damit er neue Dinge bauen und das, was er nun als seine Domäne betrachtet, bequem kontrollieren kann. Das größte Hindernis für seinen Erfolg sind die Hobgoblins, die ständig seinen Metallschrott stehlen.

8. SCHMIEDE

Zox hat die Kreaturen, die in dieser Kaverne leben, überzeugt, dass er Trobriands Lehrling ist und ihm deshalb ihre Kooperation zusteht. Diese 27 m hohe, rußbefleckte Kaverne hat folgende Merkmale:

Schmieden. Große Hitze und dicker Qualm kommen aus fünf Schmieden, die aus den Kavernenwänden ragen. Ihre Feuer erleuchten die Höhle. Ein Azer-Schmied steht an jeder Schmiede.

Schrotthaufen. Ein 6 m hoher Haufen Metallschrott dominiert die Mitte der Höhle. Darin verbergen sich neun Lavakinder (siehe Anhang A).

Runen, die in die Innenseite der Wände der Schmieden graviert sind, kanalisieren magische Energie von der Elementarebene des Feuers. Wird eine Schmiede zerstört, hört sie auf, Feuer und Hitze zu erzeugen. Jede Schmiede hat RK 17, 80 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

AZER

Die Azer wurden von Trobriand von der Elementarebene des Feuers hierhergebracht, um Metall in gewünschte Formen zu bringen. Zox hat sich als Trobriands Lehrling ausgegeben und befahl den Azer, die Teile für das Simulacrux (siehe Bereich 2a) und seine anderen Projekte herzustellen. Die Azer verstehen den Zweck des Simulacrux (Scaladar zu reproduzieren), doch unterliegen sie dem falschen Eindruck, dass Zox es im Auftrag von Trobriand baut, nicht für seine eigenen Zwecke. Die Azer sind von Zox frustriert, weil der Gnom zerstreut ist und sie an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten lässt. Sie haben eine große Abneigung gegen die Hobgoblins, die ihnen ihr Metall stehlen.

Ein Charakter kann einen Azer überzeugen, ein neues Projekt zu beginnen, wenn ihm ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 19 gelingt. Der Azer arbeitet ohne Entlohnung und kann innerhalb von 1W6 Tagen eine funktionale Metallwaffe oder einen Metallschild fertigen, oder eine Metallrüstung innerhalb von 3W6 Tagen.

Die Azer sind nicht bedrohlich. Falls die Lavakinder die Gruppe angreifen, mischen sich die Azer nicht in den Kampf ein und sehen lieber aus der Entfernung zu.

LAVAKINDER

Lavakinder können sich durch Metall bewegen, als würde es nicht existieren. Diese hier lauern im Haufen Metallschrott und kommen hervor, um jede Kreatur außer Zox oder den Azer anzugreifen, die sich ihrem Schrotthaufen auf 1,50 m nähert.

9. METALLBECKEN

Diese Höhle ist 9 m hoch und enthält zwei 3 m tiefe Becken mit glänzendem, flüssigem Metall von der Elementarebene der Erde. Das westliche Becken enthält flüssiges Eisen, das östliche flüssigen Stahl. Obwohl das Metall flüssig ist, fühlt es sich kühl an. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine starke Aura der Verwandlungsmagie, die von jedem Becken

ausgeht. Egal, wie viel Metall aus einem Becken entfernt wird, die Tiefe ändert sich nie.

Metall, das aus dem Becken genommen wird, verfestigt sich sofort, und wird so solide und unveränderbar wie Schmiedeeisen oder kalter Stahl. Das Metall verhärtet sich sofort, wenn es das Becken verlässt, und bildet eine harte Hülle um alles, das eingetaucht wird. Eine Metallhülle zu entfernen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 23.

Mit dem richtigen Wissen kann man das Metall in Würfelform aus den Becken holen. Eine Kreatur könnte die Methode erfahren, indem sie *Identifizieren* auf ein Becken wirkt oder Zox fragt. Eine Kreatur muss eine oder mehrere Hände innerhalb von 30 Zentimetern zur Oberfläche des Beckens bringen und Folgendes in Terral rezitieren: *Ágrach taar Azlach* (was in die Gemeinsprache übersetzt „Form ins Formlose“ bedeutet). Dies lässt einen Würfel mit 30 cm Kantenlänge aus dem Metall aufsteigen, sich verhärtet und gewichtslos in der Luft am Rand des Beckens schweben, wo jeder ihn greifen kann. Einen solchen Würfel zu erschaffen, ist magisch anstrengend, und eine Kreatur, die es tut, erleidet eine Stufe Erschöpfung.

Eine Minute nachdem er ausgehärtet ist, verliert der Würfel seine Gewichtslosigkeit. Ein Eisenwürfel aus Eisen oder Stahl mit 30 cm Kantenlänge wiegt 500 Pfund.

10. RUHEHÖHLE

In dieser 9 m hohen Höhle findet man die Überreste des Lagerfeuers einer Abenteurergruppe, aber sonst nichts, was bemerkenswert wäre.

11. HOBGOBLIN-BASISLAGER

Hobgoblins haben diese 18 m hohe Höhle in ihr Basislager verwandelt. Der Anführer des Lagers, eine skrupellose Hobgoblin-Kriegsherrin namens Yargoth die Brecherin, gehorcht einem mächtigeren Kriegsherrn namens Unheilskrone (siehe Ebene 14).

11A. STALAKTITEN UND STALAGMITEN

Felsformationen. Zwischen 3 und 6 Meter lange Stalaktiten ragen aus der Höhlendecke, während Stalagmiten ähnlicher Größe aus dem Boden ragen.

Monster. Hinter der Gruppe Stalagmiten im Norden lauern fünf domestizierte Todeshunde, vier Hobgoblins und die Hobgoblin-Kriegsherrin Yargoth die Brecherin.

Wenn Yargoth den Befehl gibt, springen sie und die Todeshunde in den Nahkampf, während die anderen Hobgoblins Deckung hinter den Felsformationen suchen und Pfeile abschießen. Die Hobgoblins in Bereich 11b schließen sich auch dem Kampf an, indem sie die Flammenkanonen dort laden, zielen und abfeuern.

Wenn die Charaktere mit Yargoth verhandeln wollen, schlägt sie vor, sich zusammenzutun und Zox' Festung zu stürmen. Yargoth weiß, dass die Festungstüren verschlossen und mit magischen Fallen versehen sind, und dass Zox von einem großen, golemartigen Konstrukt (dem Schildwächter Rex) beschützt wird. Yargoth will Zox' Scaladar-Kontrollring für ihre Mühen; wenn die Charaktere zustimmen, ihr zu helfen, können sie alles andere beanspruchen, was sie in der Festung finden. Yargoth hält sich an ihren Teil des Abkommens, wenn die Charaktere dasselbe tun.

11B. FEUER UND ROST

Wehranlagen. Sechs **Hobgoblins** halten Wache neben zwei Flammenkanonen, die auf eine natürliche Steinbrücke zielen.

Beleuchtetes Gehege. 2 m hohe Steinwände bilden ein Gehege, das an die Westwand angrenzt. Darin sind vier Rostmonster eingesperrt. Leuchtende Säcke (Drüsen von Riesenfeuerkäfern) hängen an Seilen von der Oberseite des Geheges. Sie geben oranges Licht ab, das so hell ist wie eine Fackel.

Werkzeuge. An den Wänden des Geheges lehnen zwei 3 m lange Stangen mit Seilschlingen am Ende und ein abgenutzter, hölzerner Turmschild.

Wenn Yargoth den Angriffsbefehl erteilt, laden, zielen und feuern drei Hobgoblins mit dem gleichen Initiativwert jede der Flammenkanonen. Die Hobgoblins entdeckten diese Belagerungswaffen während ihrer ersten Erkundung von Trobriands Friedhof.

Eine Flammenkanone ist eine klobige, mechanische Vorrichtung, die Fässer voller Alchemistenfeuer schleudert, die beim Aufschlag explodieren. Ehe eine dieser Waffen abgefeuert werden kann, muss sie geladen und ausgerichtet werden. Es dauert eine Aktion, die Waffe zu laden, eine, damit zu zielen, und eine, sie abzufeuern. Neben jeder Flammenkanone stehen drei Fässer Alchemistenfeuer.

Flammenkanone. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden plus 17 (5W6) Feuerschaden, und das Ziel gerät in Brand. Solange das Ziel brennt, erleidet es zu Beginn eines jeden seiner Züge 1W6 Feuerschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden beenden, indem sie in Wasser untertaucht oder eine Aktion verwendet, um die Flammen mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 zu löschen.

Der abgetrennte Bereich verfügt über ein Tor mit Scharnieren, das aus mit Seilen zusammengebundenen robusten Stangen besteht und mit einem einfachen Riegel verschlossen wird. Die Hobgoblins hungern die Rostmonster gerne tagelang aus, ehe sie sie auf dieser Ebene freilassen. Die Rostmonster können nicht allein aus ihrem Zwinger entkommen, doch werden sie vom Geruch von Metall angelockt. Die Hobgoblins nutzen den hölzernen Turmschild und die 3 m langen Stangen, um die Rostmonster außerhalb ihres Verschlags zu kontrollieren und sie von ihren Metallrüstungen fernzuhalten.

Zwölf Riesenfeuerkäfer-Drüsen erleuchten den Rostmonster-Verschlag. Jede Drüse ist so groß wie ein kleiner Laib Brot und leuchtet für 1W3 Tage, ehe sie erlischt.

12. VERLORENES PARADIES

Diese 12 m hohen Kavernen waren einst Standort eines gedeihenden Pilzwalds und einer Kolonie friedlicher Myconiden. Die Hobgoblins haben die Myconiden massakriert und dann den Wald niedergebrannt. Ein dünner, stinkender Qualm hängt überall in diesen Kavernen in der Luft.

12A. SÜDLICHER WALD

Verbrannte Überreste. Schwarze und schwelende Zerkhholz-Stämme, deren Hüte vom Feuer zerstört wurden, stehen zwischen den verkohlten Überresten dessen, was einst sorgsam gepflegte Pilzgärten waren.

Leichen. Zwischen den niedergebrannten Pilzen liegen die verkohlten Überreste von 1W4 Riesenfeuerkäfern, 1W6 Myconid-Sprossen und 1W8 Myconid-Erwachsenen. Die Drüsen wurden aus den Körpern der Feuerkäfer gerissen.

Ein Charakter, der die Leichen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 15 schafft, kann feststellen,

dass die Käfer und Myconiden von Pfeilen und Hiebaffen getötet und dann verbrannt wurden.

12B. ZENTRALER WALD

Dieser Bereich hat die gleichen Merkmale wie Bereich 12a.

12C. NÖRDLICHER WALD

Neben den Merkmalen, die für Bereich 12a beschrieben sind, liegt der Körper eines 2,40 m großen **Myconid-Souveräns** unter den Toten – er wurde von mehreren Hobgoblin-Pfeilen durchbohrt und wie die anderen Leichen verbrannt. Wird der Souverän berührt, erzittert er vor Leben, da er sich bei 0 Trefferpunkten stabilisiert hat. Wenn er magische Heilung erhält, erwacht er und gibt eine Wolke Beziehungssoren ab, um mit seinen Rettern sprechen zu können. Für die Heilung des Souveräns gibt es eine Belohnung von 450 EP.

Der Myconid-Souverän Pfifferling hat einen auffallend gelben Hut und einen gerüschten gelben Körper, der halb vom Feuer gekocht wurde. Er erzählt die Geschichte vom grauenvollen Angriff des Hobgoblins und betrauert den Verlust seiner Kolonie. In Dankbarkeit für ihre Hilfe gibt der Souverän den Charakteren einen verborgenen Schatz (siehe „Schätze“, unten). Pfifferling drängt die Charaktere dann, Zox aufzusuchen, wenn sie Verbündete suchen. Der Myconid hält viel von dem Gnom.

Pfifferling wird diese Kavernen nicht verlassen. Auch wenn seine Kolonie ausgelöscht wurde, will der Myconid-Souverän den Pilzwald wieder wachsen lassen. Nachdem er den Charakteren geholfen hat, so gut er kann, verabschiedet er sich und lädt sie ein, zurückzukehren wann immer sie wollen.

Schätze. Eine 30 cm dicker, quadratischer Fleck aus leuchtendem, aber von Ruß geschwärztem violetten Schimmelpilz mit 3 m Seitenlänge bedeckt die Decke der nördlichen Nische (auf Karte 13 mit einem X markiert). Im Schimmel sind zwei Kalebassen versteckt, von denen eine einen *Trank der Verkleinerung* und die andere einen *Trank der Langlebigkeit* enthält. Pfifferling hat den violetten Schimmel gezüchtet und kann ihn mit einem lautlosen Befehl klebrige Tentakel ausfahren lassen, die er nutzt, um die Tränke in Reichweite zu bewegen.

Sonnenlicht, jeder Effekt, der Krankheiten heilt, oder jeder Effekt, der gleißenden oder nekrotischen Schaden verursacht, zerstört den Schimmel. Wird der Schimmel zerstört, solange die Tränke noch in ihm verborgen sind, fallen sie zu Boden und zerbrechen. Ein Charakter in der Nische kann eine Reaktion nutzen, um einen fallenden Trank zu retten, wofür ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 notwendig ist.

NACHWIRKUNGEN

Wenn die Hobgoblins besiegt werden, beruhigt das diese Ebene für einen Zehntag. Danach schickt Unheilskrone mehr Hobgoblin-Plünderer aus Arcturiasend (Ebene 14), um Metall für seine Feuerriesen-Gebieten zu sammeln – wenn die Charaktere in der Zwischenzeit nicht den Kampf zu ihm bringen.

Monatelange Arbeit ist notwendig, um das Simulacrux fertigzustellen. Wenn die Arbeit an dem Projekt weitergeht und Zox seinen Bogen vollendet, ist ungewiss, ob er funktioniert wie geplant. Scaladar-Simulakra, die vom Bogen erschaffen werden, könnten defekt oder unkontrollierbar sein. Es ist auch möglich, dass das Simulacrux Rost-Simulakra von anderen Kreaturen als Scaladar erschaffen kann. Es ist ebenso wahrscheinlich, dass das Simulacrux gar nicht funktioniert, sodass Zox es niederreißt und an seiner Stelle ein anderes Monstrum aus Metall erbaut.

Wenn der Myconid-Souverän in Bereich 12 überlebt, entlässt er Sporen, um in der verbrannten Erde eine neue Kolonie von Myconid-Sprossen zu säen. Der Pilzwald erholt sich von selbst, doch das wird Jahre dauern.



EBENE 14: ARCTURIASEND

ARCTURIASEND IST FÜR VIER CHARAKTERE DER 13. Stufe ausgelegt, und Abenteurer, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um den halben Weg zur 14. Stufe zurückzulegen. Die Lich Arcturia, die auf Ebene 23 des Undermountain lebt, ist eine von Halasters fähigsten Lehrlingen, möglicherweise die mächtigste der Sieben, und eine Meisterin der Verwandlungsmagie. Arcturiasend ist ihr persönliches Refugium. Auf dieser Ebene ist Arcturias Seelengefäß verborgen, und Abenteurer sollten es finden und zerstören, ehe sie sich der Lich auf Ebene 23 stellen.

WAS HAUST HIER?

Arcturiasend wurde von Feuerriesen eingenommen, die im Dienste Halasters stehen. Die Feuerriesen werden von einer großen Streitmacht von Hobgoblins begleitet. Drow haben diese Ebene des Gewölbes ebenfalls infiltriert, haben aber keinen Streit mit Abenteurern.

FEUERRIESEN

Emberosa, eine Feuerriesin, ist mit sechs Mitgliedern ihrer Familie in den Undermountain gekommen, auf einer Mission, um die Feuerriesen zur Spitze des Ordning zu erheben und die mächtigen Sturmriesen zu entthronen.

Emberosa hofft, eine verlorene Rune der Macht zu finden, welche die Riesen vor mehr als vierzigtausend Jahren erschaffen haben. Sie glaubt, Zwerge hätten die Rune von den Riesen gestohlen und sie unter Berg Waterdeep verborgen. Halaster hat die Rune gefunden und sie auf Ebene 23 versteckt, doch hat er zugestimmt, sie herauszugeben, wenn die Feuerriesen ihre großen Kenntnisse in der Bearbeitung von Metall zu

nutzen, um ein riesiges Konstrukt für ihn zu erschaffen. Die Arbeit läuft, und das Konstrukt wird auf Ebene 15 zusammengesetzt.

Mehr Informationen zum Ordning der Riesen findest du im Eintrag „Riesen“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

TOTENKOPF-PHALANX

Die Totenkopfphalanx ist eine Streitmacht von Hobgoblins, die gemeinsam mit Emberosa und ihren Feuerriesen in den Undermountain gekommen ist. Diese Streitmacht wird von einem Hobgoblin-Kriegsherrn namens Unheilskrone kommandiert, dem entfremdeten Sohn des Kriegsherrn Azrok (siehe Ebene 3).

Unheilskrone ist ein frommer Anhänger des Götterschlächters Maglubiyet. Er will, dass die Feuerriesen zur Spitze des Riesenordnings aufsteigen und hat die Vision ihrer brutalen Tyrannei, die ganz Faerûn ergreift. Er erwartet, eine wichtige Rolle bei Emberosas Aufstieg und ihren Eroberungen zu spielen, und er träumt davon, die Überreste des Hohen Waldes zu regieren, sobald die Elfen und anderen Waldbewohner vertrieben und die Bäume in verkohlte Stämme verwandelt sein werden.

Seit Unheilskrone in Arcturiasend eingetroffen ist, hat er jedoch ungewöhnliche Angewohnheiten entwickelt. Er verbringt mehr und mehr Zeit damit, sich in seinen Quartieren einzuschließen, um einer neuen Obsession nachzugehen. Seine Anhänger sind nach wie vor loyal, doch sorgen sie sich um den Geisteszustand ihres Kriegsherrn.

HOBGOBLIN-PATROUILLEN

Hobgoblins von Unheilskrones Phalanx haben die meisten Korridore und Räume in Arcturiasend gesichert. Entsprechend sind die einzigen relevanten wandernden Monster

VERWANDLUNGSFALLEN

In ganz Arcturiasend gibt es magische Fallen, die Humanoide verwandeln können. (Kreaturen, die keine Humanoiden sind, sind nicht betroffen.) Diese Fallen sind auf Karte 14 mit einem P markiert. Die Hobgoblins sind sich dieser Fallen bewusst und tun ihr Möglichstes, um sie zu meiden.

Eine Verwandlungsfalle ist mit einer fast unsichtbaren Glyphe markiert, die auf einem quadratischen Bodenabschnitt mit 3 m Seitenlänge angebracht ist. Ein Charakter, der den Bereich nach Fallen absucht, kann die Glyphe mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdecken. Der erste Humanoide, der den Bereich der Glyphe passiert, löst diese aus und muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht in ein Monster mit durchschnittlichen Trefferpunkten verwandelt zu werden. Alle Gegenstände, die die Kreatur trägt oder in der Hand hält, werden in die neue Gestalt absorbiert. Die neue Form ist allen anderen Kreaturen gegenüber feindselig und muss alle anderen Kreaturen, die sie sehen kann, angreifen.

Wirf einen W10, um die neue Form der Kreatur zu bestimmen.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. Aaskriecher | 6. Hakenschrecken |
| 2. Chimäre | 7. Mantikor |
| 3. Feuerelementar | 8. Otyugh |
| 4. Gallertwürfel | 9. Eulenbär |
| 5. Gorgone | 10. Wyvern |

Wenn die verwandelte Kreatur auf 0 Trefferpunkte fällt, nimmt sie wieder ihre Ursprungsgestalt an und ist stabilisiert mit 0 Trefferpunkten.

Sobald eine Glyphe ausgelöst wird, verschwindet sie, sodass man ihren Bereich sicher durchqueren kann, bis Arcturia sie erneuert. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 17) auf eine Glyphe gewirkt, verschwindet sie.

Hobgoblin-Patrouillen. Eine typische Patrouille besteht aus vier **Hobgoblins**. Ihr Gleichschritt und ihre klappernden Rüstungen sind lange vor ihrer Ankunft vernehmbar, und Charaktere können nicht von ihnen überrascht werden. Kämpfe mit einer Patrouille werden garantiert andere Kreaturen in der Umgebung alarmieren.

Wenn Hobgoblins auf Patrouille besiegt werden, ziehe ihre Zahl von den Wachen in Bereich 32a ab.

HAUS FRETH

Drei Drow-Magi haben Arcturiasend infiltriert, in der Hoffnung, mächtige Magie zu finden, um die anderen Ebenen des Undermountain zu erobern. Diese Drow gehören zu Haus Freth (siehe Ebene 12). Sie meiden gewalttätige Konfrontationen mit Abenteurern und versuchen sie stattdessen gegen die Feuerriesen und Hobgoblins aufzuheizen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Orte, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 14 markiert.

1. EINGANG ZU ARCTURIASEND

Diese Kavernen liegen am Ende des durch den Bohrwurm gegrabenen Tunnels, der von Ebene 13 herabführt.

1A. WURMTUNNEL

Der Bohrwurm auf Ebene 13 kommt gelegentlich hier herunter und kreist um eine zentrale Felssäule, ehe er wieder nach oben

zurückkehrt. Diese Säule trägt das 9 m hohe Dach der Höhle. Die Kaverne hat darüber hinaus die folgenden Merkmale:

Doppeltür. Eine Doppeltür ist von Schnitzereien wurmzerrissener Schädel eingerahmt. In den Scheitelstein über der Doppeltür ist ein Wandleuchter geschnitten, der wie eine skelettierte Hand aussieht. Auf die Handfläche wurde eine *Dauerhafte Flamme* gewirkt.

Monster. Ein Paar Stalagmiten flankiert die Doppeltür. Hinter jedem Stalagmit verstecken sich ein unsichtbarer **Drow-Magus** und ein unsichtbarer **Quasit**.

Felsformationen. Am Rand der Höhle gibt es weitere Stalagmiten und Stalaktiten. Weitere Tropfsteine füllen eine kleinere Höhle im Südosten (Bereich 1b).

Die beiden Drow-Magi heißen Hulzuiin und Yrrpek. Jeder trägt eine Mantelbroche, die das Zeichen von Haus Freth zeigt. Sie sind hier kurz vor den Abenteurern eingetroffen und haben *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich gewirkt. Die Drow und ihre Quasit-Begleiter versuchen, versteckt zu bleiben, sodass die Abenteurer Arcturiasend vor ihnen betreten. Sobald der Weg frei ist, passieren sie die Bereiche 3 und 35 auf ihrem zu Bereich 38.

Einer ihrer Vettern, Vanar, ist zuvor eingetroffen, um die Lage zu erkunden, und ist bereits hineingeschlüpft. Die Charaktere könnten ihm und seinem Schattendämon in Bereich 29 begegnen.

1B. STALAKTITEN UND STALAGMITEN

Diese klamme, tropfende Höhle enthält einen regelrechten Wald aus Stalagmiten und Stalaktiten.

1C. KLAUENFÖRMIGE HÖHLE

Die Drow haben im tiefsten Arm dieser ansonsten leeren Höhle Vorräte versteckt. Eine Durchsuchung offenbart drei Rucksäcke aus gewobener Spinnenseide. Jeder Rucksack enthält Essgeschirr, 10 Tage Rationen (getrocknete Pilze, Moos und gekochte Schreckhahneier), 15 m Spinnenseiden-seil und einen vollen Wasserschlauch, der aus der Blase einer Echse besteht.

2. NATÜRLICHE HÖHLEN

Dieses kleine Netzwerk von Höhlen liegt außerhalb des eigentlichen Gewölbes und dient als Zuhause für eines von Arcturias monströsen Experimenten.

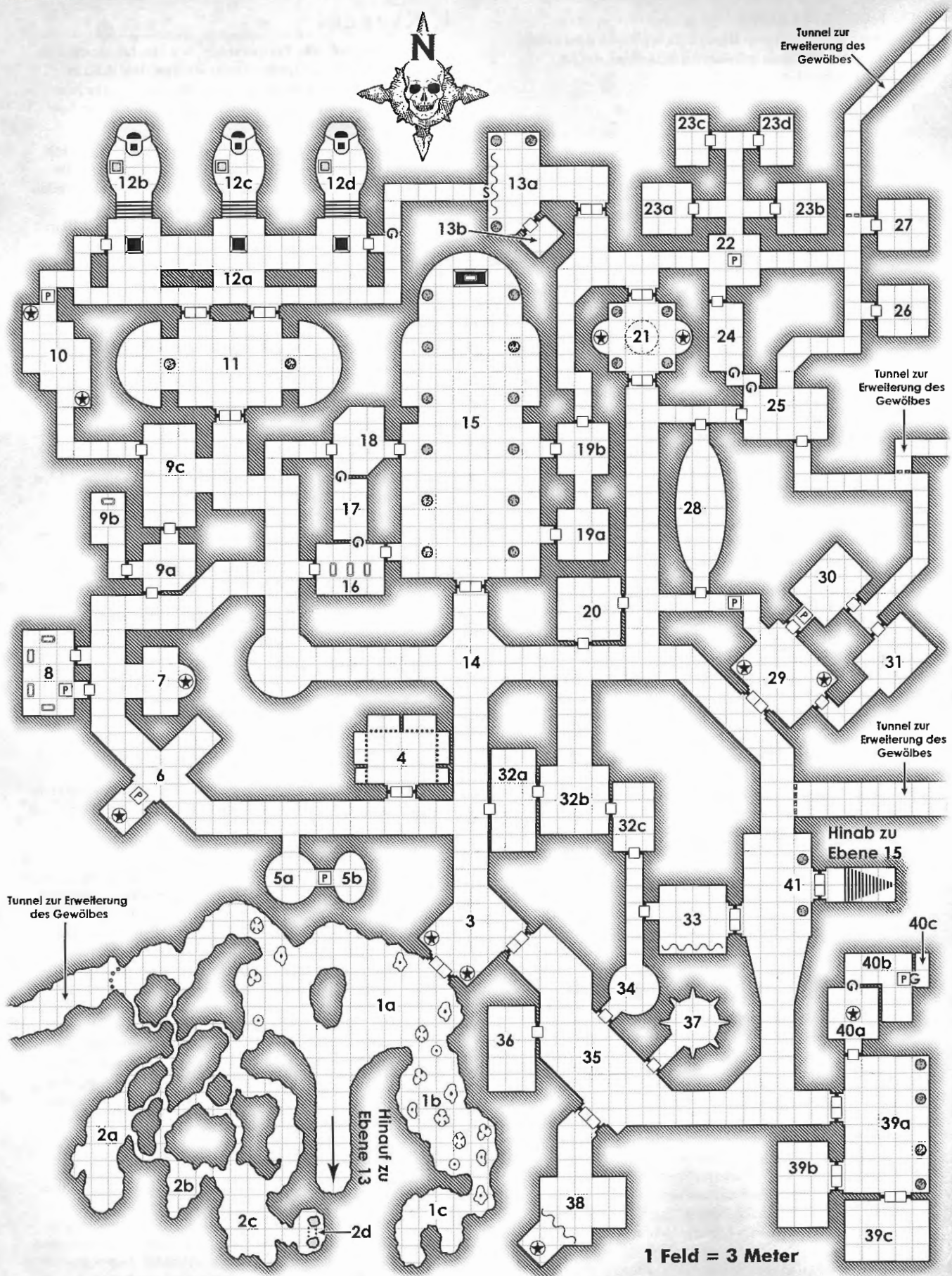
2A. DEFORMIERTER DUERGAR

Charaktere, die diese Höhle betreten, werden schnell von einem grässlich deformierten Duergar angegriffen. Die Kreatur hat sich auf eine Größe von 2,70 m vergrößert.

Das Geschöpf bestand einmal aus zwei eigenständigen Duergar, einem Mann namens Blork und einer Frau namens Muatha. Arcturia hat sie zu einer Kreatur verschmolzen, mit Magie, die nur mit dem Zauber *Wunsch* aufgehoben werden kann. Beide Schädel sind zu einem aufgedunsenen Kopf verschmolzen, der drei Ohren, drei Augen, zwei Nasen und zwei Münder hat. Die Kreatur hat einen dritten Arm an der rechten Körperseite, und das linke Bein spaltet sich am Knie in zwei Unterschenkel, sodass das Geschöpf drei Füße hat. Die Verwandlung hat die arme Kreatur wahnsinnig gemacht, und sie betrachtet alle anderen Kreaturen als Bedrohung, die zerstört werden muss.

Die Kreatur ist ein **Duergar** mit folgenden Anpassungen:

- Die Kreatur hat 40 Trefferpunkte.
- Sie hat einen Vorteil auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) und Rettungswürfe gegen die Zustände Bewusstlos, Betäubt, Bezaubert und Verängstigt.
- Das Geschöpf kann als Bonusaktion einen Angriff mit seinem Wurfspeer machen.



KARTE 14: ARCTURIASEND

2B. DUERGARKRIPPE

Die deformierte Kreatur in Bereich 2a schläft hier auf einem Bett aus schwammigem schwarzem Schimmel, der im hinteren Teil der Höhle wächst.

2C. PILZGÄRTEN

Die Kreatur in Bereich 2a kommt hierher, um zu fressen, so wie andere Geschöpfe, die in den Höhlen leben. Die Höhle hat folgende Merkmale:

Pilze. Gärten aus Pilzen wachsen auf Abfallhaufen auf dem unebenen Boden. Die Pilze geben Wolken schwach leuchtender Sporen ab, welche die Höhle wie ein feiner, hängender Nebel füllen.

Aaskriecher. Vier **Aaskriecher** hausen hier. Zwei hängen an der 3 m hohen Decke, und zwei fressen die verwesende Leiche eines fünften Aaskriechers, der zwischen den Pilzen liegt.

Die Kriecher sind die natürlichen Feinde der Kreatur in Bereich 2a, die vor Kurzem einen von ihnen mit einem Schlag ihrer Kriegshacke getötet hat. Sie ignorieren Charaktere, die auf respektvollem Abstand bleiben.

Ein Charakter, der die Pilze untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 10 schafft, kann essbare Pilze von giftigen unterscheiden und feststellen, dass die Sporenwolken harmlos sind. Ein Charakter, der diese Information nicht besitzt und einen Pilz isst, erwischt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% eine giftige Variante und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht für 1W4 Stunden vergiftet zu werden.

2D. STEHENDES TOR ZU EBENE 12

Diese Höhle enthält zwei stehende Steine, in die jeweils ein lebloses Minotauren-Skelett eingesetzt ist. Die Skelette blicken einander an. Diese stehenden Steine bilden eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Jede Kreatur, die einen der stehenden Steine berührt, wird Ziel des Zaubers *Irrgarten* (Rettungswurf-SG 22).
- Um das Tor zu öffnen, muss eine Kreatur aus dem Labyrinth entkommen, das vom Zauber *Irrgarten* erschaffen wurde. Wenn sie zurückkehrt, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 12. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrunen aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 12a auf Ebene 12, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

3. FOYER

Monster. Zwei männliche **Feuerriesen** (namens Druvax und Zelzarf) und sieben **Hobgoblins** durchsuchen Eisenschrott auf dem Boden und werfen Eisenteile lautstark auf Haufen.

Statuen. Zwei Statuen von Zwergen flankieren die Doppeltür im Südwesten. Jede Statue steht auf einem bröckeligen, 60 cm hohen Steinblock. Die Statuen wurden auf grausige Art magisch umgeformt.

Arcturia nutzte den Zauber *Stein formen*, um die Statuen zu verstümmeln, die einst stolze Zwergenkrieger zeigten. Aus der Statue im Westen ragen steinerne Pseudopoden, während die Statue im Süden halb geschmolzen aussieht.

Die Riesen und Hobgoblins sind nicht glücklich über die harte Arbeit und werfen sich begierig in einen Kampf, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Der Eisenschrott wurde von Ebene 13 heruntergebracht und wird später in Bereich 14 transportiert werden, wo er eingeschmolzen und neu gegossen wird.

4. KERKER

Arcturia sperrt lebende Testpersonen hier ein, bis sie die Zeit findet, Experimente an ihnen durchzuführen. Der 4,50 m hohe Raum unterliegt einem permanentem antimagischem Feld (siehe den Zauber *Antimagisches Feld*). Der Raum hat folgende zusätzliche Merkmale:

Zellen. Sechs 3 m hohe Zellen mit gewölbter Decke sind mit eisernen Fallgittern verriegelt. In der südwestlichen Zelle liegt eine humanoide Leiche in Ritterrüstung, die mit Pfeilen gespickt ist.

Hebel. In der Mitte des Raums ist eine 1,20 m breite, 2,10 m lange Eisenplatte am Boden vernietet, die ein kammförmiges Loch hat. Ein Eisenhebel ragt aus dem Loch.

Die sterblichen Überreste in der südwestlichen Zelle gehören einer weiblichen Orog, die von Arcturia gefangen und ihrer Waffen entledigt wurde. Die Hobgoblins haben sie gefunden, durch die Gitterstäbe erschossen und ihre Leiche liegen gelassen.

Der Eisenhebel bedient den Mechanismus, der die Fallgitter hebt und senkt, indem man ihn entlang des kammförmigen Lochs in der Bodenplatte bewegt. Abhängig von der Position des Hebels kann man jede einzelne Zelle öffnen oder schließen, oder alle auf einmal.

Die Fallgitter sind unempfindlich gegenüber Waffenschaden. Die Lücken zwischen den Gitterstäben sind 10 cm breit. Geschlossene Fallgitter sind fest verriegelt; eines nach oben zu zwingen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 26.

5. NEBENRÄUME

Abgesehen von einer Verwandlungsfalle (siehe „Verwandlungsfallen“, Seite 180) enthalten diese verbundenen Räume nichts von Bedeutung.

5A. KUPPELRAUM

Dieser Raum hat eine 6 m hohe Kuppeldecke. Er ist ansonsten leer.

5B. TELEPORTATIONSZIEL

Dieser Raum hat eine 4,50 m hohe, flache Decke. Kreaturen, die aus Bereich 13a teleportiert werden, landen hier. Der Raum ist ansonsten leer.

6. STATUE VON ARCTURIA

Dies ist die lotrechte Schnittstelle zweier Korridore, von denen einer in Sackgassen endet. Hinter einem Bogen im Südwesten steht eine Steinstatue einer 1,80 m großen, skelettierten Gestalt, der Schmetterlingsflügel aus dem Rücken und scharfe Knochensporne aus Unterarmen und Ellbogen ragen. Die Statue steht auf einem 90 cm hohen Steinsockel. Die Statue hält einen Zauberstab aus Stein und deutet damit auf den Boden.

Die Statue stellt Arcturia dar und ist weder magisch noch belebt. Der Zauberstab der Statue deutet in Richtung einer Verwandlungsfalle, die vor ihr in den Boden eingesetzt ist (siehe „Verwandlungsfallen“, Seite 180). Charaktere, die den Boden nach Fallen absuchen, haben einen Vorteil bei Würfeln, um die Verwandlungsfalle zu finden.

7. STATUE VON HALASTER

In eine Nische an der Rückseite dieses staubigen Nebenraums steht eine nicht-magische, lebensgroße Statue von Halaster Schwarzmantel aus Granit. Die Statue hält ihren steinernen Stecken bedrohlich nach vorne, und ihr Gesicht zeigt einen Ausdruck wilder Hingabe. In ihre Robe sind lidlose Augen graviert. Die Statue steht auf einer 30 cm dicken Granitscheibe.

MITHRALSCHLÜSSEL

Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, entdeckt, dass eines der Augen in Halasters Robe ein Knopf ist. Wird der Knopf gedrückt, fallen zwei unter Halasters Robe versteckte Schlüssel klappernd auf den Boden um den Fuß der Statue. Jeder Schlüssel ist ein flaches, 15 cm langes Mithralstück, das seltsam geformt ist.

Der erste Schlüssel ist geformt wie ein **F**, der zweite wie ein **V** mit einer kleinen Schleife an der Unterseite. Dies sind zwei der sechs Schlüssel, die notwendig sind, um die MassenaufLösungswaffe in Bereich 37 zu aktivieren.

8. ZWERGISCHE GRUFT

Dieser Raum ist eine staubige Gruft mit einer 6 m hohen Kuppeldecke. Sie hat folgende Merkmale:

Sarkophage: Vier Kalkstein-Sarkophage mit verblichenen zwergischen Inschriften stehen an den Seiten des Raums. Sie enthalten nur Staub, Knochensplitter und Streifen schimmlichen Stoffes.

Verwandlungsfälle. Ein quadratischer Abschnitt des Bodens mit 3 m Seitenlänge trägt eine verborgene Verwandlungsfälle (siehe „Verwandlungsfälle“, Seite 180).

9. TOTENKOPF-WACHPOSTEN

Die Hobgoblins der Totenkopfphalanx haben hier einen Außenposten errichtet, um die Fertigungsanlage (Bereich 12) zu beschützen. Charaktere, die sich diesem Teil des Gewölbes nähern, hören die Kriegsgesänge der Hobgoblin-Phalanx in Bereich 9c.

9A. TRAININGSRAUM

Charaktere, die an der Tür lauschen, hören kehlige Jubelrufe aus dem Inneren. Der Raum beherbergt sechs **Hobgoblins**. Zwei davon tragen einen Scheinkampf mit stumpfen Schwertern in der Mitte des Raums aus, während die anderen vier sie anfeuern. Der Raum ist ansonsten leer.

9B. KRYPTA

Ein Granitsarkophag an der Nordwand wurde geöffnet und der Deckel auf den Boden geworfen. Staub und Spinnweben hängen an den Seiten und verbergen uralte Inschriften.

Der Sarkophag enthält die staubigen Überreste eines Melairkyn-Zwergs, der hier vor Tausenden von Jahren begraben wurde. Die Inschriften auf dem Sarkophag sind in Zwergisch und besagen Folgendes: „Du hast die letzte Ruhestätte von Harlsnod Dunkelschein gefunden – Architekt, Fallenhauer und Trinker edler Biere“.

9C. HOBGOBLIN-PHALANX

Hier hat eine **Hobgoblin-Hauptfrau** eine Phalanx von zwanzig **Hobgoblins** antreten lassen. Die Hauptfrau blickt nach Osten und deklamiert auf Goblinisch eine Liturgie an den grässlichen Gott Maglubiyet, während die Soldaten in zwei Zehnerreihen strammstehen und nach Westen blicken. Wenn sie dramatische Höhepunkte der Liturgie erreicht, grunzen und nicken die Hobgoblins zustimmend und schlagen mit den Fäusten auf ihre Rüstung.

Die Hobgoblins greifen Eindringlinge an, sobald sie sie sehen. Ein Kampf hier lockt Verstärkungen aus den Bereichen 9a, 16 und 18 an. Er zieht auch die Aufmerksamkeit des Feuerriesen-Schmieds in Bereich 11 an.

10. ZWergenBEHAUSUNG

Bierkrug. Die große, eiserne Skulptur eines Bierkrugs ist von der 9 m hohen Decke gerissen und fiel auf einen Steintisch in der Mitte des Raums, der dadurch entzweitgebrochen ist. Umgestürzte Schemel umgeben den zerbrochenen Tisch.

Statuen. Zwei 1,20 m hohe Statuen von Zwergen stehen auf 60 cm hohen Steinblöcken an gegenüberliegenden Enden des Raums. Der Kopf der südlichen Statue ist abgebrochen und liegt in der Nähe auf dem Boden.

Der gusseiserne Krug hing einst an Eisenketten von der Decke und ist groß genug, dass vier Zwerge hineinkriechen können. Er wiegt 1.500 Pfund und erzeugt ein befriedigendes, glockenartiges Geräusch, wenn man dagegen schlägt – und der Lärm lockt die Hobgoblins aus Bereich 9c an.

STATUEN UND MITHRALSCHLÜSSEL

Die nördliche Statue zeigt eine lächelnde Zwergenfrau, die einen steinernen Bierkrug hebt. Im Krug ist ein flacher, 15 cm langer Mithralschlüssel verborgen, der wie ein **H** geformt ist, dem die obere linke Linie fehlt. Dieser Schlüssel ist einer von sechs, die notwendig sind, um die MassenaufLösungswaffe in Bereich 37 zu aktivieren.

Die südliche Statue zeigt einen kopflosen männlichen Zwerg, der zwei große Steinzangen auf seine Schulter legt; sein Kopf ist angebrochen, als er zu Boden fiel, und zerfällt in zwei Hälften, wenn man ihn bewegt.

11. SCHMIEDE

Charaktere, die an den Türen zu diesem Raum lauschen, hören lautes Hämmern.

Feuerriese. In der Mitte des Raums nutzt ein männlicher **Feuerriese** einen gewaltigen Hammer und einen eben solchen Amboss, um ein erhitztes Stück Eisen in eine runde Form zu hämmern.

Feuerkäfer. Auf dem Boden neben dem übergroßen Amboss steht ein Eisenkäfig, der fünfzehn hell leuchtende **Riesenfeuerkäfer** enthält. (Der Riese nutzt den Käfig als Laterne.)

Eisenstücke. Seitenflügel im Westen und Osten enthalten Stücke von geformtem Eisen unterschiedlicher Gestalt und Größe.

Der Riese Hrossk ist Abenteurern feindlich gesonnen. Er hat sein Zweihandschwert in der Nähe und wirft große Metallzahnäder anstelle von Felsbrocken. Die Feuerriesen in Bereich 12 hören Kampfgeräusche in diesem Raum und kommen sofort nachsehen, wenn es zum Kampf kommt.

Hrossk hat die Aufgabe, heißes Eisen in Körperteile für das Riesenkonstrukt in Bereich 15 zu formen. Ohne Hrossk hat Emberosa nicht die Schmiedefähigkeiten, die nötig sind, um die Arbeit an Mecha-Halaster abzuschließen. Hrossk fertigt gerade ein Stück, das eines der Augen des Konstrukts werden soll.

Die Feuerkäfer können niemandem schaden, solange sie in ihren Käfig eingesperrt sind. Den Käfig zu öffnen, erfordert eine Aktion. Wenn die Käfer befreit werden, greifen sie wahllos an.

Die Eisenstücke, die den Boden übersäen, beinhalten gebogene Stücke von Außenplatten sowie Getriebe, Zahnäder, Getriebeteile, Spulen, Stangen und Rohre. Diese Stücke warten darauf, am Konstrukt in Bereich 15 befestigt zu werden.

12. MELAIRKYN-FERTIGUNGSANLAGE

Die Fertigungsanlage ist unerträglich heiß. Charaktere, die sich hier für mehr als 1 Stunde aufhalten, solange die Schmieden in Betrieb sind, erleiden die Auswirkungen extremer Hitze (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spieleleiterhandbuchs*)).

12A. HÖLLENHUNDE

Decke. Dieser Korridor hat eine 9 m hohe Gewölbedecke.

Hunde. Fünf **Höllenhunde** patrouillieren den Korridor. Sie gehorchen den Befehlen von Feuerriesen und greifen Eindringlinge sofort an.

Offene Gruben. Drei quadratische Gruben mit 3 m Seitenlänge im Boden enthalten Metallabfälle.

Die Gruben sind 21 m tief, doch zum Teil mit Metallschrott gefüllt, was ihre effektive Tiefe verringert. Die westliche Grube ist 6 m tief, die zentrale Grube ist 15 m tief, und die östliche 3 m. Jede Kreatur, die in die Grube fällt, landet auf zackigen Metallstücken und erleidet Hiebsschaden anstelle von Wuchtschaden durch den Sturz.

12B–12D. ELEMENTARESSEN

Diese drei identischen Räume verfügen über Steinstufen, die 3 m in die Höhe zu einer Plattform führen. An den Hinterseiten der Plattformen befindet sich jeweils eine sengend heiße Esse aus geschwärztem Stein. Die gewölbte Decke in diesem Raum ist 6 m hoch.

Drei **Feuerriesen** (zwei Frauen namens Dralkana und Ingritt und ein Mann namens Yarshoss) sind hier postiert, einer an jeder Esse. Ihre Aufgabe ist es, Metallstücke einzuschmelzen, damit Hrossk, der Feuerriesen-Schmied in Bereich 11, sie für das Konstrukt in Bereich 15 umformen kann. Es ist mühselige Arbeit, und die Feuerriesen sind unruhig und auf Krawall gebürstet.

Die Feuer in der Esse werden von der Elementarebene des Feuers beschworen. Ein Steinhebel in jeder Esse schließt ein Ventil an ihrer Rückseite, wodurch die Flammen verlöschen. Jede Kreatur, die eine entzündete Esse betritt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

13. TRANSMUTORIUM

Arcturia bewahrt einige ihrer **grausigen** Schöpfungen hier auf.

13A. GEWEBTE AUGEN

Säulen. Drei Säulen aus poliertem schwarzem Stein stehen in den Ecken des Raums. An jeder Säule ist auf Hüfthöhe ein angelaufener Silbergriff befestigt.

Wandteppich. Ein riesiger, kränklich violetter Wandteppich hängt an der Westwand und pulsiert, als sei er am Leben. Die Oberfläche ist von elf nicht blinzeln Augen bedeckt; ein großes zentrales Auge und zehn kleinere Augen an den Rändern. (Hinter dem Wandteppich ist eine Geheimgtür verborgen.)

Kristalltür. Eine Kristalltür in einer Ecke des Raums ist geschlossen. Hinter der Tür befindet sich eine kleine, magisch erleuchtete Kammer. (Siehe Bereich 13b für Details.)

Alle drei Säulen und ihre Silbergriffe strahlen Auren der Verwandlungsmagie aus, wenn man sie mit **Magie entdecken** untersucht. Jede Kreatur, die den Silbergriff einer Säule berührt, wird zu Bereich 5b teleportiert. Sobald ein Silbergriff eine Kreatur teleportiert hat, verschwindet er. Acht Stunden, nachdem der letzte Griff verschwunden ist, tauchen alle drei wieder auf.

Wandteppich der Augen. Der fleischige Wandteppich ist Xebekal, ein Betrachter, der vor Jahren in Arcturias Gewölbe ein-

gedrungen ist. Die Lich fing den Augentyrannen ein und nutzte den Zauber *Wunsch*, um ihn zu verwandeln. In der Gestalt des Wandteppichs behält der Betrachter seine Dunkelsicht und kann sehen, was vor ihm ist, aber nichts hinter ihm. Er kann nicht sprechen, und seine Bewegungen sind auf harmloses Flattern beschränkt. Er kann seinen Antimagischen Kegel nicht verwenden, und auch keine Aktionen oder Reaktionen.

Xebekal kann telepathisch kontaktiert werden. Er verspricht jedem, der ihn wieder zurückverwandelt, Wohlstand und Macht, hat aber nicht die Absicht, seine Versprechen einzuhalten. Nur der Zauber *Wunsch* kann den Wandteppich wieder in den Betrachter verwandeln, der er einmal war.

Der Wandteppich hat RK 5, 33 Trefferpunkte, Immunität gegen Giftschaden und Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden. Wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt, wird der Wandteppich zerstört. Die Charaktere erhalten keine EP dafür, den Betrachter in dieser Gestalt zu töten, da er zurzeit wehrlos ist.

13B. VERÄNDERUNGSRAUM

Kristalltür. Die Tür zu diesem Raum besteht aus 90 cm dickem, transparentem Kristall.

Messingarmaturen. In die Wand neben der Tür ist ein Armaturen Brett aus Messing eingesetzt, mit vier Messingknöpfen in einer Rautenanordnung. (Eine ähnliche Armatur befindet sich im Raum.)

Licht. Eine Kristallkuppel in der Decke gibt blassweißes Licht ab und erleuchtet den ganzen Raum.

Schlüssel. Auf dem Boden des Raums liegt ein flacher Mithralschlüssel.

Die Knöpfe an jeder Messingarmatur haben die folgenden Effekte:

Der **obere Knopf** zeigt einen nach oben zeigenden Pfeil. Wird er gedrückt, öffnet das die Kristalltür, die sich in die Decke zurückzieht. Der Knopf ist blockiert und kann nicht gedrückt werden, wenn die Tür bereits offen ist.

Der **untere Knopf** zeigt einen Pfeil, der nach unten zeigt. Wird der Knopf gedrückt, wird die Kristalltür abgesenkt und so geschlossen. Der Knopf ist blockiert und kann nicht gedrückt werden, wenn die Tür bereits geschlossen ist.

Der **linke Knopf** zeigt ein winziges Strichmännchen in Form eines Menschen. Der Knopf ist blockiert und kann nicht gedrückt werden, solange die Kristalltür offen ist. Wenn der Knopf gedrückt wird, solange die Tür geschlossen ist, **flackert** das Licht, das aus der Kristallkuppel an der Decke strömt, und alle Kreaturen im Raum hinter der Tür schrumpfen auf magische Weise, als würden sie unter dem Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* stehen (kein Rettungswurf möglich). Der Effekt hält 24 Stunden lang an.

Der **rechte Knopf** zeigt ein großes Strichmännchen und funktioniert wie der linke Knopf, nur dass die Kreaturen im Veränderungsraum vergrößert und nicht verkleinert werden.

Wenn eine magisch verkleinerte Kreatur den Vergrößerungseffekt des Raums erleidet, oder eine magisch vergrößerte Kreatur den Verkleinerungseffekt, dann heben die beiden Veränderungen einander auf, und die Kreatur nimmt wieder ihre normale Größe an. Die Effekte des Raums sind nicht kumulativ – eine verkleinerte Kreatur, die wieder verkleinert wird, oder eine vergrößerte Kreatur, die noch einmal vergrößert wird, ändert nicht weiter die Größe.

Wirf einen W6, wann immer der Verkleinerungs- oder Vergrößerungseffekt des Raums aktiviert wird. Bei einer 1 erleidet der Raum eine Fehlfunktion. Statt des normalen Effekts müssen alle Kreaturen im Raum einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 44 (8W10) Energieschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Du kannst diesen Schadens-effekt durch einen gnädigeren ersetzen. Beispielsweise könnte

die Magie des Raums die Nasen von Kreaturen verlängern oder ihre Haut blau färben; eine solche Veränderung kann mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie aufgehoben werden.

Mithralschlüssel. Dieser flache, 15 cm lange Mithralschlüssel ist wie ein J mit einer Schleife am oberen Ende geformt. Dieser Schlüssel ist einer von sechs, die notwendig sind, um die Massenauflösungswaffe in Bereich 37 zu aktivieren.

14. MEHR EISENSCHROTT

Licht. An den diagonalen Wänden dieser Kreuzung sind vier eiserne Fackelhalter angebracht, auf die der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde.

Eisenschrott. In der Mitte der Kreuzung ist Eisenschrott zu einer Höhe von 2,70 m angehäuft.

Doppeltür. Eine 6 m hohe Doppeltür blockiert den Korridor im Norden. Grinsende Schädel sind rings um die Tür aus dem Stein geschlagen.

Der Metallschrott kommt von Ebene 13. Wenn die Charaktere diesen Bereich verlassen und wieder hierher zurückkehren, besteht eine Chance von 20 Prozent, dass Hrossk, der **Feuerriesen**-Schmied in Bereich 11, hier ist, um Eisenschrott zu holen und ihn in Bereich 12 zu bringen, wo er geschmolzen und neu geformt wird.

15. MECHA-HALASTER

Fackelhalter in Säulen. Diese Halle hat eine 45 m hohe Gewölbedecke, die von Steinsäulen gestützt wird, aus denen in Abständen von 3 m Fackelhalter ragen. *Dauerhafte Flammen* auf den Fackelhaltern beleuchten die Halle.

Riesenkonstrukt. In der Mitte des Raums liegt eine 30 m hohe Gestalt aus geformtem Eisen auf dem Rücken auf den Steinkacheln des Bodens. Ihre Füße zeigen in Richtung der Doppeltür im Süden. Das Konstrukt hat keinen Kopf, und es gibt Lücken in der Außenhülle, durch die die inneren Streben und Mechanismen des Konstrukts sichtbar sind.

Emberosa. Diese **Feuerriesin** hat 221 Trefferpunkte und die angeborene magische Fähigkeit, Feuer zu schleudern (dies entspricht der Angriffsoption Felsbrocken des Feuerriesen, nur dass es Feuerschaden verursacht). Sie steht 6 m über dem Boden auf der Brust des Konstrukts. Um sie herum huschen ihre Handlanger, drei **Rauch-Mephits**.

Grube. Am Nordend des Raums befindet sich eine 6 m tiefe Grube, auf deren Grund ein staubiger Steinsarkophag liegt.

Emberosa inspiziert die Arbeit der anderen Feuerriesen und will nicht gestört werden. Zu sagen, dass sie reizbar ist, wäre eine Untertreibung. Wenn Eindringlinge ihre Halle betreten, versucht sie sie schnell auszuschalten, während ihre Mephits die Neuankömmlinge gnadenlos verspotten. Ein Kampf hier zieht Verstärkung aus den Bereichen 16 und 18 an.

Das Konstrukt besteht aus umgearbeiteten Stücken Eisenschrott, die in Trobriands Friedhof (Ebene 13) gestohlen worden sind. Wenn das Konstrukt vollendet ist, wird es das Ebenbild von Halaster Schwarzmantel selbst sein – 30 m groß und aus Eisen. Wenn die Zeit gekommen ist, Waterdeep zu erobern, plant der Wahnsinnige Magier, Mecha-Halaster zu verwenden, um die Wandelnden Statuen der Stadt zu zerstören. Ohne den Kopf und die gewaltige Magie, die notwendig ist, um es anzutreiben, ist das Eisenkonstrukt nicht mehr als eine riesige Verschwendung von Zeit und Ressourcen. In seinem augenblicklichen Zustand ist es ein unbelebtes Objekt, keine Kreatur. Mittelgroße oder kleinere Kreaturen können sich hineinzwängen und die Außenhülle und inneren Mechanismen als Deckung verwenden. Größere Kreaturen passen nicht in das Konstrukt.

GRUBE UND SARKOPHAG

Ein Charakter braucht Kletterausrüstung oder Magie, um an den Wänden der Grube zu klettern, die aus glattem Stein bestehen.

Der Sarkophag am Boden der Grube hat das Basrelief eines lachenden Zwerges im Deckel, dessen Rand die folgende Inschrift auf Zwergisch trägt: „Hier liegt Lulz Klangphorn, Fallenbauer. Seine Arbeit überlebt ihn.“ Der Deckel kann mit einem individuellen oder gemeinsamen Stärkewert von 18 zur Seite geschoben werden. Der Sarkophag enthält nichts als Staub, Knochen und Lulz' bronziertem Schädel.

Wird Lulz' Schädel aus dem Sarkophag entfernt, fangen Mechanismen in den umgebenden Wänden an, laut zu knirschen und zu scheppern, als wäre eine komplexe Falle ausgelöst worden. Der harmlose Effekt soll Grabräuber einschüchtern. Nach 1 Minute hört der Lärm auf.

16. TOTENKOPF-PLÜNDERER

Sarkophage. Drei staubige Steinsarkophage liegen in einer Reihe in der Mitte des Raums. Ihre flachen Steindeckel wurden aufgehebelt und beiseite geworfen.

Hobgoblins. Wenn sie nicht zu einem anderen Ort gelockt wurden, wühlen sechs **Hobgoblins** in den Sarkophagen herum.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand führt zu Bereich 17. (Die Hobgoblins sind sich der Tür nicht bewusst.)

Die Hobgoblins suchen ziellos nach etwas Wertvollem und tun sich gegen Feinde zusammen, um sie schnell auszuschalten.

Jeder Sarkophag enthält die vertrockneten Leichen von 1W3 Humanoiden in verkohlten Roben, die auf dem Staub uralter Toter liegen. Die Leichen gehören zu Arcturias früheren Lehrlingen und Assistenten, die sie auf irgendeine Weise verärgert und den ultimativen Preis bezahlt haben.

17. VERBORGENER LAGERRAUM

Der Raum ist hinter Geheimtüren verborgen und voll von Staub und Spinnweben. Er hat folgende Merkmale:

Fässer. Fünf schwere, tragbare Fässer (90 cm lang und mit 60 cm Durchmesser, mit robusten Griffen aus Seil) sind in der Mitte des Raums aufgestapelt. Das darin enthaltene Bier ist vor langer Zeit verdunstet.

Kiste. Neben den Fässern ist eine zerbrechliche Kiste mit 66 Öllampen aus Messing, die wie Drachenköpfe mit offenen, lächelnden Kiefern geformt sind. Jede Lampe hat einen Docht, aber Öl ist keines zu finden.

Schemel. Ein dreibeiniger Schemel liegt in der nordöstlichen Ecke auf der Seite. Die Knochen einer toten Blutmücke liegen in der Nähe.

18. TOTENSCHÄDEL-WACHPOSTEN

Hobgoblins. Wenn sie nicht anderswo hingebracht wurden, bewachen vier **Hobgoblins** diesen Raum. Sie tun sich gegen Feinde zusammen, um sie schnell auszuschalten.

Schutt. Zerbrochene hölzerne Kisten und Möbel, die an den Wänden aufgestapelt sind, sind von Staub und Spinnweben bedeckt.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwand führt zu Bereich 17. (Die Hobgoblins sind sich der Tür nicht bewusst.)

19. LAGERRÄUME

Von den Klinken der Türen, die in diese Räume führen, hängen Holzschilder, auf denen in der Gemeinsprache „KEIN ZUTRITT!“ steht.

19A. ZAUBERKOMPONENTENLAGER

Ofen. Ein eiserner Ofen steht an der Südwand.

Truhen. Entlang der Wände gibt es Reihen von staubigen Nischen. Ungefähr die Hälfte der Nischen enthält kleine Holztruhen.

Der Ofen erhielt durch den Zauber *Gegenstände beleben*, der durch einen *Wunsch* permanent gemacht wurde, einen Anschein von Leben. Er reißt sich von seinen Ofenrohren los und stürmt auf Klauenfüßen nach vorne, um Eindringlinge anzugreifen.

Der Ofen ist ein großes Konstrukt mit einem Herausforderungsgrad von 3 (700 EP). Er hat RK 17, 50 Trefferpunkte, eine Schrittbewegungsrate von 9 m und die folgenden Attributswerte: Stärke 14, Geschicklichkeit 10, Konstitution 10, Intelligenz 3, Weisheit 3 und Charisma 1. Er hat Blindsight auf eine Distanz von 9 m und ist darüber hinaus blind. Er hat die folgenden Aktionsoptionen:

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W8 + 2) Wuchtschaden.

Feuer speien (Aufladung 4–6). Der Ofen speit Feuer in einem Kegel von 4,50 m. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Schätze. Es gibt insgesamt 24 hölzerne Kisten, die jeweils in der Gemeinsprache mit dem Namen eines Zaubers beschriftet sind und alle Materialkomponenten für eine oder mehrere Anwendungen des Zaubers enthalten. Die folgende Tabelle fasst den Inhalt der Truhen zusammen.

Truhe	Inhalt
1	Drei Phiolen menschliches Blut, drei Streifen Fleisch und ein Beutel Knochenstaub (<i>Tote beleben</i>).
2	Eisenspäne (<i>Antimagisches Feld</i>).
3	Drei Stück Fledermausfell (<i>Arkane Auge</i>).
4	Eine Schreckhahn-Eierschale und ein Schlangenhauthandschuh (<i>Bigbys Hand</i>).
5	Ein Büschel Quaggoth-Fell, ein Stück Bernstein und drei Silbernadeln (<i>Kugelblitz</i>).
6	Ein Beutel mit dem Pulver einer zermalmten schwarzen Perle im Wert von 500 GM (<i>Todeskreis</i>).
7	Ein Beutel Ruß und ein Beutel Salz (<i>Sprachen verstehen</i>).
8	Drei Splitter blassweißen Kristalls (<i>Kältekegel</i>).
9	Ein kleiner Tontopf mit Graberde, ein kleiner Tontopf mit abgestandenem Wasser und ein schwarzer Onyx im Wert von 150 GM (<i>Untote erschaffen</i>).
10	Drei Magnetsteine und ein Beutel Staub (<i>Auflösen</i>).
11	Ein Beutel Sand, ein Tintenfass und eine Schreibfeder (<i>Traum</i>).
12	Acht Tintenfischtentakel (<i>Evards Schwarze Tentakel</i>).
13	Zehn Federn (<i>Federfall</i> oder <i>Fliegen</i>).
14	Neun winzige Bälle Fledermauskot und Schwefel (<i>Feuerball</i>).
15	Ein Block Weihrauch im Wert von 250 GM und vier Elfenbeinstreifen im Wert von je 50 GM (<i>Sagenkunde</i>).
16	Ein schwarzer Kristalldodekaeder im Wert von 500 GM (<i>Magisches Gefäß</i>).

Truhe Inhalt

17	Drei Natternmägen und ein Beutel mit pulverisierten Rhabarberblättern (<i>Melfs Säurepeil</i>).
18	Eine Phiole mit zehn Prisen Diamantstaub im Wert von 25 GM pro Prise (<i>Unauffindbarkeit</i>).
19	Eine Spule Kupferdraht (<i>Verständigung</i>).
20	Ein Beutel feiner Sand (<i>Schlaf</i>).
21	Acht winzige Gefäße Augensalbe im Wert von je 25 GM, hergestellt aus Pilzpulver, Safran und Fett (<i>Wahrer Blick</i>).
22	Ein Garnknäuel aus dem Zahnstocher ragen (<i>Unsichtbarer Diener</i>).
23	Zwei Stücke Phosphor (<i>Feuerwand</i>).
24	Zehn kleine Stücke Stroh (<i>Wasser atmen</i>).

19B. LEBLOSE OBJEKTE

Über diesen Raum sind leblose Objekte verstreut, die Arcturia mit dem Zauber *Gegenstände beleben* mit Leben erfüllt:

- Eine Messingfeuerschale auf einem 90 cm hohen Dreibein und ein Holzbesen (kleine Gegenstände)
- Ein hölzerner Garderobenständer; ein eiserner Folterstuhl mit Stacheln; eine 3 m lange, 250 Pfund schwere Kette und ein fetter Eisenkessel (mittelgroße Gegenstände)
- Eine Minenlore aus Stein und die lebensgroße, hohle Bronzestatue eines Stiers (große Gegenstände)

20. VORRÄTE

Zwei **Hobgoblins** sind vor diesem Raum stationiert, einer vor jeder Tür. Sie haben den Befehl, die Vorräte zu bewachen. Ein Kampf hier alarmiert die Hobgoblins in Bereich 32, die schnell eintreffen, um ihre Kameraden zu unterstützen.

Der Raum ist voll von Kisten mit Rationen und Fässern mit Süßwasser, und schmale Gänge schlängeln sich zwischen den Behältern hindurch. Die Riesen und Hobgoblins verlassen sich auf diese Vorräte, und es gibt genug Nahrung und Wasser für Wochen.

21. NACHT UND TAG

Zeitmesser. Vier Säulen stützen die 6 m hohe Decke. Ein Eisenring mit 6 m Durchmesser ist mit Eisenklammern an den Spitzen der Säulen befestigt, damit er parallel zum Boden in 6 m Höhe hängt. In diesen Ring ist eine kreisförmige Eisenscheibe mit etwas kleinerem Durchmesser gesetzt, mit einem eingepprägten Sonnensymbol auf einer Seite und einem Symbol des Mondes auf der anderen. Direkt über dem Ring und der Scheibe ist eine 3 m tiefe, kuppelförmige Höhlung in der Decke.

Statuen. In die Nischen schmiegen sich zwei lebensgroße Statuen von menschlichen Magiern in Roben. Ihre Gesichter sind unter ihren steinernen Kapuzen verborgen, ihre Arme in Richtung der Eisenscheibe gestreckt.

Dieser Raum ist ein großer Zeitmesser. Jeden Tag bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang üben die Magierstatuen unsichtbare magische Kraft auf die hängende Eisenscheibe aus, sodass diese sich in ihrem ringförmigen Rahmen herumdrehen wie eine Münze. Am Tag ist das Sonnensymbol auf der Unterseite der Scheibe sichtbar; in der Nacht zeigt die Scheibe das Mondschild auf der Unterseite. Wenn die Scheibe rotiert, schwingt eine Hälfte in die kuppelförmige Höhlung in der Decke. Die untere Hälfte schwingt nach unten, wobei noch 3 m zwischen ihrem äußeren Rand und dem Boden bleiben.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart Auren der Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie um die Statuen. Jeder Versuch, die Statuen zu bewegen oder zu zerstören, scheitert.

Wenn eine Kreatur versucht, die Scheibe manuell zu bewegen, geben die Statuen Blitze ab, die den Raum füllen. Alle Kreaturen, die sich zu diesem Zeitpunkt im Raum befinden, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) Blitzschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Kreaturen in direktem Kontakt mit dem Eisenring oder der Scheibe, sowie Kreaturen, die Metallrüstung tragen, haben einen Nachteil bei dem Rettungswurf.

22. ARKANE KRITZELEIEN

Tafeln. An den Wänden hängen mehrere Tafeln, auf die mit Kreide arkane Phrasen und Formeln geschrieben sind.

Tischfalle. Ein Holztisch in der Mitte des Raums trägt eine Sammlung staubiger Flaschen und Kolben. Der Tisch ist von Spinnweben bedeckt und befindet sich offenbar seit langer Zeit in diesem Zustand. Die Gegenstände sollen von der Verwandlungsfalle ablenken, auf der der Tisch steht (siehe „Verwandlungsfallen“, Seite 180).

Die Kreidekritzeleien wurden von Arcturias gescheiterten Lehrlingen hinterlassen. Jeder Charakter, der die Kritzeleien studiert und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 16 schafft, kann erkennen, dass sie die Versuche einer Person sind, die Geheimnisse eines Zaubers jenseits ihres Verständnisses zu entschlüsseln. Zauberwirker, die *Auflösung* und *Fleisch zu Stein* auf ihrer Zauberliste haben, können erkennen, dass diese Zauber erforscht wurden, doch keiner der Zauber kann aus diesen unvollständigen Schmierereien erlernt werden.

Kampfgeräusche in diesem Raum sind für die Hobgoblin-Wachen in Bereich 25 hörbar, die kommen, um nachzusehen. (Sie nähern sich aus dem Osten.)

23. EXPERIMENTE

Die Türen, die in diesen Raum führen, wurden mit *Arkane Schloss* verzaubert, die nur Arcturia den Eintritt erlauben. Eine Tür lässt sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufzwingen.

23A. SCHUHKOLOSS

In der Mitte des Raums liegt ein alter Schuh, in dem sich ein **Skorpion** versteckt. Wenn der Schuh bewegt wird, krabbelt der Skorpion heraus und greift die nächststehende Kreatur an.

Der Skorpion ist eigentlich ein **Erdkoloss** unter dem Effekt eines *Verwandeln*-Zaubers, der mit einem *Wunsch* permanent gemacht wurde. Der Erdkoloss nimmt wieder seine wahre Gestalt an und greift an, wenn die Skorpiongestalt auf 0 Trefferpunkte gebracht wird.

23B. BÖSE KLINGEN

Ein korrodiertes Stahlhelm liegt auf einem Haufen rostiger Schwerter in der Mitte des Raums. Wenn eine andere Kreatur den Raum betritt, sammelt sich der Schwerterhaufen in eine vage humanoide Gestalt mit dem Helm an der Spitze und greift an. Diese Ansammlung von rostigem Stahl hat die Spielwerte einer **belebten Rüstung**, nur dass ihre Angriffe Stichschaden anstelle von Wuchtschaden verursachen.

23C. RATTE VON AUSSERGEWÖHNLICHER GRÖSSE

Monster. Eine riesige zweiköpfige Ratte (verwende die Spielwerte eines **Todesbunds**) ist hier gefangen. Diese Ratte ist so groß wie ein Mensch und feindselig gegenüber allen Eindringlingen.

Fleischrutsche. In der Decke nahe der Nordwand ist eine rechteckige Öffnung, 30 cm lang und 15 cm breit, die

die Mündung einer steinernen Rutsche bildet, die nach oben führt.

Alle paar Stunden rutscht ein Block verwesenden Fleisches aus einem verborgenen Raum den Schacht hinab. Das Fleisch schlägt mit einem nassen Klatschen auf dem Boden auf und wird sofort von der monströsen Ratte gefressen. Eine winzige oder gasförmige Kreatur kann in den kleinen, verborgenen Raum gelangen, indem sie den Schacht erklimmt. Es gibt keine Ausgänge aus dem oberen Raum, der nur Hunderte von Blöcken aus pinkem, verwesendem Fleisch und einen magischen Mechanismus enthält, der diese in zufälligen Intervallen den Schacht hinabschiebt. Es ist unmöglich, zu bestimmen, von welcher Art von Kreatur das Fleisch stammt.

23D. LACHLAUT DER STEINESSER

Dieser Raum enthält die zerschmetterten Überreste einer Zwergenstatue und einen dicken **Tiefengnom** (*Svirfneblin*) namens Lachlaut Kieselsud, den Arcturia aus seiner Edelsteinmine im Underdark entführt hat. Er ist mit dem Undermountain nicht vertraut.

Arcturias Magie hat dem Gnom einen unersättlichen Appetit auf behauene Steine gegeben. Er nutzt seine Kriegshacke, um die Statue zu zerschlagen und verzehrt sie langsam, Stück für Stück. Er kann nicht anders als jeden behauenen Stein, den er sieht, zu verzehren – und es gibt keine Obergrenze, wie viel er essen kann. Er fleht die Charaktere an, dass sie ihn in Ruhe lassen, damit er seine Mahlzeit in Frieden beenden kann. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 19) auf Lachlaut gewirkt, befreit ihn das von seiner einzigartigen magischen Krankheit.

Schätze. In dem Augenblick, in dem Lachlaut von seiner Krankheit geheilt wird, hustet er zwei Diamanten aus (im Wert von jeweils 5.000 GM). Er ist ebenso überrascht, die Juwelen zu sehen, wie jeder andere, und er bietet sie den Charakteren als Belohnung dafür an, ihn „gerettet“ zu haben. Er sucht dann nach einem Weg zurück ins Underdark, weil er mit dem Undermountain nichts mehr zu tun haben will.

24. LEERES KLASSENZIMMER

Tafel. Eine Tafel bedeckt die ganze Ostwand. Auf die Tafel ist in großen Buchstaben in der Gemeinsprache „IHR SEID ALLE DURCHGEFALLEN“ geschrieben.

Schreibtische. Wenn eine Kreatur den Raum betritt, erheben sich sieben Schreibtische aus Stein auf magische Weise vom Boden und positionieren sich in einem Bogen in Richtung Tafel. (Die Schreibtische sinken wieder zum Boden, wenn alle Kreaturen den Raum verlassen.)

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwand lässt sich aufschieben und offenbart einen staubigen, spinnwebenbehangenen Durchgang zwischen diesem Raum und Bereich 25.

25. HOBGOBLIN-WACHEN

Wachen. Zwei **Hobgoblins** halten hier Wache, einer vor jeder Tür. Sie greifen Eindringlinge an und greifen immer gemeinsam einen einzelnen Feind an.

Bogen. Ein Steinbogen in der Mitte der Ostwand zeigt das Bild eines offenen Buchs im Scheitelstein.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand öffnet sich zu einem staubigen, spinnwebenbehangenen Durchgang zwischen diesem Raum und Bereich 24.

BOGENTOR ZU EBENE 19

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn ein Charakter ein offenes Buch hält, solange er sich innerhalb von 1,50 m um den Bogen befindet, öffnet sich das

Tor für 1 Minute. Das Buch verwandelt sich zu Staub, wenn sich das Tor öffnet, selbst wenn es ein Zauberbuch ist.

- Charaktere müssen die 10. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 49 auf Ebene 9, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

26. LEHRLINGSQUARTIERE

Wie ihr ehemaliger Meister Halaeter nimmt Arcturia manchmal eigene Lehrlinge auf, doch überleben diese selten lange. Dieser Raum enthält eine schimmelige Steppdecke, die über eine Steinbahre an der Nordwand gelegt ist, und einen hölzernen Schreibtisch mit einem hochlehnigen Stuhl in der Südostecke. An einer Ecke des Schreibtischs liegt ein vergilbter menschlicher Schädel, auf dem eine halb geschmolzene Wachskerze steht.

27. Toter Lehrling

Steppdecke. Eine schimmelige Steppdecke ist über eine Steinbahre an der Südwand gelegt.

Schreibtisch. Ein hölzerner Schreibtisch steht in der nord-östlichen Ecke. Auf dem hochlehnigen Stuhl, der hinter dem Schreibtisch steht, ist ein menschliches Skelett zusammengesunken, das eine durchlöchernte schwarze Robe trägt.

Das leblose Skelett ist der Rest eines menschlichen Lehrlings namens Kazvark, den Arcturia mit einer Salve magischer Geschosse getötet hat, weil er eine einfache Hausaufgabe nicht vollenden konnte. Arcturia hat Kazvarks Zauberbuch zerstört, aber seine Taschen nicht nach Wertgegenständen durchsucht.

MITHRALSCHLÜSSEL

Charaktere, die die Robe des Lehrlings durchsuchen, finden ein 15 cm langes, flaches Stück Mithral, das wie ein U geformt ist, in einer Tasche. Dieser Schlüssel ist einer von sechs, die notwendig sind, um die Massenauflösungswaffe in Bereich 37 zu aktivieren.

28. PROBEN

Charaktere, die an den Türen zu diesem Raum lauschen, hören seltsame Klicklaute.

Hakenscrecken. Ein **Hakenscrecken** ist in diesem Raum gefangen, aber dahinter steckt noch mehr.

Regale. Die gekrümmten Wände sind von Steinregalen gesäumt.

Zerbrochene Gefäße. Hunderte von Gefäßen mit Leichenteilen liegen zerbrochen auf dem Boden.

Ein Hobgoblin hat unabsichtlich eine Verwandlungsfalle ausgelöst und wurde in diesen Hakenscrecken verwandelt. Die anderen Hobgoblins beschlossen, ihn als Witz in diesem Raum einzusperren. Da der Hakenscrecken keine Hände hat, konnte er die Türen nicht öffnen, um zu entkommen, und voller Zorn warf er die Flaschen von den Regalen, wodurch ihr Inhalt vergossen wurde.

Wenn der Hakenscrecken auf 0 Trefferpunkte fällt, verwandelt er sich zurück in einen bewusstlosen **Hobgoblin** namens Jarrk. Jarrk ist trotz seines Missgeschicks Unheilskrone gegenüber fanatisch loyal und würde ihn niemals mit Absicht verraten.

Arcturia hat Leichenteile verschiedener Kreaturen aus dem Underdark gesammelt. Charaktere, die den Schutt durchsuchen, finden Mottenflügel, Käferpanzer, Dunkelmantelaugen, Blutmückenrüssel, Flumph-Tentakel, Troglo-

dytenklauen, Dämonensekret, Rückstände von Schlickern und andere wertlose, unheimliche Teile. Wenn du willst, könnten sich einige nützliche Zauberkomponenten zwischen dem Müll befinden.

29. LABOR

Vanar Freth. Ein **Drow-Magus** namens vanar rreth und sein beschworener **Schattendämon**-Gefährte durchsuchen leise den Raum, wenn die Charaktere eintreffen.

Statuen. In gegenüberliegenden Ecken stehen zwei 2,70 m hohe Statuen von Ogern, die sich in Glühwürmchen verwandeln.

Tisch. Ein großer Steintisch steht in der Mitte des Raums. Mehrere kuriose Gegenstände liegen darauf, darunter eine schwarze, würfelförmige Kiste auf einem gefalteten grauen Laken und der schleimige, abgetrennte Kopf eines Gedankenschinders, dessen kopfloser Körper auf dem Boden in der Nähe ausgeblutet ist. Die Leiche wird von Maden gefressen.

Alte Falle. Die Doppeltür im Südwesten und der Boden um sie herum sind von Feuer verkohlt, das Ergebnis einer vor langer Zeit ausgelösten Falle.

Der Drow-Magus hat es geschafft, bis hierher zu kommen, ohne entdeckt zu werden. Sich selbst überlassen, findet er irgendwann den Schatz, der unter dem Tisch versteckt ist (siehe „Schätze“, unten). Der Schattendämon hält nach Ärger Ausschau, während der Drow mit der Suche beschäftigt ist.

Vanar kämpft, um Schätze für sich zu behalten, die er gefunden hat, meidet ansonsten aber Konflikte. Sobald seine Durchsuchung von Arcturiasend abgeschlossen ist, plant er zur Festung von Haus Freth auf Ebene 12 zurückzukehren und seinem Meister Drivvin Freth Bericht zu erstatten.

TISCH

Bis vor Kurzem hatte Arcturia einen Gedankenschinder-Assistenten. Sie riss ihm den Kopf ab, um die in seinem Kopf gespeicherte psychische Energie zu untersuchen. Neben dem Kopf liegen eine lange Stahlpinzette und eine Kelle.

Der Würfel mit 30 cm Seitenlänge ist eine Kiste mit Ebenholzrahmen und Platten aus schwarzem Glas. Die Kiste hat einen Klappdeckel und strahlt eine Aura der Verwandlungsmagie aus, wenn sie mit *Magie entdecken* untersucht wird. Wenn ein winziges Tier, das klein genug ist, in die Kiste zu passen (wie eine Ratte oder Eidechse), hineingesteckt und der Deckel geschlossen wird, verwandelt die Kiste es auf magische Weise in ein anderes winziges Tier (deiner Wahl), wenn ihm nicht ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingt. Die Kiste kann dies acht weitere Male tun, ehe ihre Magie verbraucht ist. Dann zerfällt sie zu Sand.

Die gefaltete graue Decke, auf der die Kiste steht, ist tatsächlich die sorgfältig entfernte Haut eines Doppelgängers. Andere Gegenstände auf dem Tisch sind ein Gefäß mit Schreckhahnzungen, ein Block weicher Lehm (die Materialkomponente für den Zauber *Stein formen*), der in feuchtes Tuch gewickelt ist, und eine Holztruhe mit der Aufschrift „Verwandlung“, die ein Dutzend Raupenkokons enthält (Materialkomponenten für den Zauber *Verwandlung*).

SCHÄTZE

Im Boden unter dem Tisch ist ein kleines Geheimfach verborgen, das mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gefunden werden kann. Es enthält ein Jadediadem im Wert von 1.500 GM (die Materialkomponente für den Zauber *Gestaltwandel*) und eine *Zauberschriftrolle der Verwandlung*.

30. GRAUSIGE VERWANDLUNG

Aasoger. Auf dem Boden in der Mitte des Raums, mit Ketten gefesselt, liegt eine Kreatur, die den Körper eines Ogers und den Kopf eines Aaskriechers hat.

Leichenteile. Der abgetrennte Kopf des Ogers und der enthauptete Körper des Aaskriechers liegen in der nordwestlichen Ecke des Raums, wo sie verwesen und einen Übelkeit erregenden Gestank abgeben.

Schlüsselring. An einem Steinhaken an der Nordwestwand hängt ein Eisenring mit drei Schlüsseln.

Die Kreatur, die an den Boden gekettet ist, ist am Leben. Sie hat ein grausiges magisches Ritual überlebt, das nicht umgekehrt oder aufgehoben werden kann. Sie ist unterernährt und muss Aas fressen, um zu überleben. Die Ketten, mit denen sie gefesselt ist, sind durch Eisenringe gezogen, die am Boden festgenietet und mit drei schweren Vorhängeschlössern gesichert wurden. Man kann Letztere mit den Schlüsseln öffnen, die an der Wand hängen. Wird die Kreatur befreit, stürmt sie zu den verwesenden Überresten ihrer ehemaligen Körper und beginnt, sie zu verschlingen.

Die Kreatur ist ein **Oger** mit folgenden Anpassungen:

- Solange sie an den Boden gekettet ist, ist die Kreatur liegend und festgesetzt. Sie leidet unter zwei Stufen Erschöpfung.
- Sie hat eine Intelligenz von 1 und kann nicht sprechen oder Sprachen verstehen.
- Ersetze die Aktionsoptionen des Ogers mit folgenden:

Mehrfachangriff. Die Kreatur macht zwei Angriffe: einen mit ihren Tentakeln und einen mit ihrem Biss.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Giftschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Bis diese Vergiftung endet, ist das Ziel gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf zu Beginn eines jeden seiner Züge wiederholen und die Vergiftung bei einem Erfolg beenden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4 + 2) Stichschaden.

31. ASSISTENT DES ILLITHIDEN

Dieser Raum war für Arcturias Gedanken-schinder-Assistenten reserviert, der in Bereich 29 ein grausiges Ende gefunden hat. Er hat folgende Merkmale:

Dekor. In den Stein eingebettete Verzierungen an den Wänden zeigen Tentakel, die sich um und durch gebleichte menschliche Schädel winden.

Schleimbecken. In der Mitte des Raums ist ein flaches, ovales Becken voller dunklen, übelriechendem Schleim. (Der Schleim hat einen beruhigenden Effekt auf Gedanken-schinder, aber keine magischen Eigenschaften.)

Assistent. In der östlichen Ecke des Raums steht ein menschlicher Mann, der nichts trägt als ein Ledergeschirr und ein Lendentuch und in die Ecke schaut.

Der Mensch im Geschirr ist Ellix Gaspar (NB tethyriani-scher menschlicher **Magus** ohne vorbereitete Zauberei). Er hält einen halb gegessenen Brotlaib in Händen. Arcturia hat ihn vor einigen Monaten aus Dweomerkern (Ebene 9) geholt, damit er ihr als Assistent dient, doch empfand sie ihn als zu unausstehlich, um ihn zu ertragen. Sie hat den Zauber *Schwachsinn* auf ihn gewirkt und ihn ihrem Gedankenschinder-Assistenten übergeben, der ihn sofort zwang, sein neues, seinem Stand entsprechendes Gewand anzulegen.

In seinem aktuellen Zustand starrt Ellix mit leerem Blick und reagiert kaum, und er hat die Tendenz, über seine eigenen Füße zu stolpern und unkontrollierbar zu sabbern. Er hat noch einen Zehntag, ehe er einen weiteren Rettungswurf versuchen

kann, um den Effekt von *Schwachsinn* zu beenden. Wenn er wieder zu Verstand kommt, ist er intelligent genug, um aus dem Undermountain zu flüchten, solange noch etwas von seinem Verstand und seiner Würde übrig ist. Er weiß nicht, was mit seinem Zauberbuch passiert ist (Arcturia hat es in Bereich 40b versteckt), aber sobald sein Verstand zurückkehrt, erinnert er sich an den Aufbau dieser Ebene und wie er an die Oberfläche zurückgelangen kann.

32. TOTENKOPF-KASERNE

Hobgoblin-Truppen sind in diesen Räumen untergebracht, die von einem dauerhaften antimagischen Feld umgeben sind, ähnlich dem, das vom Zauber Antimagisches Feld erzeugt wird.

32A. SOLDATENQUARTIERE

Dreißig **Hobgoblins** ruhen sich in hölzernen, dreistöckigen Etagenbetten aus. Es gibt genug Betten für sechzig Wachen. Die Hobgoblins schlafen in ihrer Rüstung; ihre Waffen und Schilde hängen an Haken an den Ecken ihrer Betten.

32B. WACHPOSTEN

Vier **Hobgoblins** halten hier Wache. Zwei stehen an der Tür zu Bereich 32a, zwei an der Tür zu Bereich 32c. Jeder Kampf hier zieht Verstärkung aus diesen Bereichen und aus Bereich 20 an.

32C. HAUPTMANNQUARTIERE

Zwei **Hobgoblin-Hauptmänner** unterhalten sich leise in diesem Raum, der drei Betten enthält. Weiterhin steht hier ein Steintisch, der von sechs Holzchemeln umgeben ist und über dem ein nicht entzündeter eiserner Kronleuchter hängt.

Die Hauptmänner machen sich Sorgen über das Verhalten, das ihr Kriegsherr in letzter Zeit an den Tag legt (siehe Bereich 33) und sinnieren darüber nach, was sie nun tun sollen. Bislang haben die Hauptmänner Unheilskrones bizarre Interessen vom Rest der Hobgoblin-Legion verborgen und sind für den Augenblick noch loyale Untergebene.

33. UNHEILSKRONES QUARTIERE

Monster. Wenn Unheilskrone, der **Hobgoblin-Kriegsherr**, nicht anderswo hingelockt wurde, ist er hier, in Gesellschaft eines **Flumphs**, der telepathisch zu ihm spricht.

Underdark-Modell. Im Raum stehen sechs 2 m hohe, stalagmitenförmige Spitzen aus winzigen rechteckigen Blöcken. Ein siebter Turm wird gerade gebaut und ist halbfertig.

Möbel. Die Möbel umfassen ein Holzbett, einen gepolsterten Lederstuhl mit passendem Ottomanen, ein Steinregal mit einem hölzernen Bierfass, einen schön geformten Steintisch, auf dem Steinmetzwerkzeuge und Steinbrocken liegen, und eine schwere hölzerne Seemannskiste mit aufgebrochenem Schloss.

Wandteppich. An der Südwand hängt ein alter, verbliebener Wandteppich, der eine wunderschöne Kristallkaverne zeigt.

Einige Tage nachdem sich der Hobgoblin-Kriegsherr in Arcturiasend niedergelassen hatte, befahl er seinen Untergebenen, ihm Steinmetzwerkzeug zu bringen. Sie sammelten schnell einige alte Werkzeuge und brachten sie ihm. Seitdem schlägt Unheilskrone rechteckige Steinblöcke (jeder 5 cm breit, 10 cm lang und 2,5 cm dick) und nutzt sie, um merkwürdige, turmartige Strukturen zu bauen, die an Stalagmiten erinnern. Die Aufgabe hat ihm geholfen, seine Langeweile zu bekämpfen, auch wenn er nicht genau weiß,

warum er die Türme baut. Die Antwort liegt in seinem seltsamen Begleiter.

Bis vor kurzer Zeit ernährte sich dieser Flumph heimlich von der geistigen Energie von Arcturias Gedankenschinder-Assistent. Der plötzliche Tod des Illithiden (siehe Bereich 29) hat die Nahrungsversorgung des Flumphs abgeschnitten. Glücklicherweise kommt er noch eine Weile zu recht, ohne mehr psionische Energie aufnehmen zu müssen. Er hat sich mit Unheilskrone zusammengetan und versucht ihn davon zu überzeugen, sich zu bessern. Der Hobgoblin hat sich als starrsinnig und absolut böse erwiesen, doch der lange telepathische Kontakt hat dafür gesorgt, dass Unheilskrone merkwürdige Eigenheiten zeigt, darunter das unterbewusste Bedürfnis, das Zuhause des Flumphs, das Underdark, mit Bausteinen nachzubauen. Der Flumph weiß, dass sein Heimweh das Verhalten des Hobgoblins beeinflusst, doch verlässt er sich auf Unheilskrones Schutz. Wenn die beiden getrennt werden, kehrt der Flumph ins Underdark zurück.

Die Charaktere können sich mit dem Flumph anfreunden und ihn überzeugen, sich für eine Weile der Gruppe anzuschließen. Er hat schon früher Abenteurer im Undermountain getroffen und schätzt sie und ihre Geschichten von der Oberfläche insgesamt sehr.

SCHÄTZE

Die Holztruhe enthält das Beutegut der Hobgoblins: 2.500 GM, einen Pfefferstreuer aus Elektrum (25 GM), einen Kerzenständer aus Zinn (25 GM), eine verzierte Korallenstatuette eines Schiffs, das eine Welle erklimmt (250 GM), einen zwergischen Bartkamm aus Lapislazuli, in den Edelsteine eingesetzt sind (750 GM), eine Platinkrone mit schwarzen Perlenintarsien (2.500 GM) und einen elfischen Helm aus Blattgold, aus dessen Stirn ein Spiralhorn aus Amethyst ragt (7.500 GM).

34. KREISCHENDE GASSPORE

In der Mitte dieses ansonsten leeren Raums schwebt eine **Gasspore**, welche die zusätzliche Verteidigung eines Kreischers hat. Wenn helles Licht oder eine Kreatur sich der Gasspore auf 9 m annähert, verwendet sie eine Reaktion, um ein Kreischen abzugeben, das 90 m weit zu hören ist. Die Gasspore kreischt weiter, bis sich die Störung außer Reichweite bewegt und danach 1W4 weitere Runden vergangen sind.

Das Kreischen der Gasspore alarmiert die Hobgoblins in den Bereichen 32c und 33, die kommen, um nachzusehen.

35. VERSAMMLUNGSHALLE

Dieser breite Korridor hat eine 15 m hohe Decke, die sich in Richtung Norden und Osten auf eine Höhe von 6 m absenkt. Rufe hallen aus Bereich 36, dessen Tür leicht offensteht.

36. TOTENKOPF-TRAINING

Die Tür zu diesem Raum ist angelehnt, und Rufe in Goblinisch ertönen aus dem Inneren. Der Raum hat folgende Merkmale:

Hobgoblins. Zwölf **Hobgoblins** trainieren unter der Aufsicht eines **Hobgoblin-Hauptmanns** mitten in diesem Raum Manöver in der Phalanx-Formation. Wenn die Hobgoblins es mit einer unbekannten Bedrohung zu tun haben, schließen sie die Formation und greifen an.

Möbel. An den Rändern des Raums stehen Tische und Bänke aus Holz.

Wanddekor. Der Raum ist von *Dauerhaften Flammen* beleuchtet, die auf eiserne Fackelhalter an den Wänden gewirkt wurden. Auf Steinplatten zwischen den Fackelhaltern sind die Köpfe von drei Zwergen, zwei Orog, einem Troglodyten und einem Gargyl montiert.

37. MASSENAUFLÖSUNGSWAFFE

Für den Fall, dass ihre Experimente außer Kontrolle geraten oder ihre Feinde sie aufspüren, hat Arcturia diesen Raum gebaut, um sie alle auf einen Schlag zu vernichten und gleichzeitig Arcturia selbst und ihre Lehrlinge (von denen sie im Augenblick keine hat) zu schützen. Der Raum hat folgende Merkmale:

Metallüberzogene Wände. Am Ende eines kurzen Korridors ist ein 6 m hoher Raum mit Kuppeldecke und sieben schmalen Nischen. Jede Oberfläche ist von glänzenden Mithralplatten bedeckt. Jede Nische ist hell vom gelben Leuchten einer kleinen Kristallkuppel erleuchtet, die in ihre 2,50 m hohe Decke eingesetzt ist.

Schlüsselformen. In den Mithralplatten zwischen den Nischen sind auf Brusthöhe sechs schlüsselförmige Vertiefungen. Jede Vertiefung ist 15 cm tief.

Jede Nische ist 2,50 m hoch und 1,20 m tief. Ihre Breite verjüngt sich von 90 cm zu 30 cm. Wird der Zauber *Magie entdecken* gewirkt, offenbart das eine starke Aura der Bannmagie um jede Nische, die gerade geräumig genug für eine mittelgroße Kreatur ist. Die Kristallkuppel in der Decke ist die Quelle der Magie der Nische. Wenn die Kugel zerstört wird, wird die Nische dunkel und machtlos. Jede Kuppel hat RK 11, eine Schadensschwelle von 10, 1 Trefferpunkt und Immunität gegen Säure-, Feuer- und Giftschock sowie psychischen Schaden.

DIE MITHRALSCHLÜSSEL VERWENDEN

Sechs Mithralschlüssel sind notwendig, um die Kammern zu aktivieren. Jeder entspricht in der Form einer der sechs Vertiefungen in der Wand, und zwar (von links nach rechts im Uhrzeigersinn um den Raum): ein auf dem Kopf stehendes Y, ein umgedrehtes J mit einer kleinen Schlaufe an der Oberseite, ein auf dem Kopf stehendes F, ein auf dem Kopf stehendes U, ein V mit einer kleinen Schlaufe an der Unterseite, und ein H, dem der obere linke Strich fehlt. Wenn die sechs Schlüssel (zu finden in den Bereichen 7, 10, 13b, 27 und 39a) in die entsprechenden Vertiefungen gesteckt werden, zählt ein *Magischer Mund* in der Gemeinsprache von 20 Sekunden herab. Wenn die Stimme 0 erreicht, ertönt ein ohrenbetäubendes Heulen, und ein mächtiger Zauber fügt jeder Kreatur auf Ebene 14 des Undermountain 150 Energieschaden zu (kein Rettungswurf erlaubt). Jede Kreatur, die durch den Effekt auf 0 Trefferpunkte fällt, wird sofort aufgelöst und zerfällt zu einem Haufen Staub. Der Zauber löst auch die sechs Mithralschlüssel auf.

Kreaturen, die in den beleuchteten Nischen stehen, wenn der Zauber aktiviert wird, bleiben unverletzt, ebenso Kreaturen in einem antimagischen Feld. (Die antimagischen Felder in den Bereichen 4 und 32 beschützen die Kreaturen dort.)

38. GÄSTEZIMMER

Arcturia hält diesen Raum für besondere Gäste bereit, wie Halaster oder besuchende Magier, die interessante Magie zum Handeln haben. Er hat die folgenden Merkmale:

Möbel. Ein großes Himmelbett dominiert den Alkoven im Osten. Am Fuß des Bettes steht eine große Eisentruhe mit flachem Deckel und Klauenfüßen. Ein Eulenbärteppich ist auf dem Boden vor der Truhe und dem Bett ausgebreitet.

Nische. Ein schwarzer Vorhang verbirgt eine Nische im Südwesten. Vor dem Vorhang steht ein gepolsterter Ledersessel und ein kleiner Tisch mit einer Karaffe aus Kristall.

Die Nische enthält eine Steinstatue, die keine Gesichtsmerkmale hat, sodass sie wie ein Humanoider ohne Gesicht aussieht. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Statue, die das Aussehen eines jeden kleinen oder mittelgroßen Humanoiden nachahmt, der sie berührt. Die Statue hat keine anderen Eigenschaften.

TRUHE MIT FALLE

Die Truhe hat einen Eisenschlüssel im Schloss stecken, und wenn man ihn dreht, wird das Schloss aufgesperrt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie aus dem Inneren der Truhe.

Die Truhe ist leer bis auf einen magischen Spiegel, der an der Innenseite des Deckels angebracht ist. Jede Kreatur, die ihr Spiegelbild im Spiegel sieht, wird Ziel des Zaubers *Fleisch zu Stein* (Rettungswurf-SG 20). Sobald der Zauber ausgelöst wurde, wird der Spiegel nicht-magisch.

SCHÄTZE

Das Dekantiergefäß aus Kristall ist 250 GM wert, aber zerbrechlich. Es enthält billigen Wein. Der Eulenbärteppich ist 75 GM wert.

39. ARCTURIAS GEMÄCHER

Über der Doppeltür, die in diese Räumlichkeiten führt, hängt eine 5 cm dicke schwarze Steinscheibe mit 1,20 m Durchmesser. Sie zeigt ein weißes Symbol in Form einer knöchigen Menschenhand. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine mächtige Aura der Bannmagie um das Siegel.

Das Siegel hat RK 17, 30 Trefferpunkte und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden. Wenn das Siegel zerstört wird, kann der Rakshasa, der an diese Räume gebunden ist, entkommen.

39A. GOLDENES UND SCHWARZES GEMACH

Licht. Die Wände und die Decke sind golden gestrichen.

An den Wänden sind schwarze Fackelhalter aus Eisen befestigt, auf die der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Diese Flammen erfüllen den ganzen Raum mit hellem, flackerndem Licht.

Teppich und Kissen. Dicke Teppiche, die von goldenen und schwarzen Zickzackmustern bedeckt sind, reichen von Wand zu Wand, und einige weiche, goldfarbene Seidenkissen liegen auf dem Boden verstreut.

Hängematten. Zwei Hängematten mit Fransen erstrecken sich zwischen vier schwarzen Säulen nahe der Ostwand. In einer hält ein wunderschöner junger Mann mit goldenen Sandalen und einem goldenen Seidenrock ein Nickerchen. (Der Mann ist Alussiarr, ein **Rakshasa**, der den Zauber *Selbstverkleidung* nutzt, um seine wahre Gestalt zu verbergen.)

Feuerschalen. Zwei Feuerschalen aus schwarzem Basalt stehen in der Mitte des Raums. Glimmende Weihrauchblöcke in jeder Feuerschale füllen den Raum mit einem starken, aber angenehmen Aroma.

Der Rakshasa ist an diese Gemächer gebunden und kann Bereich 39 selbst mit Zaubern nicht verlassen, solange das kreisförmige Siegel über den Türen hängt. (Zauber, die den Rakshasa aus dem Bereich transportieren würden, scheitern einfach.) Arcturia hat den Rakshasa vor einigen Jahren hier gefangen und zapft dem Unhold Blut ab, um ihre schrecklichen Verwandlungsrituale zu speisen.

Alussiarr hat keinen Streit mit den Abenteurern und will sie nicht beunruhigen, indem er seine wahre Gestalt offenbart. Er bittet sie allerdings, ihn zu befreien, indem sie das Siegel über dem Raum zerbrechen. Wenn Charaktere dies tun, macht sich der Rakshasa unsichtbar und verlässt den Undermountain, mit dem Ziel, in Waterdeep allerlei Unheil anzurichten. Davor sagt er aber den Helden, wo sie Arcturias Zauberbuch (Bereich 40b) und Seelengefäß (Bereich 40c) finden können, sowie das Kommandowort, um die Bücherregale in Bereich 40b zu offenbaren. Er gibt ihnen auch einen 15 cm langen Mithralschlüssel in Gestalt eines **Y**, und sagt ihnen, dass es einer von sechs Schlüsseln ist, die notwendig sind, um die Massenauflösungswaffe in Bereich 37 zu aktivieren. Alussiarr weiß nicht, wo die anderen fünf Schlüssel aufbewahrt werden.

Wenn die Charaktere mit dem Rakshasa feilschen, schwört er auch, drei zusätzliche nützliche Informationen für seine Freiheit zu bieten, etwa den Weg zu Ebene 15. Wenn sich die Charaktere weigern, Alussiarr zu helfen, zuckt der Rakshasa mit den Schultern, legt sich wieder hin und gibt ihnen nichts. Er hat Jahre gewartet, um zu entkommen. Er kann noch einige mehr warten.

39B. SCHÄDEL-UND-KNOCHEN-GEMACH

Mosaik. Grausige Mosaik aus humanoiden Knochen verzieren die steingerahmten Platten, die in die Wände eingesetzt sind.

Möbel. Im Raum sind sechs Diwane verteilt, die aus genähter Haut über Knochenrahmen bestehen, und ein Tisch ganz aus verleimten Zähnen und Hauern.

Bogen. In die Mitte der Südwand ist ein Steinbogen eingesetzt. In den Scheitelstein sind drei menschenartige Strichmännchen graviert, die einander bei den Händen halten.

Bogentor zu Ebene 17. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn sich drei Humanoide innerhalb von 1,50 m um das Tor an den Händen halten, öffnet es sich für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 14. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 11 auf Ebene 17, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

39C. KRISTALLLICHT-GEMACH.

Kerzenleuchter. Vier Kronleuchter aus Kristall hängen von der Decke und baden den Raum in magisches Licht.

Cembalo. Ein **Lebender Unsichtbarer Diener** (siehe Anhang A) spielt ein Cembalo, das in der südöstlichen Ecke steht. Weil der unsichtbare Diener nicht zu sehen ist, scheint das Cembalo von selbst zu spielen.

Tänzer. In dem Raum tanzen ein Mann und eine Frau, beide prachtvoll gekleidet, unablässig Walzer. Der Mann trägt ein goldenes Rüschchenhemd und blaue Hosen, die Frau ein gerüschtes blaues Ballkleid und ein goldenes Diadem.

Der lebende unsichtbare Diener spielt das Cembalo unermüdlich und kämpft nur zur Selbstverteidigung.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Tänzer, die in Wahrheit ein Paar **junger blauer Drachen** sind. Die Drachen sind Arcturias Gäste, und sie heißen Nystalancer und Venasorrrn. Mit der Hilfe von Arcturias Magie erleben sie, wie es ist, Menschen zu sein, und achten nicht auf die Neuankömmlinge. Wenn die Musik aufhört oder sie von einer anderen Kreatur berührt oder verletzt werden, nehmen die Drachen gleichzeitig ihre wahre Gestalt an und greifen an. Ihre Kleider und ihr Schmuck verschmelzen mit ihrer neuen Gestalt. Arcturiasend ist nicht ihr Hort, und sie haben hier keine Schätze.

40. ARCTURIAS RÄUMLICHKEITEN

Arcturia hat eine alte Zwergengruft geräumt und in ihr privates Sanktum verwandelt.

40A. WÄCHTERSTATUE

Statue. In der Mitte dieses 9 m hohen Raums steht die lebensgroße Statue eines Zwergs in Ritterrüstung, der einen Topfhelm trägt und auf einem Steinblock mit 90 cm Kantenlänge Haltung angenommen hat.

Geheimtür. In der Nordwand ist eine Geheimtür, die zu Bereich 40b führt.

Die Zwergenstatue kann nicht vom Sockel getrennt werden, und der Sockel ist fest mit dem Boden verbunden. Wenn jemand anderes als Arcturia die Geheimtür öffnet, verwandelt sich die Statue in eine 15 cm dicke Steinmauer, die den Raum von Ost nach West trennt, sodass im Norden und Süden eigene Räume entstehen. Die Mauer ist permanent. Jeder quadratische Mauerabschnitt mit 3 m Seitenlänge hat RK 15, 180 Trefferpunkte und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden.

40B. ARCTURIAS BIBLIOTHEK

Podest. Ein 1,50 m hohes Steinpodest in Form eines Nafleshnee-Dämons steht an der Südwand.

Geheimtür und Falle. Eine Geheimtür in der Ostwand führt zu Bereich 40c. Der quadratische Bereich mit 3 m Seitenlänge vor der Geheimtür enthält eine Verwandlungsfalle (siehe „Verwandlungsfallen“, Seite 180).

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart Auren der Verwandlungsmagie um das Podest und die rechteckigen Abschnitte der Nordwand, wo verborgene Bücherregale auf magische Weise erscheinen können (siehe „Schätze“, unten).

Das Podest ist ein kleiner Gegenstand mit RK 15, 20 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden. Unter bestimmten Umständen verwandelt es sich in einen **Nafleshnee** (siehe Bereich 40c). Das Podest verwandelt sich auch, wenn es Schaden erleidet. Mit Halasters Hilfe hat

Arcturia den Dämon zum Dienst gezwungen. Seine Hauptaufgabe ist es, das Seelengefäß des Lichts zu beschützen. Solange der Dämon in Podestgestalt ist, ist er von der Massenauflösungswaffe in Bereich 37 nicht betroffen.

Schätze. Wenn das richtige Kommandowort gesprochen wird („Palimpsest“), kommen auf magische Weise hohe Bücherregale aus Stein aus der Nordwand. Die Regale sind nicht auf andere Weise zugänglich. In die Regale sind Dutzende von Zauberbüchern gestopft, die Arcturia über die Jahre hinweg angesammelt hat. Sie enthalten die meisten Magierzauber im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), plus weitere deiner Wahl.

Alle Zauber des 8. und 9. Grades, die hier zu finden sind, sind in Arcturias persönlichem Zauberbuch enthalten, das sein Aussehen jeden Morgen auf magische Weise verändert. Wenn es das erste Mal entdeckt wird, hat es einen Einband aus schwarzem Kristall und Seiten aus Blattgold, in die arkane Runen und Phrasen graviert sind. Das Buch trägt den Titel *Arcturias arkane Esoterika: Band IX*, und es enthält die folgenden Zauber: *Antimagisches Feld*, *Astrale Projektion*, *Flammende Wolke*, *Gestaltwandel*, *Monster beherrschen*, *Schwachsinn*, *Telepathie*, *Tor*, *Wahre Verwandlung*, *Wort der Macht: Betäubung*, *Wort der Macht: Tod* und *Wunsch*.

40C. ARCTURIAS SEELENGEFÄSS

Eine Nische in der Nordwand birgt eine kleine Kiste aus violetter Kristall – Arcturias Seelengefäß. Das Seelengefäß strahlt keine Magie aus. Wenn die Charaktere das Seelengefäß aus diesem Raum entfernen, verwandelt sich das dämonische Podest in Bereich 40b in einen **Nafleshnee** und greift an.

Wird das Seelengefäß zerstört, hat Arcturia keine Möglichkeit, wiederaufzuerstehen, sobald ihre körperliche Gestalt zerstört wird. Der Gegenstand kann nur zerstört werden, nachdem er drei Tage im Magen eines Mimiks verdaut wurde. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart die genaue Methode zur Zerstörung des Seelengefäßes.

41. WACHSAME SÄULEN

Zwei Steinsäulen, beide mit Dutzenden von lidlosen Augen verziert, die in alle Richtungen blicken, flankieren eine Doppeltür. Die Türen öffnen sich nach innen, was eine 3 m breite Plattform am oberen Ende einer Treppe offenbart, die Hunderte von Metern zu Ebene 15, Bereich 1 führt.

NACHWIRKUNGEN

Arcturia kehrt gelegentlich nach Hause zurück, um einen Blick in ihre Zauberbücher zu werfen, neue Verwandlungsfälle auf der Ebene zu verteilen und die Bedingungen zu ändern, die bestehende Fallen auslösen, je nach Bedarf. Wenn Eindringlinge ihre Verteidigungsmaßnahmen überwunden haben, könnte sie ein Bündnis mit den Gedankenschindern auf Ebene 17 schließen. Sie will so einen Illithiden-Sicherheitstrupp erhalten, um ihre Kontrolle über diese Ebene weiter zu stärken. Wenn die Drachen in Bereich 39c noch am Leben sind, besticht Arcturia sie, damit sie die Tunnel zu Ebene 13 und 15 bewachen.

Wenn Emberosa und ihre Riesen besiegt werden, hält das die Arbeit an Mecha-Halaster auf, doch nur bis Halaster neue Schmiede findet (vielleicht eine Gruppe Azer), die die Arbeit fortsetzen können. Der Wahnsinnige Magier betrachtet die Hobgoblins als entbehrlich.



EBENE 15: DER HINDERNISPARCOURS

DER HINDERNISPARCOURS IST FÜR VIER CHARAKTERE der 13. Stufe ausgelegt, und Abenteurer, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um die 14. Stufe zu erreichen. Bevor du diese Ebene des Undermountain leitest, solltest du dir die Beschreibung des Todestryannen unter „Betrachter“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) anschauen, da diese Informationen dir helfen werden, den Todestryannen zu spielen, der den Hindernisparcours als Hort beansprucht.

WAS HAUST HIER?

Besucher auf dieser Ebene müssen sich mit mechanischen Fallen herumschlagen, zurückgelassen von Melairkyn-Zwergen, magischen Fallen des Wahnsinnigen Magiers und einem untoten Betrachter namens Nimmerschädel. Sie könnten auch auf Plagegeister von den Elementarebenen der Erde und des Feuers stoßen, und auf eine Bande von Githzerai auf Spezialmission.

NIMMERSCHÄDEL DER TODESTRYANN

Vor vielen Jahren schwebte ein Betrachter aus dem Underdark empor und infiltrierte den Undermountain. Nachdem er sich einen Hort erschaffen hatte, träumte sich der Betrachter in den Untod, und wurde zu einem Todestryann namens Nimmerschädel.

Als Halaster und Nimmerschädel im Kampf aufeinandertrafen, war der Magier siegreich, doch er konnte sich nicht dazu durchringen, einen dermaßen eindrucksvollen Wächter für sein Gewölbe zu vernichten. Stattdessen stimmte Halaster zu, Nimmerschädel als unbestrittenen Fürsten dieser Ebene zu akzeptieren, unter der Voraussetzung, dass er Halaster erlaubt, an den Fallen der Ebene herumzubasteln, sie zu warten,

sowie einen magischen, gehässigen Kommentator hinzuzufügen, der Besucher verspottet, während sie von einem Raum in den nächsten stolpern (siehe „Halasters Spielbericht“, Seite 194).

GITHZERAI-ZERTHS

Vier Githzerai-Zerths haben sich im Hindernisparcours niedergelassen. Sie nutzen ihre psychischen Fähigkeiten und angeborene Heimlichkeit, um sich vor Halasters magischem Blick und den wachsamen Augen des Todestryannen zu verbergen.

Die Githzerai wissen, dass Githyanki das Kristalllabyrinth (Ebene 16) erobert haben und einen Krieg gegen eine Gedankenschinder-Kolonie in den Meerestiefen (Ebene 17) führen. Die Githzerai warten geduldig auf das Ergebnis des Meerestiefen-Konflikts, sind aber bereit zu helfen, sollten die Githyanki Hilfe benötigen. Der Anführer der Githzerai-Schar, Yrlakka, ist ein Mitglied der Sha'sal Khou, einer Fraktion abtrünniger Githyanki und Githzerai, die die Gith-Völker vereinen wollen. Indem er den Githyanki hilft, einen gemeinsamen Feind zu besiegen, hofft Yrlakka die Vorteile einer vereinten Gith-Rasse demonstrieren zu können – nicht nur den bösen Githyanki, sondern auch den jüngeren Githzerai-Zerth, die ihm folgen. Yrlakka ist besorgt, weil sein starrsinnigster Schüler, ein Githzerai namens Ezria, verschwunden ist. Er fürchtet (zurecht), dass Ezria von den Githyanki auf Ebene 16 entführt wurde, als er versuchte, Schwachpunkte in ihrer Verteidigung zu finden.

LAVAKINDER UND FREUNDE

Mehrere Lavakinder (siehe Anhang A), die Halasters Lehrling Trobriand in den Undermountain brachte, sind von Ebene 13 in den Hindernisparcours gewandert und haben sich in einer lavagefüllten Kluft im Herzen von Ebene 15 niedergelassen.

Dabei haben sie sich den Magma-Mephits angeschlossen, die bereits dort leben. Nimmerschädel terrorisiert die Lavakinder und Magma-Mephits beizeiten, aber nicht genug, um sie zu zwingen, die Wärme der Kluft zu verlassen. Die bösen Mephits überlisten die Lavakinder oder treiben sie an, damit sie alle anderen Kreaturen angreifen, die in ihr Gebiet stolpern.

FALLEN

Der Hindernisparcours ist voller mechanischer und magischer Fallen. Zwei sich wiederholende Arten sind unten beschrieben:

ABGEDECKTE GRUBEN

Melaikyn-Zwerge haben diese Gruben ausgehoben, und Halaster hält sie in Betrieb.

Eine Platte aus 5 cm dickem Stein mit 3 m Seitenlänge bedeckt jede Grube. Jede Abdeckung ist so bearbeitet, dass sie wie der Boden um die Grube herum aussieht. Ein Charakter, der einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 17 oder höher hat, erkennt den mit der Falle versehenen Bodenabschnitt als Abdeckung einer Grube. Ein Charakter, der das Gebiet nach Fallen absucht, kann die Grube mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 entdecken. Sobald die Grube entdeckt wurde, kann ein Eisenstachel oder ähnlicher Gegenstand zwischen die Abdeckung der Grube und den Boden gekeilt werden, damit sich die Abdeckung nicht mehr öffnen kann. Die Abdeckung kann auch mit einem *Arkanen Schloss* oder ähnlicher Magie an Ort und Stelle gehalten werden.

Wenn ein Gewicht von 25 Pfund oder mehr auf der Abdeckung platziert wird, schwingt sie nach unten (solange dies nicht verhindert wurde) und bleibt offen, bis Halaster vorbeikommt und sie wieder schließt. Kreaturen oder Gegenstände, die auf der Abdeckung stehen, wenn sie aufgeht, fallen in die Grube. Die Tiefe der Grube und andere Gefahren hängen vom genauen Ort ab und sind im entsprechenden Abschnitt beschrieben. Unabhängig von der Tiefe der Grube sind die Wände zu glatt, als dass Charaktere sie ohne die Unterstützung von Kletterausrüstung, Magie oder dem Merkmal Spinnenklettern (oder einer ähnlichen Fähigkeit) erklimmen können.

TELEPORTATIONSFALLEN

Teleportationsfallen sind die Örtlichkeiten, die mit einem T markiert sind. Eine Teleportationsfalle ist ein magischer Effekt, der normalerweise auf einen 3 mal 3 m großen Bereich des Bodens gewirkt wurde und ausgelöst wird, wenn eine Kreatur den Bereich der Falle betritt. Die Falle erstreckt sich bis zur Decke des Bereichs, der sie enthält.

Eine Teleportationsfalle ist für die Sinne unsichtbar, und ein permanenter Zauber *Nystuls Magische Aura* verhindert, dass Weissagungszauber wie *Magie entdecken* die Anwesenheit der Falle offenbaren. Wird erfolgreich *Magie bannen* (SG 18) auf den Bodenbereich gewirkt, zerstört das die Falle.

Eine Kreatur, die den Bereich der Falle betritt, wird mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, zu einer anderen Teleportationsfalle teleportiert (oder dem nächsten freien Bereich). Es gibt keinen Rettungswurf gegen den Teleportationseffekt, und der Zielort schwankt von Falle zu Falle. Sobald eine Kreatur auf diese Weise teleportiert wurde, ist sie für 1 Stunde nicht mehr von Teleportationsfallen auf dieser Ebene betroffen.

Wenn eine Kreatur von einer Falle teleportiert wird, ruft Halasters dröhnende Stimme in der Gemeinsprache „Teleportiert!“. Die magische Stimme ertönt am Standort der Falle und am Ankunftszeitpunkt, und ist von beiden Orten aus 30 m weit hörbar.

Einige Teleportationsfallen haben zusätzliche Effekte, wie es bei den entsprechenden Örtlichkeiten beschrieben ist.

HALASTERS SPIELBERICHT

Wenn eine Kreatur im Hindernisparcours einen Angriffswurf macht, Schaden erleidet, oder eine waghalsige Aktion ausführt, ertönt Halasters körperlose Stimme auf magische Weise und liefert einen Spielbericht. Der Effekt kann nicht gebannt werden, und wo genau er herkommt, ist auch nicht zu sagen. Der Spielbericht kann für immer zum Schweigen gebracht werden, indem man die Quelle in Bereich 30b zerstört, oder indem man den Todestryannen Nimmerschädel besiegt.

Improvisiere den Spielbericht wie es für dich am besten passt. Die Kommentare sind meistens sarkastisch, bissig und demoralisierend. Es folgen einige Beispiele, was die körperlose Stimme sagen könnte:

Wenn ein Charakter mit einem Nahkampfangriffswurf verfehlt: „Schlag und vorbei!“

Wenn ein Charakter mit einem Fernkampfangriffswurf verfehlt: „Das war nicht mal in der Nähe!“

Wenn ein Charakter Schaden erleidet: „Autsch, das gibt eine Narbe!“

Wenn ein Charakter ein Monster tötet: „Ein Punkt für die Außenseiter!“

Wenn der Kleriker der Gruppe auf 0 Trefferpunkte fällt! „Der Kleriker ist am Boden! Das war es, die Gruppe ist erledigt!“

Die Gruppe aufteilen. Teleportationsfallen sind darauf ausgelegt, die Gruppe aufzuteilen – eine Situation, die für jeden SL schwierig sein kann. Um sicherzustellen, dass alle Mitglieder einer geteilten Gruppe genug Aufmerksamkeit erhalten, solltest du dich wie ein Cutter in einem Film sehen, der die Szenen schneidet. Springe von einer Gruppe von Charakteren zur nächsten, während du nicht mehr als einige Minuten für jede Gruppe oder Person verwendest. Angespannte Momente sind eine tolle Situation, um von einer Gruppe zur anderen zu „schneiden“ – zögere nicht, sie ein bisschen hängen zu lassen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Die folgenden Örtlichkeiten für Begegnungen sind auf Karte 15 abgebildet. Das hervorstechendste Merkmal dieser Ebene ist eine gähnende Kluft, die an mehrere Gewölbekorridore und Räume angrenzt (siehe Bereich 40 für Details).

Der Hindernisparcours verfügt nur über wenige Möbel, da die Ebene darauf ausgelegt ist, Eindringlinge auf effiziente, doch unterhaltsame Weise aus dem Weg zu räumen.

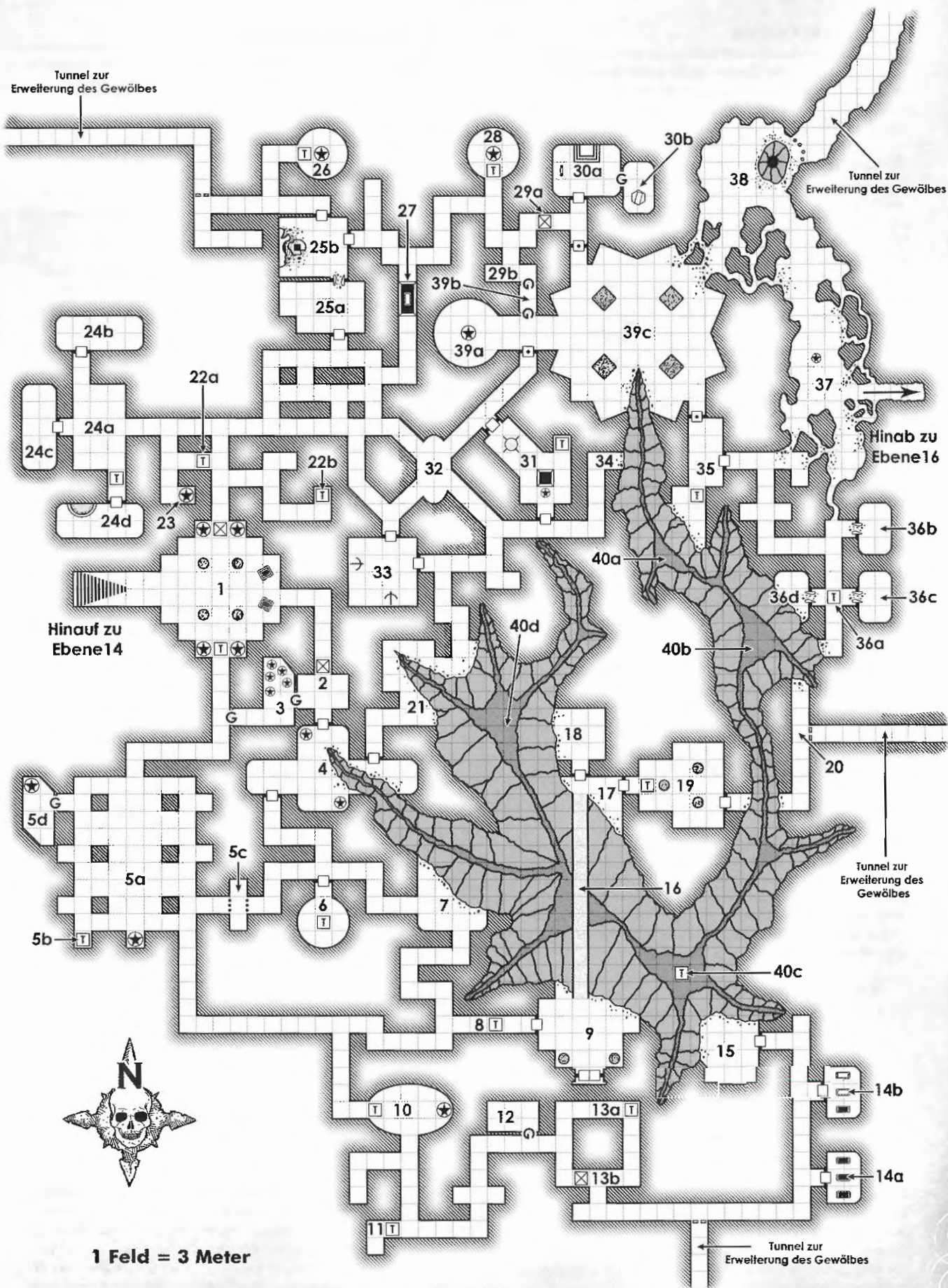
1. ACHTUNG! FERTIG! LOS!

Eine breite Treppe führt hinauf zu einem großen Raum mit folgenden Merkmalen:

Säulen. Vier Steinsäulen tragen eine 10 m hohe Kuppeldecke, die von Spinnweben bedeckt ist. Wenn sich eine oder mehrere Humanoiden der Säule im Nordosten auf 9 m annähern, wird ein *Magischer Mund* aktiviert und bildet einen Steinmund auf der Säule.

Statuen. Tunnelausgänge im Norden und Süden werden von 3,60 m hohen Steinstatuen von Halaster Schwarzmantel flankiert, der als bärtiger, finster dreinblickender alter Magier dargestellt wird, der eine Robe trägt, die mit lidlosen Augen bedeckt ist und der ein dickes Zepter mit einem roten Drachenkopf an jedem Ende hält.

Loren. Zwei Loren aus rostigem Eisen stehen an einem Tunnelausgang in der Ostwand.



KARTE 15: DER HINDERNISPARCOURS

HALASTERSTATUEN

Diese Statuen können nicht bewegt, umgeworfen oder beschädigt werden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Statuen.

Jede nicht-magische Waffe, die die Statue trifft, um ihr Schaden zuzufügen, zerfällt zu Staub.

MAGISCHER MUND

Der magische Mund sagt mit Halasters Stimme die folgenden Worte in der Gemeinsprache und verschwindet: „Willkommen im Hindernisparcours! Legt alle Waffen und magischen Gegenstände zur sicheren Aufbewahrung in die Loren. Ihr werdet sie nicht brauchen. Beeilung! Die Zeit rennt!“

LOREN

Die Achsen, Räder und Bremsengriffe der Loren sind festgerostet. Der Zaubertrick *Taschenspielererei* oder ähnliche Magie kann die Mechanismen befreien, sodass die Lore für die Wirkungsdauer des Zaubers wieder funktionstüchtig wird, allerdings quietscht sie laut, wenn sie über den Boden gerollt wird.

Die Charaktere müssen Halasters *Magischem Mund* nicht gehorchen. Gegenstände, die sie in die Wagen legen und dort lassen, sind für 24 Stunden sicher. Danach verschwinden alle Gegenstände, die unbeaufsichtigt in den Wagen liegen – Halaster holt sie in Bereich 5 auf Ebene 23. Dort können die Charaktere die fehlenden Gegenstände wiederfinden.

ABGEDECKTE GRUBE

Diese 12 m tiefe verborgene Grube (siehe „Abgedeckte Gruben“, Seite 194) liegt zwischen den nördlichen beiden Statuen. Halaster hat eine *Glyphe des Schutzes* auf den Grund der Grube gewirkt, die einen *Feuerball* (Rettungswurf-SG 22) auslöst, wenn eine Kreatur auf dem Boden aufschlägt. Der Feuerball wird mit einem Zauberplatz des 7. Grades erschaffen, erwischt alle Kreaturen in der Grube und verursacht 42 (12W6) Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Kreaturen in der Grube haben einen Nachteil auf den Rettungswurf, da es wenig Platz gibt, um auszuweichen.

TELEPORTATIONSFALLE

Halaster hat eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194) zwischen den beiden südlichen Statuen platziert. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–12	Teleportationsfalle in Bereich 10
13–18	Teleportationsfalle in Bereich 19
19–20	Teleportationsfalle in Bereich 40c

Zusätzlicher Effekt: Ältestenrune. Wenn zum ersten Mal eine Kreatur diese Teleportationsfalle auslöst, erscheint eine Ältestenrune (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12) in der Luft zwischen den beiden südlichen Statuen, einen Sekundenbruchteil, nachdem die Kreatur verschwindet und nachdem die dröhnende Stimme „Teleportiert!“ gerufen hat. Ziehe eine Karte aus dem Ältestenrunen-Stapel (siehe Anhang B), um zu bestimmen, welche Rune erscheint. Die Rune hat alle Kreaturen innerhalb von 18 m mit dem gleichen Effekt zum Ziel (Fluch oder Segen, zufällig bestimmt).

2. KLACKERBODEN

Die Steine, aus denen der Boden dieses 3 m hohen Raums besteht, machen Klackgeräusche, wenn jemand auf sie tritt – ein krudes, aber effektives Alarmsystem, das Zwerge vor langer Zeit eingebaut haben. Ein Charakter, der den Boden nach Fallen absucht, ehe er darauf tritt, bemerkt das versteckte Alarmsystem mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20.

Eine Geheimtür in der Westwand führt in Bereich 3, und nördlich des Raums befindet sich eine verborgene Grubenfalle.

ABGEDECKTE GRUBE

Diese verborgene Grube (siehe „Abgedeckte Gruben“, Seite 194) ist 6 m tief, doch die unteren 3 m werden von einem **Gallertwürfel** eingenommen. Jede Kreatur, die in die Grube fällt, erleidet 10 (3W6) Säureschaden, versinkt in den Würfel und wird automatisch von ihm umschlossen. Wenn der Würfel von oben angegriffen wird, klettert er in seinem Zug aus der Grube und versucht alles in seinem Weg anzugreifen.

3. AUSGESTOPFTE MONSTER

Die Geheimtüren, die in diesen Raum führen, haben eine Seitenlänge von 3 m. Es ist eine einzelne oder gemeinsame Stärke von 16 notwendig, um jede Tür aufzuschieben. Der Raum ist voller Staub und Spinnweben. Fünf tote Kreaturen, die mit Sägemehl ausgestopft und in lebens-echten Posen aufgestellt sind, stehen dicht gedrängt in der Nordhälfte des Raums. Die ausgestopften Monster und ihr Gewicht sind unten zusammengefasst:

- Ein Aarakocra mit ausgebreiteten Schwingen, der einen Wurfspieß hält (120 Pfund).
- Ein aufgerichteter Ankheg (600 Pfund).
- Ein junger Messingdrache mit angelegten Flügeln, gesenktem Kopf und klaffendem Kiefer (750 Pfund).
- Ein Atterkop mit bedrohlich erhobenen Armen (200 Pfund).
- Ein Höllenhund, in dessen Bauch eine *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde (150 Pfund).

4. IN DEN TENTAKELN GEFANGEN

Decke. Der Mittelteil dieses Raums hat eine 6 m hohe Kuppeldecke. Flügel im Osten und Westen haben eine 4,50 m hohe Bogendecke.

Kluft. Orangefarbenes Licht und große Hitze dringen aus einer Kluft, die den Raum fast halbiert. (Die Lichtquelle ist ein Lavafluss 9 m darunter, der sich in Richtung Südwesten verbreitert und aus Bereich 40d stammt.)

Statuen. Zwei lebensgroße Statuen von Gedankenschindern sitzen in gegenüberliegenden Ecken des zentralen Raums, mit ausgestreckten Tentakeln und aufeinander ausgerichtet.

Halaster hat die Gedankenschinder-Statuen hier platziert und mit Fallen versehen. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart Auren der Bann- und Hervorrufungsmagie um die Statuen herum. Es ist kein Attributwurf notwendig, um zu begreifen, dass ein humanoider Kopf perfekt in die Tentakel eines jeden Gedankenschinders passen würde.

Jeder Humanoide, der sich zwischen die Statuen bewegt, muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 22 ablegen, um nicht für 1 Minute von den Statuen bezaubert werden. Die bezauberte Kreatur muss in ihrem Zug ihre gesamte Bewegungsrate verwenden, um sich zur nächsten Statue zu bewegen und ihren Kopf zwischen die Tentakel zu stecken. (Ein kleiner Humanoider muss vorne an der Statue emporklettern, um dies zu tun.) Nur eine Kreatur auf einmal kann

ihren Kopf zwischen die Tentakel stecken. Ein Humanoider, der den Kopf zwischen die Tentakel steckt, ist nicht mehr bezaubert, sondern stattdessen betäubt und bleibt es auch, bis eine andere Kreatur ihn aus der Statue zieht oder die Statue zerstört wird.

Jede Statue ist mit dem Boden verankert und ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 19, 40 Trefferpunkten und Immunität gegen jeden Schaden außer Energieschaden.

5. VORRAUM

Mehrere Fallen und Hindernisse erwarten Besucher in diesem Bereich. Die Decke ist durchweg 3 m hoch.

5A. HALASTERS MÜNZE

Säulen. Sechs 3 m dicke Säulen stützen die Decke.

Vergoldete Statue. Eine Nische in der Südwand enthält eine vergoldete Statue von Halaster Schwarzmantel, die in der ausgestreckten rechten Hand etwas hält, das wie Münzen aussieht.

Geheimtür. Eine Nische im Nordwesten enthält eine Geheimtür, die in Bereich 5b führt.

Die Statue hält fünf golden bemalte Steinmünzen in der ausgestreckten Hand. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass eine der Münzen lose ist und aus der Hand der Statue entfernt werden kann. Auf beide Seiten der losen Rune ist Halasters Rune eingemeißelt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um die Münze, und der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie offenbart ihre magischen Eigenheiten.

Wenn eine Ältestenrune innerhalb von 18 m um die Kreatur aktiviert wird, die die Münze besitzt, kann die Kreatur ihre Reaktion und die Münze verwenden, um den Flucheffekt der Ältestenrune in einen Segenseffekt umzuwandeln oder andersherum. Nachdem die Münze verwendet wurde, verschwindet sie mit einem Lichtblitz, begleitet von Halasters dröhnendem Lachen.

5B. TELEPORTATIONSFALLE

Diese Falle befindet sich in der westlichen Nische in der Südwand (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194). Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–10	Teleportationsfalle in Bereich 19
11–15	Teleportationsfalle in Bereich 28
16–20	Teleportationsfalle in Bereich 40c

5C. ELEKTRIFIZIERTES FALLGITTER

Dieser leere, 9 m breite, 3 m tiefe und 3 m hohe Raum wird von zwei summenden eisernen Fallgittern abgeriegelt, die 7,50 cm breite Lücken zwischen den 2,50 cm dicken Gitterstäben aufweisen. Eine Winde in der Nordwand des Raums hebt und senkt beide Fallgitter gleichzeitig, doch ist sie außerhalb der Reichweite der Charaktere, die außerhalb des Raums stehen. Der Zaubertrick *Magierhand* oder ein *Unsichtbarer Diener* kann nicht genug Kraft ausüben, um die Winde zu drehen, der Zauber *Telekinese* aber schon. Ein Charakter kann auch beide Fallgitter mit einem Zauber wie *Nebelschritt* oder *Gasförmige Gestalt* umgehen. Eine Kreatur, die eines der Fallgitter berührt oder sich zwischen die unter Strom stehenden Gitterstäbe bewegt, erleidet 22 (4W10) Blitzschaden, oder 44 (8W10) Blitzschaden, wenn die Kreatur aus eisenhaltigem Metall besteht oder Metallrüstung trägt.

5D. TIEFE DUERRAS BEHAUSUNG

Dieser Raum, der hinter einer Geheimtür verborgen ist, ist voller Staub und Spinnweben. Das einzige Merkmal des Raums ist eine 2,70 m hohe Steinstatue einer Zwergenfrau im Umhang, deren Gesicht halb unter einer Kapuze verborgen ist. In einer ausgestreckten Hand hält sie einen fremdartigen Schädel, vom Alter vergilbt.

Die Statue zeigt Tiefe Duerra, die Duergar-Göttin der Eroberung und Psionik. Um diese finstere Gestalt zu erkennen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 20 erforderlich; Zwerge (inklusive Duergar) haben einen Vorteil bei diesem Wurf. Ein Wurf auf Intelligenz (Arkaner Kunde oder Naturkunde) gegen SG 15 offenbart, dass sie den Schädel eines lange toten Gedankenschinders hält.

Schätze. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Illusionsmagie um den Gedankenschinder-Schädel, und der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie legt seine magischen Eigenheiten offen. Eine Kreatur, die den Schädel in ihrem Besitz hat, ist unsichtbar für Gedankenschinder, und das gilt für alles, was die Kreatur trägt oder in der Hand hält. Der Schädel zerfällt zu Staub und wird zerstört, nachdem er 1W10 Tage aus dem Griff der Statue entfernt wurde.

6. GEPLÜNDERTE TRUHE

Brandspuren. Dieser kreisförmige Raum hat eine 6 m hohe Kuppeldecke. Jede Oberfläche ist versengt und mit Ruß bedeckt, auf eine Weise, die darauf schließen lässt, dass hier mehrere feurige Explosionen stattgefunden haben.

Xunderbrok. An einem Abschnitt der Rückwand ist ein Ausruf in den Ruß geschrieben: XUNDERBROK! (Ein früherer Erkunder hat das Wort an die Wand geschrieben. Mehr Informationen zu seiner Bedeutung findest du in Bereich 39c auf Ebene 6.)

Truhe. Eine Steintruhe, die ebenfalls von Ruß überzogen ist, liegt mitten auf dem Boden. (Die Steintruhe ist leer, ihr Inhalt wurde vor langer Zeit geplündert. Sie wiegt 500 Pfund.)

TELEPORTATIONSFALLE

Zusätzlich zur leeren Truhe enthält der mittlere Abschnitt des 3 mal 3 m großen Raums eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194). Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–6	Teleportationsfalle in Bereich 13a
7–12	Teleportationsfalle in Bereich 22b
13–20	Teleportationsfalle in Bereich 40c

7. FIDELIOS NARRHEIT

Kluft. Dieser zum Teil zerstörte Raum wird von der Lava am Grund des nahen Spalts (siehe Bereich 40) schwach beleuchtet. Hinter dem Sims der Spalte ist eine gespenstische Brücke, die zwei andere zum Teil zerstörte Räume verbindet (siehe Bereich 16).

Abblätternde Farbe. Die leuchtend grüne Farbe, die einst die Wände schmückte, ist weitgehend durch die extreme Hitze des Spalts abgeblättert.

Geist. Wenn ein oder mehrere Charaktere versuchen, den Raum zu durchqueren, erscheint der Geist von Fidelio, einem menschlichen Paladin des Tyr, in der Mitte des Raums. Die Luft, die ihn umgibt, riecht nach billigem Rasierwasser.

Fidelios Geist hat 80 Trefferpunkte und erscheint als durchscheinender Ritter in glänzender Rüstung, mit dem Symbol von Tyr (zwei ausbalancierten Waagschalen) auf dem gespenstischen Brustharnisch. Der Geist ist rechtschaffen gut und spricht in der Gemeinsprache. Wenn der Geist auf 0 Trefferpunkte fällt, bildet er sich 24 Stunden später an einem zufälligen Ort im Hindernisparcours neu und bleibt dort, bis man ihm wieder begegnet.

Vor über einem Jahrhundert begann Fidelio seine Kampagne, den Undermountain allein vom Bösen zu befreien, weil er so närrisch war, zu glauben, dass Tyr ihn nicht sterben lassen würde. Der arrogante Paladin kämpfte sich bis in den Hindernisparcours, wo er ohne großes Aufsehen von Nimmerschädel vernichtet wurde. Fidelios Überzeugungen sind aber so stark, dass sein Geist nicht ruhen kann, bis er Nimmerschädel im Kampf besiegt hat. Der Geist hat den Todestryannen viele Male allein konfrontiert, doch waren diese Kämpfe immer von kurzer Dauer und endeten damit, dass Nimmerschädel den Geist zerstörte und dieser sich irgendwo im Gewölbe neu formte.

Fidelios Geist sucht nach einem potentiellen Wirt, der bereit ist, ihn in sich einfahren zu lassen. Ein Charakter, der die Besessenheit erlaubt, verzichtet auf den Rettungswurf, um dem Effekt zu widerstehen, und du kannst dem Spieler erlauben, den Charakter weiter zu spielen. Solange er besessen ist, erhält der Charakter die folgende Schwäche, die jegliche widersprüchlichen Persönlichkeitsmerkmale überschreibt. „Ich, Fidelio, liebster Sohn des Tyr, muss Nimmerschädel um jeden Preis niederstrecken, so wie es die Gerechtigkeit verlangt.“ Der Charakter stinkt ebenfalls nach billigem Rasierwasser, solange er besessen ist.

Trotz seiner Arroganz wird Fidelio nicht Besitz von einem Humanoiden ergreifen, wenn dieser nicht zustimmt. Wenn er keinen willigen Wirt findet, bietet er an, sich der Gruppe anzuschließen, unter zwei Bedingungen: die Charaktere müssen Nimmerschädel schnell aufsuchen, ihn bekämpfen und Fidelio erlauben, ihm den Todesstoß zu versetzen. Der Geist weiß, wo der Hort des Todestryannen liegt (Bereich 39c), weiß aber nicht, wie die Türen zu öffnen sind, die zu ihm führen, und nichts über den geheimen Weg dorthin (Bereich 39b).

Wenn Nimmerschädel von einer Kreatur außer Fidelios Geist auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, kann der Paladin von Tyr nicht akzeptieren, dass jemand anderes als er den tödlichen Schlag geführt hat. Der Geist suht sich in Verzweiflung, und ist dazu verdammt, den Hindernisparcours heimzusuchen, bis ein anderer Anhänger von Tyr ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 davon überzeugt, weiterzuziehen. Wer Tyr nicht folgt, kann den Wurf versuchen, doch nur, indem er sich als Anhänger von Tyr ausgibt, wozu ein Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 10 notwendig ist.

Wenn es ihm gelingt, Nimmerschädel auf 0 Trefferpunkte zu bringen, entweder als Geist oder wenn er Besitz von einem Wirt ergriffen hat, findet Fidelios Geist Ruhe. „Endlich siegreich“, sagt der Geist, ehe er verschwindet. Danach verleiht Tyr dem Charakter, der als Fidelios Wirt diente, einen *Segen des Schutzes* (siehe „Übernatürliche Gaben“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs)).

Wenn sie Fidelios Geist zur ewigen Ruhe führen, sollten die Charaktere EP erhalten, als hätten sie den Geist im Kampf besiegt.

8. TELEPORTATIONSFALLE

Dieser unverzierte Korridor enthält eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194). Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–12	Teleportationsfalle in Bereich 11
13–16	Teleportationsfalle in Bereich 26
19–20	Teleportationsfalle in Bereich 31

9. VERBORGENE RUNE

Dieser 6 m hohe Raum enthält Zeichen vergangener Extravaganz. Er hat folgende Merkmale:

Spalt. Der Boden im Norden geht in einen Spalt und heiße, blubbernde Lava 9 m darunter über. Die gewaltige Hitze der Lava füllt den Raum.

Brücke. Eine 3 m breite geisterhafte Brücke, nicht mehr als eine flache Ebene aus nebelhafter, magischer Energie, erstreckt sich aus diesem Raum zu einem weiteren Sims in 36 m Entfernung. (Mehr Informationen zu der Brücke findest du in Bereich 16. Der gegenüberliegende Sims ist in Bereich 17 beschrieben.)

Doppeltür. Am Süden des Raums stehen zwei Säulen, in die Dutzende von Augen eingemeißelt wurden, auf beiden Seiten einer Doppeltür, in die ein riesiges H graviert ist.

Wenn die Griffe der Tür bewegt werden, fliegen sie auf und offenbaren eine Steinwand, in die eine riesige Ältestenrune graviert ist (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12). Ziehe eine Karte aus dem Ältestenrunen-Stapel (siehe Anhang B), um zu bestimmen, welche Rune erscheint. Die Rune hat alle Kreaturen im Raum mit dem gleichen Effekt zum Ziel (Fluch oder Segen, zufällig bestimmt). Wenn Halasters persönliche Rune erscheint, kommt es zu einem zusätzlichen Effekt: die Säulen auf beiden Seiten der Tür schießen mehrfarbige Strahlen aus ihren Augen, und jede Kreatur im Raum wird Ziel des Zaubers *Regenbogenspiel* (Rettungswurf-SG 22). Sobald der Effekt abgewickelt ist, verschwindet die Ältestenrune auf der Wand, und die Türen schlagen zu, wenn sie nicht aufgehalten oder anderweitig daran gehindert werden, sich zu schließen.

Wenn sich die Türen schließen, wird die Falle zurückgesetzt, sodass das nächste Mal, wenn die Türen geöffnet werden, eine andere zufällig bestimmte Rune auf der Wand erscheint.

10. ROLLENDER DRACHE

Der ovale Raum hat eine 3 m hohe Decke. An der Ostwand steht eine Steinstatue eines jungen Golddrachen auf Rollen aus Stein. Das Maul des Drachen klafft, die Zähne sind geblickt und seine Schwingen liegen eng am Körper.

DRACHENSTATUE

Die Statue, die 5 Tonnen wiegt, kann sich auf den Steinrollen vorwärts oder rückwärts bewegen. Sie bewegt sich von selbst, wenn die Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, unten) ausgelöst wird, bleibt ansonsten aber auf der Stelle. Solange die Statue stillsteht, sind die Rollen blockiert, damit die Statue nicht bewegt werden kann.

Die rollende Statue ist darauf ausgelegt, genau in die 3 m breiten Korridore des Gewölbes zu passen. Sie ist ein großer Gegenstand mit RK 17, 120 Trefferpunkten und Immunität gegen alle Arten von Schaden außer Energieschaden.

TELEPORTATIONSFALLE

Eine Teleportationsfalle füllt den 3 m großen Bereich des westlichen Ausgangs. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–12	Teleportationsfalle in Bereich 13a
13–18	Teleportationsfalle in Bereich 122n
19–20	Teleportationsfalle in Bereich 40c

Zusätzlicher Effekt: Rollender Drache. Wenn eine Kreatur von einer anderen Teleportationsfalle an diesen Ort teleportiert wird, ruft eine körperlose Stimme „Teleportiert!“, und im gleichen Moment rollt die 3 m breite Drachenstatue 18 m nach vorne, durch den Bereich der Teleportationsfalle und rammt in die Wand des Korridors, der nach Westen führt. Jede Kreatur im Weg der rollenden Statue, auch die, die von der Falle teleportiert wurde, muss einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 schaffen, um auszuweichen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur von der rollenden Statue erwischt, erleidet den Zustand Liegend und 55 (10W10) Wuchtschaden.

Die Statue rollt nach 1 Minute an ihre Ausgangsposition an der Ostwand zurück, bereit, wieder zu rollen, sobald das nächste Mal eine Kreatur in den Raum teleportiert wird.

11. SACKGASSE

Teleportationsfalle. Eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194) liegt nahe der Kurve des Korridors.

Leiche. Ein toter Drow liegt auf dem Boden am Ende des Tunnels, um die Ecke von der Teleportationsfalle.

Der verwesende Leichnam eines Drow-Magus liegt an der Wand am Ende des Tunnels zusammengesackt, das Gesicht in einem Schrei erstarrt, die schwarze Robe zerrissen und staubig. Der Drow Evilac Zmirth wurde von Nimmerschädels auf Entfernung funktionierenden Todesstrahl getötet (einem der Regionaleffekte des Todestryannen), nachdem er in dieser Sackgasse eine lange Rast durchgeführt hatte. Seine Schwester Lorlynn hält sich in Bereich 14b auf.

SCHÄTZE

Charaktere, die Elvilavs Überreste durchsuchen, finden einen Zurkhholz-Zauberstab (kann als arkaner Fokus verwendet werden), ein Zauberbuch mit Einband aus schwarzem Leder, und eine Börse aus Spinnenseide mit drei weichen, violetten Pilzen, die eine Aura ausstrahlen, wenn man sie mit *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht. Elvilavs Zauberbuch enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat (siehe die Werte des **Drow-Magus**), plus *Magie bannen*, *Steinhaut* und *Telekinese*. Jeder der violetten Pilze kann als Aktion gegessen werden und hat die magischen Eigenschaften eines *Tranks der Mächtigen Heilung*.

TELEPORTATIONSFALLE

Eine Teleportationsfalle füllt den Bereich mit 3 m Seitenlänge, der auf Karte 15 markiert ist. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–12	Teleportationsfalle in Bereich 6
13–16	Teleportationsfalle in Bereich 24a
17–20	Teleportationsfalle in Bereich 28

12. RADRAUM

Hinter einer Geheimtür verborgen liegt ein staubiger, 3 m hoher Raum mit folgenden Merkmalen:

Hebel. In der Mitte des Raums ragt ein Eisenrad mit 1,80 m Durchmesser aus dem Boden.

Unsichtbarer Diener. In der Nordwestecke steht lautlos ein **Lebender Unsichtbarer Diener** (siehe Anhang A).

Das rostige Eisenrad kann eine halbe Drehung in jede Richtung bewegt werden, wobei es laut quietscht, bis es mit einem Klicken anhält. Wenn das Rad gedreht wird, klicken und surren Mechanismen unter dem Boden, was die Abdeckungen aller abgedeckten Gruben auf der Ebene verriegelt und alle Teleportationsfallen deaktiviert. Wird das Rad wieder in seine Ausgangsposition gebracht, werden die Fallen wieder aktiviert. Der lebende unsichtbare Diener zeigt seine Präsenz nicht.

Wenn die Charaktere das Rad drehen, den unsichtbaren Diener aber nicht zerstören, wartet er, bis sie den Raum verlassen, um die Fallen auf der Ebene wieder zu aktivieren.

13. VERBORGENE FALLEN

Zwei Fallen sind in diesen unverzierten Korridoren verborgen.

13A. TELEPORTATIONSFALLE

Eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194) füllt den Bereich 3 m Seitenlänge, der auf der Karte angegeben ist. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–10	Teleportationsfalle in Bereich 19
11–18	Teleportationsfalle in Bereich 22a
19–20	Teleportationsfalle in Bereich 40c

Zusätzlicher Effekt: Beschworener Teufel. Nachdem eine Kreatur die Falle auslöst und wegteleportiert wird, erscheint ein **Eisteufel** im Bereich der Falle und greift jede Kreatur an, die er sieht, im gleichen Moment, in dem eine dröhnende Stimme „Teleportiert!“ ruft. Der Teufel löst keine der Teleportationsfallen auf dieser Ebene aus. Er verschwindet, wenn er auf 0 Trefferpunkte gebracht wurde, oder nach 1 Minute. Immer wenn die Falle ausgelöst wird erscheint ein neuer Eisteufel.

13B. ABGEDECKTE GRUBE

Diese verborgene Grube (siehe „Abgedeckte Gruben“, Seite 194) ist 12 m tief, und eine Kreatur, die hineinfällt, erleidet 14 (4W6) Wuchtschaden. Außerdem hat Halaster eine *Glyphe des Schutzes* auf den Boden der Grube gewirkt, die eine *Todeswolke* auslöst (Rettungswurf-SG 22), wenn eine Kreatur auf dem Boden landet. Der giftige Nebel, der von dem Zauber erschaffen wird, füllt die Grube und bleibt 10 Minuten lang bestehen. Der Zauber wird mit einem Zauberplatz des 8. Grades gewirkt. Er verursacht 36 (8W8) Giftschock bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen.

14. GRABKAMMERN

Diese Ecke des Gewölbes enthält einige staubige Krypten.

14A. SÜDLICHE KRYPTA

In die Tür, die in diesen Raum führt, ist eine große Rune eingearbeitet, in den Türrahmen sind grinsende Zwergenschädel gehauen. Ein Charakter, der Zwergisch versteht, erkennt die Rune an der Tür als zwergisches Symbol des Todes (identisch zu dem in Bereich 27).

Hinter der Tür befindet sich eine staubige, 3 m hohe Krypta mit den folgenden Merkmalen:

Sarkophage. Drei offene Steinsarkophage stehen mitten in der Krypta, ihre Deckel liegen zerbrochen auf dem Boden.

Skelette. An der Rückwand sind Dutzende verwesende Zwergenskeletten aufgestapelt (leblos und harmlos).

Zwei Drow-Magi und Geschwister namens Elvilax und Lorlynn haben die Sarkophage durchsucht und geplündert. Jeder Sarkophag steht auf einer Steinbahn und ist 2,10 m lang, 90 cm breit und 90 cm hoch. Die Sarkophage haben folgenden Inhalt:

- Der nördliche Sarkophag enthält die schimmlichen Knochen eines Zwergs, an denen korrodierte Rüstungsstücke hängen. Sein Schädel ist in einem rostigen Topfhelm verborgen.
- Der mittlere Sarkophag ist leer, doch eine körperförmige Aussparung im Staub lässt vermuten, dass sich hier jemand vor kurzer Zeit ausgeruht hat. (Elvilax, der tote Drow in Bereich 11, hat sich beim Meditieren ausgeruht.)
- Der südliche Sarkophag enthält die Knochen und zerbrochenen Roben eines lange toten Gedankenschinders.

14B. NÖRDLICHE KRYPTA

Die Tür, die in diesen Raum führt, ist identisch zu der, die Bereich 14a beschützt, bis auf ein dreieckiges Loch an der Unterseite. Hinter der Tür befindet sich eine staubige, 3 m hohe Krypta mit den folgenden Merkmalen:

Skelette und Sarkophage. Zwölf zwergische Skelette wandern ziellos zwischen den drei unmarkierten Steinsarkophagen in der Mitte dieser Gruft herum.

Lorlynn. Dem südlichen Sarkophag fehlt der Deckel. Eine **Drow-Maga** namens Lorlynn Zmirth ruht sich darin aus. Sie setzt sich auf, wenn Eindringlinge die Krypta betreten.

Lorlynn kam mit ihrem Zwillingbruder Elvilax in den Undermountain, um nützliche Zauberbücher und Magie zu finden. Nimmerschädel hat entschieden, sie für den Augenblick in Ruhe zu lassen. Ihr Bruder hatte nicht so viel Glück (siehe Bereich 11). Lorlynn weiß nicht, dass er tot ist, und erwartet, dass er jeden Moment zurückkehrt, doch die Nachricht über seinen Tod regt sie nicht auf. Er war eine so düstere Kreatur, dass es sein wird als wäre er nie gestorben, wenn Lorlynn seine Leiche bergen und wiederbeleben kann.

Lorlynn trägt eine zerschlissene graue Robe aus Spinnenseide und eine Kapuze, die sie zusammen mit ihren ausgebleichten Zügen wie eine Todesfee aussehen lassen. Sie verabscheut die Gesellschaft anderer Humanoider außer ihrem Bruder. Sie befindet sich in einer entspannenden Trance, wenn die Charaktere eintreffen. Sie ist Abenteurern gegenüber normalerweise gleichgültig, doch wird sie feindselig, wenn sie feststellt, dass die Charaktere das Zauberbuch ihres Bruders haben und es ihr nicht aushändigen wollen. Wenn die Skelette vertrieben oder zerstört werden und sie auf die Hälfte ihrer Trefferpunkte oder weniger sinkt, bietet Lorlynn im Austausch für ihr Leben Informationen an. Sie kennt ein zufälliges Geheimnis des Undermountain, das du bestimmen kannst, indem du eine zufällige Geheimniskarte ziehst (siehe Anhang C). Sie weiß auch, wie sie die Grubenfallen und Teleportationsfallen auf dieser Ebene mit dem Rad in Bereich 12 deaktivieren

kann, weiß aber nichts von dem lebenden unsichtbaren Diener, den Halaster dort platziert hat.

Jeder Sarkophag steht auf einer Steinbahn und ist 2,10 m lang, 90 cm breit und 90 cm hoch. Ein Charakter mit Stärke 15 oder mehr kann den Deckel eines Sarkophags mühelos herunterschieben. Der Inhalt eines jeden Sarkophags ist unten beschrieben:

- Der nördliche Sarkophag hat einen klaffenden Riss in einer Seite, und vier harmlose Ratten haben den Riss genutzt, um hineinzukriechen und ein Nest zwischen den modernen Knochen eines Sahuagin zu bauen (Halaster hat den Sahuagin hierhergebracht, um Grabräuber zu verwirren). Wenn der Deckel abgehoben oder gegen den Sarkophag geklopft wird, kommen 1W4 panische Ratten daraus hervor. Die Abfälle im Nest enthalten zufällige Stücke Tand, die du bestimmen kannst, indem du auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) würfelst.
- Der mittlere Sarkophag ist voller Spinnweben, unter denen ein rechter Panzerhandschuh mit sechs Fingern verborgen ist. Charaktere können den Panzerhandschuh verwenden, um das Tor in Bereich 24c zu öffnen.
- Der südliche Sarkophag (Lorlynns Bett) hat ein Geheimfach an der Unterseite, das mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdeckt werden kann. Sein Inhalt ist unter „Schätze“ beschrieben.

Schätze. Lorlynn trägt am Zeigefinger ihrer rechten Hand einen Schwarzgoldring, in den Blutsteine eingesetzt sind (250 GM), einen Zauberstab aus Knochen (ihren arkanen Fokus), einen Beutel mit zwei Knochenwürfeln (je 1 GM) und eine blutbefleckte Puppe aus Sackleinen mit zwei Gagat-Augen (100 GM pro Auge).

Das Geheimfach in Lorlynns Sarkophag enthält ihr Zauberbuch mit einem Einband aus genähter Elfenhaut. Es enthält alle Zauber, die sie vorbereitet hat, plus *Arkane Auge*, *Steinwand* und *Tote beleben*.

15. ZERSTÖRTE WAFFENKAMMER

Kluft. Die Luft ist heiß und trocken. Ein bröckelnder Sims erlaubt den Blick in einen großen Spalt, der von einem blubbernden Lavatümpel 9 m darunter beleuchtet wird. Von hier aus ist eine gespenstische Brücke sichtbar, die die Kluft überbrückt (siehe Bereich 16).

Schutt. Was vom Boden übrig ist, ist mit zerbrochenen, verrosteten Stücken von zwergengroßen Kettenpanzern und Ritterrüstungen bedeckt.

Bogen. In die Mitte der Südwand ist ein Steinbogen eingesetzt, der aus einhundert Puzzlestücken aus Stein besteht. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12).

BOGENTOR ZU EBENE 20

Jedes der hundert Puzzleteile wiegt 10 Pfund. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Es kann immer nur ein Stück des Bogens zur Zeit entfernt werden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass eines der Stücke (zufällig bestimmt) magisch ist. Wenn dieses Teil aus dem Bogen entfernt wird, verschwindet es, und das Tor öffnet sich für 1 Minute. Wenn sich das Tor schließt, erscheint das Teil, das entfernt wurde, auf magische Weise an seinem eigentlichen Platz, und ein anderes Stück wird magisch und muss entfernt werden, um das Tor erneut zu öffnen.
- Wenn ein falsches Teil aus dem Bogen entfernt wird, erscheint ein **erwachsener weißer Drache** auf magische Weise in einem freien Bereich innerhalb von 18 m um den Bogen und greift jede Kreatur an, die er sehen kann. Der

Drache verschwindet, wenn er erschlagen wird, oder nach 1 Minute. Wenn der Drache verschwindet, erscheint das Teil, das aus dem Bogen entfernt wurde, auf magische Weise an seinem vorherigen Platz.

- Charaktere müssen auf der 16. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 9b auf Ebene 20, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

16. SPEKTRALBRÜCKE

Eine 36 m lange, 3 m breite Brücke aus nebelhafter, magischer Energie überbrückt die lavagefüllte Kluft und verbindet Bereiche 9 und 17. Diese Brücke stellt eine relativ sichere Möglichkeit dar, die Kluft zu überqueren, besonders weil die Kluft den Zauber *Fliegen* und ähnliche Magie unterdrückt (siehe Bereich 40).

Die Brücke, die sich 9 m über der Oberfläche der Lava befindet, ist flach, durchsichtig und besitzt kein Geländer. Normalerweise ist sie solide und kann sicher betreten werden – allerdings wird jeder Brückenabschnitt innerhalb von 3 m Abstand zu einem magischen Gegenstand körperlos. Kreaturen und Gegenstände fallen durch körperlose Bereiche der Brücke, als seien sie nicht da. Wird erfolgreich *Magie bannen* auf die Brücke gewirkt (SG 18), verschwindet die ganze Brücke für 1 Stunde.

Um magische Gegenstände zu behalten, während sie die Brücke überqueren, müssen Charaktere eine Möglichkeit finden, die Gegenstände von der Brücke fernzuhalten, während sie sie überqueren, zum Beispiel indem sie sie an Seile binden und mehr als 3 m unter der Brücke baumeln lassen.

FEUERBALLFALLE

Wenn eine Kreatur auf der Brücke ihren Mittelpunkt überquert, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass die Lava einen Feuerball ausspeit, der auf einem Punkt explodiert, der auf dieser Kreatur zentriert ist. Der Effekt ist der eines *Feuerball-Zaubers* (Rettungswurf-SG 19), der mit einem Zaubersplatz des 7. Grades gewirkt wird. Er verursacht 42 (12W6) Feuer-schaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen.

17. ZERSTÖRTE KAMMER

Was von diesem Raum übrig ist, hängt über der Lava am Nordende der Spektralbrücke (Bereich 16). Der Großteil des Raums wurde zerstört, als der Spalt erschaffen wurde, doch die folgenden Merkmale sind übrig geblieben:

Fresken. Beschädigte Fresken zieren die wenigen Wände, die durch die Entstehung der Kluft nicht zerstört wurden. Diese Fresken zeigen obszöne Orgien mit Drow und Dämonen.

Türgravur. Die Tür im Norden (die in Bereich 18 führt) ist mit einer Gravur mit Silberintarsien verziert, die ein Spinnennetz zeigt.

18. ZERSTÖRTER SCHREIN

Dieser Raum ist leer, mit Ausnahme von faustgroßen Basreliefs von Spinnen auf verschiedenen Höhen entlang der Wände. Die Möbel des Schreins wurden zerstört, als der Spalt entstand, oder vom Todestyranen aufgelöst. Was übrig bleibt, ist ein leerer Raum mit einem bröckelnden Sims darüber, der den Blick auf ein 9 m tiefer gelegenes Lavabecken ermöglicht.

Charaktere, die sich keine Mühe geben, sich zu verstecken, wenn sie näherkommen, werden von den Kreaturen

bemerkt, die in Bereich 40d herumtollen: sechs **Lavakinder** (siehe Anhang A) und sieben **Magma-Mephits**. Siehe Bereich 40d für Details.

SCHÄTZE

Ein Charakter, der die Nordwand absucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 schafft, entdeckt, dass eine der Spinnengravuren an der Wand herausgelöst werden kann. Die Gravur befindet sich 1,80 m über dem Boden, wiegt 10 Pfund und dient als Stöpsel für ein Steinrohr. Wird sie entfernt, fallen 250 PM aus dem Rohr auf den Boden.

19. GRABSCHENDE SÄULEN

Seiler. Drei Seiler verkleiden sich als 3 m hohe Säulen aus grob behauenen Stein, die vom Boden bis zur Decke reichen. Auf dem Boden zwischen den Säulen liegt ein Knochenschlüssel. In jede Säule ist auf einer Höhe von 2,10 m ein lidloses Auge auf den Schlüssel fixiert. (Das sind die tatsächlichen Augen der Seiler, die regungslos und leblos erscheinen.)

Fresken. Die Wände sind mit verblichenen Fresken bedeckt, die Höhlen und Pilzwälder des Underdark zeigen.

Teleportationsfalle. Eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194) befindet sich im auf der Karte markierten Bereich.

Der 15 cm lange Schlüssel besteht aus dem Fingerknochen eines Drachen, und sein gelber Kopf ist wie ein H geformt. Der Schlüssel öffnet die Tür, die in Bereich 39c führt. Ein ähnlicher Schlüssel befindet sich in Bereich 30b.

Die Seiler bleiben reglos und behalten ihre säulenartige Gestalt, bis der Schlüssel berührt wird oder bis einer oder mehrere der Seiler angegriffen oder ins Auge gepekt werden. Dann wachsen aus allen dreien Tentakel, und sie greifen alle anderen Kreaturen im Raum an. Die Seiler ignorieren Eindringlinge ansonsten, da Halaster sie gut füttert.

TELEPORTATIONSFALLE

Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–8	Teleportationsfalle in Bereich 5b
9–14	Teleportationsfalle in Bereich 13a
15–20	Teleportationsfalle in Bereich 26

20. ABGETRENNTER KORRIDOR

Dieser leere Korridor wurde vom Rest der Ebene durch die lavagefüllte Kluft abgeschnitten. Kreaturen im Korridor können hören, wie die Lavakinder in Bereich 40b im Norden spielen.

21. ZERSTÖRTER RAUM

Ein bröckelnder Sims erlaubt den Blick in einen großen Spalt, der von einem blubbernden Lavatümpel 9 m darunter hell erleuchtet wird. Charaktere, die über den Sims blicken, können sehen, dass mehrere Kreaturen in der Lava herumtollen.

Charaktere, die sich keine Mühe geben, sich zu verbergen, wenn sie den Raum durchqueren, werden von den Kreaturen angegriffen, die im Becken spielen: sechs **Lavakinder** (siehe Anhang A) und sieben **Magma-Mephits**. Siehe Bereich 40d für Details.

22. TELEPORTATIONSFALLEN

Diese Tunnel enthalten zwei Teleportationsfallen (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194).

22A. WESTLICHE TELEPORTATIONSFALLE

Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–10	Teleportationsfalle in Bereich 26
11–20	Teleportationsfalle in Bereich 28

Zusätzlicher Effekt: Vergadain lebt! Wenn eine Kreatur von dieser Falle teleportiert wird, ruft eine körperlose Stimme „Teleportiert!“. Im gleichen Moment wird der **Steingolem** in Bereich 23 belebt. Der Golem beginnt durch die nahen Tunnel zu wandern und alle Kreaturen anzugreifen, die er sieht. Wenn er nichts findet, was er angreifen kann, nachdem er 10 Minuten durch diese Tunnel gewandert ist, kehrt er in seine Nische zurück und wird unbeweglich.

22B. ÖSTLICHE TELEPORTATIONSFALLE

Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–10	Teleportationsfalle in Bereich 6
11–20	Teleportationsfalle in Bereich 8

23. STATUE VON VERGADAIN

Ein 2,70 m hoher **Steingolem** in der Gestalt von Vergadain, dem zwergischen Gott des Glücks und Wohlstands, steht mit straffen Schultern und einem selbstgefälligen Ausdruck im Gesicht in dieser Nische. Zwerge erkennen Vergadains Antlitz sofort, andere Charaktere können ihn mit einem Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erkennen. Seine Augen sind funkelnde schwarze Saphire, die nicht herausgelöst werden können, bis der Golem zerstört wurde (siehe „Schätze“, unten).

Der Golem bleibt reglos, bis er angegriffen oder von der Falle in Bereich 22a aktiviert wird. Er hat die folgende zusätzliche Eigenschaft:

Magiediebstahl: Als Bonusaktion wählt der Golem eine Kreatur innerhalb von 9 m aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf gegen SG 17 schaffen, sonst werden alle magischen Gegenstände in seinem Besitz auf den Grund der Grube in Bereich 31 teleportiert.

Schätze. Die beiden schwarzen Saphire in den Augen des Golems sind jeweils 5000 GM wert.

24. GITHZERAI-RÜCKZUGSORT

Vier Githzerai haben sich in dieser Ecke des Hindernisparcours niedergelassen (siehe „Githzerai-Zerths“, Seite 193). Mit Psionik haben sie sich vor den spähenden Augen Halasters verborgen. Sie meiden auch Nimmerschädel.

Der Anführer der Githzerai, Yrlakka, ist eine Vaterfigur für die anderen und dient als ihr Mentor. Sie greifen Gedanken-schinder und deren Knechte sofort an, doch alle anderen Kreaturen werden mit vorsichtigem Respekt behandelt, bis sie beweisen, dass sie eine solche Behandlung nicht verdienen.

Alle Räume und Korridore in diesem Bereich des Gewölbes haben flache, 3 m hohe Decken.

24A. HALLE DER SCHMIEDE

Dekor. Bemale Steinkacheln, die arbeitende Zwergenschmiede zeigten, bedeckten einst die Wände, doch die meisten sind gesprungen und auf den Boden gefallen, wo sie in kleinen Haufen zusammengefügten Schutts liegen.

Schleifspuren. Schleifspuren auf dem Boden zeigen, wo Steinmöbel standen, die vor langer Zeit entfernt wurden.

Charaktere, die in diesem Raum helle Lichtquellen mitbringen oder viel Lärm machen, alarmieren die Githzerai in Bereich 24c, die bleiben, wo sie sind, aber nicht überrascht werden können.

Teleportationsfalle. Diese Falle füllt einen Bereich mit 3 m Seitenlänge des Durchgangs, der in Bereich 24d führt. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–8	Teleportationsfalle in Bereich 6
9–16	Teleportationsfalle in Bereich 8
17–20	Teleportationsfalle in Bereich 26

Da sie die Falle nicht vermeiden können, halten sich die Githzerai von Bereich 24d und dem Korridor, der dorthin führt, fern, wenn sie nicht die Falle nutzen müssen, um einer großen Gefahr zu entkommen.

24B. RUHERAUM

Die Githzerai nutzen diesen Raum, um zu schlafen und zu meditieren. Fünf Schlafsäcke liegen auf dem staubigen Boden, einer für jeden Githzerai (inklusive des vermissten Zerth).

24C. ZERTHS

Die Tür zu diesem Raum ist angelehnt. Charaktere, die sich leise nähern, können belauschen, wie sich die Githzerai leise im Inneren unterhalten. Der Raum hat folgende Merkmale:

Githzerai. Vier Githzerai-Zerths führen in der Mitte dieses Raums eine leise Unterhaltung auf Gith. Sie hören auf zu sprechen und machen sich kampfbereit, wenn sie Eindringlinge entdecken.

Bogen. Ein Steinbogen ist in die Mitte der Südwand eingesetzt. In den Scheitelstein des Bogens ist das Bild eines Panzerhandschuhs mit sechs Fingern gearbeitet.

Die Zerths sind Yrlakka, der Anführer der Gruppe, und drei seiner Schüler: zwei weibliche Githzerai namens Azal und Vond, und ein männlicher namens Rishindar. Yrlakkas größte Sorge ist die sichere Rückkehr seines vermissten Schülers Ezria, von dem er glaubt, dass er gefangen genommen wurde, als er die Truppen der Githyanki auf Ebene 16 auskundschaftete. Wenn sich die Charaktere bereit erklären, Ezria zu finden, begleiten Yrlakka und seine verbleibenden Schüler sie, es sei denn, die Charaktere wollen die Queste lieber allein abschließen. Wenn Ezria gerettet und mit seinen Gefährten vereint wird, belohnt Yrlakka die Charaktere mit einem Zauberstab aus seinem Besitz (siehe „Schätze“, unten).

Wenn die Charaktere den Githzerai nicht helfen wollen, aber um Hilfe bitten, um den Hindernisparcours zu durchqueren, teilt Yrlakka ihnen mit, dass die Ebene mit Fallen gespickt ist und von einem Todestryannen bewacht wird.

Bogentor zu Ebene 17. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur den Bogen mit einem sechsfingerigen Panzerhandschuh berührt (einer lässt sich in Bereich 14b finden).

- Charaktere müssen auf der 14. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 7a auf Ebene 17, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

Die Githzerai haben korrekt herausgefunden, dass sie einen sechsfingrigen Panzerhandschuh brauchen, um das Tor zu aktivieren, wissen aber nicht, wo sie einen solchen Gegenstand finden können. (Die Charaktere können einen in Bereich 14 b ausfindig machen. Ein Charakter, der mit Schmiedewerkzeugen geübt ist, kann auch einen solchen Handschuh aus Metallschrott bauen, wenn er eine intakte Schmiede verwendet.)

Schätze. Yrlakka besitzt einen *Trank des Widerstands* (Feuer) in einer kleinen Kristallphiole, der an einer Schnur an seinem rechten Knöchel befestigt ist, und von seinem Gürtel hängt ein *Zauberstab der Magieerkennung*.

24D. SPRINGBRUNNEN

In der westlichen Hälfte des Raums ragt ein halbkreisförmiger Springbrunnen aus der Nordwand. Süßwasser quillt aus dem Mund einer Steinforelle, die ein Meermann-Basrelief über dem Becken, das fast randvoll gefüllt ist, in den Armen hält.

Das Wasser, das in den Springbrunnen fließt, ist trinkbar. Es läuft langsam durch Löcher im Innenrand des Beckens ab.

25. VERLASSENE SCHMIEDE

Charaktere, die an der Tür dieses Raums lauschen, können mühelos das Geräusch von Hammerschlägen auf Metall hören, auch wenn die Schmiede vor langer Zeit zerstört und verlassen wurde. Die Geräusche sind Illusionseffekte, die vom Wahnsinnigen Magier erzeugt wurden (siehe „Halasters Hort“, Seite 311), und enden, wenn eine Tür in die Schmiede geöffnet wird.

25A. LEERER LAGERRAUM

Hier wurde Rohmetall aufbewahrt, bis es zu Waffen und Rüstungen gemacht werden konnte. Zum jetzigen Zeitpunkt ist der Raum weitgehend geräumt, und die Tür, die in Bereich 25b führt, wurde zerschmettert.

Etwas, das wie ein großes Eisenbuch aussieht, liegt mit dem Gesicht nach unten in der nordöstlichen Ecke. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass der Gegenstand eine gusseiserne Form für das Gießen von Eisenbarren ist. Die Seiten sind mit Scharnieren verbunden und bilden die obere und untere Hälfte einer Form, die zuletzt die Duergar vor langer Zeit verwendet haben. Eine Seite der Form zeigt das Bild eines Zwergenkopfs im Profil, die andere das Bild eines Gedankenschinder-Schädels.

25B. ZERSTÖRTE SCHMIEDE

Dieser Raum enthält einen rostigen Eisenamboss und die zerschmetterten Überreste einer Steinschmiede, die seit Jahrhunderten kalt und dunkel ist. Bloße Eisenhaken ragen aus den Wänden, der Boden ist mit Schutt bedeckt, und die Tür in Bereich 25a wurde eingerissen.

Wenn du es noch nicht getan hast, erinnere die Spieler daran, dass ihre Charaktere das Gefühl nicht loswerden, dass sie beobachtet werden (einer von Nimmerschädels regionalen Effekten).

26. STATUE VON MORADIN

Dieser 6 m hohe Raum mit Kuppeldecke wird von einer 3,60 m hohen Statue von Moradin beherrscht, dem großen Zwergengott der Schmiede. Er steht in der Mitte des Raums, mit Blick auf den einzigen Ausgang. Die Statue ist von Adern

aus hellem Mithral durchzogen, und mit einer Hand hebt sie einen Steinhammer, in den schwach leuchtende Runen gemeißelt sind. Eine Stahlplakette am Fuß der Statue trägt die zwergische Botschaft: „Alles, was erschaffen wird, kann auch zerstört werden.“

Die Statue kann nicht verschoben oder beschädigt werden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart mächtige Auren der Bann- und Verwandlungsmagie, die die Statue und den Hammer umgeben, die nicht voneinander getrennt werden können.

TELEPORTATIONSFALLE

Diese Falle füllt den Bereich mit 3 m Seitenlänge direkt vor der Statue aus. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–6	Teleportationsfalle in Bereich 1
7–14	Teleportationsfalle in Bereich 10
15–20	Teleportationsfalle in Bereich 35

Zusätzlicher Effekt: Moradin schlägt zu! Wenn eine Kreatur von einer anderen Teleportationsfalle an diesen Ort teleportiert wird, ruft eine körperlose Stimme „Teleportiert!“, und im gleichen Augenblick wird die Statue von Moradin belebt und schlägt mit dem Hammer nach der Kreatur. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht 40 (6W10 + 7) Energieschaden zu erleiden. Jede Kreatur, die durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte fällt, wird aufgelöst, zusammen mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, außer Artefakten. Nachdem die Statue den Hammer einmal geschwungen hat, wird die Statue wieder leblos, bis die Falle wieder ausgelöst wird.

27. ZEICHEN DES TODES

Halaster hat einen zwergischen Vampir namens Zorak Lichttrinker gefangen und magisch hier gebunden.

Offene Grube. Eine 6 m lange, 12 m tiefe Grube erstreckt sich entlang des Korridors. Blut befleckt die glatten Wände der Grube, die zu glatt sind, als dass man sie ohne Kletterausrüstung, Magie oder ein Merkmal wie Spinnenklettern erklimmen könnte.

Sarkophag. Am Grund der Grube steht ein 1,80 m langer, 90 cm breiter Alabastersarkophag, der von Spinnweben bedeckt ist. Der Deckel ist so bearbeitet, dass er wie eine Riesenfledermaus mit angelegten Flügeln aussieht. (Der Sarkophag beherbergt einen Vampir.) Über dem Behältnis schwebt eine magische Rune, die so hell wie eine Kerzenflamme leuchtet.

Ein Charakter, der Zwergisch versteht, erkennt die leuchtende, magische Rune als zwergisches Symbol des Todes (identisch zu dem, das sich auf der Tür zu Bereich 14a befindet). Wenn zum ersten Mal eine Kreatur von einer Seite der Grube zur anderen wechselt, verschwindet die Rune und prägt sich als Todeszeichen auf einer sichtbaren Stelle im Gesicht oder am Körper der Kreatur ein. Das Zeichen verschwindet, wenn der Träger stirbt oder der Vampir zerstört wird. Nur der Zauber Wunsch oder eine Gottheit kann das Zeichen anderweitig entfernen.

Der Sarkophag am Grund der Grube ist ein 2.000 Pfund schwerer Brocken ausgehöhlten Alabasters. Zorak Lichttrinker, ein Vampir in Nebelgestalt, ist hier eingesperrt. Wenn das Todeszeichen auf einer Kreatur liegt, zerfällt der Sarkophag zu Staub und Zorak wird befreit. Der Sarkophag ist ansonsten unzerstörbar.

Der Zauber *Geas*, den Halaster gewirkt hat, zwingt Zorak dazu, jede Kreatur zu jagen und zu zerstören, die das Todeszeichen trägt, und er wird sich in erster Linie auf diese Kreatur konzentrieren. Zorak weiß, wo genau sich die gezeichnete Kreatur befindet, solange sich die beiden auf der gleichen Existenzebene befinden. Den Träger des Todeszeichens zu töten, befreit Zorak von Halasters *Geas*, und der Vampir macht sich daran, in seinen unterirdischen Hort im Underdark zurückzukehren.

Wird erfolgreich *Magie bannen* auf die Rune gewirkt, ehe sie sich auf eine Kreatur prägt, verschwindet die Rune für 1 Minute, sodass Kreaturen die Grube überqueren können, ohne dass sich die Rune einprägen kann.

ZWERGENVAMPIR

Zorak Lichttrinker ist ein Schildzwergen-Vampir, mit einem Herausforderungsgrad von 14 (11.500 EP) und diesen Anpassungen:

- Zorak hat diese Volksmerkmale: Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch. Er hat Resistenz gegen Giftschaden und einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.
- Er trägt eine Ritterrüstung (RK 18), führt einen *Zwergischen Wurfhammer* und erhält die unten beschriebenen Aktionsoptionen.

Mehrfachangriff. Zorak führt zwei Angriffe mit seinem *Zwergischen Wurfhammer* aus, von denen nur einer ein Fernkampfangriff sein darf.

Zwergischer Wurfhammer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W8 + 7) Wuchtschaden, oder 12 (1W10 + 7) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird. Bei einem Fernkampfangriff, der trifft, fügt der Hammer zusätzliche 1W8 Wuchtschaden zu (2W8, wenn das Ziel ein Riese ist). **Treffer oder Fehlschlag:** Wenn die Waffe geworfen wird, fliegt sie nach dem Angriff zurück in Zoraks Hand.

28. STATUE VON THARMEKHÛL

Eine 3,60 m hohe Steinstatue, auf deren Augen *Dauerhafte Flammen* gewirkt wurde, steht in Richtung Ausgang in der Mitte dieses 6 m hohen Raums mit Kuppeldecke. Die Statue zeigt Tharmekhûl, den zwergischen Gott des Feuers und der geschmolzenen Felsen. Er hält eine Zweihandaxt aus Obsidian über dem Kopf erhoben. Auf einer Stahlplakette am Fuß der Statue steht auf Zwergisch „Feuer ist die Heilung“.

Die Statue kann nicht verschoben oder beschädigt werden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart mächtige Auren der Bann- und Verwandlungsmagie, die die Statue und die Axt umgeben, die nicht voneinander getrennt werden können.

TELEPORTATIONSFALLE

Diese Falle füllt den Bereich mit 3 m Seitenlänge direkt vor der Statue aus. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–3	Teleportationsfalle in Bereich 5b
4–6	Teleportationsfalle in Bereich 11
7–20	Teleportationsfalle in Bereich 40c

Zusätzlicher Effekt: Zerteilende Flamme. Wenn eine Kreatur von einer anderen Teleportationsfalle an diesen Ort teleportiert wird, ruft eine körperlose Stimme „Teleportiert!“, und im gleichen Augenblick wird die Statue von Tharmekhûl belebt und schlägt mit der Axt nach der Krea-

tur. Flammen umhüllen die Obsidianaxt wenn er zuschlägt. Die Axt gilt in den Händen der Statue als magische Waffe. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 16 (2W12) Hiebsschaden plus 11 (2W10) Feuerschaden zu erleiden. Nachdem die Statue die Axt einmal geschwungen hat, wird die Statue wieder leblos, bis die Falle wieder ausgelöst wird.

29. KORRIDOR MIT FALLEN

Eine ungewöhnliche Grube und ein ungewöhnliches Gemälde erwarten Abenteurer in diesen Tunneln.

29A. GRUBE DES BRAUNEN SCHIMMELS

Diese verborgene Grube (siehe „Abgedeckte Gruben“, Seite 194) ist 15 m tief, doch der Boden mit einem Fleck braunen Schimmels von 3 m Seitenlänge bedeckt. Nachdem eine Kreatur in die Grube gefallen ist, erleidet sie 17 (5W6) Wuchtschaden plus den Schaden durch den braunen Schimmel (siehe „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs)).

29B. UNTERBRÄU IN KETTEN

An der Rückwand der westlichen Nische ist ein Gemälde mit Steinrahmen aufgehängt, das einen vernarbten Zwergenmann zeigt, der eine schwarze Ritterrüstung trägt. Es ist mit schweren Eisenketten gefesselt, die am Boden einer trostlosen Gewölbezone verankert sind. Das Gemälde ist 100 cm mal 2,10 m groß.

Dank einer permanenten *Nystuls Magischen Aura* auf dem Gemälde zeigt *Magie entdecken* nicht, dass das Gemälde magisch ist. Es ist ein magisches Gefängnis, das eine einzelne humanoide Kreatur festhalten kann. Die erste humanoide Kreatur, die sich dem Gemälde auf 1,50 m nähert, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht magisch hineingezogen zu werden, wobei sie mit dem augenblicklich darin gefangenen Zwergen den Platz tauscht (siehe unten). Ein Humanoider, der in das Gemälde gezogen wird, wird in einer extradimensionalen Zelle mit 3 m Seitenlänge angekettet. Solange die Kreatur in der Zelle gefangen ist, ist sie gelähmt. Das Gemälde hat RK 11, 4 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn es zerstört wird, befreit das die gefangene Kreatur, die im nächsten freien Bereich neben dem Gemälde erscheint.

Thwad Unterbräu. Der Zwerg im Gemälde ist ein nachdenklicher Schurke namens Thwad Unterbräu, ein ehemaliger Recke von Gorm Gulthyn (dem zwergischen Gott der Wachsamkeit), der vor langer Zeit ausgezogen ist, um den Undermountain vom bösen Halaster Schwarzmantel zu befreien. Halaster besiegte Unterbräu, doch bot er an, das Leben des Zwergen zu verschonen, wenn dieser ihm versprach, als Vollstrecker zu dienen und das Gewölbe von anderen Eindringlingen frei zu halten. Unterbräu wollte nicht sterben, schwor seinen Eid und überzeugte sich im Lauf der Zeit davon, dass die Verrichtung seiner Pflichten Gnadenakte waren, weil die, die er tötete, niemals so wie er gegen ihre Überzeugungen verstoßen mussten. Mit der Zeit hörten diese Taten auf, Unterbräus Gewissen zu belasten. Tatsächlich begann der Zwerg seine grausige Arbeit zu genießen.

Thwad Unterbräu ist ein Schildzwergen-Recke (siehe Anhang A), mit folgenden Anpassungen:

- Unterbräu ist neutral böse.
- Anstelle eines Zweihandschwererts führt er einen Zweihandhammer (der Wuchtschaden anstelle von Hiebsschaden verursacht).
- Er hat diese Volksmerkmale: Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m, Resistenz gegen Giftschaden und einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.

30. HALASTERS HANDARBEIT

Die Herausforderungen, denen sich die Abenteurer in diesen Bereichen stellen müssen, sind alle direkt dem Wahnsinnigen Magier zuzuschreiben.

30A. NIMMERSCHÄDELS BIOGRAPH

Bogen. Ein Steinbogen, der mit Goldintarsien von fliegenden Drachen verziert ist, ist in die Mitte der Nordwand eingesetzt, über einem 90 cm hohen Podest aus rotem Marmor. In die Wand über dem Bogen sind die folgenden Worte auf Drakonisch graviert: „Nur ein Drache kann dieses Tor öffnen.“

Gong. Ein Bronzegong mit 90 cm Durchmesser hängt an einem robusten Holzgerüst, das im Boden nahe der Westwand verankert ist. In den Gong sind Bilder von Zwergen geprägt, die Maiskolben essen. Ein gepolsterter Holzhammer hängt von einem Haken an einem der Stützpfeiler.

Monster. Auf den Stufen des Podests sitzt ein elendig blasser Mann in staubiger schwarzer Robe und schmiert wie wild mit einem Federkiel in einem Notizbuch. Er wird von zwei unsichtbaren **Nycaloths** bewacht.

Um Nimmerschädel zu schmeicheln, wies Halaster ihm einen Möchtegern-Lehrling zu, der die Geschichte des Todestryannen in einer Reihe von Büchern niederschreiben soll. Dieser Biograph ist ein nervöser, ungehobelter und ungepflegter männlicher Mensch in seinen Dreißigern, der Kaval Mereshanter heißt. Kaval ist ein **Magus**, mit folgenden Anpassungen:

- Kaval ist neutral böse.
- Er spricht Zwergisch, die Gemeinsprache, Riesisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.

Kaval wurde nicht in Dweomerkern (Ebene 9) aufgenommen, und Halaster hat ihm sein Zauberbuch weggenommen. Der Wahnsinnige Magier hat Kaval versprochen, ihm sein Zauberbuch zurückzugeben, sobald er seine Arbeit abgeschlossen hat. (Tatsächlich hat Halaster das Zauberbuch verlegt, doch Kaval weiß das nicht.)

Als Nimmerschädels ernannter Biograph wird von Kaval erwartet, das Vertrauen des Todestryannen zu gewinnen, doch Nimmerschädel traut keinem Magier, und stand ihm nur selten für Gespräche zur Verfügung. Kaval hat stattdessen ein Buch nach dem anderen mit seinen eigenen narrativen Ergüssen und selbstmitleidigem Abschweifen gefüllt. Die Biographie ist eine weitgehend fiktive, etwas sensationalistische Version von Nimmerschädels Leben, Tod und Untod. Kaval weiß, dass niemand, der diesen Schund liest, ihn glauben wird, doch hofft er, dass sein Wortschwall Halaster beeindrucken und gleichzeitig eine genauere Untersuchung der Arbeit verhindern wird.

Kaval wird keinen Kampf beginnen, sich aber den Nycaloths anschließen, wenn einer ausbricht, was wahrscheinlich ist, da die Unholde Anweisungen haben, Eindringlinge zu töten. Wenn Kaval auf 33 oder weniger Trefferpunkte fällt, wechselt er die Seiten und bietet Informationen im Austausch für sein Leben. Er kennt ein Geheimnis des Undermountain, das du ermitteln kannst, indem du eine Geheimniskarte ziehst (siehe Anhang C), sowie einen geheimen Weg in Nimmerschädels Hort (siehe Bereich 39b). Kaval ist sich der Geheimtür, die nach Bereich 30b führt, nicht bewusst.

Charaktere, die mindestens 10 Minuten damit zubringen, Kavals Notizbuch durchzublättern, können Teile von Nimmerschädels Geschichte zusammenfügen und mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 Kavals Geplapper aussortieren, um die folgenden Wahrheiten zu erfahren:

- Der wahre Name des Betrachters ist unbekannt. Er hat den Namen Nimmerschädel gewählt, nachdem er ein Todestryann wurde.

- Nimmerschädel hat zahllose Eindringlinge getötet, und keiner verdiente den Tod mehr als ein prahlerischer menschlicher Paladin namens Fidelio, der vor seiner Auflösung bittere Tränen weinte. Nimmerschädels Hauptantrieb ist es, Halaster zu zerstören und den Undermountain zu übernehmen.

Bogentor zu Ebene 18. Der Bogen in der Nordwand ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Die Goldintarsien des Bogens können nicht entfernt werden. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn ein echter oder illusionärer Drache den Bogen berührt. Eine künstlerische Abbildung eines Drachen, wie eine drachenförmige Figur oder die Zeichnung eines Drachen, öffnet das Tor ebenfalls.
- Charaktere müssen auf der 15. Stufe oder höher sein, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 16 auf Ebene 18, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

Gong. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um den Gong. Wenn der Gong mit dem Hammer geschlagen wird, erscheinen davor auf dem Boden drei Gegenstände: eine kleine Tonschale mit fader, essbarer Nahrung (Stücke von Brot und Käse, Fleischstreifen und getrocknete Nüsse), ein leerer Blechkrug und eine Glaskaraffe mit 4 Liter Wasser. Die Gegenstände verschwinden nach 1 Stunde. Wenn die Gegenstände aus dem Raum entfernt werden, verschwinden sie ebenfalls. Sobald der Gong verwendet wurde, um Nahrung und Wasser zu beschwören, ist dies erst am nächsten Morgen wieder möglich. Wenn der Gong aus dem Raum entfernt wird, verliert er diese magische Eigenschaft.

30B. SPIELBERICHT-GENERATOR

Dieser staubige Raum hat eine 3 m hohe Decke. Ein Kubus mit 90 cm Seitenlänge, der zu gleichen Teilen aus Adamant und Fleisch besteht, steht auf einem 90 cm hohen, sechseckigen Sockel aus behauenen Stein. Die Oberfläche des Kubus, die in Richtung der Geheimtür zeigt, trägt Halasters fleischiges, grimmassenschlagendes Gesicht.

Wenn der Kubus gestört wird, wachsen ihm dürre Arme, Beine und Flügel. Er kämpft dann, bis er zerstört wird. Er hat die Spielwerte eines **Quadronen**, mit folgenden Anpassungen:

- Der Kubus ist chaotisch böse.
- Er spricht die Gemeinsprache und ist die Quelle von Halasters Spielbericht (siehe „Halasters Spielbericht“, Seite 194).
- Wenn er normalerweise einen Kurzbogen-Angriff machen würde, wirft er stattdessen einen magischen Pfeil auf ein Ziel, das bis zu 18 m entfernt ist. Jeder Wurf Pfeil trifft automatisch (kein Angriffswurf nötig) und verursacht 5 (2W4) Energieschaden.

Während der Kubus angreift, setzt er seinen Spielbericht fort und kommentiert seinen Kampf gegen die Abenteurer. Wenn der Kubus zerstört wird, beendet das den Spielbericht für den ganzen Hindernisparcours.

Verborgener Schlüssel. Ein geheimes Dach ist auf der Oberseite des Sockels verborgen. Um es zu finden, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 notwendig. Es enthält einen 15 cm langen Schlüssel, der aus dem Fingerknochen eines Drachen gefertigt wurde und der wie ein H geformt ist. Der Schlüssel, der identisch zu dem in Bereich 19 ist, öffnet die Tür zu Bereich 39c.

31. HALLE DER GLUT

Kohlebecken. Ein 1,50 m hohes steinernes Kohlebecken mit 2 m Durchmesser beherrscht den nordwestlichen Teil des Raums. Acht glühende Kohlen schweben über dem leeren Becken wie Schmetterlinge.

Statue. Eine 90 cm hohe, 1,50 m lange Statue einer Riesenkröte sitzt neben einer offenen Grube mit 3 m Seitenlänge und 15 m Tiefe im südöstlichen Teil des Raums.

Alkoven. Ein leerer Alkoven im Norden enthält eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194).

KOHLEBECKEN

Die acht glühenden Kohlen, die um das Becken schwirren, strahlen Auren der Beschwörungs- und Verwandlungsmagie aus, wenn sie mit *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht werden.

Die Kohlen huschen mühelos durch die Finger einer *Magierhand* und andere magische Effekte, doch eine Kreatur in Reichweite des Kohlebeckens kann eine Aktion verwenden, um eine Kohle zu fangen, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 gelingt. Eine Kohle zu fangen erlaubt es, einen zufälligen magischen Effekt auszulösen, der mit einem W6 und einem Blick auf die Tabelle Magische Kohlen bestimmt wird. Jede Kreatur, die einen solchen Vorteil erhält, weiß auch, was er ist. Kohlen, die gefangen werden, tauchen nicht wieder auf.

MAGISCHE KOHLEN

W6	Magischer Effekt
1	Die Kreatur, die die Kohle gefangen hat, erhält für die nächsten 24 Stunden Immunität gegen Feuerschaden.
2	Die Kohle wird zu einer Perle einer Halskette der Feuerbälle.
3	Die Kreatur, die die Kohle gefangen hat, erhält für die nächsten 24 Stunden die Fähigkeit, Ignal zu sprechen und zu verstehen (nützlich zur Kommunikation mit den Mephits und Lavakindern dieser Ebene).
4	Die Kohle wird ein Elementarjuwel (Feuer).
5	Die Kohle wird ein Diamant im Wert von 5.000 GM.
6	Die Kohle wird ein winziger Eisenschlüssel, der die Kiefer der Riesenkrötenstatue aufschließt.

RIESENKRÖTENSTATUE

Die Riesenkrötenstatue geht nahtlos in den Boden über und kann nicht entfernt werden. Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt zwei Dinge: die Kiefer der Statue haben Scharniere, sind aber verschlossen, und direkt über ihrem Glubschauge befindet sich ein winziges Schlüsselloch. Wird der richtige Schlüssel in das Schlüsselloch gesteckt, öffnet sich der Mund der Statue. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie haben den gleichen Effekt. Der Mund kann auch von einem Charakter geöffnet werden, der Diebeswerkzeuge verwendet und einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 schafft.

Wenn der Mund der Statue geöffnet wird, fällt eine 15 m lange Strickleiter heraus, die bis zum Grund der Grube reicht. Die Leiter ist sicher an einer Steinstange in der Kehle der Kröte befestigt, und Charaktere können sie verwenden, um sicher in die und aus der Grube heraus zu klettern.

OFFENE GRUBE

Diese 15 m tiefe Grube hat Wände, die zu glatt sind, als dass man sie ohne Kletterausrüstung oder besondere Merkmale wie Spinnenklettern erklimmen könnte. Ein antimagisches Feld, das durch den Zauber *Antimagisches Feld* erzeugt

wurde, füllt die oberen 12 m der Grube und lässt einen Würfel mit 3 m Kantenlänge am Grund der Grube unbetroffen.

Schätze. Alle magischen Gegenstände, die die Statue von Vergadain in Bereich 23 oder die Teleportationsfalle in diesem Raum wegteleportiert haben, liegen unbeschädigt am Grund der Grube.

TELEPORTATIONSFALLE

Diese Falle füllt die Nische. Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–12	Teleportationsfalle in Bereich 26
13–20	Teleportationsfalle in Bereich 36a

Zusätzlicher Effekt: Diebstahl von Magischen Gegenständen. Wenn eine Kreatur von einer anderen Teleportationsfalle an diesen Ort teleportiert wird, werden magische Gegenstände in ihrem Besitz auf den Grund der Grube in diesem Raum teleportiert.

32. LEERE KREUZUNG

Mit Kreide wurde an die Westwand das Wort „BEUTE“ auf Zwergisch gekritzelt, mit einem Pfeil, der in den südwestlichen Tunnel zeigt.

33. SCHÜSSE IM DUNKELN

Dieser Raum ist leer, mit Ausnahme von zwei nicht geladenen Holzballisten, die direkt auf die Türen zielen. Wenn eine der Türen geöffnet wird, lässt Magie die Ballista gegenüber der Tür ihren Holzbolzen abfeuern, sodass er die erste Kreatur auf dem Weg trifft. Jede Ballista hat einen Bonus zum Treffen von +6 und verursacht bei einem Treffer 16 (3W10) Stichschaden.

Die Ballisten sind sicher im Boden verankert, und jede hat einen Bolzen.

34. RAND DER KLUFT

Dieser Korridor endet abrupt am Rande der von Lava erleuchteten Kluft. Wenn die Charaktere hier viel Lärm veranstalten, ziehen sie die Aufmerksamkeit von Nimmerschädel in Bereich 39c an, der in die Kluft geflogen kommt und sie angreift.

35. ALLES SENSE

Kluft. Das Südende dieses Raums ist in die lavagefüllte Kluft gestürzt (siehe Bereich 40). Gewaltige Hitze der Lava füllt den Raum.

Türen. Die Nordhälfte dieses Raums ist bis auf zwei Türen leer. Die Tür in der Nordwand ist rund und besteht aus Adamant (siehe Bereich 39c).

Leiche. Zwischen der nördlichen und südlichen Hälfte des Raums, dort wo der Raum am schmalsten ist, ist eine Zwergin einer Sensenfalle zum Opfer gefallen. Ihr toter Körper ist zwischen den Klingen der Falle und der westlichen Wand festgenagelt. Halaster hat eine Teleportationsfalle (siehe „Teleportationsfallen“, Seite 194) direkt südlich der Sensenfalle platziert.

SENSENFALLE

Wenn die tote Zwergin bewegt wird, zerbricht die Sensenklinge wegen des aufgebauten Drucks der in den Wänden verborgenen Zahnräder. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um die zerstörte Falle muss einen Geschicklichkeitsrettungs-

wurf gegen SG 14 schaffen, um nicht von fliegenden Klingensplittern getroffen zu werden und 9 (2W8) Hiebsschaden zu erleiden. Ein Charakter, der mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann sie verwenden, um sicher den Druck abzulassen und die Falle harmlos zu machen, was einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 erfordert. Wenn der Charakter den Wurf um 5 oder mehr Punkte nicht schafft, zerbricht die Falle wie oben beschrieben.

Schätze. Die tote Zwergin war eine Abenteurerin und Schurkin namens Xelba Meidlicht. Sie hält ein Kurzsword umklammert und trägt eine zerrissene und blutige Rüstung aus genietetem Leder, sowie eine Gewölbeforscherausrüstung (ohne Rationen), Kochgeschirr, eine Spitzhacke und ein zufälliges Stück Tand (würfle auf der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*)). An ihre Taille ist ein Lederbeutel gebunden, der eine *Figur der wundersamen Kraft* (Onyxhund) enthält.

TELEPORTATIONSFALLE

Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–8	Teleportationsfalle in Bereich 6
9–14	Teleportationsfalle in Bereich 10
15–20	Teleportationsfalle in Bereich 24a

36. GEPLÜNDERTES GEWÖLBE

Dieses zwergische Gewölbe wurde vor langer Zeit geplündert. Die schweren Eisentüren wurden verbogen und aus dem Rahmen gerissen, und können nicht mehr geschlossen werden.

36A. TELEPORTATIONSFALLE

Eine Kreatur, die von der Falle teleportiert wird, trifft an einem Zielort ein, der mit einem Wurf mit einem W20 und einem Blick auf die folgende Tabelle bestimmt wird:

W20	Teleportationsziel
1–8	Teleportationsfalle in Bereich 1
9–20	Teleportationsfalle in Bereich

36B. GOLDADERGEWÖLBE

Die Bleitür, die einst diesen Raum verschloss, wurde mit solcher Gewalt aufgerissen, dass sie verbogen ist und nur noch an einem Scharnier hängt.

Dieses Gewölbe wurde vor langer Zeit geplündert. Die 3 m hohen Wände sind mit Steinziegeln ausgekleidet, die von Goldadern durchzogen sind. Einige Ziegel haben sich gelöst, sodass dahinter dünne Bleiplatten sichtbar sind. Diese Bleiplatten sollen verhindern, dass magische Sinne das Gewölbe durchdringen.

36C. OBSIDIANGEWÖLBE

Die Bleitür, die einst diesen Raum sicherte, ist unten nach innen gebogen, sodass ein 90 cm hohes, dreieckiges Loch entstanden ist, durch das eine mittelgroße oder kleinere Kreatur passt.

Wie Bereich 36b wurde dieses Gewölbe vor langer Zeit geplündert. Die 3 m hohen Wände sind mit Obsidianziegeln ausgekleidet, hinter denen sich dünne Bleiplatten befinden, die verhindern sollen, dass magische Sinne eindringen können.

36D. BESCHÄDIGTES STEINGEWÖLBE

Tür. Die Bleitür, die einst diesen Raum verschloss, wurde aus den Scharnieren gerissen und liegt auf dem Boden.

Kluft. Die südwestliche Ecke dieses Raums ist weggebrochen, sodass eine lavagefüllte Kluft sichtbar ist (siehe Bereich 40).

Die Lavakinder in Bereich 40b klettern gerne in diesen Raum empor und springen vom Rand in die Lava darunter. Wenn sich die Charaktere nicht schon um die Lavakinder gekümmert haben, könnten sie einem oder mehreren von ihnen hier begegnen.

37. HARMLOSE HALASTER-STATUE

Diese Kaverne hat eine schroffe, 6 m hohe Decke. Der Boden ist glatt und eben, mit Ausnahme eines geneigten Tunnels, der zu Ebene 16 führt.

In der Mitte der Höhle steht eine lebensgroße Statue von Halaster, deren wallende Robe von lidlosen Augen bedeckt ist. Die Statue ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, 45 Trefpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ein Charakter kann die Statue mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 umwerfen.

38. ZOMBIEHORDE

Zombies. Der Gestank des Todes füllt diese 6 m hohe Kaverne, die vierzig **Zombies** in verschiedenen Verwesungsstadien enthält. Sie wandern ziellos umher.

Erdloch. Ein 21 m tiefes Erdloch ist nahe der Ostwand entstanden.

Die Zombies sind die Überreste von Humanoiden, die Nimmerschädel getötet und mit seinem Negativen Energiekegel zum Leben erweckt hat. Darunter sind mehrere Menschen und Zwerge, sowie einige Elfen, Drow, Tieflinge, Quaggoths, Duerger, Hobgoblins, Troglodyten und Githyanki. Bis Nimmerschädel sie ruft, bleiben die Zombies hier und greifen Eindringlinge an, sobald sie sie sehen. Du kannst den Kampf beschleunigen, indem du die Zombies in Gegnergruppen von zehn oder weniger einteilst und die Gegnergruppen-Regeln in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) verwendest.



39. NIMMERSCHÄDELS SANKTUM

Abenteurer, die diesen Bereich erkunden, werden sich Nimmerschädel, dem Todestryannen stellen müssen, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Nimmerschädel kann in seinem Hort nicht überrascht werden.

39A. HÄNGENDE BETRACHTER-STATUE

Von der 9 m hohen Kuppeldecke hängt an drei Eisenketten ein Steinbetrachter mit 1,80 m Durchmesser. Nimmerschädel hat die Statue erschaffen, indem er sie vorsichtig mit seinem Auflösungsstrahl bearbeitet hat, doch ist die grobschlächlige Skulptur eindeutig das Werk eines untalentierten Amateurs. Jede Kette hat RK 19, 25 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn alle drei Ketten zerstört werden, fällt die Statue und zerbricht auf dem Boden.

39B. GEHEIMTUNNEL

Dieser staubige Durchgang umgeht die Adamanttüren, die in Nimmerschädels Hort führen (siehe Bereich 39c) und ist hinter zwei Geheimtüren verborgen. Der Todestryann nutzt seinen Telekinetischen Strahl, um die Geheimtüren zu öffnen und zu schließen, wenn er diese Tunnel verwendet.

39C. TODESTRYANN

Alle Türen, die in diesen Bereich führen, sind 30 cm dicke, 2,10 m hohe Adamant-Scheiben, die so angeordnet sind, dass sie wie konzentrische Knochenringe mit einem grinsenden menschlichen Schädel in der Mitte aussehen. Die Nasenöffnung des Schädels enthält ein Adamant-Schlüsselloch. Wenn einer von Halasters Knochenschlüsseln (siehe Bereiche 19 und 30b) in das Schloss gesteckt und um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht wird, gleiten vier Riegel aus den umgebenden Wänden zurück, und die Tür schwingt auf Adamant-Scharnieren nach innen. Die Tür bleibt offen, bis sie geschlossen wird, und der Schlüssel kann jederzeit entfernt werden. Ohne den richtigen Schlüssel sind vier einzelne *Klopfen*-Zauber notwendig, um eine dieser Türen zu öffnen, und jeder Zauber lässt einen Riegel zurückgleiten. Die Türen sind ansonsten undurchdringlich.

Es gibt an der Innenseite der Türen kein Schlüsselloch. Stattdessen hat jede Tür in der Mitte ein Adamant-Rad, das gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden muss, um die Riegel einzuziehen. Dieses Rad kann auch als Griff verwendet werden, um die schwere Tür aufzuziehen. Wenn Nimmerschädel den Raum durch eine Tür verlassen will, nutzt er seinen Telekinetischen Strahl, um das Rad zu drehen und lässt die Tür offen, bis er zurückkehrt.

Nimmerschädel. Wenn er nicht schon anderswo besiegt wurde, schwebt der **Todestryann** 9 m über den mit Steinkacheln gefliesten Boden dieses 12 m hohen Raums. Nimmerschädel will Eindringlinge zerstören und ihre Leichen erwecken, um sie in Zombie-Knechte zu verwandeln. Er ruft die Zombies in Bereich 38 (wenn sie nicht besiegt worden sind) und befiehlt ihnen, alle Eindringlinge anzugreifen.

Wenn die Charaktere den Spielbericht der Ebene nicht zum Schweigen gebracht haben (siehe „Halasters Spielbericht“, Seite 194), wird die Stimme im Lauf des Kampfes gegen den Todestryannen immer aufgeregter. Wenn sie Nimmerschädel besiegen, brüllt der Ansager: „Wie konnte das passieren?! Das ist unglaublich! Das könnte der größte Umsturz in der Geschichte des Undermountain sein!“ Sie schweigt daraufhin für den Rest der Zeit, die die Charaktere auf dieser Ebene verbringen.

40. NIMMERSCHÄDELS KLUFT

Der Todestryann erschuf diese gewaltige Kluft mit seinem Auflösungsstrahl, und Halaster ergänzte sie, indem er sie mit Lava flutete und magisches Fliegen im Spalt unmöglich machte.

Zauber und magische Gegenstände, die es Kreaturen erlauben, zu fliegen, sind im Spalt unterdrückt. Jeder Charakter, der den Spalt unter dem Effekt des Zaubers *Fliegen* oder ähnlicher Magie betritt, stürzt in die Lava. Zauber, die einen Sturz verlangsamen (wie *Federfall*) funktionieren normal.

Kreaturen, die 1 Stunde oder länger im Spalt oder in den Bereichen verbringen, die ihn umgeben, erleiden die Auswirkungen extremer Hitze (wie in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) beschrieben). Die Kluft ist hell von der Lava erleuchtet, die am Grund 6 m tief ist. Eine Kreatur, die die Lava das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

Die Oberfläche der Lava liegt 9 m unter der Bodenebene des Hindernisparcours. Die Mauern dazwischen sind geneigt und haben zahlreiche Hand- und Fußgriffe. Um sie zu erklimmen ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 notwendig; wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, fällt die Kreatur und stürzt in die Lava.

40A. MAGMA-MEPHITS

Vier **Magma-Mephits** suhlen sich in diesem kleinen Lava-becken. Wenn die Charaktere mit den Mephits in einer Sprache verhandeln, die sie verstehen, versuchen sie die Charaktere in Richtung Bereich 39c zu locken, damit sie entweder Nimmerschädel töten oder beim Versuch umkommen. Die Mephits verabscheuen den Todestryannen und sind nur an ihrem eigenen Wohlbefinden interessiert.

40B. LAVAKINDER-BECKEN

Acht **Lavakinder** (siehe Anhang A) schwimmen und spielen in diesem Lavabecken. Sie klettern auch zu Bereich 36d empor und machen von dem 9 m hohen Sims Arschbomben in die Lava.

40C. ZIEL DER TELEPORTATIONSFALLEN

Eine Kreatur, die von einer anderen Teleportationsfalle in diesen Bereich teleportiert wird, erscheint 9 m über der Lava und stürzt sofort hinein, wenn die Kreatur keine Möglichkeit hat, den Sturz abzufangen. (Vergiss nicht, dass Zauber und magische Gegenstände, die es Kreaturen erlauben, zu fliegen, im Spalt unterdrückt werden.)

Im Gegensatz zu anderen Teleportationsfallen im Hindernisparcours teleportiert diese Falle keine Kreaturen an andere Orte.

40D. MAGMA-MEPHIT-BECKEN

Sechs **Lavakinder** (siehe Anhang A) und sieben **Magma-Mephits** tolen in diesem Lavabecken herum und halten nach Eindringlingen in die Bereiche 18 und 21 Ausschau. Wenn sie Eindringlinge entdecken, bringen die Mephits die Lava-Kinder dazu, die Wände emporzuklettern, um die Neuankömmlinge anzugreifen, während die Mephits ihre Odemwaffen verwenden und auf sicheren Abstand bleiben.

NACHWIRKUNGEN

Nimmerschädels Regionaleffekte enden, wenn der Todestryann zerstört wird, und Halaster braucht eine Weile, um die Kreatur zu ersetzen. Schließlich gibt er sich damit zufrieden, mehrere Betrachter zu entführen, sie im Hindernisparcours freizulassen und sie um die Kontrolle über die Ebene kämpfen zu lassen, bis nur einer übrig ist. Halaster plant, dem Gewinner dabei zu helfen, zu einem neuen Todestryann zu werden.

Auch wenn die meisten verbliebenen Bewohner des Hindernisparcours keine Absicht haben, in naher Zukunft zu verschwinden, bleiben die Githzerai nur solange sie müssen, um sich mit ihrem vermissten Gefährten zusammenzuschließen und die Zerstörung der Gedankenschinder-Kolonie auf Ebene 17 zu garantieren.



EBENE 16: DAS KRISTALLLABYRINTH

GITHYANKI HABEN DAS KRISTALLLABYRINTH VOR kurzem in einen Außenposten ihres interplanaren Imperiums verwandelt. Es beinhaltet ein Tor zum Sternenhafen, einen ausgehöhlten Asteroiden im Orbit um den Planeten Toril (einer von vielen, die den Asteroidenhaufen bilden, der als Tränen von Selûne bekannt ist). Zusammen sind das Kristalllabyrinth und der Sternenhafen für vier Charaktere der 14. Stufe ausgelegt. Wer die Monster auf dieser Ebene besiegt, sollte genug EP sammeln, um die 15. Stufe zu erreichen.

Ehe du diese Ebene des Undermountain spielst, solltest du den Eintrag zu „Gith“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) lesen, weil es die Informationen enthält, die dir helfen werden, die Githyanki besser auszuspielen. Zusätzliche Informationen über die Gesellschaft der Githyanki findest du in *Mordenkainens Foliant der Feinde*, doch ist dieser Band nicht nötig, um das Kristalllabyrinth zu leiten.

WAS HAUST HIER?

Githyanki, die eine Splitterkolonie von Gedankenschindern in den Undermountain verfolgt haben, eroberten diese Ebene und verwandelten etwas, das einst ein kristalliner Irrgarten war, in eine Festung. Von hier aus führen sie Angriffe gegen die Gedankenschinder auf Ebene 17 aus. Die Githyanki haben den Sternenhafen in einen Kinderhort verwandelt: eine Festung, die der Erziehung und Ausbildung junger Krieger gewidmet ist. Weil Kreaturen auf der Astralebene nicht altern, müssen die Githyanki ihre Nachkommen auf die Materielle Ebene bringen, damit sie erwachsen werden können. Die Githyanki sind mit dem eigentlichen Namen des Asteroiden nicht vertraut und nennen den Sternenhafen der Kinderhort K'liir.

GITHYANKI

Die militaristischen Githyanki, die im Kristalllabyrinth und Sternenhafen leben, haben drei wichtige Aufgaben: sie müssen den Kinderhort beschützen, junge Githyanki-Krieger ausbilden, und die Gedankenschinder-Kolonie in den Meeres-tiefen (Ebene 17) zerstören.

ITTER UND DIE DRACHENSPRACHE

Alle Githyanki-Ritter, die man im Kristalllabyrinth trifft, sprechen neben ihrer Muttersprache Gith noch zusätzlich Drakonisch – um besser mit den roten Drachen kommunizieren zu können, auf denen sie reiten.

GITHYANKI-ANFÜHRER

Die Githyanki werden von Al'chaia angeführt, einer Ritterin, die grausam zu ihren Schülern und Soldaten ist. Al'chaia hat vor kurzem ein *Handbuch der körperlichen Ertüchtigung* und einen *Leitfaden des klaren Denkens* erworben, und sie hat versprochen, beide Gegenstände ihrem vielversprechendsten Soldaten zu schenken. In Wahrheit plant sie, beide Bücher

DAS KRISTALLLABYRINTH IM ORIGINAL

Undermountain: Stardock, verfasst von Steven E. Schend und 1997 veröffentlicht, war das dritte von drei Modulen in der kurzlebigen Abenteuerreihe „Dungeon Crawl“ für die zweite Edition von D&D. *Waterdeep: Verlies des Wahnsinnigen Magiers* stellt eine alternative Version des Kristalllabyrinths und des Sternenhafens dar, die für die fünfte Edition und dieses Produkt ausgelegt sind. Wenn du diese Ebene des Undermountain erweitern willst, wäre das Originalabenteuer eine gute Inspiration.

KRISTALLGOLEMS

Kristallgolems, die man im ganzen Kristalllabyrinth findet, sehen aus wie 3 m große Githyanki-Krieger. Sie verstehen Gith, können aber nicht sprechen, und greifen alle Kreaturen an, die nicht wie Githyanki oder rote Drachen aussehen. Jeder Kristallgolem ist ein **Steingolem** mit diesen zusätzlichen Eigenschaften:

Beleuchtung. Der Golem gibt magisch helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in einem weiteren Radius von 9 m ab. Das Licht erlischt, wenn der Golem zerstört wird.

Lichtintensität. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 m um den erleuchteten Golem beginnt und den Golem sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs der Kreatur blind zu sein. Eine Kreatur kann zu Beginn ihres Zugs die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu vermeiden. Wenn eine Kreatur dies tut, kann sie den Golem bis zu Beginn ihres nächsten Zugs nicht sehen, und kann dann wieder die Augen abwenden. Wenn eine Kreatur den Golem in der Zwischenzeit anblickt, muss sie den Rettungswurf sofort ablegen.

selbst zu lesen und deren Vorteil selbst zu nutzen, doch nutzt sie das Versprechen der Belohnung, um ihre Soldaten weiter bis zum Zusammenbruch anzutreiben. Al'chaias Stellvertreter Urlon hat keine Lust mehr auf ihre Grausamkeiten und intrigiert gegen sie.

ROTE DRACHEN

Ashtyrranthor, ein ausgewachsener roter Drache, ist Mutter von sechs jungen roten Drachen, die im Kristalllabyrinth leben und den Kinderhort K'liir beschützen. Ashtyrranthors Kinder heißen Ashranthax, Blazutranc, Infernexus, Meteoranzym, Smoakcant und Zolcharrx.

ASTYRRANTHOR

Ashtyrranthor kann den Sternenhafen nicht als ihren Hort behandeln, deshalb hat sie hier keine Hortaktionen. Allerdings hat sie das folgende Merkmal Angeborenes Zaubervermögen:

Angeborenes Zaubervermögen. Ashtyrranthors Attribut zum Wirken angeborener Zauberei ist Charisma. Sie kann angeboren die folgenden Zauberei wirken, wobei sie keine Materialkomponenten braucht:

Je 1/Tag: *Alarm, Gasförmige Gestalt, Magie entdecken, Nebelschritt, Unsichtbares sehen, Wände passieren*

Ashtyrranthor verbringt den Großteil ihrer Zeit auf der äußeren Oberfläche des Asteroiden, wo sie durch die Wracks von Raumschiffen streift, die vor langer Zeit in den Sternenhafen geschmettert sind. Wenn es zu einem Kampf im Kinderhort K'liir kommt, besteht eine Chance von 10 Prozent, dass sie den Lärm hört. Sie kommt sofort nachsehen und stößt zu dem Kampf, wobei sie ihre Zauberei *Gasförmige Gestalt, Nebelschritt und Wände passieren* nutzt, um schneller an schwer erreichbare Orte zu kommen. Ashtyrranthor achtet auch besonders von außerhalb des Asteroiden auf die Bereiche 12f, 13 und 16a. Wenn sie in diesen Bereichen Ärger oder Eindringlinge wahrnimmt, greift sie sofort an.

KRISTALLGEWÖLBE

Alle Ortsbeschreibungen für diesen Ort gelten für Karte 16. Wenn man von Ebene 15 herabsteigt oder von Ebene 17 emporkommt, weichen die rauen Wände, Decken und

Fußböden aus Stein immer breiter werdenden Adern aus leuchtendem Kristall, bis alle Oberflächen aus dieser Substanz bestehen. In vielen Bereichen haben die Githyanki die Kristallwände eingerissen, um größere Bereiche zu erschaffen.

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, hat das Kristallgewölbe die folgenden einzigartigen Merkmale:

- Das gesamte Gewölbe ist hell erleuchtet. Die Wände, Decken und Fußböden aus Kristall geben magisches Licht ab, das alle 10 Minuten die Farbe wechselt und dabei alle Farben des Regenbogens annimmt.
- Türen sind aus einzelnen Platten aus undurchsichtigem weißem Kristall gefertigt, der in Gewicht und Konsistenz Stein ähnelt.

1. EINGANGSHALLE

Ein Kristallgolem (siehe den Kasten „Kristallgolems“) hält hier Wache. Er greift jede Kreatur an, die nicht von Githyanki oder einem roten Drachen eskortiert wird. Wenn es zum Kampf kommt, stoßen die Githyanki-Krieger aus Bereich 2a dazu.

2. WESTLICHE HÖHLE

Die Githyanki haben mehrere Wände niedergerissen, um diesen Raum zu erschaffen, und viel Schutt muss erst noch beiseite geräumt werden.

2A. ILMEIS WACHT

Kristallstalaktit. Ein 3 m langer Kristallstalaktit hängt über einer Grube voller silbrigem Nebel. In den Stalaktit ist Ilmei eingeschlossen, eine weibliche **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A für die Spielwerte; siehe auch „Kristallstalaktiten“, Seite 212).

Wachen. Um die Grube kämpfen vier **Githyanki-Krieger** (zwei Männer und zwei Frauen) zum Zeitvertreib miteinander.

Die jungen Githyanki-Krieger kommen direkt aus dem Kinderhort K'liir und sind Eindringlingen gegenüber feindlich gesonnen. Wenn zwei von ihnen fallen, ziehen sich die übrigen in Bereich 3b zurück oder springen in die Grube.

Kreaturen, die in die Grube fallen, werden sofort auf die Astralebene transportiert (siehe Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielereleithandbuchs) für mehr Informationen).

2B. DRACHENBILDNISSE

In die Wände dieses Raums sind Bilder von gepanzerten Githyanki-Rittern gearbeitet, die auf roten Drachen reiten.

2C. ILLITHIDENKÖPFE

Zwölf abgetrennte Köpfe von Gedankenschindern hängen an der Ost- und Westwand dieses zum Teil zerstörten Bereichs. Der Zauberei *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Nekromantie um jeden Kopf, der ein winziger Gegenstand mit RK 5, 3 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden ist. Wenn der Kopf auf 0 Trefferpunkte fällt, wird er zerstört. Wenn ein Kopf zerstört wird, stoßen alle verbleibenden Gedankenschinder-Köpfe in dem Bereich, die nicht zerstört worden sind, einen telepathischen Schrei aus. Jede Kreatur im Raum erleidet für jeden schreienden Kopf 1W6 psychischen Schaden (Maximum 12W6).

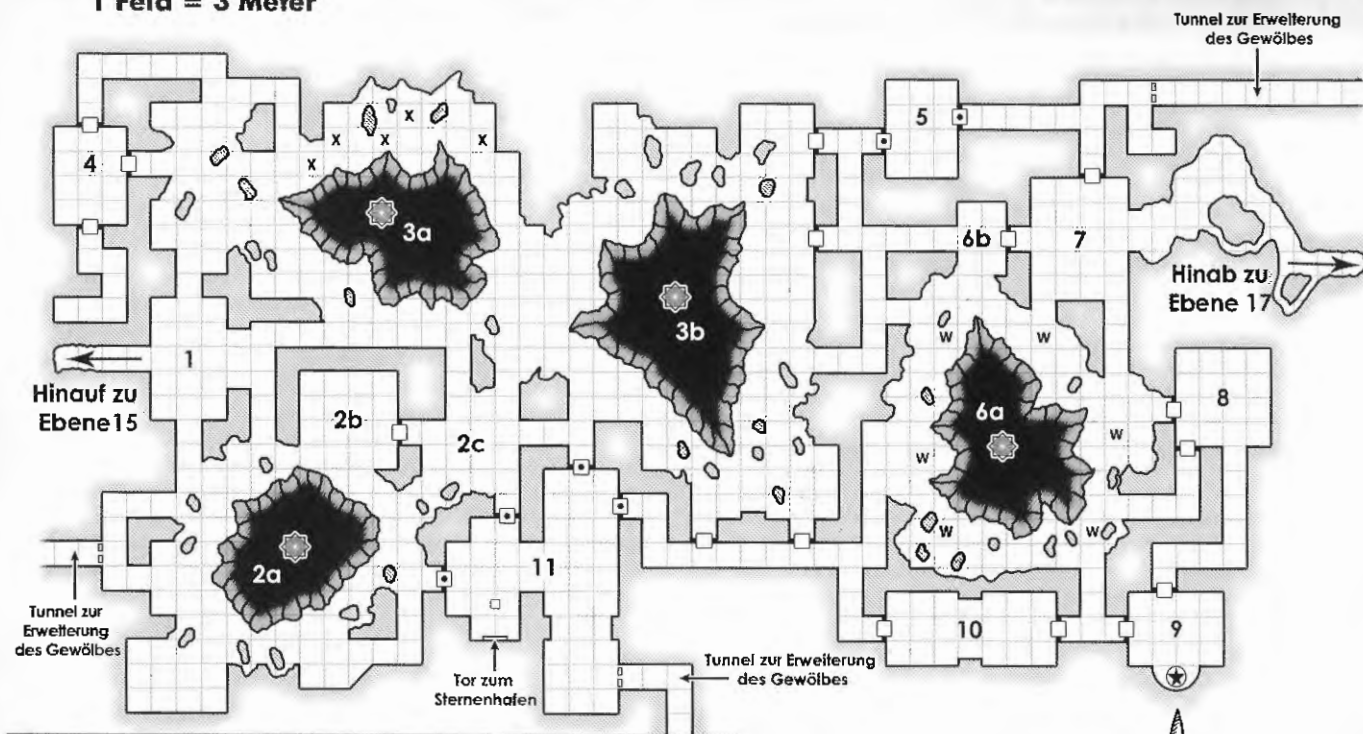
3. HAUPTKAVERNE

Githyanki-Zwillinge namens Arbez und Surlock sind in dieser Kaverne in Kristallstalaktiten eingeschlossen.

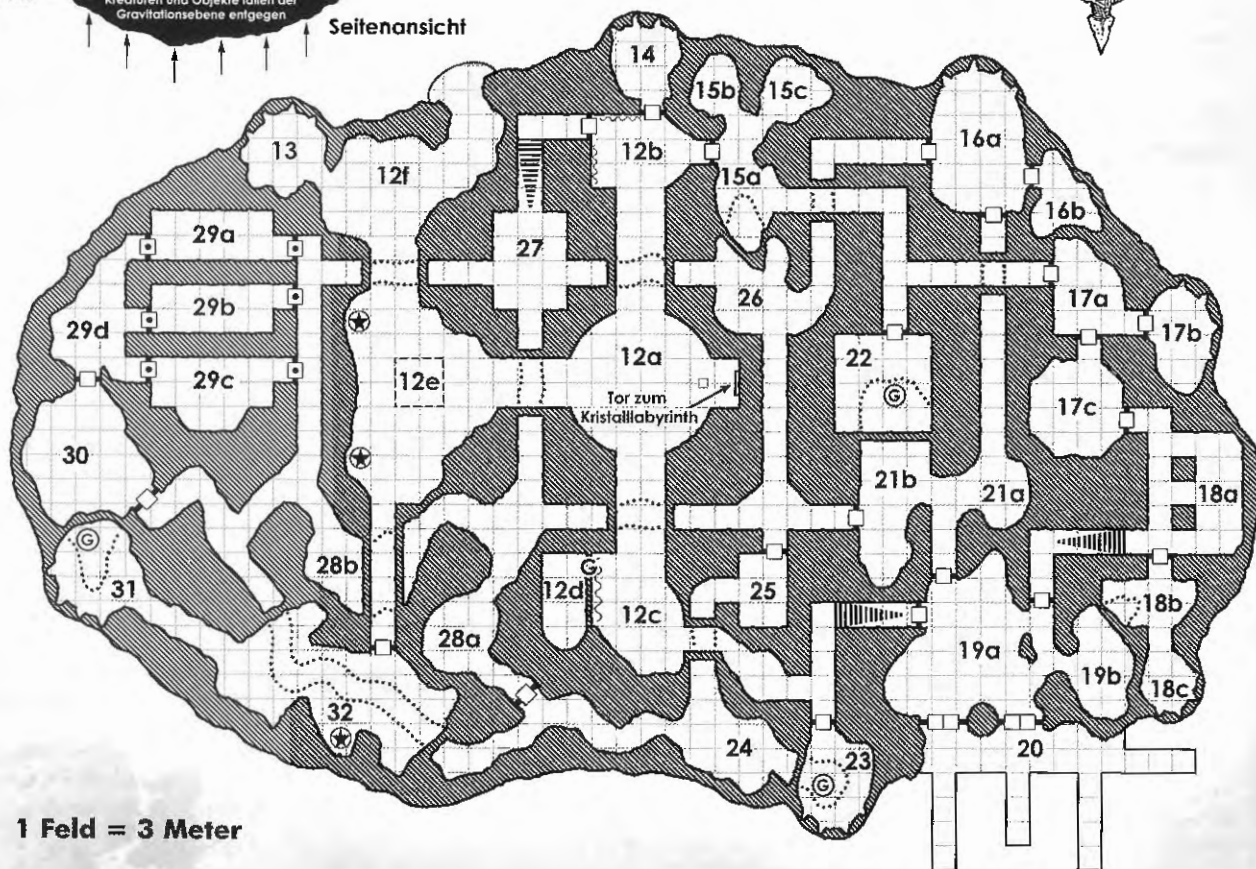
3A. ARBEZ' WACHT

Die Kreaturen in Bereich 3b untersuchen jede Störung in diesem Teil der Kaverne, die Folgendes enthält:

1 Feld = 3 Meter



Sternenhafen



1 Feld = 3 Meter

KRISTALLSTALAKTITEN

Vier Githyanki-Gish (siehe Anhang A) sind in den Bereichen 2, 3 und 6 in transparentem Kristall eingeschlossen. Solange diese Githyanki eingeschlossen sind, sind sie sich ihrer Umgebung bewusst, brauchen aber weder Luft, noch Nahrung, noch Wasser. Bis der Kristall, der sie umgibt, zerstört wird, können sie nicht Ziel von Angriffen oder magischen Effekten werden. Außerdem sind sie festgesetzt und können weder ihr Merkmal Kriegsmagie nutzen noch Langschwert-Angriffe ausführen. Sie wirken Zauber durch den Kristall, als sei er nicht da.

Jeder Kristallstalaktit ist ein großer Gegenstand mit RK 15, 80 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ein Stalaktit, der auf 0 Trefferpunkte fällt, zerbricht, was den Githyanki im Inneren befreit. Ein Githyanki, dessen Stalaktit zerstört wird, ist nicht mehr festgesetzt, und fällt in die Grube aus silbrigem Nebel darunter, woraufhin er in die Astralebene zurückkehrt.

Kristallstalaktit. Ein 3 m langer Kristallstalaktit hängt über einer Grube voller silbrigem Nebel. In den Stalaktit ist Arbez eingeschlossen, ein männlicher **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A für die Spielwerte; siehe auch „Kristallstalaktiten“, Seite 212).

Strohpuppen. Fünf freistehende Strohpuppen mit der groben Form von Gedankenschindern (mit X auf der Karte 16 markiert) stehen nördlich der Grube.

Kreaturen, die in die Grube fallen, werden sofort auf die Astralebene transportiert (siehe Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuchs) für mehr Informationen).

Githyanki-Krieger nutzen die Strohpuppen als Ziele in Kampfübungen. Jede ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 10, 10 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden und Anfälligkeit gegenüber Feuerschaden.

3B. SURLOCKS WACHT

Kristallstalaktit. Ein 3 m langer Kristallstalaktit hängt über einer Grube voller silbrigem Nebel. In den Stalaktit ist Surlock eingeschlossen, ein männlicher **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A für die Spielwerte; siehe auch „Kristallstalaktiten“, Seite 212).

Ritter und Drache. Nahe des östlichen Randes der Grube sitzt eine **Githyanki-Ritterin** namens Deslarr auf Ashranthax, einem weiblichen **jungen roten Drachen**.

Wenn sie die Anwesenheit der Charaktere nicht bemerken, unterhalten sich Deslarr und der Drache auf Drakonisch darüber, wie viele Illithiden sie töten müssen, um sich „Al'chaia's magischen Büchern“ als würdig zu erweisen. Sie kämpfen bis zum Tod.

Kreaturen, die in die Grube fallen, werden sofort auf die Astralebene transportiert (siehe Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuchs) für mehr Informationen).

Schätze. Deslarr hat ein **Sternenhafen-Zepter** bei sich (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214). In ihre Ritterrüstung sind acht schwarze Jaspisse (je 50 GM) und acht Bernsteine (je 100 GM) eingearbeitet.

4. KASERNE

Zehn Betten mit blauschweißem Kristallkissen stehen an den Wänden. Zu jedem Zeitpunkt ruhen sich zehn **Githyanki-Krieger** in diesem Bereich aus. Wenn sie nicht alarmiert worden sind, schlafen die Githyanki, wenn die Charaktere eintreffen. Sie sind Eindringlingen gegenüber feindselig und kämpfen bis zum Tod.

5. GEFÄNGNISZELLE

Die Kristalltüren in diesen Raum sind magisch verschlossen, öffnen sich aber automatisch für jede Kreatur, die ein **Sternenhafen-Zepter** trägt (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214). Es gibt keine physischen Schlösser, die man knacken könnte, doch der Zauber **Klopfen** oder ähnliche Magie öffnet die Türen ebenfalls.

Magische Schutzzeichen in diesem Raum verhindern, dass sich Kreaturen hinein oder heraus teleportieren.

MARQUOX

Ein **Gedankenschinder** namens Marquox nutzt den Zauber **Schweben**, um in der Mitte dieses ansonsten leeren Raums zu schweben. Er wurde gefangen, als er auf dieser Ebene nach seinen Gefährten Tel'zact und Yeluit (siehe Bereich 29c) suchte.

Marquox weiß nicht, warum die Githyanki ihn am Leben lassen, doch weiß er, dass er in ihrer Gefangenschaft nicht lange überleben wird. Wenn die Charaktere ihn nicht sofort angreifen, schlägt Marquox einen Handel vor. Wenn sie ihn befreien und ihm helfen, seine Gefährten zu retten, garantiert Marquox der Gruppe eine sichere Durchreise durch Ebene 17. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 16 offenbart, dass der Illithid nicht die Absicht hegt, sein Versprechen einzuhalten. Wenn die Githzerai-Zerths von Ebene 15 bei der Gruppe sind, weigern sie sich, dem Gedankenschinder zu helfen und bestehen darauf, dass die Charaktere ihn töten. Wenn die Charaktere Marquox ihnen vorziehen, verlassen die Githzerai die Gruppe und ziehen sich auf Ebene 15 zurück.

Marquox weiß vom Sternenhafen, hat ihn aber noch nie besucht. Er weiß auch, dass sich das Tor zum Sternenhafen in Bereich 11 befindet, und dass ein schwarzes Kristallzepter nötig ist, um es zu aktivieren. Wenn die Charaktere es zulassen, folgt Marquox ihnen zum Sternenhafen und kämpft an ihrer Seite, bis er wieder zu seinen Vettern stößt. Zu diesem Zeitpunkt wenden sich die Gedankenschinder entweder gegen die Gruppe (wenn die Charaktere schwach erscheinen) oder locken die Charaktere in die Gedankenschinder-Kolonie auf Ebene 17, wo Extremiton (der Ulithariden-Anführer der Kolonie) entscheiden kann, wie mit ihnen zu verfahren ist.

6. ÖSTLICHE HÖHLE

Die Githyanki haben mehrere Wände niedergelassen, um diesen Raum zu erschaffen, und viel Schutt muss noch beiseite geräumt werden.

6A. MIRRKS WACHT

Kristallstalaktit. Ein 3 m langer Kristallstalaktit hängt über einer Grube voller silbrigem Nebel. In den Stalaktit ist Mirrk eingeschlossen, eine weibliche **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A für die Spielwerte; siehe auch „Kristallstalaktiten“, Seite 212).

Wachen. Wenn sie nicht an einen anderen Ort gelockt wurden, halten sechs **Githyanki-Krieger** (drei Frauen und drei Männer) am Rand der Grube Wache, auf den mit W markierten Feldern auf Karte 16.

Die Krieger sprechen in Gith über ihre Abneigung gegenüber Al'chaia und ihren Respekt für Urlon. Sie sind Eindringlingen gegenüber feindselig und kämpfen, bis drei oder mehr von ihnen fallen. Dann ziehen sich die übrigen Krieger in Bereich 7 zurück oder springen in die Grube.

Kreaturen, die in die Grube fallen, werden sofort auf die Astralebene transportiert (siehe Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuchs) für mehr Informationen).

6B. AUSSPÄHUNGSRAUM

Die Nordwand dieses Raums summt und leuchtet lila. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Weissagungsmagie um die Mauer. Jede Kreatur, die 1 Minute lang die Wand berührt, kann den Zauber *Ausspähung* wirken, mit dem Ulithariden auf Ebene 17 als Ziel, wobei die Wand als Fokus dient. Ein Charakter, der die Wand untersucht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 14 erkennen, dass es sich um eine Ausspähungsapparatur handelt und herausfinden, wie sie funktioniert.

7. ILLITHIDEN-ABWEHR

Zwei Kristallgolems (siehe „Kristallgolems“, Seite 210) bewachen diesen Raum. Sie greifen jede Kreatur an, die diesen Raum betritt und nicht von einem Githyanki, einem Kristallgolem oder einem roten Drachen eskortiert wird. Wenn es in diesem Raum zu einem Kampf kommt, kommen die Githyanki-Krieger in Raum 6a, um nachzusehen.

Eine dauerhafte Verzauberung auf diesem Raum gewährt Kreaturen im Bereich einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand *Bezaubert* und sorgt dafür, dass die Zauber *Schweben* und *Gedanken wahrnehmen* automatisch scheitern, wenn sie gewirkt werden.

8. OFFIZIERSQUARTIERE

Vier Betten mit blassweißem Kristallrahmen stehen an den Wänden. Ein **Githyanki-Ritter** namens Eshant und ein männlicher **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A) namens Theru stehen in der Mitte des Raums und führen eine angespannte Debatte. Charaktere, die sich diesem Bereich nähern, ohne die Githyanki zu alarmieren, hören, dass die beiden auf Gith darüber diskutieren, wer „Al'chais magische Bücher“ mehr verdient hat. Die Debatte ist intensiv, mündet aber gerade eben so nicht in körperlicher Gewalt. Wenn die Charaktere nicht unterbrechen, zieht sich der Gish schließlich in Bereich 9 zurück, um einen klaren Kopf zu bekommen. Eshant und Theru greifen Eindringlinge sofort an.

SCHÄTZE

Eshant und Theru tragen jeweils ein *Sternenhafen-Zepter* (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214) bei sich.

In Eshants Ritterrüstung sind sechs schwarze Jaspisse (je 50 GM) und sechs rote Spinelle (je 100 GM) eingesetzt. Eshant hat auch einen *Trank der mächtigen Heilung* bei sich, den er in einer Kristallphiole aufbewahrt, die an einer dünnen Platinkette (25 GM) um seinen Hals hängt.

9. TROPHÄENRAUM

Ausgestopfter Ulitharid. Ein 3 m großer, ausgestopfter Ulitharid (siehe Anhang A) steht in einer 4,50 m hohen Nische an der Südwand des Raums.

Illithidenköpfe. Fünfzehn aufgehängte Gedanken-schinder-Köpfe zieren die Wände.

10. GOLEMLABOR

Urlon. Urlon, ein männlicher **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A), nutzt Steinmetzwerkzeuge, um den Kopf eines halb vollendeten Kristallgolems zu behauen, der auf einem 3 m langen, 1,50 m breiten und 1,20 m hohen Tisch an der Westseite des Raums liegt.

Golem. Ein Kristallgolem (siehe „Kristallgolems“, Seite 210) hält an der Ostseite des Raums Wache, umgeben von Regalen voller Bücher, Zauberkomponenten, Kristallstücken und Gedankenschinder-Schädeln.

Der Kristallgolem greift nicht an, sofern Urlon nicht den Befehl dazu gibt oder die Charaktere Urlon zuerst angreifen.

Urlon greift die Charaktere nur an, wenn er keine andere Wahl hat. Er hält seine Vorgesetzte Al'chaia für eine Tyrannin, die nicht für ihren Posten geeignet ist, und versucht die Charaktere dahingehend zu manipulieren, dass sie sie ausschalten. Dies gilt auch dann, wenn die Charaktere von den Githzerai von Ebene 15 begleitet werden; im Gegensatz zu den meisten Githyanki hat Urlon Sympathien für Githzerai und betrachtet sie nicht mit absoluter Verachtung.

Wenn die Charaktere gewillt sind, zuzuhören, erzählt Urlon ihnen in der Gemeinsprache, dass Al'chaia zwei magische Bücher, die Stärke und Intellekt erhöhen sollen, in ihrem Quartier im Kinderhort K'liir aufbewahrt. Wenn die Charaktere anbieten, Al'chaia zu töten, öffnet Urlon ihnen das Tor in Bereich 11. Urlon wird die Charaktere aber nicht begleiten, da dies es ihm schwer machen würde, das Kommando zu übernehmen, sobald Al'chaia tot ist. Ihm ist egal, ob sie Al'chais magische Bücher behalten oder nicht.

Um das Vertrauen der Charaktere zu erlangen, beantwortet Urlon all ihre Fragen über den augenblicklichen Zustand des Kristalllabyrinths und des Asteroids. Wenn die Charaktere ihn angreifen, zieht sich Urlon mit dem Tor in Bereich 11 zum Sternenhafen zurück, während der Kristallgolem seine Flucht deckt.

SCHÄTZE

Urlon hat ein *Sternenhafen-Zepter* (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214), Steinmetzwerkzeuge und einen grünen Zauberstab aus Kristall (seinen arkanen Fokus) bei sich.

Zwischen den wertlosen Schädeln, Zauberkomponenten und Kristallsplintern auf den Regalen liegen mehrere interessante Bücher:

- Zwischen zwei Buchstützen aus rotem Kristall, die wie rote Drachen aussehen (250 GM für das Paar) steht eine sechsbändige Abhandlung der planaren Philosophie namens *Das Spektrum des multiversalen Glaubens*, das sich eingehend mit den widersprüchlichen kosmischen Philosophien mehrerer unterschiedlicher planarer Fraktionen befasst. Jeder Band ist 250 GM wert, wenn man sie einzeln verkauft, vollständig erzielen sie einen Preis von 2.500 GM.
- Übereinander gestapelt liegen drei identische Zauberbücher, die sich die Githyanki-Gish teilen. Jedes dieser Zauberbücher enthält die Zauber, die Urlon und die anderen Gish üblicherweise vorbereiten (siehe Anhang A), plus *Hast*, *Magie entdecken*, *Person festhalten*, *Schild* und *Verarbeiten*.

11. STERNENHAFEN-TOR

Die Kristalltüren in diesem Raum sind magisch verschlossen, öffnen sich aber automatisch für jede Kreatur, die ein *Sternenhafen-Zepter* trägt (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214). Es gibt keine physischen Schlösser, die man knacken könnte, doch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Türen ebenfalls.

Der Raum hat folgende Merkmale:

Golem. Ein Kristallgolem (siehe „Kristallgolems“, Seite 210) steht im südlichsten Abschnitt des Raums. Er greift jede Kreatur an, die nicht von Githyanki, Kristallgolems oder einem roten Drachen eskortiert wird.

Tor zum Sternenhafen. Im westlichen Teil des Raums in der Südwand gibt es einen Steinbogen, in den leuchtend rote Kristalle eingearbeitet sind.

Podest. Aus dem Boden 3 m vor dem Bogen ragt ein 90 cm hohes Podest aus rotem Kristall mit einem kleinen Loch in der Spitze.

Zusammen stellen Bogen und Podest ein Teleportationstor dar. Das Loch in der Oberseite des Podests hat einen Durchmesser von 2,50 cm und ist 15 cm tief. Wenn ein *Sternen-*

STERNENHAFEN-ZEPTER

Ein *Sternenhafen-Zepter* ist eine Kristallzepter, das notwendig ist, um das magische Tor in Bereich 11 und das entsprechende Tor in Bereich 12a zu öffnen. Ein *Sternenhafen-Zepter* wiegt 1 Pfund, strahlt eine Aura der Beschwörungsmagie aus, wenn es mit *Magie entdecken* untersucht wird, und hat keine anderen magischen Eigenschaften.

hafen-Zepter (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214) in das Loch gesteckt wird, verschwindet die feste Wand im Bogen für 1 Minute und wird durch eine offene Tür ersetzt, die in Bereich 12a führt. Dieses magische Tor bleibt offen, solange das Zepter in Position ist und schließt sich 1 Minute nachdem das Zepter aus dem Podest entfernt wurde. Solange das Tor offen ist, können Kreaturen in diesem Raum klar den Bereich 12a sehen und andersherum.

Das Podest und der Bogen sind unempfindlich gegenüber Schaden, und die roten Kristalle, die in den Bogen eingesetzt sind, können nicht entfernt werden. Wenn zum ersten Mal eine Kreatur versucht, einen Kristall aus dem Bogen zu zwingen, erscheint eine zufällige Ältestenrune über dem Podest, wählt eine zufällige Kreatur innerhalb von 18 m als Ziel aus und verschwindet (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12). Bestimmte die Ältestenrune, indem du eine Ältestenrunenkarte ziehst (siehe Anhang B).

STERNENHAFEN

Alle Ortsbeschreibungen für diesen Ort gelten für Karte 16.

Der Asteroid, der als Sternenhafen bekannt ist, wurde ursprünglich von Drachen erschaffen und kreist um den Planeten Toril – dabei ist er einer von Hunderten, die den Asteroidengürtel namens Tränen von Selûne bilden. Im Laufe der Zeitalter haben Illithiden, untote Magier und Weltraumpiraten um Sternenhafens Hallen gekämpft und sie erweitert, doch der Asteroid war schon lange verlassen, als die Githyanki und ihre verbündeten roten Drachen eingezogen sind. Der Asteroid hat folgende Merkmale:

- Die Einschränkungen auf Magie im Undermountain gelten hier nicht, da der Sternenhafen außerhalb des Gewölbes liegt.
- Innenräume sind hell von *Dauerhaften Flammen* erleuchtet, die auf bröckelige Fackelhalter aus Stein gewirkt wurden.
- Tunnel haben 6 m hohe gewölbte Decken, die Räume haben 7,50 m hohe flache Decken, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Treppen sind aus festem Stein geschlagen und sind ungefähr 10 m hoch und 10 m lang. Wände und Decken sind grob behauen, die Böden sind glatt.
- Der Asteroid erzeugt magisch atembare Luft, die die Innenräume des Raumhafens füllt und sich 36 m um den Asteroiden herum ausbreitet. Darüber hinaus befindet sich die luftlose Leere des Weltraums. Eine Kreatur kann im Weltraum für eine Anzahl von Runden gleich ihrem Konstitutionsmodifikator überleben (mindestens 1 Runde), dann stirbt sie.
- Die Temperatur innerhalb der Luft des Asteroiden beträgt 21 Grad, wenn es nicht anders angegeben ist.
- Eine unsichtbare Schwerkraftebene durchschneidet den Asteroiden entlang seines Äquators, entsprechend der Seitenansicht des Asteroiden auf Karte 16. Kreaturen und Objekte im Inneren des Luftfelds des Asteroiden fallen in Richtung dieser Schwerkraftebene. Kreaturen und Objekte im Inneren des Asteroiden fallen wie üblich in Richtung Boden.

- Es gibt im Sternenhafen und im Weltraum keine Kardinalrichtungen (Nord, Süd, Ost und West), und Kompassse funktionieren hier nicht.

Kreaturen können sich mit dem Zauber *Fliegen* durch den Weltraum bewegen, aber Flügel und andere nicht magische Antriebsarten sind im reibungslosen Raum nutzlos.

12. DRACHENDOMÄNE

Ashtyranthor und ihre sechs Kinder haben sich hier nieder gelassen. Magie hält die Temperatur in diesen Räumen auf 50 Grad, so wie es den Vorlieben der Drachen entspricht.

Charaktere, die mehr als 1 Stunde in diesem Raum bleiben, erleiden die Auswirkungen extremer Hitze (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spieleleiterhandbuchs*)).

12A. BOGENTOR

Decke. Dieser Raum hat eine 10 m hohe Kuppeldecke.

Schuppen. Der Boden ist mit roten Drachenschuppen bedeckt.

Tor zum Kristalllabyrinth. Ein Steinbogen, in den leuchtende rote Kristalle eingesetzt sind, befindet sich in der Rückwand eines Alkovens.

Podest. Aus dem Boden 3 m vor dem Bogen ragt ein 90 cm hohes Podest aus rotem Kristall mit einem kleinen Loch in der Spitze.

Wenn ein *Sternenhafen-Zepter* (siehe den Kasten „Sternenhafen-Zepter“) in das Loch im Podest gesteckt wird, entsteht ein offenes Portal im Boden, das zu Bereich 11 führt. Das Podest und der Torbogen sind ansonsten identisch zu dem in Bereich 11.

Jeder Charakter, der die Schuppen untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 schafft, stellt fest, dass die Schuppen von mehreren Besitzern stammen. Die meisten wurden von ausgewachsenen roten Drachen abgeworfen, während einige von einem oder mehreren jungen roten Drachen stammen.

12B. TIAMAT-SCHREIN

Wandteppiche. Zwei wunderschöne Wandteppiche hängen an den Wänden.

Bildnis. In den Boden wurde eine stilisierte, scheibenförmige Abbildung Tiamats mit 4,50 m Durchmesser gearbeitet, deren fünf chromatische Drachenköpfe ihre Odemwaffen speien.

Ein Wandteppich zeigt Tiamat, die gegen zwölf Sturmriesen kämpft. Der andere zeigt Tiamat, die gegen einen bärtigen und blutigen alten Mann in Magierrobe kämpft, um dessen Kopf sieben goldene Kanarienvögel kreisen. Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 schafft, erkennt den alten Mann als Abbildung von Bahamut, dem Gott der guten Drachen, in menschlicher Gestalt, und die sieben Kanarienvögel stellen seine verwandelten Golddrachen-Berater dar.

Schätze. Jeder Wandvorhang ist 6 m breit, wiegt 25 Pfund und ist intakt 750 GM wert.

12C. FALSCHER BRUTSTÄTTE

Lavavorhang. Ein 10 m breiter Vorhang aus Lava fließt an einer Wand entlang in ein Becken ab, das 30 cm tief, 10 m lang und 10 m breit ist. Eine Geheimtür befindet sich hinter dem Lavavorhang und führt in Bereich 12d. Die Charaktere können die Geheimtür nicht öffnen oder passieren, ohne mit der Lava in Kontakt zu kommen.

Eier. Sechs rot gesprenkelte Dracheneier liegen im Lavabecken.

Der Lavavorhang wird magisch erschaffen, ist aber selbst nicht magisch. Eine Kreatur, die die Lava das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

Jedes Ei ist 1,20 m groß, hohl und wiegt 500 Pfund. Ein Charakter, der die Eier genau untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 12 schafft, erkennt, dass sie Fälschungen aus poliertem Stein sind.

12D. DRACHENBRUTSTÄTTE

Lavabecken. Der ganze Boden besteht aus einem 30 cm tiefen Lavabecken. Die Lava wird magisch erschaffen, ist aber selbst nicht magisch. Eine Kreatur, die die Lava das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

Ei. Ein rot gesprenkeltes Drachenei liegt in der Lava nahe der gekrümmten Wand des Raums.

Das rote Drachenei ist 1,20 m hoch und wiegt 250 Pfund. Um sich richtig zu entwickeln muss das Ei weitere sechs Monate in einer Umgebung extremer Hitze verbringen. Wenn das Ei schlüpft, kommt ein **roter Drachennestling** hervor. Der Nestling ist nur sich selbst loyal. Wenn die Charaktere das Ei stehlen, werden Ashtyrranthor und alle anderen Drachen ihrer Linie die Charaktere jagen, bis sie das Ei zurückerlangen.

12E. FALSCHER HORT

Laute Geräusche in diesem Bereich alarmieren die Bewohner der Bereiche 12f und 13, die bleiben, wo sie sind, aber nicht überrascht werden können.

Illusion. Ein 6 m breiter, 1,20 m hoher Haufen Münzen, Juwelen und Kunstobjekte bedeckt den Boden im Bereich mit 6 m Seitenlänge, der auf Karte 16 markiert ist. Der Schatthaufen ist eine Illusion, die gebannt werden kann (SG 16). Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt. Der Schatz hat keine Substanz, also zeigt auch jede physische Interaktion mit dem Haufen, dass es sich um eine Illusion handelt.

Schuppen. Der Boden um den Schatthaufen ist mit abgeworfenen Drachenschuppen bedeckt.

Statuen. Zwei 6 m hohe, vergoldete Statuen von Drachen unbekannten Typs stehen an der Wand.

Charaktere, die die Schuppen untersuchen, können erkennen, dass sie von einem roten Drachen stammen. Jeder Charakter, der die Schuppen untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 schafft, stellt fest, dass die Schuppen von mehreren Besitzern stammen. Die meisten wurden von ausgewachsenen roten Drachen abgeworfen, während einige von einem oder mehreren jungen roten Drachen stammen.

Die uralten Statuen bezeugen die unbekannten drachischen Erschaffer dieses Raums. Sie sind unempfindlich gegen Schaden, sodass ihr Blattgold nicht entfernt werden kann.

12F. DRACHENHORT

Die Charaktere hören das Zupfen einer Laute (siehe Bereich 13), wenn sie sich dieser grob behauenen Höhle nähern, die Folgendes beinhaltet:

Hort. Ein gewaltiger Haufen Münzen und Juwelen füllt diesen Raum. Unter diesem Hort schlafen zwei männliche **junge rote Drachen** namens Blazutranc und Meteoranzym.

Tunnel. Ein breiter Tunnel, der mit abgeworfenen roten Drachenschuppen übersät ist, durchbricht die Außenhülle des Asteroiden und bildet einen Sims, von dem aus man den Planeten Toril betrachten kann.

Blazutranc und Meteoranzym schlafen unter dem Schatthaufen. Charaktere, die sich leise nähern und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung SG 14) schaffen, bemerken die glänzenden roten Schuppen der Drachen unter den Schätzen. Wenn sie Eindringlinge bemerken, kämpfen die Drachen, bis einer von ihnen auf 60 Trefferpunkte fällt, woraufhin sie beide den Asteroiden verlassen, um ihre Mutter Ashtyrranthor zu suchen.

Schätze. Der Hort besteht aus 249.280 KM, 121.472 SM, 11.302 EM, 6.025 GM, 200 PM, zwei Bernsteinen (je 100 GM), vier Korallenzweigen (je 250 GM), zwei Spinellen (je 100 GM), drei Blutsteinen (je 50 GM), fünf Hämatiten (je 10 GM), einem alten Gemälde eines zwergischen Bergmanns (25 GM) und einer Bärenmaske aus Jade (250 GM).

13. JERATHS QUARTIERE

Charaktere, die die Laute im Bereich 12f gehört haben, können der Musik bis in diesen Raum folgen, der Folgendes enthält:

Jerath. Jerath, ein blinder **Githyanki-Ritter** ohne Augen und Rüstung (RK 12), sitzt in einem Stuhl und spielt eine Laute.

Sein Zweihandschwert lehnt in Reichweite an der Wand.

Möbel. Ein üppiges Bett mit Holzrahmen steht nahe der Wand gegenüber von vier 60 cm hohen, 20 cm breiten Fensterschlitzten. Wenn man durch die Schlitzte blickt, kann man die Sternenleere des Weltraums dahinter sehen.

Jerath hat seine Augen beim Kampf gegen den Ulitharid verloren, der in Bereich 9 ausgestellt ist. Er rettete Ashtyrranthors Leben, als sie ein Nestling war, und sie kümmerte sich seit seiner Verwundung um ihn. Charaktere, die Gith sprechen und einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 12 schaffen, können Jerath überzeugen, dass sie Githyanki sind. Jerath teilt jegliche Informationen, die er hat, mit anderen Githyanki, auch den Aufbau des Raumhafens, die Unzufriedenheit des jungen Drachen Infernexus und Al'chais Grausamkeit.

Wenn Jerath glaubt, dass die Charaktere keine Githyanki sind, versucht er sie mit Gesprächen oder Liedern in diesem Bereich zu halten. Er weiß, dass Ashtyrranthor alle 10 Minuten am Fensterschlitz vorbei kriecht, um nach ihm zu sehen. Wenn sie Eindringlinge in Jeraths Gegenwart sieht oder riecht, stürmt sie in Bereich 12f, kommt hierher und beseitigt sie.

14. INFERNEXUS' QUARTIERE

Das unzufriedenste Mitglied von Ashtyrranthors Brut, ein männlicher **junger roter Drache** namens Infernexus, beansprucht diesen Raum für sich. Der Drache schläft gegenüber der Tür unter vier 60 cm hohen, 20 cm breiten Fensterschlitzten, durch die man die Sternenleere sehen kann.

Ashtyrranthors jüngstes Kind fühlt sich im Sternenhafen elend. Er will den Asteroiden verlassen und ein eigenes Leben beginnen, doch seine Mutter besteht darauf, dass er den Githyanki hilft. Also verbringt er die meiste Zeit hier, schläft oder starrt finster in den Weltraum.

Wenn die Charaktere ihn nicht sofort angreifen, schlägt Infernexus einen Handel vor. Er hilft ihnen, ihre Ziele im Asteroiden zu erfüllen, wenn sie versprechen, seine Mutter zu töten und ihm dabei zu helfen, einen Hort im Undermountain aufzubauen. Er ist sehr eigen und zieht keinen anderen Hort als die Verschlungenen Kavernen in Betracht (Ebene 4). Wenn es zum Handel kommt, wird Infernexus für 1W10 Tage der loyale Gefährte der Charaktere. Wenn sie aber bis dahin nicht die Verschlungenen Kavernen erreicht haben, verrät er sie.

Wenn die Charaktere Infernexus angreifen oder seinen Handel ablehnen, kämpft er, bis er auf 100 TP oder weniger fällt. Dann ruft er nach seiner Mutter, die ihn hört und 1W4 + 1 Runden später am Fensterschlitz erscheint.

15. GITHYANKI-LEHRLINGE

Githyanki-Kinder werden in den Kinderhort gebracht, damit sie in diesen verbundenen Höhlen wachsen, trainieren und lernen können.

15A. AUSBILDUNGSBEREICH

Wenn die Charaktere hier laute Geräusche machen, kommen die **Githyanki-Ritter** in Bereich 15b um nachzusehen. Die Kaverne hat folgende Merkmale:

Strohpuppen. Strohpuppen, die wie Gedankenschinder aussehen, stehen nahe der Mitte des Raums.

Apparatur. Eine große Kletterapparatur aus schwarzem Stahl ist an einer Wand befestigt.

Inschriften. Gith-Inschriften bedecken die übrigen Wände. (Sie listen Verbrechen auf, die die Githzerai und Gedankenschinder gegen die Githyanki begangen haben.)

Die Strohpuppen werden zum Kampftraining verwendet. Jede ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 10, 10 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden und Anfälligkeit gegenüber Feuerschaden.

15B. LEHRERQUARTIERE

Ein männlicher **Githyanki-Ritter** namens Kaaltav lebt in diesem Bereich. Wenn er nicht bereits alarmiert ist, schläft der Ritter in einem Himmelbett und wacht bei jedem lauten Geräusch auf. Wenn er alarmiert ist, bewegt sich der Ritter in Bereich 15a, um Eindringlinge daran zu hindern, die Kinder in Bereich 15c zu verletzen.

Schätze. In Kaaltavs Ritterrüstung sind sechs Zirkone (je 50 GM) und sechs violette Granate (je 100 GM) eingearbeitet.

15C. GITHYANKI-QUARTIERE

Zwanzig Githyanki-Kinder (Nichtkämpfer) schlafen in kleinen Steinbetten in diesem Raum. Jede Bewegung im Raum weckt 1W6 von ihnen, die dann die Charaktere sehen und Alarm schlagen. Der Githyanki-Ritter in Bereich 15b trifft 1 Runde später ein, während die anderen Kinder erwachen. Solange der Ritter gegen die Charaktere kämpft, rennen die jungen Githyanki durch den Kinderhort und schlagen Alarm.

16. KINDERSTUBE

Neugeborene Githyanki werden kurz nach der Geburt in den Kinderhort gebracht und in der Kinderstube aufgezogen, bis sie alt genug sind, um ihre eigene Ausbildung zu beginnen.

16A. SCHLAFBEREICH

Kinder. Vierzig Githyanki-Kinder (Nichtkämpfer) schlafen in Kristallwiegen, die in fünf Achterreihen aufgestellt sind.

Fensterschlitze. Vier 60 cm lange, 20 cm breite Fensterschlitze erlauben einen Blick in die Sternenleere des Weltraums.

Eine Kreatur, die sich durch den Raum bewegt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 schaffen, um die schlafenden Neugeborenen nicht zu wecken. Bei einem misslungenen Wurf, oder wenn ein lautes Geräusch in diesem Bereich ertönt, erwachen die neugeborenen Githyanki und beginnen zu weinen. Beide Githyanki-Ritter in Bereich 16b kommen schnell, um nachzusehen.

Ashtyrranthor kriecht alle 10 Minuten am Fensterschlitz vorbei, um nach diesem Bereich zu sehen. Wenn sie sieht, dass Eindringlinge hier sind, die neugeborenen Githyanki aber in Sicherheit sind, greift sie nicht an, aus Angst, sie die Neugeborenen verletzen. Sobald sich die Eindringlinge in einen anderen Bereich des Sternenhafens begeben, nutzt der Drache Magie, um in den Asteroiden einzudringen und sie anzugreifen.

16B. KINDERSTUBEN-WÄCHTER

Zwei **Githyanki-Ritter**, ein Mann namens Ir'igo und eine Frau namens Kritinaya, schlafen in Holzbetten an der Wand. Jedes laute Geräusch weckt die Ritter auf, die dann gegen die Eindringlinge kämpfen.

Schätze. In Ir'igos Ritterrüstung sind sechs orangefarbene Karneole (je 50 GM) und sechs Amethysten (je 100 GM) eingearbeitet. In Kritinayas Ritterrüstung sind acht Lapislazuli (je 50 GM) und zwei blaue Spinelle (je 500 GM) eingesetzt.

17. KRIEGSMAGIER

Gish leben und trainieren in diesem Abschnitt des Kinderhortes K'Iir.

17A. GISH-ARBEITSZIMMER

Möbel. Sechs Polsterstühle bilden einen Kreis um eine Feuer-schale voll violetter Feuer in der Mitte des Raums.

Gish. Ein weiblicher **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A) namens Vheza sitzt in einem Stuhl und liest in einen Folianten.

Wenn Vheza Eindringlinge sieht, flieht sie mit ihrem Buch in Bereich 17b und macht sich dort kampfbereit.

Schätze. Das Buch, das Vheza liest, ist in Gish geschrieben und trägt den Titel *Der Aufstieg von Vlaakith*. Es beschreibt die Machtergreifung von Vlaakith der Lich-Königin in der Gesellschaft der Githyanki und stellt die These auf, dass ihre absolute Herrschaft nicht möglich gewesen wäre, hätte sie nicht arkane Magie gemeistert. Das Buch beschreibt auch die Bedeutung der Magie als Werkzeug für die Githyanki, um ihre Feinde zu besiegen und das Multiversum zu erobern. Der Foliant ist 50 GM wert.

17B. GISH-QUARTIERE

Betten. Sechs Betten mit weißem Metallrahmen stehen in einer Reihe in der Mitte dieses Raums mit rauen Wänden.

Gish. Zwei weibliche **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A) namens Evir und Hraznin sitzen auf Betten und debattieren die feineren Details der Magie. Jede Gish nutzt eine Kristallkugel als arkanen Fokus und kämpft bis zum Tod.

Fensterschlitze. Vier 60 cm lange, 20 cm breite Fensterschlitze bieten einen Ausblick auf die Sterne, den Planeten Toril und manchmal einen spektakulären Sonnenaufgang.

17C. ARKANES TRAININGSGELÄNDE

Die verbrannten Überreste von Strohpuppen, die so gefertigt sind, dass sie Illithiden ähneln, sind über diesen achteckigen Raum mit rauen Wänden verstreut. Brandspuren vom Zaubertaining bedecken Wände, Böden und Decke.

18. BÜCHEREI

Die Githyanki haben eine bescheidene Bibliothek aus Büchern und Karten auf Regalen, die in die Felswände des Asteroiden geschlagen sind. Diese Regale reichen vom Boden bis zur 4,50 m hohen Decke des Raums. Die meisten Githyanki nutzen *Magierhand*, um die höheren Regale zu erreichen, doch kann ein Charakter ein Regal mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 erklimmen.

18A. BÜCHERSAMMLUNG

Die Mauern dieser Kaverne und die beiden Säulen, die die Decke stützen, sind mit Büchern gesäumt. Alle Bände hier sind in Gith verfasst und beschreiben die Geschichte der Githyanki im Kampf gegen Illithiden und Githzerai (siehe den Eintrag „Gith“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)).

18B. KARTENRAUM

Die Regale an den Wänden dieser Kaverne sind mit Röhren aus Leder und Knochen bedeckt, die Karten von planaren Örtlichkeiten und kleinen, namenlosen Gewölben enthalten. Ein Charakter, der die Karten für 1 Stunde durchsucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 schafft, entdeckt eine vor kurzer Zeit aktualisierte Karte des Sternenhafens, doch keiner der Räume des Asteroiden ist beschriftet.

18C. LESEZIMMER

Zwei Polsterstühle in diesem Raum mit rauen Wänden stehen gegenüber 60 cm langen, 20 cm breiten Fensterschlitzfenstern, durch die man die Leere des Weltraums sehen kann.

19. LAGERHAUS

Nahrung, Wasser und andere Vorräte für die Bewohner des Kinderhortes werden hier gelagert.

19A. LADEDOCK

Krieger. Vier **Githyanki-Krieger** sortieren Kisten und stellen Nahrung für die Küche bereit. Sie greifen an, wenn sie eine Bedrohung oder verdächtige Aktivitäten wahrnehmen. Wenn zwei Githyanki fallen, ziehen sich die Überlebenden in Bereich 21 zurück.

Behälter. Über den Raum verteilt sind vierzig Kisten verteilt, die mit unverderblichen Lebensmitteln gefüllt sind, sowie vierzig Fässer Trinkwasser.

Balken. Zwei dicke Holzbalken lehnen zwischen Doppeltüren an den Wänden.

Die Nahrungskisten haben eine Seitenlänge von 60 cm und wiegen 50 Pfund. Die Wasserfässer sind 1,20 m hoch und wiegen jeweils 500 Pfund. Als Aktion kann eine Kreatur einen Stärkewurf gegen SG 22 versuchen, um einen Stapel Kisten oder Fässer umzuwerfen. Ein erfolgreicher Wurf löst einen Dominoeffekt aus, der alle Stapel umfallen lässt. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden des Raums befindet, wenn die Stapel umfallen, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 11 (2W10) Wuchtschaden und den Zustand Liegend zu erleiden.

Die Balken können verwendet werden, um die Doppeltür von innen zu verbarrikadieren – eine Verteidigungsmaßnahme, die verwendet wird, wenn der Asteroid von raumfahrenden Kreaturen angegriffen wird. Jeder Balken ist 2,50 m lang und wiegt 250 Pfund. Sobald die Doppeltüren verriegelt sind, kann nur eine Belagerungsmaschine oder eine Kreatur mit dem Merkmal Belagerungsmonster sie öffnen.

19B. KÜHLRAUM

Dieser Bereich erstreckt sich unter Bereich 18b, wie es auf der Karte angegeben ist. Ein magischer Bann hält die Temperatur in diesem Bereich auf -12 Grad. Charaktere, die mehr als 1 Stunde in diesem Raum bleiben, erleiden die Auswirkungen extremer Kälte (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*)).

Die Githyanki bewahren hier zwölf Kisten auf, die mit frischem Gemüse und Fleisch gefüllt und in zwei Sechserreihen gestapelt sind. Jede Kiste hat eine Seitenlänge von 60 cm und wiegt 50 Pfund.

Die Nahrung kommt von weit entfernten Welten und ist dem Großteil der Bevölkerung von Toril nicht vertraut. Beschreibungen in Gith beschreiben Teile des wohlgeschmeckenderen Inhalts der Kisten, wie unendliche Weinranken, h'cathanische Unheilsradieschen, Aartuk-Zungen, Riesenraumhamsterhaxen, getrocknetes Mortiss-Fleisch, gepökelte Blockeregel und Puffersteaks.

20. KAI

Dieser Steinkai wurde aus dem Asteroiden geschlagen. Trotz seines unbestimmten Alters ist er robust und sicher. Weil der Kai entlang der Schwerkraftebene des Asteroiden gebaut wurde, können Kreaturen ebenso leicht an seiner Unterseite wie an der Oberseite stehen. Die Erfahrung, an der Oberseite oder Unterseite des Kais zu stehen, kann aber desorientierend sein, da der Planet Toril hoch unter dem Asteroiden aufragt.

Die Luft um den Kai ist nicht anders als im Asteroiden, und die Temperatur beträgt hier 21 Grad. Dies gilt nicht mehr, wenn man die Lufthülle des Asteroiden verlässt und in das lebensfeindliche Vakuum des Weltraums eindringt.

ASHTYRRANTHOR GREIFT AN!

Der **ausgewachsene rote Drache** Ashtyrranthor patrouilliert die Außenseite des Asteroiden und bleibt innerhalb der Lufthülle. Wenn die Charaktere mehr als 10 Minuten auf dem Kai bleiben oder in diesem Bereich laute Geräusche machen, bemerkt Ashtyrranthor sie und greift sie an, um sie zu töten.

SCHIFFSANLEGESTELLE

Raumschiffe docken hier an, um Vorräte für die Bewohner des Sternenhafens zu bringen. Es gibt keine Schiffe am Kai, solange die Charaktere auf dem Asteroiden sind.

Wenn du die Abenteuer der Charaktere so weit es geht erweitern willst, könnte ein Githyanki-Astralschiff oder ein Spelljammer-Schiff eintreffen, während die Charaktere den Sternenhafen erkunden. Wo ein solches Schiff hinreisen könnte, entscheidest du.

21. KRIEGERQUARTIERE

Githyanki-Krieger leben und trainieren in diesem Bereich.

21A. WACHPOSTEN

Ein männlicher **Githyanki-Ritter** namens Raajna und sein Reittier, ein weiblicher **junger roter Drache** namens Smoakant, haben hier Dienst. Sie halten die Krieger in Linie und verteidigen die Kinderstube (Bereich 16). Wenn sie nicht über das Erscheinen der Charaktere alarmiert werden, unterhalten sich die beiden auf Drakonisch. Sie besprechen, wie man neue Gedankenschinder-Gefangene am besten foltern könnte. Der Githyanki und der Drache kämpfen gegen Eindringlinge bis zum Tod.

Schätze. In Raajnas Ritterrüstung sind sechs Spinnelle (je 100 GM) und zwei Peridot (je 500 GM) eingesetzt.

21B. KRIEGERQUARTIERE

Dieser Bereich erstreckt sich unter Bereich 22, wie es auf der Karte 16 angegeben ist. Der Raum mit den rauen Wänden hat folgende Merkmale:

Krieger. Zehn **Githyanki-Krieger** (fünf Frauen und fünf Männer) leben hier. Wenn sie nicht alarmiert worden sind, schläft die Hälfte der Githyanki, wenn die Charaktere eintreffen. Die anderen spielen Drachenschach und sprechen in ihrer Muttersprache.

Möbel. Fünfzehn Stockbetten aus Holz sind in drei Fünferreihen im niedrigeren Teil des Raums angeordnet. Sechs runde Tische, um die jeweils fünf Stühle stehen, stehen über den größeren Bereich verteilt.

Geheime Falltür. Eine geheime Falltür in der 10 m hohen Decke führt in Bereich 22. Die Falltür ist eine Steinplatte mit 90 cm Seitenlänge, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 angehoben werden kann.

Die Githyanki bekämpfen Eindringlinge, bis sechs oder mehr von ihnen gefallen sind. Die verbleibenden Krieger ziehen sich dann in Bereich 27 zurück. Der Githyanki-Ritter und

der rote Drache in Bereich 21a untersuchen jeden Kampf und jede andere Störung in diesem Bereich.

Schätze. Es gibt fünf Drachenschach-Spiele. Jedes Spiel hat transparente Kristallfiguren und ist 250 GM wert.

22. AL'CHAIAS QUARTIERE

Al'chaia befiehlt die Githyanki-Truppen im Kristalllabyrinth und im Kinderhort K'Iir. Dieser Raum dient ihr als Quartier. Der Raum hat folgende Merkmale:

Al'chaia. Al'chaia, eine **Githyanki-Ritterin** mit 140 Trefferpunkten, steht an einem runden Tisch mit 1,50 m Durchmesser in der Mitte des Raums und liest Berichte auf Gith über die letzten Kämpfe gegen die Gedankenschinder auf Ebene 17.

Drache. Zolcharrx, ein weiblicher **junger roter Drache**, ist in der Ecke des Raums eingerollt und beobachtet Al'chaia argwöhnisch.

Möbel. Ein riesiges, schön geschnittenes Himmelbett steht an einer Wand. Eine kleine, glänzende Truhe aus schwarzem Metall steht daneben (siehe „Schätze“, unten). An den anderen Wänden sind dreizehn ausgestopfte Gedankenschinder-Köpfe aufgehängt.

Geheime Falltür. Eine geheime Falltür im Boden unter dem Tisch führt zur Decke von Bereich 21b. Die Falltür ist eine Steinplatte mit 90 cm Seitenlänge, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 angehoben werden kann.

Die Charaktere können hier einen Kampf vermeiden, wenn sie Al'chaia schnell auf Drakonisch oder Gith informieren, dass Urlon (siehe Bereich 10) sie tot sehen will. Al'chaia dankt ihnen für die Information. Sie verspricht den Charakteren dann eine sichere Reise zurück und durch das Kristalllabyrinth, vorausgesetzt sie verlassen den Kinderhort K'Iir, sobald sie „eine kleine Aufgabe“ für sie verrichtet haben.

Wenn die Charaktere ihren Bedingungen nicht sofort zustimmen, bietet Al'chaia ihnen ein *Handbuch der körperlichen Ertüchtigung* oder einen *Leitfaden des klaren Denkens* an, wenn sie mehr Informationen aus ihrem Githzerai-Gefangenen Ezria herausholen können. Insbesondere will sie wissen, warum er im Undermountain ist und wie viele andere Githzerai bei ihm sind. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 19 offenbart, dass Al'chaia keine Absichten hat, sich an ihre Seite des Handels zu halten.

Wenn die Charaktere zustimmen, Ezria zu befragen, eskortieren Al'chaia und Zolcharrx sie in den Kerker (Bereich 29b), wo sie den Gefangenen treffen. Wenn die Charaktere die gewünschten Informationen erhalten, bringen Al'chaia und Zolcharrx die Charaktere vom Kerker in Bereich 20, von dem Al'chaia behauptet, dass dort die Bücher gelagert sind. Sie ruft dann nach Ashtyrranthor, ehe sie und Zolcharrx angreifen. Ashtyrranthor stößt 1W4 + 1 Runden später zum Kampf.

Al'chaia kämpft, bis sie auf 90 Trefferpunkte oder weniger fällt, dann flüchtet sie. Zolcharrx ist absolut loyal und kämpft bis zum Tod, um Al'chais Flucht zu decken.

Charaktere, die die Gith-Sprache verstehen, können die Kampfberichte in Al'chais Besitz mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) übersetzen. Das offenbart, wie viele Githyanki augenblicklich auf Ebene 17 des Undermountain stationiert sind, sowie die Namen der Githyanki-Anführer auf dieser Ebene.

SCHÄTZE

In Al'chais Plattenrüstung sind acht schwarze Jaspisse (je 50 GM), acht rote Turmaline (je 100 GM) und vier Topase (je 500 GM) eingearbeitet.

Die Truhe ist verschlossen. Al'chaia versteckt den Schlüssel der Truhe im schließmuskelartigen Schlund des ausgestopften

Gedankenschinder-Kopfes nahe der Truhe. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 25 kann das Schloss knacken, und ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 reicht, um sie aufzubrechen. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet sie ebenfalls. Die Truhe ist ein kleiner Gegenstand mit RK 19, 22 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Sie enthält 900 GM, ein *Handbuch der körperlichen Ertüchtigung*, einen *Leitfaden des klaren Denkens* und ein *Sternenhafen-Zepter* (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214).

23. BEOBACHTUNGSRaum

Dieser unbelegte Raum hat vier 60 cm lange, 20 cm breite Fensterschlitze, durch die die Sterne des Weltraums zu sehen sind. Die Githyanki beobachten von hier aus ankommende Schiffe.

Eine geheime Falltür im Boden öffnet sich in die Decke in Bereich 24. Von hier aus geht es 10 m hinab zum Boden des Raums. Die Falltür ist eine quadratische Steinplatte mit 90 cm Seitenlänge, die mit einer einzelnen oder gemeinsamen Stärke von 15 oder mehr angehoben werden kann.

24. RITTERQUARTIERE

Dieser Bereich erstreckt sich unter Bereich 23, wie es auf der Karte 16 angegeben ist. Dieser Raum hat folgende Merkmale:

Ritter. Zwei männliche **Githyanki-Ritter** namens Kr'rison und Vlaadric führen ein Streitgespräch, das wirkt, als würde es gleich in körperlicher Gewalt enden.

Betten. Vier Betten mit Steinrahmen stehen an der Südwand.

Geheime Falltür. Eine geheime Falltür in der 10 m hohen Decke führt in Bereich 23. Die Falltür ist eine Steinplatte mit 90 cm Seitenlänge, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 angehoben werden kann.

Wenn die Charaktere dem Bereich nahekommen, ohne die Githyanki zu alarmieren, hören sie, dass die beiden auf Gith darüber streiten, wer von ihnen „Al'chais magische Bücher“ verdient. Wenn Kr'rison und Vlaadric angegriffen werden, kämpfen sie zusammen, bis einer von ihnen fällt. Der andere zieht sich dann in Bereich 27 zurück.

SCHÄTZE

In Kr'risons Ritterrüstung sind sechs rotbraune Karneole (je 50 GM) und vier Bernsteine (je 100 GM) eingearbeitet. In Vlaadrics Plattenrüstung sind acht Chalzedone (je 50 GM) und zwei Aquamarine (je 500 GM) eingearbeitet.

25. HALLE DES GEDENKENS

Die Namen von Githyanki, die auf der Jagd nach Illithiden auf Toril gestorben sind, sind in ordentlichen Reihen in die Wände dieses Raums gemeißelt. Die längste Wand wird von einem Relief beherrscht, das einen Githyanki-Soldaten zeigt, der gegen drei Gedankenschinder kämpft.

26. KÜCHE

Die Charaktere hören viel Lärm, wenn sie sich diesem Bereich nähern, der sich unter Bereich 15a erstreckt (wie auf Karte 16 angegeben). Die Küche folgende Merkmale:

Köche. Vier **Githyanki-Krieger** (zwei Frauen und zwei Männer) bereiten eine große Mahlzeit vor, wobei sie sich zwischen zwei knisternden Eisenöfen und einem 3 m langen Tisch, der mit Töpfen, Schüsseln und Geschirr bedeckt ist, hin und her bewegen.

Regale. Regale, die in die Wände geschlagen sind, enthalten Gefäße mit Gewürzen und verschiedene andere Zutaten.

Die Krieger greifen Eindringlinge an, sobald sie sie sehen. Ein Kampf hier lockt Verstärkung aus Bereich 27 an.

Die Öfen sind kochend heiß. Jede Kreatur, die einen Ofen zum ersten Mal in einem Zug berührt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

27. SPEISESAAL

Möbel. Sechs 3 m lange Tische, an denen jeweils acht Stühle stehen, stehen in ordentlichen Reihen.

Githyanki. Wenn sie nicht anderswohin gelockt würden, essen hier fünf **Githyanki-Krieger** (drei Frauen und zwei Männer) und ein männlicher **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A) zusammen an einem Tisch und unterhalten sich auf leise, wütende Weise.

Wenn die Charaktere diesem Bereich nahekommen, ohne die Personen darin zu alarmieren, hören sie, dass sich die Githyanki auf Gith über Al'chaia's Grausamkeit beklagen. Die Githyanki greifen sofort an, wenn sie eine Bedrohung wahrnehmen, und kämpfen, bis vier oder mehr von ihnen gefallen sind. Überlebende flüchten dann in Bereich 30, ohne durch Bereich 29 zu gehen.

28. ARSENAL

Die Githyanki reparieren und lagern hier ihre Waffen und Rüstungen.

28A. RÜSTUNGLAGER

Zehn Ritterrüstungen und dreißig Plattenrüstungen hängen auf hölzernen Ständern im Raum. Die Rüstungen sind auf barocke Art gestaltet, die die Githyanki vorziehen, und die Ritterrüstungen haben leere Sockel und Fassungen, in die Juwelen eingesetzt werden können (auch wenn in die hier gelagerten Rüstungen keine eingesetzt sind).

28B. SCHMIEDE UND WAFFENLAGER

Githyanki. Eine **Githyanki-Kriegerin** namens Salarri repariert gerade eine Rüstung an einer Schmiede. Ein aufgebogener Holztisch und ein eiserner Amboss sind in der Nähe aufgestellt.

Waffen. Dreißig Zweihandschwerter hängen an Waffenständern an den Wänden.

Salarri ist in ihre Arbeit vertieft. Jeder Charakter, der einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 schafft, kann unbemerkt an ihr vorbeischieben. Wenn sie Eindringlinge bemerkt, zieht sich Salarri in Bereich 30 zurück.

29. KERKER

Feinde der Githyanki werden in diesem Bereich eingesperrt, der aus drei großen Zellen (Bereiche 29a, 29b und 29c) und einem Wachposten (Bereich 29d) besteht. Ein eigenständiges und permanentes antimagisches Feld füllt das Innere jeder Zelle.

Die Türen der Zelle, die außerhalb des antimagischen Felds liegen, sind magisch verschlossen. Jede Kreatur, die ein **Sternenhafen-Zepter** (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214) trägt, kann eine Zellentür öffnen. Sie hat kein physisches Schloss, das geknackt werden könnte. Eine Tür kann auch mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie von außerhalb der Zellen geöffnet werden.

Die Wachen in Bereich 29d bemerken, wenn eine der Zellentüren geöffnet wird, und kommen, um nachzusehen.

29A. LEERE ZELLE

Die Wände dieser Zelle sind mit krude geätzten Graffiti bedeckt, die auf eine Zeit zurückgehen, ehe die Githyanki den Sternenhafen übernommen haben.

29B. EZRIAS ZELLE

Ezria, ein **Githzerai-Zerth** mit 32 verbleibenden Trefferpunkten, ist hier eingesperrt. Er hat sein linkes Auge vor Jahren in einer Schlägerei mit einem blauen Slaad verloren. Eine Augenklappe bedeckt das verlorene Auge, doch verbirgt sie nicht die üble Narbe in seinem Gesicht. Seine frischen Prellungen verdankt er seinen Githyanki-Gastgebern.

Ezria ist normalerweise ruhig und gelassen. Das ändert sich, wenn die Charaktere von einem oder mehreren Gedankenschindern begleitet werden. Dann verliert Ezria seine Fassung und versucht die Illithiden mit bloßen Händen zu töten. Er vertraut niemandem, der sich mit solchen Kreaturen verbünden würde.

Ezria wurde dabei erwischt, wie er die Githyanki im Kristalllabyrinth auszuspähte. Sie folterten ihn, um an Informationen zu kommen, weil sie hoffen, zu erfahren, wie viele andere Githzerai in der Nähe sind. Ezrias Wille ist so gut wie unzerbrechlich, und er hat keine der Fragen der Githyanki beantwortet. Ezria hat auch keine Lust, diese Informationen mit den Charakteren zu teilen – zumindest bis sie sein Vertrauen erlangt haben, indem sie ihn sicher zurück zu seinen Freunden auf Ebene 15 bringen.

Wenn die Charaktere sagen, dass sie Feinde der Gedankenschinder sind, sagt ihnen Ezria, dass sich eine Gedankenschinder-Kolonie in den Meerestiefen (Ebene 17) gebildet hat und die Githyanki Krieg gegen sie führen. Er wird die Charaktere mit Freuden begleiten, wenn sie die Illithiden-Kolonie auflösen wollen. (Als Gruppenmitglied steht ihm der volle Anteil der EP für besiegte Monster zu.) Wenn die Charaktere Ezria helfen, zu entkommen, bittet er sie zumindest, bei ihnen zu bleiben, bis sie ins Kristalllabyrinth zurückkehren. Er bricht dann auf, um zu seinen Freunden auf Ebene 15 zu stoßen.

29C. GEFANGENE ILLITHIDEN

Tel'zact und Yeluit, zwei **Gedankenschinder** aus den Meerestiefen (Ebene 17), werden hier gefangen gehalten. Al'chaia hält sie am Leben, bis ihre besten Githyanki-Ritter in einer Darbietung ihrer Kampfkraft für die jungen Krieger in Ausbildung gegen sie kämpfen können.

Wenn die Charaktere versuchen, mit Tel'zact und Yeluit zu sprechen, schlagen die Gedankenschinder einen Handel vor. Mit der Hilfe ihrer Zauber *Gedanken entdecken* haben die Illithiden erfahren, dass Al'chaia ein *Handbuch der körperlichen Ertüchtigung* und einen *Leitfaden des klaren Denkens* in ihrem Quartier aufbewahrt. Wenn die Charaktere den Gedankenschindern bei der Flucht helfen, helfen die Illithiden ihnen bei der Suche nach Al'chaia's Quartier (Bereich 22) und beanspruchen die Bücher für sich. Wenn sie eine Gelegenheit haben, sich für ihren persönlichen Gewinn gegen die Charaktere zu wenden, nutzen die Illithiden diese.

29D. WACHRAUM

Gish. Zwei weibliche **Githyanki-Gish** (siehe Anhang A) namens Aruut und Yangol stehen in der Mitte dieses unmobilierten Raums, sprechen leise miteinander und beobachten die Zellentüren.

Grüne Kristalle. Ein leuchtender grüner Kristall ist über jeder Zellentür eingesetzt.

Charaktere, die den Githyanki nahekommen, ohne sie zu alarmieren, können hören, wie sie auf Gith über die Gedankenschinder-Gefangenen in Bereich 29c sprechen. Aruut und Yangol freuen sich auf die Hinrichtungen der Gefangenen. Wenn

es zum Kampf kommt, kommen die Githyanki aus Bereich 30 hierher, um nachzusehen.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Weissagungsmagie um jeden grünen Kristall. Wenn eine Zellentür geöffnet wird, erlischt der Kristall über der Zelle, bis die Tür wieder geschlossen wird. Dies passiert, egal welche der beiden Türen einer Zelle geöffnet wird. Wenn Aruut und Yangol sehen, dass ein Kristall dunkel wird, betreten sie die Zelle, um sicherzustellen, dass alles in Ordnung ist.

Schätze. Jede Githyanki-Gish trägt ein *Sternenhafen-Zepter* (siehe „Sternenhafen-Zepter“, Seite 214).

30. KRIEGER-AUSBILDUNG

Dieser Bereich erstreckt sich unter Bereich 31, wie es auf der Karte 16 angegeben ist. Charaktere, die an der Tür lauschen, die in diesen Raum führt, hören eine weibliche Stimme, die Befehle auf Gith brüllt, sowie die Geräusche von Kriegerinnen, die trainieren. Dieser Raum hat folgende Merkmale:

Githyanki. Eine *Githyanki-Ritterin* namens Saziq führt sechs *Githyanki-Krieger* (drei Frauen und drei Männer) durch Waffendrills.

Trainingsausrüstung. Dreißig Strohfiguren, die wie Illithiden geformt sind, sind in der Kaverne aufgestellt. Gestelle mit Seilen und Gewichten säumen die Wände.

Geheime Falltür. Eine geheime Falltür in der 10 m hohen Decke führt in Bereich 31. Die Falltür ist eine Steinplatte mit 90 cm Seitenlänge, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 angehoben werden kann.

Wenn es hier zum Kampf kommt, kommen die Githyanki-Gish aus Bereich 29, um nachzusehen. Die Githyanki greifen jeden an, den sie als Eindringling wahrnehmen, und kämpfen, bis fünf von ihnen fallen. Danach ziehen sie sich in Bereich 21b zurück.

Die Strohfiguren werden zum Kampftraining verwendet. Jede ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 10, 10 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden und Anfälligkeit gegenüber Feuerschaden.

SCHÄTZE

In Saziqs Ritterrüstung sind acht rotbraune Karneole (je 50 GM) und vier dunkelgrüne Spinelle (je 100 GM) eingearbeitet. Sie trägt auch einen federgeschmückten Helm, der mit acht Zitronen verziert ist (jeweils 50 GM).

31. BEOBACHTUNGSRAUM

Dieser Raum enthält weder Möbel noch Bewohner. Vier 60 cm lange, 20 cm breite Fensterschlitze erlauben einen Blick in die Sternenleere des Weltraums. Eine geheime Falltür im Boden führt zur Decke von Bereich 30. Die Falltür ist eine Steinplatte mit 90 cm Seitenlänge, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 angehoben werden kann.

32. ABSCHLUSSRAUM

Githyanki, die den Rang eines Kriegers erlangen, indem sie ihren ersten Gedankenschinder jagen und töten, werden hier gefeiert. Die Kaverne wird auch für Demonstrationen der Githyanki-Kampfkraft genutzt, wenn Gefangene von Githyanki-Rittern hingerichtet werden, während junge Krieger sie anfeuern.

Die Kaverne hat folgende Merkmale:

Hellsichtauge. Wenn die Charaktere diesen Bereich das erste Mal betreten, sehen sie eines von Halasters Hellsichtaugen in der Mitte der Kaverne schweben (siehe „Halasters Hort“, Seite 311). Es studiert die Charaktere für ein, zwei Minuten und verschwindet.

Blut. Der Boden ist mit Pfützen aus getrocknetem Blut bedeckt.

Altar. Ein 2,50 m hoher, mit Runen bedeckter, Altar steht in einer Nische. Auf ihm steht eine lebensgroße Statue eines Githyanki, der einen Dolch führt und einen Gedankenschinder tötet.

Die Gravuren auf dem Altar, die auf Gith verfasst sind, beschreiben wie die Githyanki sich vom Joch ihrer Illithiden-Meister befreiten, die Imperien der Gedankenschinder überall im Multiversum zerschmetterten und ihr eigenes Königreich unter der Herrschaft des von Vlaakith der Lich-Königin in der Astralebene errichteten. Der Altar vermeidet jede Nennung der Githzerai, weist aber explizit auf Gith hin, die Githyanki-Reckin, die ihr Volk in die Freiheit führte, und die Opfer, die sie erbringen musste, um die Zukunft ihres Volks zu sichern. Die Statue auf dem Altar zeigt Gith, die einen Illithiden-Unterdrückter erschlägt, um ihre Freiheit zu erlangen.

NACHWIRKUNGEN

Wenn die Gruppe Al'chaia besiegt und Urlon die Kontrolle überlässt, bleiben kurzfristig das Kristalllabyrinth und der Sternenhafen relativ unverändert. Da er fürchtet, dass sein Verrat an Al'chaia bekannt werden könnte, befiehlt Urlon seinen Kriegerinnen, die Charaktere zu töten, wenn sie jemals wieder auf die Githyanki stoßen.

Wenn die Charaktere die Githyanki und die roten Drachen auslöschen, übernehmen die Gedankenschinder von Ebene 17 schnell das Kristalllabyrinth. Wenn sie ein *Sternenhafen-Zepter* erlangen, erobern die Illithiden auch den Asteroiden, in der Hoffnung, das nächste Astralschiff oder Spelljammer-Schiff zu entern, das den Sternenhafen anfliegt, um neue Welten zu erobern.

Die Charaktere können den Sternenhafen als Basis sichern, wenn die Githyanki, Drachen und Gedankenschinder keine Bedrohung mehr darstellen. Der Asteroid ist zumeist ein ruhiger Ort, weit entfernt von den Gefahren und der Politik von Toril. Der Frieden wird ungefähr jeden Monat von einem Spelljammer-Schiff unterbrochen, das Proviant von weit entfernten Welten bringt. Ein solches Schiff könnte mit Githyanki, Gnomen oder einem anderen Raumfahrer-volk bemannt sein.

Ungefähr einmal im Jahr liefert ein von Githyanki bemanntes Astralschiff junge Githyanki für den Kinderhort an. Ein Githyanki-Astralschiff reist nicht durch den Weltraum, sondern wechselt in und aus der Astralebene. Es erscheint somit buchstäblich aus dem Nichts am Kai des Asteroiden und verschwindet wieder in die silbrige Leere, sobald die Lieferung abgeschlossen ist. Wenn die Githyanki entdecken, dass der Kinderhort K'liir gefallen ist, ziehen sie sich in die Astralebene zurück und kehren kurze Zeit später in überwältigender Zahl zurück, um den Asteroiden wieder zu erobern.

Halaster interessiert sich mehr für das Kristalllabyrinth als für den Sternenhafen. Der Wahnsinnige Magier könnte sich plötzlich über die „Renovierungen“ der Githyanki ärgern und die Kontrolle über das Labyrinth übernehmen, um es nach seiner Vorstellung zu formen.



EBENE 17: MEERESTIEFEN

MEERESTIEFEN IST FÜR VIER CHARAKTERE der 14. Stufe entwickelt, und Abenteurer, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um die 15. Stufe zu erreichen. Vor dem Leiten dieser Ebene sollte der Spielleiter noch einmal einen Blick auf die Einträge „Gith“ und „Gedankenschinder“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* werfen, sowie auf den Eintrag „Ulitharid“ in Anhang A. Sie werden dir dabei helfen, die Monster auf dieser Ebene auszuspielen und ihren Konflikt in Meerestiefen zum Leben zu erwecken.

WAS HAUST HIER?

Gedankenschinder aus dem Underdark haben auf dieser Ebene des Undermountain eine neue Kolonie errichtet, doch Githyanki von Ebene 16 sind wild entschlossen, diese auszulöschen.

GEDANKENSCHINDER

Tief im Underdark griff eine Githyanki-Vorhut eine große Kolonie von Gedankenschindern an, die von einem Ältestengehirn kontrolliert wurde. Da das Ältestengehirn die Vernichtung der Kolonie fürchtete, befahl es seinem loyalsten Diener, einem Ulithariden namens Extremiton, eine Splitterkolonie an einem Ort aufzubauen, der vor dem Eindringen der Githyanki sicher war. Extremiton hat sich mit einer Gruppe Gedankenschinder in den Undermountain aufgemacht, Ebene 17 des Gewölbes für sich beansprucht und begonnen, diese gegen Angriffe von Githyanki und anderen zu befestigen. Die Nähe des Gewölbes zu Waterdeep garantiert den Gedankenschindern eine endlose Versorgung mit Gehirnen, die sie fressen können, während die bestehenden Abwehrmaß-

nahmen des Undermountain eine ganz neue Stufe der Sicherheit bieten.

FEINDE AN DEN TOREN

Durch den Illithiden unbekannte Methoden hat die Githyanki-Vorhut die Überlebenden ihres Angriffs auf die Kolonie in den Undermountain verfolgt. Die Githyanki haben vor Kurzem das nahegelegene Kristalllabyrinth (Ebene 16) eingenommen und führen nun Krieg gegen die Gedankenschinder in Meerestiefen. Die Unsicherheit über seine eigene Zukunft hat Extremiton dazu bewegt, sich noch nicht in ein Ältestengehirn zu verwandeln. Stattdessen konzentriert er sich darauf, die Kolonie zu beschützen und die benachbarten Githyanki zu vernichten. Da Extremiton nur noch ein Dutzend Gedankenschinder unter sich hat, beschloss er, einen Neotheliden (siehe Anhang A) zu züchten. Extremiton plant, den Neotheliden im Kristalllabyrinth frei zu lassen, um so endlich die Githyanki auszulöschen. Außerdem versammelt Extremiton Knechte aus aller Herren Völker, um die Kolonie zu verteidigen, sollte der Neothelid zerstört werden oder scheitern.

STADT DES GEISTES

Extremiton kann intelligente Kreaturen im Umkreis von 3 km spüren und telepathisch mit ihnen kommunizieren. Durch die kluge Anwendung dieser Fähigkeit konnte der Ulitharide viel über die Stadt über sich und ihre Bewohner herausfinden. Waterdeep hat auf seltsame Weise die Fantasie des Ulithariden beflügelt.

Extremiton will die Bevölkerung von Waterdeep versklaven, doch nicht ehe er diese seltsame Stadt und ihre Leute vollständig verstanden hat. Die telepathische Kommunikation, die der Ulitharid mit zufälligen Waterdeepern begonnen hat, hat ihn mit zahlreichen Informationen versorgt, aber er hat kein

QUALITH-TÜRSCHLÖSSER

Auf beiden Seiten jeder Tür in der Gedankenschinder-Kolonie (Bereiche 9 bis 20) ist eine polierte Platte aus dunklem, fremdartigem Metall angebracht, in die eine brailleartige, tastbare Schrift namens Qualith geprägt ist. Gedankenschinder nutzen ihre Tentakel, um Qualith zu lesen, und die Sprache besteht aus vierzeiligen Strophen, die für andere Kreaturen unentzifferbar sind. Eine Kreatur, die eine Qualith-Inschrift berührt, kann allerdings fragmentarische Einsichten in die vielschichtigen darin enthaltenen Gedanken erhalten. Ein Nicht-Illithid, der die Qualith-Inschriften in Meerestiefen verstehen will, kann einen Intelligenzwurf gegen SG 18 ablegen, um Inschriften zu interpretieren. Ein misslungener Wurf führt zu Kopfschmerzen, und die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht eine zufällige Form kurzfristigen Wahnsinns zu erleiden (siehe „Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (Spiellexikon)). Der Zauber *Sprachen verstehen* erlaubt es, ungefähr dieselbe Information aus der Inschrift zu ziehen, die ein Gedankenschinder erfahren würde.

Jede Türplatte ist mit psionischer Energie erfüllt, die wie ein *Arkane Schloss* funktioniert. Die Qualith-Inschrift auf der Platte beschreibt die Bewegungen, die ein Gedankenschinder mit seinen Tentakeln machen muss, um die Tür zu öffnen. Andere Kreaturen mit mindestens vier Tentakeln (wie Flumphs) können diese Bewegungen nachahmen, um das Schloss zu überbrücken, wenn sie die Inschrift lesen können. Eine Kreatur muss sich innerhalb von 1,50 m um die Tür befinden, um sie so zu öffnen. Kreaturen ohne die notwendigen Tentakel und Wissen müssen das Schloss auf konventionellere Weise öffnen, beispielsweise mit dem Zauber *Klopfen*. Wenn keine Magie verfügbar ist, kann eine verschlossene Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 aufgebrochen werden.

Schlaue Abenteurer könnten feststellen, dass ein abgetrennter Gedankenschinder-Kopf, der mit *Tote beleben* erweckt wurde, verwendet werden kann, um die Schlösser zu öffnen.

Wissen aus erster Hand darüber, wie sich Stadtbewohner im Alltag verhalten und reagieren.

Im Herzen von Meerestiefen hat der Ulitharid einen gewaltigen Dynamo gebaut, der die Energie eines unterirdischen Flusses kanalisiert, um eine Reihe verbundener Metallkapseln zu betreiben, die Psikapseln genannt werden. Die Illithiden unter Extremitons Befehl haben Humanoide aus Waterdeep und dem Undermountain entführt und sie in diesen Kapseln schlafen gelegt. Diese verbinden den träumenden Verstand aller Humanoiden mit dem überwältigenden Intellekt des Ulithariden. Die Gefangenen glauben, dass sie in Waterdeep sind, doch die Stadt, die sie sehen und erfahren, ist eine Fälschung des Ulithariden. In dieser alternativen Realität von Waterdeep, oder „Alterdeep“, erscheint Extremiton als jeder Charakter, der er sein will. Er spielt am liebsten die Rolle von Durnan, dem barschen, schweisgsamen Wirt des Klaffenden Portals.

Extremiton kann beliebige Veränderungen an der Umwelt von Alterdeep vornehmen und beobachten, wie sein Publikum reagiert. Gleichzeitig nutzt er weiter seine Telepathie, um die Waterdeeper in der Stadt darüber zu kontaktieren und mehr Informationen zu sammeln, mit denen er seine Version der Stadt besser umsetzen kann.

GITHYANKI

Nachdem die Githyanki-Truppen von Ebene 16 die Splitterkolonie der Gedankenschinder im Undermountain ausfindig gemacht haben, haben sie ihre systematische Ausrottung der Illithiden begonnen.

Die Githyanki auf dieser Ebene rechnen mit Verstärkung von Ebene 16. Yaveklar, die befehlshabende Ritterin, will persönlich dem Ulithariden den Kopf abschneiden und ihren Vorgesetzten präsentieren. Ihre Stellvertreterin Lashir will, dass Yaveklar wegen Inkompetenz ihres Postens enthoben wird.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Orte, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 17 markiert.

Die Kavernen, die die Gedankenschinder-Kolonie umgeben, sind dunkel und feucht. Der von der Kolonie eingenommene Raum ist glatt aus dem festen Stein geschnitten. In der ganzen Ebene hören die Abenteurer das ständige Donnern des unterirdischen Flusses, besonders laut in Bereich 12 und etwas leiser in den Bereichen 16 bis 20.

1. TUNNEL-KNOTENPUNKT

Der natürliche Tunnel, der von Ebene 16 herabführt, flacht ab, ehe er sich in mehrere Tunnel aufteilt, die mit den Bereichen 2, 5 und 6 verbunden sind. Diese Durchgänge haben unebene Böden und Decken, deren Entfernung voneinander zwischen 3 und 4,50 m schwankt. Charaktere, die durch diese Tunnel reisen, stoßen gelegentlich auf Leichen von Flumphs, die von den Githyanki erschlagen worden sind.

2. TROPFENDE HÖHLE

Wasser tropft von Stalaktiten, die an der Decke dieser feuchten, 9 m hohen Höhle hängen.

3. HALASTERS SCHLUND

Der Großteil dieser 9 m hohen Kaverne wird von einer klaffenden Grube eingenommen, die ungefähr 15 m lang, 9 m breit und 9 m tief ist. Die Grube verjüngt sich nach unten hin etwas, sodass der Boden der Grube 9 m lang und 3 m breit ist. Die Statue einer humanoiden Gestalt liegt zerbrochen am Grund der Grube.

Die zerbrochene Statue ist alles, was von Aasathra Ragthroknaar übrig ist, einer drachenblütigen Abenteurerin, die von Halaster zu Stein verwandelt und hier platziert wurde, um andere Abenteurer in den Tod zu locken (siehe „Grubenfalle“, unten).

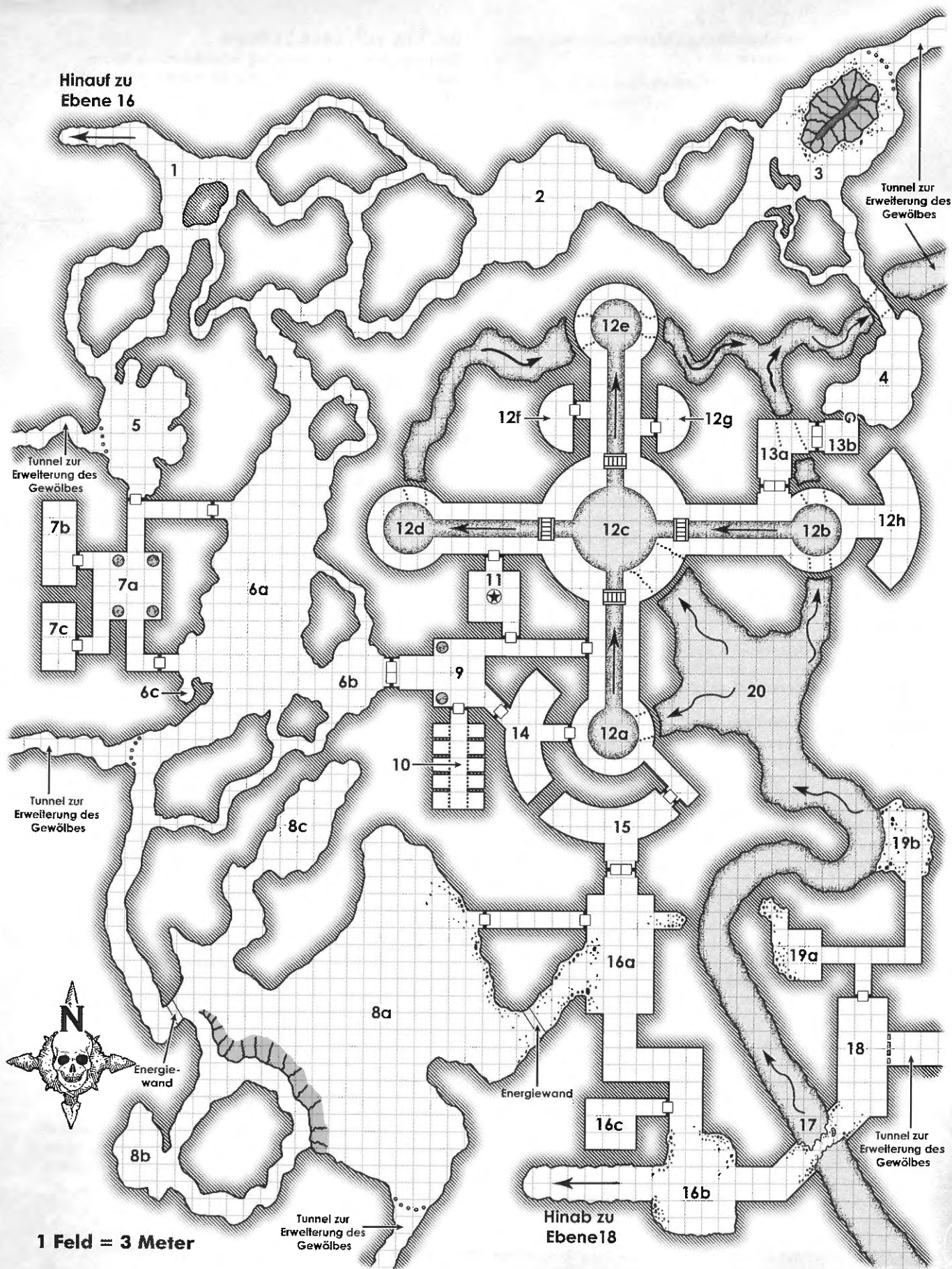
GRUBENFALLE

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Besehwörungsmagie um die Grube. Immer, wenn ein Teil der Statue bewegt wird, schnappt die Grube magisch wie ein riesiger Mund zu und öffnet sich dann wieder. Kreaturen, die sich in der Grube befinden, wenn sie zuschnappt, werden zwischen den Felswänden zermalmt und müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 machen, wobei sie 88 (16W10) Wuchtschaden bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Kreaturen, die gasförmig, amorph (wie ein Schlick) oder von einer undurchdringbaren magischen Barriere geschützt sind (wie sie vom Zauber *Otilukes Unverwüstliche Sphäre* erschaffen wird), erleiden keinen Schaden.

4. FLUMPH-KLOSTER

Flumphs. Stalaktiten hängen an der Decke dieser 6 m hohen Kaverne. Zwischen ihnen verstecken sich neun **Flumphs**. Die Flumphs sind passive Kreaturen, die nur zur Selbstverteidigung kämpfen.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Südwand ist so gestaltet, dass sie aussieht wie natürlicher Stein.



KARTE 17: MEERESTIEFEN

Die Flumphs teilen telepathisch die folgenden Informationen mit freundlichen Besuchern:

- Gedankenschinder haben eine Splitterkolonie auf dieser Ebene errichtet (Bereiche 9 bis 20). Ein Ulitharid namens Extremiton führt die Kolonie an. Sobald die Kolonie sicher ist und ihre Feinde ausgelöscht sind, wird Extremiton ein Verwandlungsritual durchlaufen, um zu einem Ältestengehirn zu werden.
- Githyanki wollen die Illithiden-Kolonie und alle Flumphs, die sie antreffen, vernichten. Die Gedankenschinder haben einen Neotheliden erschaffen – ein wurmartiges Ungeheuer –, um ihre Kolonie zu verteidigen und ihre Githyanki-Feinde zu vernichten. Im Augenblick ist der Neothelid mittels mehreren *Energiewand*-Zaubern eingesperrt (in Bereich 8).
- Die Gedankenschinder haben viele Humanoide aus Waterdeep und dem Undermountain gefangen, von denen sie die meisten als „Vieh“ halten. Der Rest wird in geistlose Knechte verwandelt, die Extremiton dienen.

Die Flumphs müssen nicht in die Gedankenschinder-Kolonie eindringen, um sich von der immensen psionischen Energie der Illithiden zu ernähren. Diese Höhle ist der Kolonie so nahe, dass die Flumphs sich auf sichere Entfernung ernähren können.

Die Flumphs sind sich der Geheimtür bewusst, doch zögern sie, davon zu sprechen, da sie sich von der Illithiden-Kolonie ernähren. Die Flumphs würden sich lieber auf die psionische Energie der Gedankenschinder verlassen, denen dies egal ist, als die Energie der Githyanki zu nutzen, welche die Flumphs verabscheuen und sie angreifen, sobald sie sie sehen.

5. GITHYANKI-GRAB

Sickerwasser. Wasser sickert durch winzige Risse in der Decke in diese 9 m hohe Höhle, fließt in Rinnsalen die Wände hinab und verschwindet durch natürliche Abflusslöcher im Boden.

Leichen. In Nischen im Osten liegen die Leichen von zehn Githyanki, die im Kampf gegen die Gedankenschinder und ihre Knechte gefallen sind.

6. SCHLACHTFELD

Dieses Gebiet wurde das Hauptschlachtfeld im Konflikt zwischen den Githyanki und den Gedankenschindern. Die Decke ist 6 m hoch.

6A. HÖHLE DES GEMETZELS

Leichen. Der unebene Boden ist mit Leichen von Githyanki, Troglodyten, Duergar, Ogeren und Orog bedeckt, sowie acht enthaupteten Gedankenschindern und zwei Flumphs.

Githyanki. Vier **Githyanki-Krieger**, auf die der Zauber *Unaufindbarkeit* gewirkt wurde, lauern hinter Felsformationen in der Mitte dieser Höhle.

Die Githyanki sind den Rittern in Bereich 7c unterstellt. Drei kämpfen bis zum Tod, um die Höhle zu verteidigen, und der vierte zieht sich zu Bereich 7a zurück, um ihre Verbündeten zu warnen.

6B. ABGETRENNTE KÖPFE

Doppeltür. In der Ostwand ist eine steinerne Doppeltür, die mit einem Qualith-Schloss verriegelt ist (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Tür nicht aufgehalten wird, geht sie automatisch zu und verriegelt sich.

Köpfe auf Piken. Sieben abgetrennte Gedankenschinder-Köpfe mit schlaffen Tentakeln sind auf Piken in der Mitte der Kaverne aufgespießt, mit Blick auf die Doppeltür. (Sie wurden von den Githyanki hier platziert.)

6C. EIN TAPPERER FLUMPH

Ein **Flumph** verbirgt sich in den Schatten dieser Nische und ernährt sich heimlich von der psionischen Energie der Githyanki-Krieger in Bereich 6a. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 ist notwendig, um die Kreatur zu entdecken. Der Flumph ist ebenso hilfsbereit und hat die gleichen Informationen wie die anderen Flumphs auf dieser Ebene (siehe Bereich 4).

7. GITHYANKI-FESTE

Zwei Githyanki-Ritter und acht Githyanki-Krieger sind hier postiert. Diese Githyanki sind wachsam und geben ihre Festung nicht ohne einen Kampf auf. Yaveklar, die befehls-habende Ritterin, hat einen *Trank der höchsten Heilung* bei sich, und sie nutzt ihn, wenn sie schwer verwundet wird.

7A. BOGENTOR ZU EBENE 15

Licht. Fackeln brennen in eisernen Fackelhaltern, die an den vier Säulen befestigt sind, welche die 6 m hohe Decke stützen.

Githyanki. Vier **Githyanki-Krieger** halten neben den Säulen Wache.

Bogen. In die Ostwand ist ein Steinbogen eingesetzt, dessen Scheitelstein das Bild eines sechsfingrigen Panzerhandschuhs zeigt.

Die Githyanki-Krieger befolgen Befehle, ohne sie zu hinterfragen, und haben keine Autorität zu verhandeln; diese Aufgabe fällt den Rittern in Bereich 7c zu. Hier stattfindende Kämpfe locken Verstärkungen aus den Bereichen 7b und 7c an.

Bogentor. Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur den Bogen mit einem sechsfingrigen Panzerhandschuh berührt. (Ein solcher Gegenstand ist auf Ebene 15 zu finden.)
- Charaktere müssen die 13. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 24c auf Ebene 15, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

7B. KASERNE

Licht. Auf dem Boden stehen zwei Glaslaternen, auf die *Dauerhafte Flammen* gewirkt wurden.

Verwundete Githyanki. Vier **Githyanki-Krieger** erholen sich von Wunden, die die Knechte der Gedankenschinder ihnen zugefügt haben. Jeder hat noch 30 Trefferpunkte.

Springbrunnen. In die Nordwand ist ein steinerner Springbrunnen mit einem halbkreisförmigen Becken eingesetzt. Der Springbrunnen sieht aus wie ein geflügelter Fisch, aus dessen Mund Wasser fließt.

Die Githyanki gehorchen den Rittern in Bereich 7c und akzeptieren keine Heilung von Fremden, wenn ihre Vorgesetzten nicht zustimmen.

Das Wasser, das aus dem Steinfisch strömt, fällt in das halbkreisförmige Becken darunter und läuft durch kleine Löcher im Inneren ab. Das Wasser ist sauber und kühl und dient den Githyanki als Trinkwasserquelle.

7C. RITTERQUARTIERE

Licht. Auf dem Boden steht eine Glaslaterne, auf die *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde.

Ritterliche Streitigkeiten. Wenn sie nicht gestört werden, streiten zwei **Githyanki-Ritterinnen** leise in der Mitte des Raums miteinander. Vom Gürtel einer Ritterin hängt ein abgeschlagener Gedankenschinder-Kopf.

Die ältere Githyanki-Ritterin Yaveklar befiehlt die Githyanki-Truppen auf dieser Ebene. Auch wenn Yaveklar begierig ist, den Ulithariden zu töten und die Gedankenschinder-Kolonie auszulöschen, ist sie vorsichtig und geduldig. Sie hat mehr Verluste erlitten, als ihre Vorgesetzten als akzeptabel erachten würden, also wartet sie auf Verstärkung, ehe sie weitere Angriffe unternimmt.

Die jüngere Ritterin Lashir steht bereit, Yaveklars Posten zu übernehmen, wenn diese entmachtet wird. Lashir schlägt vor, den Neotheliden in Bereich 8 anzugreifen. Sie will den Zauber *Nebelschritt* verwenden, um die Energiewände zu umgehen, die ihn einsperren. Yaveklar ist nicht überzeugt, dass ihre Truppen stark genug sind, um den Neotheliden zu töten und danach noch einen sicheren Stand auf dieser Ebene zu halten.

Wenn die Charaktere mit den Ritterinnen kommunizieren können, können sie versuchen, einen Waffenstillstand mit den Githyanki zu schließen. Yaveklar befiehlt ihnen, den Neotheliden zu töten, um so ihren Wert zu beweisen. Wenn die Charaktere den Neotheliden töten, doch geschwächt zu Yaveklar zurückkehren, nutzt diese die Situation aus und versucht, die Charaktere zu töten. Wenn sie die Kreatur töten und noch stark sind, wenn sie zu Yaveklar zurückkehren, stimmt diese zu, die Charaktere ungestört durch Meerestiefen reisen zu lassen, und wird sogar Truppen für eine gemeinsame Operation zur Verfügung stellen, um die Gedankenschinder-Kolonie einzunehmen. Wenn Yaveklar neutralisiert wird, füllt Lashir schnell das Machtvakuum und verhält sich weitgehend wie ihre Vorgängerin.

Der Illithidenkopf, der an Yaveklars Gürtel hängt, ist eine Trophäe von einem Kampf vor kurzer Zeit. Einfallsreiche Charaktere können den Kopf beleben und seine zuckenden Tentakel nutzen, um die Türen zu öffnen, die mit Qualith-Schlössern ausgestattet sind (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222).

Schätze. Beide Githyanki-Ritterinnen tragen einen reich verzierten Plattenpanzer, in den drei Alexandriten (je 500 GM) und zehn Zitrine (je 50 GM) eingesetzt sind. Außerdem trägt Yaveklar einen *Trank der höchsten Heilung* bei sich.

8. OPERATION: FRISS SIE ALLE

Die Gedankenschinder haben einen Neotheliden erschaffen und hinter magischen Energiewänden eingesperrt, die von Bereich 16c aus kontrolliert werden. Die Illithiden warten darauf, dass Extremiton den Befehl gibt, die brutale Kreatur gegen die verfeindeten Githyanki in Meerestiefen und im Kristalllabyrinth zu entfesseln.

8A. NEOTHELIDENHÖHLE

Magische Energiewände siegeln alle Tunnel ab, die in diese gewaltige Kaverne führen (siehe „Energiewände“, unten). Der Boden ist zwar durchweg uneben, doch hat die hier gefangene Kreatur ihn glatter gemacht. Die Höhle hat folgende Merkmale:

Neothelid. Ein 65 m langer **Neothelid** (siehe Anhang A) ist in der Mitte der Kaverne eingerollt und wartet darauf, gefüttert zu werden.

Decke. Die mit Stalaktiten behangene Decke ist uneben und variiert in der Höhe von 20 bis 30 m.

Vorsprung. Ein Vorsprung erstreckt sich entlang der Westwand bis zu einer Maximalhöhe von 6 m. Hinter diesem Vorsprung schließen zwei Tunnel an, die zu Bereich 8b führen.

Nahrung in Form von Humanoiden wird dem Neotheliden durch eine Steintür in der Ostwand gebracht. Hinter dieser Tür befindet sich ein glattgehauener Tunnel, der zu Bereich

16a führt. Die Tür ist mit einem Qualith-Türschloss versiegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222).

Der Neothelid ist immer hungrig und versucht jede Kreatur zu verschlingen, die in seine Höhle eindringt. Er ist nicht intelligent genug, um eine Art von Beute von einer anderen zu unterscheiden, und frisst wahllos alles.

Tunnel zur Erweiterung des Gewölbes. Wenn du das Gewölbe nach Süden erweitern willst, existiert der Durchgang in der Südwand, ist aber mit einer Energiewand abgeriegelt.

Energiewände. Die Illithiden haben ein psionisches Gerät in Bereich 16c, das magische Energiewände erschafft, welche die Kaverne des Neotheliden abriegeln. Diese Wände entsprechen denen, die mit dem Zauber *Energiewand* erzeugt werden, mit folgenden Unterschieden:

- Die Wände bleiben bestehen, bis der psionische Energiegenerator in Bereich 16c deaktiviert wird.
- Der Zauber *Auflösung* zerstört eine Mauer für 1 Minute, wenn er auf sie gewirkt wird, danach stellt der psionische Energiegenerator in Bereich 16c sie wieder her.

8B. STEHENDES TOR ZU EBENE 19

In der Mitte dieser ansonsten leeren Höhle stehen zwei Menhire, auf denen ein Stein als Oberbalken liegt, in den das Symbol eines Pfeils graviert ist. Die stehenden Steine bilden ein magisches Tor (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn ein Pfeil oder Armbrustbolzen zwischen die stehenden Steine gefeuert wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 15. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 15 auf Ebene 19, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

8C. HÖHLE MIT SACKGASSE

Der Tunnel, der in diese Höhle führt, läuft dramatisch zu, aber nicht genug, um den Neotheliden davon abzuhalten, Beute zu verfolgen, die hierher flüchtet. Die Höhle ist leer.

9. WACHPOSTEN

Die Türen in diesen Bereich bestehen aus Stein und sind mit Qualith-Türschlössern verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, gehen sie automatisch zu und verriegeln sich. Dieser Bereich hat folgende Merkmale:

Wachen. Zwei **Gedankenschinder** stehen hinter acht **Orogs** (die in zwei Viererreihen aufgestellt sind) in Richtung der Doppeltür im Westen.

Säulen. Zwei Steinsäulen mit leuchtenden Kristalladern stehen an beiden Seiten des westlichen Korridors.

Die Gedankenschinder haben den Befehl, jeden Frontalangriff auf die Kolonie aufzuhalten. Die Orogs sind Knechte unter der Kontrolle der Illithiden und verteidigen ihre fremdartigen Meister bis zum Tod.

10. INTERNIERUNGSLAGER

Die Gedankenschinder nutzten dieses Internierungslager, um „Vieh“ aufzubewahren – der Begriff, den sie verwenden, um Humanoide zu bezeichnen, die sie als Nahrungsquelle betrachten.

Die Türen zu diesem Zellenblock bestehen aus Stein und sind mit Qualith-Türschlössern verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, gehen sie automatisch zu und verriegeln sich.

Der Zellenblock ist durchgehend 3 m hoch und enthält Folgendes:

Zellen. Entlang des Korridors sind zehn Zellen aufgereiht, deren Türen aus robusten Eisenstäben bestehen, durch die sich eine winzige Kreatur zwängen kann. Jede Zellentür ist mit einem Qualith-Türschloss versiegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222).

Gefangene. Drei Gefangene sind in eigenen Zellen eingesperrt, wenn die Charaktere eintreffen: ein übelriechender **Troglodyt**, ein junger menschlicher **Veteran**, der die Uniform eines Wachtmeisters der Stadtwache von Waterdeep trägt, und ein älterer weiblicher **Grimlock** in besudelter grauer Robe.

Die drei Gefangenen werden mit schleimigem, aber nahrhaftem grauen Schimmel ernährt, der ihnen einmal pro Tag von Illithiden-Knechten in Schüsseln gebracht wird.

Der Troglodyt, Glorz, hat eine Verabredung zum Abendessen mit dem Neotheliden in Bereich 8, und wegen seines chaotisch bösen Wesens kann man sich nicht darauf verlassen, dass er sich benimmt, wenn man ihn freilässt. Der Wachtmeister der Stadtwache Ishan Toru (RG männlicher kozakuranischer Mensch) wartet darauf, dass sein Gehirn von den Illithiden verschlungen wird. Torus Waffen wurden ihm abgenommen und weggeworfen, und er plant, seinem Tod mit so viel Mut zu begegnen, wie er aufbringen kann. Er erinnert sich daran, von einem jungen Mädchen in eine Gasse gelockt worden zu sein, das behauptete, ihr Vater sei von Schlägern angegriffen worden. Toru wurde von einem verborgenen Feind in der Gasse bewusstlos geschlagen und erwachte in seiner Zelle. Wenn er freigelassen wird, tut er sich mit seinen Befreiern zusammen und hilft ihnen, so gut er kann, doch will er sich unbedingt bei seinen Vorgesetzten in Waterdeep melden und berichten, was er hier erlebt hat. Er hat auch Eltern und Geschwister, die sich ohne Zweifel fragen, was mit ihm geschehen ist.

Wenn sein Tod wahrscheinlich erscheint, bittet Toru einen der Charaktere, seine Stadtwachen-Marke zu nehmen und zu seinem Vater in Waterdeep zu bringen. Wenn dies erledigt wurde, gibt Torus' Mutter, eine berühmte Juwelierin, dem Charakter ein Saphir-Armband oder -Anhänger im Wert von 2.500 GM als Zeichen ihrer Dankbarkeit.

Ahpok, die alte Grimlock, hat einen **Intellektverschlinger** in ihrem Schädel. Sie wird von den Gedankenschindern verwendet, um andere Grimlocks in die Kolonie zu locken, damit ihre Gehirne verzehrt werden können. Ahpok war in den zurückliegenden Wochen wegen der Githyanki nicht imstande, die Kolonie zu verlassen, also haben die Illithiden sie hier stationiert, mit dem Befehl, die anderen Gefangenen im Auge zu behalten. Die Grimlock spricht die Gemeinsprache der Unterreiche. Ahpok behauptet, diese Ebene des Undermountain durch Gehör, Geruchs- und Tastsinn zu kennen, und bietet ihre Dienste als Führerin an, wenn die Charaktere sie befreien. Wenn die Charaktere ihr folgen, führt Ahpok sie zum Neotheliden, damit sie getötet und gefressen werden. Wenn der Intellektverschlinger keinen Wirt mehr hat, teleportiert er sich weg, um einen neuen zu finden.

11. HALASTER LEUCHTET

Die Steintüren zu diesem Raum sind mit Qualith-Türschlössern versiegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, gehen sie automatisch zu und verriegeln sich. Die Decke hier ist 3 m hoch. Der Raum hat folgende Merkmale:

Bogen. In die Mitte der Ostwand ist ein Steinbogen eingesetzt. In den Scheitelstein sind drei menschenartige Strichmännchen graviert, die sich an den Händen halten.

Statue. In der Mitte des Raums befindet sich die Statue eines dünnen, bärtigen Mannes mit wilden Haaren, der eine mit Augen bedeckte Robe trägt. Die Statue steht auf einem 90 cm hohen Steinblock. Sie ist von einem schwachen Nimbus vielfarbigen Lichts umgeben und deutet mit einem Finger in Richtung des östlichen Bogens.

Die leuchtende Statue stellt Halaster Schwarzmantel dar. Sie ist eine magische Falle, die immer dann den Zauber *Regenbogenspiel* wirkt, wenn eine Kreatur aus dem Bogentor in der Ostwand kommt. (Sich einfach zwischen der Statue und dem Tor zu bewegen löst die Falle nicht aus.) Die Strahlen des Zaubers gehen vom Zeigefinger der Statue aus und treffen alle Kreaturen zwischen der Statue und dem Tor (Rettungswurf-SG 19).

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart Auren der Bann- und Hervorrungsmagie um die Statue. Sie geht nahtlos in ihren Sockel und den Boden über, als wäre sie eins mit beiden. Sie kann nicht umgestürzt werden und ist unempfindlich gegenüber Schaden.

Eine genaue Untersuchung der Statue offenbart, dass die 20 offenen Augen, die in die Robe graviert sind, Lider haben, die blockiert sind. Wird ein *Arkane Schloss* auf die Statue gewirkt, schließen sich alle Augenlider auf der Robe, und die Statue wird deaktiviert. Wenn die Statue vom Zauber *Dunkelheit* umschlossen wird, unterdrückt das die Falle für die Wirkungsdauer.

BOGENTOR ZU EBENE 14

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn sich drei Humanoide innerhalb von 1,50 m um das Tor an den Händen halten, öffnet es sich für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 13. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 39b auf Ebene 14, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

12. DYNAMO

Das zentrale Merkmal der Gedankenschinder-Kolonie ist eine psionische, quasi-magische Turbine, die von einem donnernden unterirdischen Fluss angetrieben wird, der durch sie hindurchfließt.

Das Flusswasser, das in den Dynamo fließt, wird durch 3 m tiefe Rinnen geleitet. Wenn das Wasser durch sie hindurchfließt, kommt es an u-förmigen, vergoldeten Metallkonduktoren vorbei, die mit einem Abstand von 3 m an die Seiten und Unterseite der Rinne genietet sind. Die Energie des Wassers wird in die Konduktoren übertragen und verwendet, um den Apparat in Bereich 12g und die Psikapseln in den Bereichen 14 und 15 anzutreiben. Nachdem das Wasser durch den Dynamo geflossen ist, fließt es durch überflutete, grob behauene Tunnel ab, die in die Seiten von Zisternen geschlagen sind. Der unterirdische Fluss fließt dann auf seinem natürlichen Weg weiter und stürzt irgendwann ins Underdark.

Kreaturen können sich entlang eines Steinsims bewegen, der sich an den Umkreis des Dynamos schmiegt. Der Sims ist 30 cm über der Wasseroberfläche, und vier Holzbrücken führen nahe dem zentralen Knoten über die Rinnen (Bereich 12c). Die Brücken sind sicher am Boden befestigt. Die Decke über den Wasserkollektoren ist kuppelförmig und unterschiedlich hoch. Die Verbindungstunnel zwischen den Kollektoren und den Brücken haben flache, 4,50 m hohe Decken.

Alle Türen, die zu diesem Bereich führen, bestehen aus Stein und sind mit Qualith-Türschlössern verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, gehen sie automatisch zu und verriegeln sich.

UNTERIRDISCHER FLUSS

Der unterirdische Fluss auf dieser Ebene ist schnell und laut. Kreaturen innerhalb von 6 m um den Fluss sind durch den Lärm taub, wenn nicht eine schalldichte Barriere oder der Zauber *Stille* das Geräusch blockiert. Jede Kreatur, die ihren Zug im Fluss beginnt und nicht verankert ist, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 18 m flussabwärts geschwemmt; bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Entfernung auf 9 m halbiert. Der Fluss fließt durch Bereich 12 ebenso stark wie anderswo.

12A. SÜDLICHER WASSERKOLLEKTOR

Die Decke dieses Raums bildet eine Kuppel, die 6 m höher als der Boden um die 3 m tiefe Zisterne ist. Wasser, das aus dem Osten hereinfließt, bewegt sich nach Norden durch eine Rinne, die nach Bereich 12c führt.

12B. ÖSTLICHER WASSERKOLLEKTOR

Dieser Bereich wird von den Ettins bewacht, die in Bereich 12h lauern.

Die Decke dieses Raums bildet eine Kuppel, die 6 m höher als der Boden um die 4,50 m tiefe Zisterne ist. Wasser, das aus dem Süden hereinfließt, bewegt sich nach Norden durch eine Rinne, die nach Bereich 12c führt. Überschüssiges Wasser fließt nach Norden durch einen überfluteten Tunnel. Dieser ist von einem kreisförmigen Eisengitter mit 3 m Durchmesser verschlossen, durch das winzige Kreaturen schlüpfen können. Das Gitter aufzuzwängen, während man gegen die Strömung kämpft, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30.

12C. ZENTRAKNOTEN

Die Decke dieses Raums bildet eine Kuppel, die 12 m höher als der Boden der 6 m tiefen Zisterne ist. Diese wird von einem Unterwassertunnel im Südosten gespeist. Wasser fließt auch aus 3 m tiefen Rinnen im Süden und Osten herein und wird durch Rinnen, die in die Bereiche 12d und 12e führen, nach Westen und Norden geleitet.

12D. WESTLICHER WASSERKOLLEKTOR

Die Decke dieses Raums bildet eine Kuppel, die 6 m höher als der Boden um die 9 m tiefe Zisterne ist. Wasser, das aus dem Osten hereinfließt, fließt durch einen überfluteten Tunnel in der Nordwand der Zisterne ab, der sich 6 m unter der Wasseroberfläche befindet.

12E. NÖRDLICHER WASSERKOLLEKTOR

Die Decke dieses Raums bildet eine Kuppel, die 6 m höher als der Boden um die 12 m tiefe Zisterne ist. Wasser, das aus dem Süden und Westen hereinfließt, fließt durch einen überfluteten Tunnel in der Ostwand der Zisterne ab, der sich 9 m unter der Wasseroberfläche befindet.

Zwei tote Grimlocks treiben in der Zisterne. Ihre Gehirne wurden aus ihren Schädeln entfernt. Hier entledigen die Gedankenschinder sich der Kreaturen, von denen sie gefressen haben. Irgendwann versinken Leichen und werden flussabwärts geschwemmt.

12F. SPEISEERFAHRUNG

Die Steintür dieses Raums ist schallsicher, luftdicht und mit einem Qualith-Türschloss verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“; Seite 222). Die Decke ist 3 m hoch und flach. Der Raum hat folgende Merkmale:

Grimlock. Ein betäubter männlicher **Grimlock** sitzt zusammengesackt auf einem der drei Steinstühle, die zur Tür zeigen.

Illithiden. Zwei **Gedankenschinder** sind anwesend. Einer steht hinter dem Grimlock und frisst von dessen Gehirn, während er die Erfahrung telepathisch dem zweiten Gedankenschinder berichtet, der zusieht.

Das Essen von Gehirnen ist für Gedankenschinder eine Zuschauerveranstaltung. Mit der Unterstützung von Telepathie kann der Esser die Freuden der Mahlzeit an andere Illithiden in Reichweite übertragen. Diese Gedankenschinder sind nicht gern in der Unterzahl. Sie versuchen, so viele Charaktere wie möglich zu betäuben und dann Verstärkung aus Bereich 12h zu sammeln.

Der Großteil des Gehirns des Grimlocks ist verzehrt, wenn die Charaktere eintreffen. Abgesehen vom Zauber *Tote erwecken* oder ähnlicher Magie gibt es keine Möglichkeit, die Kreatur zu retten.

12G. KONTROLLRAUM

Die Steintür dieses Raums ist schallsicher, luftdicht und mit einem Qualith-Türschloss verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“; Seite 222). Die Decke ist 3 m hoch und flach. Der Raum hat folgende Merkmale:

Extremiton. In der Mitte des Raums sitzt der **Ulitharid** (siehe Anhang A) auf einem drehbaren Kristallthron, der wie ein Kokon geformt ist. Die Basis des Throns ist aus dunklem, fremdartigem Metall gefertigt. Dutzende dicker Kupferdrähte sind mit Platten aus ähnlichem Metall verbunden, die am Boden festgenietet sind.

Kristallschirm. Wenn die Charaktere eintreffen, ist der Thron in Richtung der gekrümmten Rückwand des Raums gedreht, in der reihenweise blassweiße Kristalle eingesetzt sind. Diese Kristalle projizieren das flackernde, gespenstische Bild des Schankraums des Klaffenden Portals, gesehen durch die Augen des Betreibers Durnan.

Extraktorstab. Ein dünner Kristallständer neben dem Thron hält einen schwarzen Metallstecken, der wie ein verzerrtes, fremdartiges Rückgrat aussieht. Dies ist Extremitons Extraktorstab (siehe den Eintrag „Ulitharid“ in Anhang A).

Solange Extremiton auf seinem Kristallthron sitzt, ist er psychisch mit den Psikapseln in den Bereichen 14 und 15 verbunden und hält seine Waterdeep-Simulation aufrecht (siehe „Alterdeep“, Seite 229). Wenn er den Thron verlässt, deaktiviert sich die Simulation und die Psikapseln fahren herunter. Wenn dies passiert, kommen die Gedankenschinder aus den Bereichen 14 und 15 hierher, um herauszufinden, warum der Ulitharid die Simulation beendet hat. Sie brauchen 4 Runden, bis sie eintreffen.

Extremiton ist beschäftigt genug, ohne gegen Abenteurer kämpfen zu müssen. Wenn er hier in die Ecke gedrängt wird, versucht er eine friedliche Lösung auszuhandeln. Als rechtschaffen böse Kreatur versucht er sich an jedes Abkommen zu halten, während er schlecht formulierte Vereinbarungen zu seinem Vorteil nutzt. Vor allem geht es Extremiton um seine eigene Sicherheit und die Ausrottung der Githyanki. Das Wohlbefinden der übrigen Kolonie kommt an zweiter Stelle. Er legt keinen Wert auf Gefangene und lässt diese gerne frei, wenn das genug ist, um sein Leben zu bewahren.

Die Szene, die auf die Rückwand projiziert wird, ist das, was Extremiton sieht, wenn er durch die Augen des virtuellen Durnan in der alternativen Version von Waterdeep blickt. Die Perspektive wechselt abrupt, wenn der Ulitharid den Charakter in der Simulation wechselt, und die Szene verschwindet ganz, wenn der Ulitharid seinen Thron verlässt.

Wenn der Ulitharid die Gelegenheit bekommt, ist er erfreut und willens, seine Alterdeep-Simulation zu präsentieren, die er nutzt, um mehr über Waterdeep und die vielschichtige Kultur der Stadt zu erfahren. Extremiton erwähnt nicht, dass er plant, sein neues Wissen zu nutzen, um die gesamte Stadt zu versklaven, sobald er ein Ältestengehirn geworden ist.

12H. ETTIN-KNECHTE

Dieser Raum hat eine 3 m hohe flache Decke. In den dunklen, leeren Nischen im Norden und Süden lauern vier dürre **Ettins**. Bei voller Stärke hat jeder Ettin 60 Trefferpunkte.

Der Verstand der Ettins wurde mit dem Zauber *Monster beherrschen* gebrochen, den die Illithiden viele Male über viele Monate auf sie gewirkt haben. Diese sabbernden, plappernden, unterernährten Knechte greifen niemals Illithiden oder Kreaturen an, die von Gedankenschindern begleitet werden. Alle anderen Kreaturen attackieren sie sofort. Die verhungerten Ettins verschlingen hungrig alles, was sie töten.

13. HINTERTÜR

Die steinernen Türen zu diesem Bereich sind luftdicht, schalldicht und mit Qualith-Türschlössern verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, gehen sie automatisch zu und verriegeln sich. Die Decke hier ist 3 m hoch.

Die Gedankenschinder nutzen diese Hintertür zu ihrer Fes-tung als Fluchtweg, für den Fall, dass die Kolonie von Githy-anki oder anderen Eindringlingen überrannt wird.

13A. SCHATZKAMMER

Zwei Truhen aus Zirkholz stehen auf niedrigen Steintischen an der Westwand des Raums.

Schätze. Die Truhen enthalten Schätze, welche die Gedankenschinder verwenden, um Kreaturen zu bestechen, die sie nicht verzehren oder versklaven können. Jede Truhe enthält 800 PM. Charaktere, die die Truhen durchwühlen, finden auch eine violett gefärbte Kristallbrille mit Platinrahmen (2.500 GM), einen *Trank des Widerstands* (Säure), einmal *Quaals Feder* (Baum) und einen von Drow hergestellten Dolch mit silbernen Netzintarsien. Der Dolch spielt auf magische Weise ein Fragment eines Gitarrensolos, wenn dagegen geschlagen oder ein Feind damit getroffen wird. Der Dolch ist 750 GM wert.

13B. ÄUSSERER WACHPOSTEN

Die Nordwand dieses leeren, unmöblierten Raums enthält eine Geheimtür.

14. PSIKAPSEL-NEXUS I

Die Türen, die in diesen Raum führen, bestehen aus Stein und sind mit Qualith-Türschlössern verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Tür nicht aufgehalten wird, geht sie automatisch zu und verriegelt sich. Die Decke hier ist 3 m hoch. Der Raum hat folgende Merkmale:

Psikapseln. In eisernen Haltern an den gekrümmten Wänden befinden sich fünfzehn sarggroße Bronzeyylinder mit Deckeln aus transparentem Glas. Jede Kapsel ist um 45 Grad geneigt, über dicke Kupferkabel mit Metallbodenplatten verbunden und von dünnen, schleimigen Rückständen bedeckt.

Illithiden. Vier **Gedankenschinder**, die dunkle Metallplatten tragen, die an Klemmbretter erinnern, inspizieren die Kapseln, von denen neun bewusstlose Humanoide enthalten.

Die Gedankenschinder haben die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass die Ausrüstung in diesem Raum richtig funktioniert. Sie versuchen, Eindringlinge zu betäuben und sie in leeren Psikapseln einzusperren (siehe „Psikapseln“, unten). Ihre „Klemmbretter“ sind dünne Metallplatten mit braille-artiger Schrift (Qualith). Die Gedankenschinder nutzen ihre Tentakel, um die Schrift zu deuten, die technische Baupläne für die Psikapseln enthält. Der Zauber *Sprachen verstehen* oder ähnliche Magie offenbart dies, sodass die Charaktere herausfinden können, was die Psikapseln sind und wie man sie deaktivieren kann.

PSIKAPSELN

Eine Psikapsel ist ein magisches Gerät, das den Verstand eines bewusstlosen Humanoiden mit dem Geist des Ulithariden in Bereich 12g verbindet. Die psychischen Absonderungen, die alle Psikapseln bedecken, sind ein Nebenprodukt dieser Verbindung. Die Substanz ist klebrig und übelriechend, aber harmlos. Sie löst sich nach einigen Stunden auf.

Jede Kreatur, die den Bronzeyylinder einer Psikapsel betritt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht bewusstlos zu werden. Dies wird durch eine beruhigende psionische Vibration ausgelöst, die der Ulitharid erzeugt. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, muss ihn am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen, bis sie den Zylinder verlässt.

Wenn eine bewusstlose Kreatur in einer Psikapsel ist, findet sie sich in einer simulierten Realität wieder, die der Ulitharid erschaffen hat (siehe den Kasten „Alterdeep“) und kann für den Rest ihres natürlichen Lebens in diesem Zustand überleben. Ihr Verstand und ihr Körper werden von der psychischen Energie der Psikapsel genährt. Wenn die Psikapsel deaktiviert oder die bewusstlose Kreatur entfernt wird, kann die Kreatur den Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und erwacht bei einem Erfolg. Die Kreatur erwacht auch, wenn sie in der echten Welt Schaden erleidet, nicht aber, wenn sie in der Waterdeep-Simulation Schaden erleidet.

Eine Psikapsel wird deaktiviert, wenn sie ausgeschaltet oder zerstört wird. Um eine Psikapsel auszuschalten, muss eine Kreatur drei der acht Kupferdrähte lösen, die die Kapsel mit den Metallplatten am Boden verbinden. Der Bauplan der Gedankenschinder identifiziert die drei Kabel, die bei jeder Psikapsel gelöst werden müssen. (Die Kombination der Kabel schwankt von Psikapsel zu Psikapsel.) Wenn Kabel zufällig herausgerissen werden, wirft dreimal zufällig einen W8 (wiederhole den Wurf bei doppelten Ergebnissen) um zu bestimmen, welche drei Kabel die Psikapsel stilllegen, und dann einen W8 für jedes Kabel, das gelöst wird, um zu sehen, ob es das richtige ist. Wird ein falsches Kabel ausgelöst, erzeugt das eine magische Entladung, die alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m um die Psikapsel außer der Kreatur im Inneren zum Ziel hat. Alle Zielkreaturen müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) psychischen Schaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Die magische Entladung aus einer Psikapsel hat keinen Effekt auf die anderen Kapseln.

Alle Psikapseln werden deaktiviert, wenn der Ulitharid stirbt oder den Kristallthron in Bereich 12g verlässt. Jede Psikapsel ist ein großer Gegenstand mit RK 15, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden. Eine Kreatur innerhalb einer Psikapsel hat vollständige Deckung gegen Angriffe von außerhalb der Kapsel.

BEWUSSTLOSE HUMANOIDE

Acht der Humanoiden in den Psikapseln sind **Gemeine** unterschiedlicher Völker, Gesinnungen und Ethnien. Ihre Namen sind Daundarak Stahlfaust (RG Schildzwerg), Jarana Hammerstein (RG Schildzwergin), Falain Tlandrue (CG Mondelfin), Merrily Schattenschritt (NG weiblicher Leichtfuß-Halbling), Jagtar Uythrapp (RG männlicher mulanischer Mensch), Klage (N männlicher Tiefling), Stormal Voss (RB männlicher illuskanischer Mensch) und Lander Höllenwind (CG männlicher illuskanischer Mensch). Alle wurden aus Waterdeep entführt. Füge entsprechende Volksmerkmale hinzu und vergiss nicht, dass Zwerge, Elfen und Tieflinge Dunkelsicht haben.

Der neunte Humanoide ist Selphorn Amcathra (NB männlicher tethyrianischer menschlicher **Adeliger**). Er ist ein Bewohner der Stadt Amphail und wurde entführt, nachdem er in

ALTERDEEP

Bewusstlose Kreaturen in Psikapseln erleben das Äquivalent eines gemeinsamen Traums, in dem sie mit allen Besitztümern, die sie bei sich tragen, in Waterdeep erscheinen – oder besser gesagt in einer von Extremiton erschaffenen alternativen Version von Waterdeep.

Durch langwierigen telepathischen Kontakt mit Waterdeepern hat der Ulitharid eine realistische Simulation von Waterdeep erschaffen, die ständig verfeinert wird, um authentischer zu werden. In „Alterdeep“ nimmt der Ulitharid verschiedene Persönlichkeiten an und beobachtet heimlich, wie Kreaturen, die von den Psikapseln in das Szenario projiziert werden, miteinander und mit den falschen Kreaturen und Gegenständen interagieren, die sie umgeben.

Alterdeep sieht aus, klingt und riecht wie Waterdeep und fühlt sich genauso an. Ein längerer Kontakt mit dieser alternativen Welt erhöht allerdings die Wahrscheinlichkeit, einen Fehler zu bemerken, der das wahre Wesen der Simulation offenbart. Auch wenn Extremiton ein beeindruckendes Abbild erzeugt hat, bemerken Charaktere, die in diese Umgebung gezogen werden, leichte Diskrepanzen in der Art, wie sich vertraute NSC verhalten, oder bemerken kleine Details, die der Ulitharid falsch gemacht hat oder nicht nachahmen kann: leichte Veränderungen im Dekor, Bücher, die leere Seiten haben, übel schmeckender elfischer Wein, Zwerge, die nicht Zwergisch sprechen können, und so weiter.

Sobald ein Charakter eine solche Diskrepanz bemerkt, bemerkt dies auch der Ulitharid, da ihr Verstand verbunden ist. Wenn Extremiton einen Fehler bemerkt, versucht er ihn zu beheben oder davon abzulenken. Beispielsweise beherrscht er nicht genug Zwergisch, um die Bewohner von Alterdeep flüssig sprechen zu lassen, also könnte er subtil alle Zwergisch sprechenden Charaktere aus der Simulation entfernen, bis er deutlich vertrauter mit der Sprache geworden ist.

Das Klaffende Portal. Der am genauesten dargestellte Ort in Alterdeep ist das Klaffende Portal. Extremiton ist besonders fasziniert von dem Lokal, seinem Besitzer und seiner Kundschaft. Die meisten Neuankömmlinge in der Simulation erwachen hier, und Extremiton versucht genug interessante Situationen in der Taverne zu erschaffen, um sein Publikum bei der Stange zu halten. Extremiton erscheint im Klaffenden Portal als der einsilbige Betreiber Durnan,

doch kann er auch andere falsche NSC übernehmen. Der Ulitharid konzentriert den Großteil seiner Aufmerksamkeit auf das Klaffende Portal, weil dieser Ort über dem Eingang zum Undermountain liegt und ein Zentrum der humanoiden Interaktion ist.

Schaden, Tod und Heilung. Kreaturen können in der Simulation verletzt, geheilt und getötet werden wie in der echten Welt. Ein Charakter, der auf 0 Trefferpunkte fällt, legt wie üblich Todesrettungswürfe ab.

Jede Kreatur, die über eine Psikapsel in die Simulation eindringt und in der Simulation stirbt, stirbt auch in Wirklichkeit an einem Schock, als hätte sie genug psychischen Schaden erlitten, um sofort getötet zu werden. Kreaturen, die immun gegen psychischen Schaden sind, können nicht von dieser Art von Systemschock getötet werden und werden in der Simulation automatisch stabilisiert.

Alterdeep verlassen. Wenn Charaktere in der Simulation versuchen, Alterdeep zu verlassen, erschafft Extremiton Situationen, die sie davon abhalten: schlechtes Wetter, eine Abriegelung der Stadt, ein Fest oder was immer nötig ist. Der Ulitharid hat die Gebiete außerhalb der Stadt nicht erforscht. Entsprechend befindet sich außerhalb der Stadt-tore nichts als dichter Nebel. Dasselbe gilt für Alterdeeps Version des Undermountain. Charaktere, die in den Brunnen im Klaffenden Portal hinabsteigen, werden von Nebel eingehüllt und können nichts anderes tun, als zurückzugehen. Extremiton in der Verkleidung von Durnan rät von einer Erkundung des Undermountain ab und behauptet, der Wahnsinnige Magier hätte das Gewölbe magisch versiegelt.

Charaktere, die in die Simulation gebracht werden, können nur entkommen, wenn Extremiton es erlaubt oder ihre Psikapseln deaktiviert werden. Der Charakter könnte einen oder mehrere Charaktere aus der Simulation entfernen, wenn er sie als zu störend empfindet. Sie werden dann aus ihren Psikapseln entfernt in Bereich 10 eingeschlossen, bis sie an den Neotheliden in Bereich 8 verfüttert werden können. Die Charaktere können auch versuchen, ein Bündnis mit dem Ulithariden zu schließen. Extremiton könnte sie freilassen, wenn sie im Austausch versprechen, die Githyanki auszulöschen, die die Gedankenschinder-Kolonie bedrohen. Du kannst diese Interaktionen ausspielen oder die Charaktere Attributswürfe ablegen lassen, um Extremiton zu überzeugen, sie zurück in die echte Welt zu lassen.

Waterdeep die Beerdigung eines Veters besuchte. Selphorn verspricht eine Belohnung von 500 GM für seine sichere Rückkehr in die Prachtige Stadt und löst sein Versprechen ein, doch sein Selbstinteresse wiegt schwerer als alles andere. Charaktere aus Waterdeep wissen, dass Haus Amcathra eine der reichsten Adelsfamilien der Stadt ist.

15. PSIKAPSEL-NEXUS II

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 14, mit folgenden Anpassungen:

- Der Raum enthält zwanzig leere Psikapseln in verschiedenen Stadien der Vollendung. (Die Hälfte der Psikapseln ist vollständig zusammengebaut und funktional.)
- Drei **Gedankenschinder** sind damit beschäftigt, eine der unfertigen Psikapseln zusammenzusetzen.

16. ALTE ZWergenHALLEN

Die Türen zu diesem Bereich bestehen aus Stein und sind mit Qualith-Türschlössern verriegelt (siehe „Qualith-Türschlösser“, Seite 222). Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, gehen sie automatisch zu und verriegeln sich. Räume hier sind 6 m hoch und von 3 m hohen Korridoren verbunden.

16A. NÖRDLICHER WACHPOSTEN

Scaladar. Zwei modifizierte Scaladar bewachen den Korridor. Sie sind weiter unten genauer beschrieben.

Möbel. Wasser sickert durch Risse in der gewölbten 6 m hohen Decke und fließt auf einen 12 m langen Steintisch, der von Stühlen umgeben ist, die die Größe von Thronen haben.

Geschirr. Schmale Nischen in den Wänden enthalten steinerne Teller und Krüge. Ein Teil des Geschirrs enthält Batzen von essbarem grauem Schleim. (Die Gedankenschinder nutzen diese Teller, um den Gefangenen in Bereich 10 Essen zu bringen.)

Energiewand. Der schuttübersäte Korridor, der zu Bereich 8a führt, ist von einer unsichtbaren Energiewand blockiert, die von Bereich 16c aus erzeugt wird.

Die Gedankenschinder erlangen die Kontrolle über zwei **Scaladar** (siehe Anhang A) und implantierten ihnen Duer-gar-Gehirne, sodass jedes Konstrukt eine Intelligenz von 11 hat und Zwergisch und die Gemeinsprache der Unterreiche verstehen (aber nicht sprechen) kann. Jedes Duergargehirn befindet sich in einer Glassphäre im Kopf des jeweiligen Konstrukts. Diese Scaladar gehorchen den Befehlen der Illithiden und greifen jede Kreatur an, die kein Gedankenschinder oder einer ihrer Knechte ist. Trobriands Ringe haben keinen Effekt mehr auf sie.

16B. SÜDLICHER WACHPOSTEN

Dieser unförmige, 6 m hohe Raum befindet sich am oberen Ende eines geneigten Tunnels, der Hunderte von Metern zu Ebene 18 hinab führt. Der ansonsten leere Raum wird von acht **Duergar** bewacht. Wenn sie sehen, dass sich Licht nähert, werden die Duergar unsichtbar und vergrößern sich, und dann überfallen sie jeden aus dem Hinterhalt, der den Raum betritt. Der Verstand dieser Duergar wurde von den Gedankenschindern gebrochen, und sie kämpfen bis zum Tod.

16C. PSIONISCHER ENERGIEGENERATOR

Podest. In der Mitte des Raums halten zwei **Gedankenschinder** die Oberseite eines 1,20 m hohen, dreieitigen Kristallpodests fest, über dem in einer Höhe von 30 cm ein faustgroßer Diamant schwebt.

Ambosse. An den Wänden sind Dutzende von rostigen Eisenambossen aufgestapelt, die die Melairkyn-Zwerge vor langer Zeit geschmiedet und zurückgelassen haben. (Jeder wiegt 500 Pfund.)

Das Kristallpodest mit dem schwebenden Diamanten ist ein psionischer Energiegenerator, eine magische Apparatur, die es den Gedankenschindern erlaubt, die Energiewände zu erzeugen und aufrechtzuerhalten, die Bereich 8 einschließen. Die Gedankenschinder erzeugen die geistige Energie, die den Generator antreibt. Wenn diese Gedankenschinder angegriffen werden, bleibt einer in Kontakt mit dem Kristallpodest, während der andere es verteidigt.

Der Diamant hört auf zu schweben, wenn er von seiner Position über dem Podest entfernt wird. Eine Kreatur in Reichweite des Diamanten kann eine Aktion verwenden, um ihn an sich zu nehmen. Ohne den Diamanten wird der Generator deaktiviert, und die Energiewände in Bereich 8 verschwinden. Das Gerät kann ohne den Diamanten nicht funktionieren (oder einen anderen Diamanten gleichen oder höheren Werts). Die Energiewände verschwinden auch, wenn die Gedankenschinder von dem Podest weggezogen werden – doch erscheinen sie wieder, wenn der Kontakt wiederhergestellt wird, solange der Diamant noch da ist. Wenn die Wände verschwinden, entkommt der Neothelid aus Bereich 8 und sucht Beute. Er tötet und verschlingt alle Kreaturen, die er findet.

Das Kristallpodest ist in den Boden eingesetzt und kann nicht umgeworfen werden, doch kann man es zerstören, was den Generator irreparabel macht. Das Podest ist ein kleiner Gegenstand mit RK 13, 20 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Schätze. Der Diamant ist 5.000 GM wert.

17. BRÖCKELIGE BRÜCKE

Der Fluss wird an dieser Stelle von einer bröckeligen Steinbrücke überspannt, die 200 Pfund Gewicht auf einmal aushält. Mehr Gewicht lässt die Brücke einstürzen. Eine Kreatur, die sich auf der Brücke befindet, wenn sie einstürzt, kann zur einen oder anderen Seite springen, wenn ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingt. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt die Kreatur in den Fluss und

könnte vom Wasser mitgerissen werden (siehe „Unterirdischer Fluss“, Seite 227).

18. GRAUER SCHIMMEL

Die Wände dieses Raums sind mit schimmeligem, grauem Schimmel bedeckt, von dem einiges abgeschabt worden ist. Unter dem Schimmel sind Basreliefs von Zwergen zu sehen, die große Pilze fällen.

Der Schimmel, der hier wächst, ist essbar und nahrhaft, aber nicht wohlschmeckend. Die Gedankenschinder füttern ihre Gefangenen damit. Der Nährwert eines kleinen Bechers des Schimmels entspricht dem einer Tagesration.

19. UNBEWACHTER BEREICH

Weder die Gedankenschinder noch ihre Knechte kommen hierher.

19A. BRÜLLENDER FLUSS

Kreaturen in diesem 3 m hohen, zum Teil eingestürzten Raum haben einen Nachteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Gehör basieren, weil das Rauschen des unterirdischen Flusses hier so laut ist.

19B. HÖHLE DES SICHEREN UFRS

Dieser 3 m hohe, grob behauene Raum ist mit Geröll übersät. Das Ufer ist felsig und mit loser Erde bedeckt.

20. FLUSSABZWEIGUNGEN

Der Fluss (siehe „Unterirdischer Fluss“, Seite 227) erreicht hier eine Tiefe von 6 m und teilt sich in drei Richtungen auf. Eine Kreatur, die von der starken Strömung des Flusses mitgerissen wird, wird in eine zufällige Richtung geschwemmt, die du mit einem W6 bestimmst. Bei einer 1 wird die Kreatur zu Bereich 12a geschwemmt. Bei einer 2 wird die Kreatur zu Bereich 12b geschwemmt. Bei jedem anderen Ergebnis wird die Kreatur zu Bereich 12c geschwemmt.

NACHWIRKUNGEN

Wenn der Neothelid befreit wird, wandert er durch Meerestiefen und verschlingt jede Kreatur, die er trifft. Charaktere könnten versuchen, ihn in eine andere Ebene des Undermountain zu locken, wo er sogar noch mehr Unheil anrichten kann. Wenn der Neothelid zu lästig wird, wird Halaster zur Tat schreiten, um ihn zu zerstören oder einzusperren.

Extremton zu töten, schließt eine Queste ab (siehe „Entdecken des telepathischen Spions“, Seite 10). Ohne Anführer verschwinden die überlebenden Illithiden in andere Ecken des Undermountain oder kehren ins Underdark zurück. Wenn die Illithiden verschwunden sind, sichern die Githyanki die Ebene mit Verstärkungen aus Ebene 16 – wenn noch Githyanki übrig sind. Wenn die Githyanki ausgelöscht wurden und Extremton noch lebt, verwandelt er sich irgendwann in ein Ältestengehirn, was mehr Illithiden in die Kolonie lockt. Außerdem fangen die Illithiden weiterhin Leute aus Waterdeep für ihre Alterdeep-Simulation, die jeden Tag komplexer und genauer wird.



EBENE 18: VANRAKSEND

VANRAKSEND IST FÜR VIER CHARAKTERE DER 15. Stufe konzipiert, und Abenteurer, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um den halben Weg zur 16. Stufe zurückzulegen. Die Ebene ist nach Vanrak Mondstern benannt, einem Waterdeeper Adligen, der zur Anbetung von Shar (Göttin der Dunkelheit und des Verlusts) konvertierte, in den Undermountain hinabstieg und ein Todesritter wurde. Um zu verstehen, was auf dieser Ebene vor sich geht und warum, muss man wissen, welches Schicksal Fürst Mondstern ereilt hat.

DAS DUNKLE SCHICKSAL VON FÜRST VANRAK MONDSTERN

Anhänger von Shar sind im Schatten von Berg Waterdeep aktiv, seit Fürst Vanrak Mondstern im Jahr des Dunklen Morgens (1104 DR) eine katastrophale Expedition in den Schwarzen Dschungel unternahm. Der vormals charismatische, extrovertierte Draufgänger war ein blasser Schatten seiner selbst, als er zurückkehrte. Einige Zehntage später starb sein Vater, Fürst Andvarran Mondstern, Patriarch der Familie, an einer seltsamen zehrenden Krankheit, die nicht mit Heilungsmagie kuriert werden konnte.

Als er die Führung von Haus Mondstern übernahm, wandte Vanrak sich öffentlich vom Tempel der Selüne (Göttin des Mondes) ab, der er die Schuld für den frühen Tod seines Vaters gab. Verzehrt von Bitterkeit wandte sich der Dunkle Waldläufer, wie Vanrak genannt wurde, heimlich Selünes Schwester zu: Shar, der Dame des Verlustes.

Im Jahr des Heulenden Mondes (1130 DR) befand Haus Mondstern sich in einem offenen Schisma. Familienmitglie-

der, die noch zu Selüne beteten, taten sich mit Fürst Vanraks Schwester Fürstin Alathene und Selünes Priesterschaft zusammen. Gleichzeitig erweiterten Fürst Vanrak und seine Anhänger ihren dunklen Einfluss auf weite Teile des Hafens der Stadt, mit der Unterstützung einer kleinen Söldnerarmee, die von Anhängern der Shar unterstützt wurde.

Fürstin Alathene erschien bei Hof und bat die Fürsten von Waterdeep, ihrem Bruder den Titel zu nehmen und ihn aus der Stadt zu verbannen. Sie legte Beweise für die zahlreichen Verbrechen ihres Bruders vor, darunter Sklaverei, Brandstiftung, Diebstahl und Mord. Die Fürsten wiesen die sofortige Gefangennahme des Dunklen Waldläufers an, doch als die Stadtwache die Tore seiner Villa niederriss, waren Vanrak und seine Anhänger bereits durch ein geheimes Portal in den Undermountain geflohen. Er und seine Anhänger blieben dort bis zum Jahr der Dunklen Maske (1171 DR), als sie die Ebene des Undermountain eroberten, die heute als Vanraksend bekannt ist.

Von diesem neuen Stützpunkt aus erweiterte Vanrak seinen Einfluss auf weite Teile des Undermountain und schickte sogar gelegentlich Elitetrupps aus, um die Anhänger der Selüne in der Stadt darüber zu bekämpfen. Er erzielte seinen größten Sieg im Jahr der Gruft (1182 DR), als seine Anhänger das Hohe Haus der Sterne durch den Keller infiltrierten, die meisten Bewohner töteten, ehe sie Alarm schlagen konnten, und den Tempel mit schwarzem Feuer niederbrannten. Die Eindringlinge brachten so auch genug Schätze aus den Schatzkammern des Tempels in ihren Besitz, um Fürst Vanraks persönliches Streben nach Unsterblichkeit zu finanzieren. Innerhalb einiger Jahre hatte sich der Dunkle Waldläufer in einen Todesritter verwandelt.

Die Fürsten von Waterdeep machten Vanrak Mondstern das Leben in den folgenden Jahren nicht einfach: Sie warben zahlreiche Abenteurer an, die in den Undermountain hinabsteigen

sollten, um Vanrak und seine Anhänger zur Rechenschaft zu ziehen. Auch wenn keine dieser Abenteurer erfolgreich waren, dünnten sie Vanraks Armee so sehr aus, dass sie keine Gefahr mehr für die Stadt darstellte.

Halaster Schwarzmantel machte es Vanrak noch schwerer, indem er andere Bewohner des Undermountain drängte, gelegentlich in Vanraksend einzufallen. In einem verzweifelten Schachzug vollführten die wenigen verbleibenden Priester der Shar Rituale, um die Verzweiflung von Vanraks Schattendrachen-Reittier Umbraxakar zu nutzen und ihn zu verwenden, um Vanraksend ins Shadowfell zu transportieren. Am Ende erwies sich Halasters magische Kontrolle über den Undermountain als zu stark, doch ein kleiner Teil von Vanraksend wechselte auf die Ebene der Schatten und wurde dort eingeschlossen.

Im Angesicht dieses Versagens kam Vanrak zur Überzeugung, dass Shar ihn getäuscht und seinen Niedergang geplant hatte, nur um ihrer Erzfeindin Selüne zu schaden. Vanrak hatte seine Familie, seinen Titel und den Großteil seiner Armee verloren, und er war kurz davor, die Kontrolle über seine Domäne zu verlieren. Im Jahr des Stillen Schattens (1463 DR) sagte er sich von Shar los und flehte um Selünes Vergebung für die Zerstörung ihres Tempels und die Ermordung ihrer Anhänger. In einem verzweifelten Akt der Sühne zerstörte der Todesritter seine untote Form mit einer *Sonnenklinge*. Eine Vampirklerikerin der Shar namens Keresta Senkstein regiert Vanraksend seitdem.

Seit der Schatten von Vanrak verblasst, ist Haus Mondstern gediehen. Die Waterdeeper Familie wird im Augenblick von der einst gerissenen, aber jetzt senilen Fürstin Wylynd Mondstern regiert, einer altehrwürdigen menschlichen Adligen, die nach letzter Schätzung weit über hundert Jahre alt ist. Wylynd hat zwar keine eigenen Kinder, ist aber von entfernten Verwandten umgeben, darunter ihr Großneffe, der schlaue Halbdrow Helion Mondstern, den sie als Erben bestimmt hat. Die Geschäftsinteressen der Familie liegen im Bereich Kartographie und Entdeckung, und Wylynd hat gelegentlich Expeditionen in den Undermountain finanziert, aus Gründen, die sie lieber für sich behält.

WAS HAUST HIER?

Diese Ebene wird von Dienern der Shar und Kreaturen des Schattens kontrolliert.

KERESTA SENKSTEIN

Keresta Senkstein wuchs in den Straßen von Waterdeep auf und ist Entbehrungen gewohnt. Sie hoffte, sich ein besseres Leben zu erarbeiten, und wurde Abenteurerin, um Ruhm und Glück im Undermountain zu finden. Keresta starb, als sie auf den Hort eines Vampirs stieß und eine Vampirbrut unter dessen Befehl wurde.

Nachdem Vanrak den Vampir zerstört und seinen Hort erobert hatte, nahm er Keresta unter seine Fittiche. Keresta wurde von Dunkelheit und Verlusten verzehrt und fühlte sich von Shar angelockt wie eine Motte vom Feuer. Sie wurde eine Vampirklerikerin der bösen Göttin. Sie führt jetzt Shars verkommenen Kult in Vanraksend an und will die Gruppe auf eine Mission aussenden, die Spitzen des Morgens zu zerstören, den Tempel von Lathandar (Gottheit der Geburt und Erneuerung) in Waterdeep. Sie hat auch Pläne, das Haus des Mondes zu zerstören, Waterdeeps Tempel der Selüne, die sie für die Vernichtung von Vanrak Morgenstern verantwortlich macht.

Keresta ist eine **Vampirin** mit folgenden Anpassungen:

- Keresta beschwört **Riesentausendfüßler** anstelle von Wölfen.
- Sie erhält das unten beschriebene Merkmal Zauberwirken.

Zauberwirken. Keresta ist eine Zauberwikerin der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Göttliche Führung, Resistenz, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Strahl der Übelkeit, Verderben, Wunden verursachen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit, Schwächestrahle, Spirituelle Waffe*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Fluch, Magie bannen, Schutzgeister, Tote beleben*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dürre, Todesschutz, Weissagung*
5. Grad (1 Zauberplatz): *Schutzhülle gegen Lebendes, Zerstörerische Woge*

REGIONALEFFEKTE

Vanraksend ist Kerestas Hort, und folgende Regionaleffekte sind überall zu bemerken:

- Nebel kriecht in Bereiche mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit. Er verschwindet, wenn Licht erscheint, kehrt aber zurück, wenn das Licht vorübergeht. In einigen Bereichen hängt ein permanenter Nebel, egal wie hell es ist, was für die entsprechenden Bereiche beschrieben ist.
- Es gibt hier zahlreiche Ratten und Fledermäuse. In Bereichen, wo sie nicht besonders erwähnt sind, zeugt ihr Kot von ihrer Anwesenheit, und man kann sie ständig hören, wie sie in der fernen Dunkelheit herumhuschen und kreischen.

Wenn Keresta vernichtet wird, löst sich der Nebel auf, und die Ratten und Fledermäuse sterben langsam, bis nur wenige von ihnen übrig sind.

UMBRAXAKAR

Der Schattendrache Umbraxakar war einmal ein rechtschaffen guter Bronzedrache namens Glyster. Glyster nahm gerne menschliche Gestalt an und war Vanrak Mondsterns Freund und Gefährte. Er blieb an der Seite des Adligen, selbst als dieser in Ungnade gefallen war. Glyster versuchte, Vanrak von der Anbetung der Shar abzubringen, aber der Drache schaffte es nicht und versank darüber in Verzweiflung. In seinem verzweifelten Zustand erlaubte er es Shars Priestern, ihn in einen Schattendrachen zu verwandeln, damit er Vanrak in den kommenden Kämpfen besser dienen konnte. Glyster nahm den Namen Umbraxakar an („Schattengeborener“ auf Drakonisch).

Der Todesritter und der Schattendrache kämpften viele Jahre Seite an Seite, erweiterten ihre Domäne und verteidigten sie dann gegen Abenteurer und andere Eindringlinge. Mittlerweile war Umbraxakar alles egal, außer seiner Freundschaft mit Vanrak. Diese Freundschaft endete schließlich, als sich Vanrak mit einer *Sonnenklinge* vernichtete, sodass Umbraxakar und die Überreste von Shars bösem Kult auf sich selbst gestellt waren.

UMBRAXAKARS VISIONEN

Wenn Charaktere Bereiche von Vanraksend erkunden, erleben sie magischen Visionen von schrecklichen Dingen, die der Drache vor langer Zeit erlebt hat. Diese Visionen, Nebenwirkungen von Umbraxakars Verzweiflung, bieten Hinweise, die helfen können, den Drachen von seinem dunklen Fluch zu befreien. Charaktere erleben diese Visionen nicht in einem antimagischen Feld oder wenn sie unter dem Schutz des Zaubers *Gutes oder Böses bannen* stehen.

Charaktere treffen auch auf magische Projektionen von Umbraxakar. Diese Schattenbilder nehmen die Gestalt

harmloser, drachenförmiger Wolken aus schwarzem Nebel an. Eine Projektion, die mit dem Zauber *Magie bannen* belegt oder von einem antimagischen Feld berührt wird, wird sofort zerstört. Sie kann anderweitig nicht verletzt werden.

KULT DER SHAR

Der Kult der Shar in Vanraksend besteht vor allem aus Vampirbruten unter dem Befehl von Keresta Senkstein. Auch lebende Kultisten finden gelegentlich ihren Weg hierher, von der dunklen Gnade von Shar selbst durch den Undermountain geführt. Keresta verwandelt die vielversprechendsten Akolythen in Vampirbruten. Diejenigen, die Shar Segen nicht würdig sind, ernähren Keresta und ihre Bruten mit ihrem Blut, und Umbraxakar verschlingt die blutleeren Leichen.

Kultisten sind neutral böse Menschen, die staubige grauen Roben über ihrer Rüstung tragen. Diese Roben tragen das Symbol der Shar: einen schwarzen Kreis mit dunkelviolettem Rand.

INS SHADOWFELL

Bereiche 19 bis 33 von Vanraksend sind im Shadowfell eingeschlossen und bleiben dort, solange Umbraxakar lebt. In diesen Bereichen wird helles Licht auf dämmriges Licht verringert, und dämmriges Licht auf Dunkelheit. Außerdem ist jegliche Farbe aus diesen Bereichen verschwunden, und ein Todesgeruch hängt in der Luft. Die Wände sind stark gesprungen, die Bodenkacheln gebogen und an vielen Stellen zerbrochen und die Decken hängen durch, als würden sie nicht mehr lange halten.

Bereiche im Shadowfell sind nicht mehr Teil des Undermountain und unterliegen somit nicht seinen magischen Beschränkungen (siehe „Änderungen an Magie“, Seite 10).

Die Verzweiflung des Schattendrachen kann manche Bereiche von Vanraksend in unregelmäßigen Intervallen ins Shadowfell und wieder herausgleiten lassen – manchmal für einige Sekunden, manchmal für Stunden. Eine solche Verschiebung geschieht, wann immer du es willst, und hält an, solange du willst. Wenn ein Gebiet ins Shadowfell wechselt, werden alle Lichter und Farben in diesem Bereich gedämpft wie oben beschrieben.

SHADOWFELL-VERZWEIFLUNG

Charaktere, die im Shadowfell verweilen, könnten von Verzweiflung überwältigt werden (siehe „Optionale Regel: Verzweiflung des Shadowfells“ in Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs)).

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Orte, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 18 markiert. Bereiche von Vanraksend, die ins Shadowfell gewechselt sind, sind auf der Karte leicht dunkler schattiert.

1. EINGANG

Charaktere, die den Tunnel von Ebene 17 herabsteigen, kommen zu einer Reihe grob behauener Tunnel, die in einen 3 m hohen Korridor aus glatt behauenen Stein führen.

2. STAUBIGE LEERE

Dieser Raum und die verbundenen Korridore haben 3 m hohe Decken und Böden, die mit Staub bedeckt sind.

3. STATUE DER SHAR

Nebel. Der Raum ist von Nebel leicht verschleiert.

Statue. Die östliche Ecke enthält die schwarze Marmorstatue einer Frau im Umhang, die zwei Dolche führt. Drei staubbedeckte menschliche Skelette liegen der Statue zu Füßen.

Gestalt in Robe. Vor der Statue kniet eine humanoide Gestalt in einer violetten und schwarzen Robe.

Die kniende Gestalt ist eine leere Robe, die in sich zusammenfällt, wenn man sie berührt oder mit dem Zauber *Magie bannen* belegt.

Die Skelette an den Füßen der Statue sind die Überreste toter Abenteurer, die hier als Warnung platziert wurden, die 2 m hohe Statue nicht zu stören. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, kann erkennen, dass die Statue Shar zeigt.

4. ALTE FREUNDE

Nebel. Der Raum ist von Nebel leicht verschleiert.

Wandteppiche. Zerfetzte Wandteppiche, die einst eine Küstenszene zeigten, liegen aufgehäuft an den Wänden. Wenn die Wandteppiche bewegt werden, erscheint eine harmlose, rauchartige Projektion von Umbraxakar in der Mitte des Raums. Sie stürmt auf Eindringlinge zu, um sie zu verschrecken.

Vision. Charaktere, die sich mehr als halb in den Raum bewegen, erleben eine der flüchtigen Visionen des Schattendrachen.

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision steht der Charakter vor einem Adligen im Umhang (Fürst Vanrak Mondstern) auf einer windigen Klippe über dem Meer. Der Adlige bittet den Charakter, ihn auf eine gefährliche Quest in den Schwarzen Dschungel zu begleiten. Der Mann legt dem Charakter eine Hand auf die Schulter und fragt: „Wir sind beste Freunde, Glyster, nicht wahr?“ Damit endet die Vision.

5. UMBRAXAKARS GABE

Nebel. Der Raum ist von Nebel leicht verschleiert.

Basreliefs. Die Wände sind mit Basreliefs bedeckt, die durcheinandergeworfene menschliche Skelette zeigen.

Vision. Charaktere, die sich mehr als den halben Weg in den Raum bewegen, erleben eine der flüchtigen Visionen des Schattendrachen.

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision kämpft der Charakter mit einem gutaussehenden Adligen (Fürst Vanrak Mondstern) im Dschungel. Der Charakter reicht dem Ritter einen Ring aus polierter Koralle als Zeichen ihrer ewigen Freundschaft. Der Adlige steckt den Ring auf den Finger und sagt: „Ich werde dieses Geschenk für immer schätzen.“ Damit endet die Vision.

Schätze. Der erste Charakter, der diese Vision empfängt, tritt auf einen Ring, der auf dem Boden liegt. Eine genaue Untersuchung zeigt, dass das der Ring aus der Vision des Drachen ist: ein Ring aus polierter Koralle, der in einem Regenbogen schillernder Farben schimmert. Der Ring ist nicht magisch und 250 GM wert.

6. KULTISTENQUARTIERE

Möbel. Sechs leere Stockbetten aus Holz stehen an der Nord- und Ostwand. Zwischen den Stockbetten stehen Steinregale voll mit Rationen, Wasserrässern, Holzgeschirr und Stahlbesteck.

Bogen. In die Südwand ist ein Steinbogen eingesetzt, dessen Seiten wie spärlich bekleidete Elfen aussehen (ein Mann und eine Frau), die in einer Geste der Stille einen Finger an die Lippen halten.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Ostwand führt in Bereich 5.

BOGENTOR ZU EBENE 6

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wird der Zauber *Stille* gewirkt, sodass der Bogen in das Wirkungsgebiet des Zaubers fällt, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 9. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 47a auf Ebene 6, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

7. HALLE DER ANBETUNG

Kultisten versammeln sich in diesem Bereich, um Shar zu verehren und Kerestas Prüfungen ihrer Hingabe zu erdulden.

7A. KRIECHENDE RATTEN

Charaktere hören menschliche Stimmen, wenn sie sich diesem Raum nähern. Er enthält Folgendes:

Purpurne Flammen. Die Wände sind mit rostigen eisernen Fackelhaltern gesäumt, die jeweils eine Fackel halten, die mit schwarzem Wachs überzogen ist und mit purpurner Flamme brennt.

Kultritual. Sechs menschliche Kultisten der Shar knien auf grob gewebten Matten in der Mitte dieses Bereichs und deklamieren leise Sprechgesänge. Ein menschlicher Kultfanatiker, der von einem Schwarm von Ratten umgeben ist, steht schweigend in ihrer Mitte.

Die knienden Kultisten heißen Caradoc, Hong, Khafra, Serenade und Xandeval. Sie singen wieder und wieder den folgenden Vers in der Gemeinsprache: „Dunkelheit, erstickte die Sonne. Dunkelheit, verschlucke den Mond. Wir sind nichts als die Nacht.“

Keresta Senkstein nutzt den Rattenschwarm, um den Kultfanatiker, der Jian heißt, zu prüfen. Um die Prüfung zu bestehen, muss Jian den Ratten erlauben, über seinen Körper zu kriechen, ohne Angst zu zeigen oder zu protestieren, sonst werden sie ihn fressen. Nur wenn Jian die Prüfung besteht, kann er eine von Kerestas Vampirbruten werden.

Die Ankunft der Eindringlinge bringt die Kultisten dazu, zu den Waffen zu greifen und anzugreifen. Jian allerdings tut nichts, solange die Ratten über ihn kriechen. Wenn er Schaden erleidet, gerät Jian in Panik und wird in kurzer Zeit von den Ratten aufgefressen. Wenn der Schwarm mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, flüchtet er.

7B. RITUALVORBEREITUNG

Tisch. In der Mitte des Raums steht ein aufgebockter Holztisch, auf dem ein kleiner Haufen Schätze liegt, zusammen mit Ölfaschen und flackernden Kerzen.

Kultisten. Zwei menschliche Kultisten der Shar salben wertvolle Schmuckstücke mit Öl.

Die Kultisten heißen Elthimar und Zelaya. Sie salben vorsichtig Gegenstände, die sie aus Umbraxakars Hort entnommen haben. Diese wertvollen Dinge sollen in Ritualen verwendet werden, um die Erinnerungen des Schattendrachen an bestimmte Bereichen von Vanraksend zu binden.

Schätze. Die Gegenstände auf dem Tisch sind drei Silberschüsseln (je 25 GM), zwei Zeremoniendolche mit welligen Obsidianklingen (je 75 GM), eine Korallenfigur in Form einer Meerjungfrau, die eine pinke Perle hält (250 GM), eine geschnitzte Harfe aus exotischem Holz mit Elfenbeinintarsien und Zirkonen (750 GM) sowie eine Drachenmaske aus Kristall (2.500 GM).

7C. NAHRUNGSHALLE

Kultisten, die nicht würdig sind, Vampirbruten zu werden, werden hierhergebracht, um stattdessen Kerestas Brut zu ernähren.

Vampirmahl. Ein toter menschlicher Mann liegt nackt auf einer Chaiselongue in der Mitte des Raums. Seine abgelegte violette und schwarze Robe ist in der Nähe über einen kleinen Tisch gelegt. Zwei Vampirbruten beugen sich über die Leiche. Eine saugt wild an ihrem Handgelenk, die andere hat ihre Fänge tief in den Oberschenkel der Leiche gegraben.

Purpurne Flammen. Die Wände sind mit rostigen eisernen Fackelhaltern gesäumt, die jeweils eine Fackel halten, die mit schwarzem Wachs überzogen ist und mit purpurner Flamme brennt. Zwischen den Fackeln stehen ausgefallene Holzstühle mit rot gepolsterten Sitzflächen und Lehnen.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Ostwand führt zu Bereich 8.

Die Vampirbruten namens Angelica und Yaveros fauchen Eindringlinge an und verlangen, dass diese sofort verschwinden. Wenn sie nicht gehorchen, greifen die Bruten an. Eine genaue Untersuchung des toten Kultisten zeigt keine Anzeichen eines Kampfs, was darauf schließen lässt, dass er sich ohne Gegenwehr hat ausbluten lassen.

8. SCINTILMORNS RAST

Nebel. Der Raum ist von Nebel leicht verschleiert.

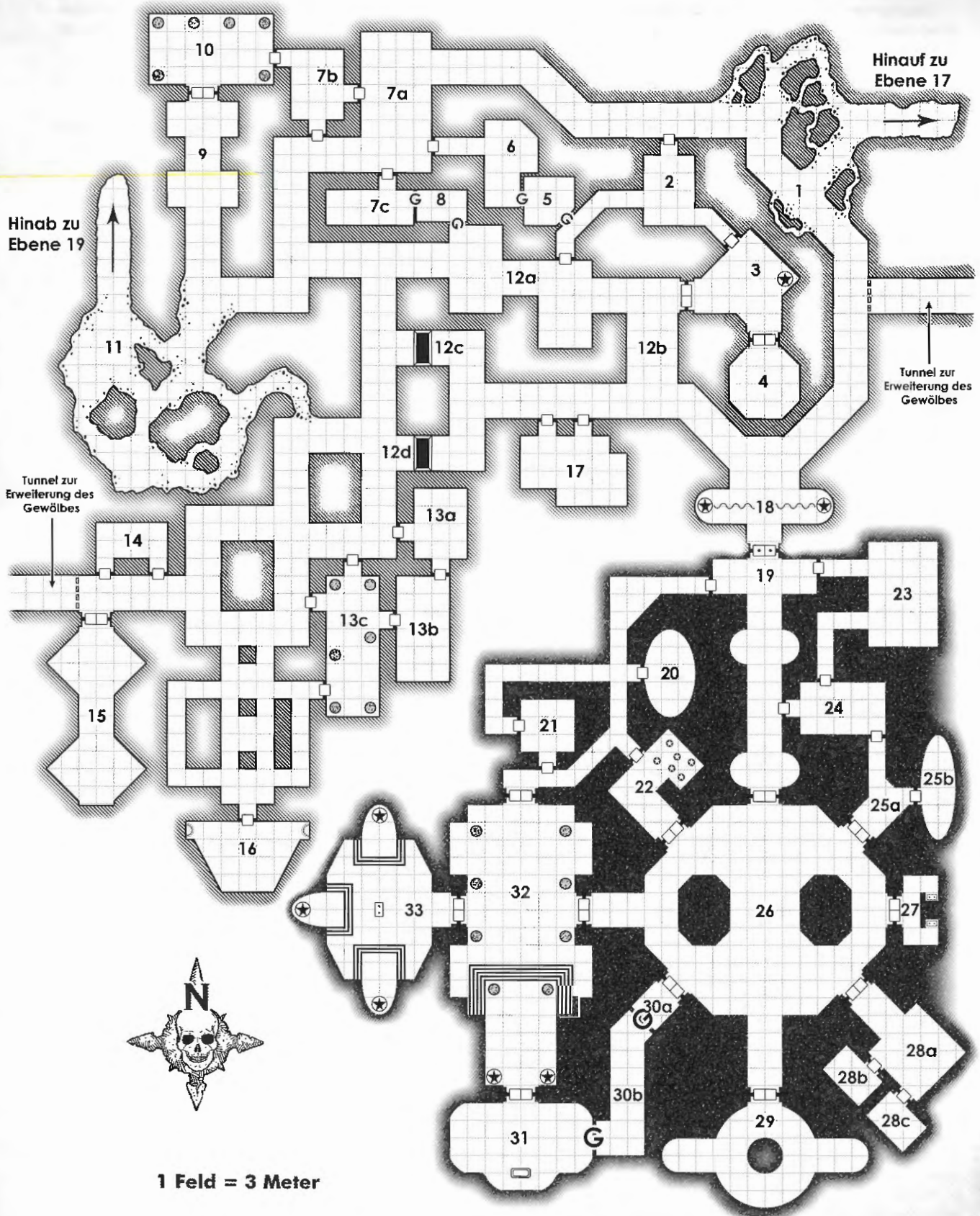
Vision und Schwertgriff. Charaktere, die sich mehr als den halben Weg in den Raum bewegen, erleben eine der flüchtigen Visionen des Schattendrachen und bemerken den glänzenden Griff eines Langschwerts, der auf dem nebelbedeckten Boden liegt (siehe „Schätze“, unten).

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision konfrontiert der Charakter einen Mann in einem Kettenhemd aus Mithral (Fürst Vanrak Mondstern). Die Augen des Mannes funkeln vor Wahnsinn, als er ein Langschwert mit leuchtender Klinge auf den Charakter richtet und schreit: „Was haben wir vor der Dunkelheit zu fürchten, du und ich? Wir gehören in den Undermountain. Er ruft uns. Kannst du es nicht hören?“ Er wedelt mit dem Schwert wie ein Irrer und fährt fort: „Zusammen werden wir den Namen Mondstern auf eine Stufe des Ruhms erhöhen, von der mein Vater nicht mal träumen konnte! Waterdeep wird erschauern, wenn es nur den Klang hört!“ Damit endet die Vision.

SCHÄTZE

Der Schwertgriff auf dem Boden ist so geformt, dass er wie ein Bronzedrache aussieht, der die Flügel ausgebreitet und den Mund offen hat. Es handelt sich um eine Sonnenklinge, die im Lauf der Jahre viele Namen trug, unter anderem Sonnenlichtszorn und Shars Fluch. Der Zauber *Sagenkunde*



KARTE 18: VANRAKSEND

offenbart den wahren Namen der Klinge (Scintilmorn) und ihren ursprünglichen Daseinszweck: Vampire und andere Kreaturen der Nacht zu vernichten.

Umbraxakars Projektion. Wenn der Griff der *Sonnenklinge* aufgehoben wird, bildet sich Umbraxakars rauchartige Projektion in der Mitte des Raums (siehe „Visionen von Umbraxakar“, Seite 232). Sie kann diesen Bereich nicht verlassen.

9. SCHATTENWACHT

Doppeltür. In die Doppeltür im Norden sind zwei Gestalten geschnitzt: ein Skelettkrieger, der den klingenlosen Griff eines Schwerts hält, auf der linken Tür, ein gutaussehender junger Mann mit Drachenschwingen auf der rechten. Über der Doppeltür ist eine Scheibe mit 90 cm Durchmesser aufgehängt. Sie ist schwarz bemalt und hat einen violetten Metallrand (das Symbol der Shar).

Kultisten und Ratten. Zwölf menschliche **Kultisten** der Shar deklamieren vor den Türen Sprechgesänge. Um ihre Füße krabbeln vier **Schwärme von Ratten**.

Purpurne Flammen. An den Rückwänden von vier breiten Nischen hängen rostige eiserne Fackelhalter, die jeweils eine Fackel halten, die mit schwarzem Wachs überzogen ist und mit purpurner Flamme brennt. Die Wände der Nischen sind aufgesprungen und durchlöchert.

Die Ratten greifen Kreaturen an, die nicht wie Kultisten der Shar gekleidet sind. Die Kultisten singen, um die Macht eines Rituals zu fokussieren, das in Bereich 10 stattfindet, und sie versuchen jeden zu töten, den sie nicht als Anhänger der Shar wahrnehmen. Sie singen wieder und wieder den folgenden Vers in der Gemeinsprache: „Dunkelheit, ersticke die Sonne. Dunkelheit, verschlucke den Mond. Dunkelheit, dies Gewölbe und alles darin sei dein.“

Da die Kultisten wissen, dass das Ritual in Bereich 10 nicht gestört werden darf, tun sie alles, was sie können, um zu verhindern, dass die Doppeltür geöffnet wird. Wenn Charaktere durch die Doppeltür eintreten, gehen die Kultisten davon aus, dass das Ritual bereits unterbrochen wurde und greifen sofort an.

10. RITUALRAUM

Purpurne Flammen. Schwarze Wachskerzen in Nischen in den Wänden dieses 6 m hohen Raums brennen mit purpurnen Flammen und füllen den Raum mit dämmrigem Licht.

Kultritual. Sechs **Kultfanatiker** deklamieren im Einklang Sprechgesänge. Jeder steht neben einer schwarzen Steinsäule und konzentriert sich auf eine brodelnde Nebelwolke mit 2,40 m Durchmesser, die in der Mitte des Raums 3 m über dem Boden schwebt. Linien von schwarzer Energie verlaufen zwischen den Säulen und der Wolke.

Die Kultfanatiker heißen Abberoch, Belora, Liana, Shanzo, Torfiana und Uzalyn. Sie vollführen ein Ritual, das eine von Umbraxakars Erinnerungen an diesem Raum verankern soll und das dem Schattendrachen erlauben wird, mehr von Vanraksend ins Shadowfell zu ziehen. Sie singen wieder und wieder den folgenden Vers in der Gemeinsprache: „Dunkelheit, ersticke die Sonne. Dunkelheit, verschlucke den Mond. Dunkelheit, dies Gewölbe und alles darin sei dein.“ Wenn sie angegriffen werden, deklamieren sie weiter, während sie sich verteidigen.

Wenn ein Kultfanatiker getötet wird, deaktiviert das eine der Säulen, zerstört die Energielinie, die von ihr ausgeht und schwächt das Ritual. Wenn alle sechs Energielinien zerstört sind, verschwindet die Nebelwolke.

Solange mindestens eine Säule aktiv ist, sehen Charaktere ein schwaches Bild in der Wolke, das einen ausgewachsenen Bronzedrachen zeigt. Der Drache ist von Gestalten in schwarzen Roben umgeben, die das heilige Symbol der Shar tragen

und aus Schriftrollen vorlesen. Die große Kreatur windet sich vor Schmerzen, und ihre Bronzeschuppen werden dunkler.

Die Linien aus schwarzer Energie zwischen den Säulen und der Wolke befinden sich 3 m über dem Boden und sind leicht zu vermeiden. Jede Kreatur, die mit ihnen in Kontakt kommt, erleidet 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

ÜBERRASCHUNG!

Immer wenn ein Kultfanatiker stirbt, erhebt sich ein **Schattenassassine** (siehe Anhang A) aus dem Leichnam des Fanatikers und agiert mit demselben Initiativewert wie der Fanatiker, der ihn hervorgebracht hat. Die Schattenassassinen bewachen den Raum sodann.

SCHÄTZE

Jeder Kultfanatiker trägt ein heiliges Symbol der Shar aus Obsidian (je 25 GM) bei sich. Der Anführer Abberoch hat außerdem ein silbernes Zepter, dessen Ende wie ein Schlüssel geformt ist (70 GM). Das Zepter öffnet die Doppeltür in Bereich 18.

11. TUNNEL UND KAVERNEN

Diese grob behauenen Tunnel sind jahrhundertealt, doch ist nicht zu erkennen, woher sie stammen. Ein Tunnel im Norden neigt sich nach unten und führt schließlich zu Ebene 19.

12. KERZENERLEUCHTETE HALLEN

Die Wände dieser 3 m hohen Korridore und Räume sind mit schmalen Nischen gesäumt, in denen schwarze Wachskerzen stehen, die mit purpurnem Licht brennen.

Wenn die Charaktere bislang keine Probleme hatten, könnte Keresta Wellen von **Vampirbruten** schicken, um sie zu drangsalieren, während sie sich durch diese Hallen bewegen. Die Vampirbruten greifen in Rudeln von 1W4 + 2 an und vermeiden die Grubenfallen in Bereich 12c und 12d, indem sie an den Wänden krabbeln.

12A. FLEDERMAUSSCHLAFPLÄTZE

Die nackten Wände und Boden dieser verbundenen Räume sind mit Fledermauskot bedeckt, und die 3 m hohe Decke besteht aus rauem Stein. Vier **Schwärme von Fledermäusen** haben sich hier versammelt. Sie kreischen, wenn sie Eindringlinge wahrnehmen, und flüchten, wenn sie gestört werden.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand führt zu Bereich 8.

12B. MAGISCHER MUND

Der erste Charakter, der den Mittelpunkt dieses Bereichs passiert, löst den Zauber *Magischer Mund* aus, der auf den Boden gewirkt wurde und in der Gemeinsprache sagt: „Dreht jetzt um, oder lasst alle Hoffnung fahren!“ Der Zauber wird nach 1 Stunde zurückgesetzt.

12C. GRUBE DER DUNKELHEIT

Eine offene, 6 m tiefe Grube erstreckt sich an dieser Stelle über den Korridor. Die Grube ist mit undurchdringlicher Dunkelheit gefüllt, wie sie vom Zauber *Dunkelheit* erschaffen wird. Ein erfolgreiches *Magie bannen*, das auf die magische Dunkelheit gewirkt wird, beendet sie, doch kehrt sie nach 1 Stunde zurück. Abgesehen von Dunkelheit enthält die Grube nichts.

12D. KNOCHENGRUBE

Eine 6 m tiefe Grube erstreckt sich an dieser Stelle über den Korridor. Der Grund der Grube ist voll mit den Knochen von Ratten, die hineingefallen sind und einander gefressen haben, bis sie alle tot waren.

13. VAMPIRBEHAUSUNGEN

Der Gestank des Todes erfüllt diese dreckigen Behausungen.

13A. WAHNSINNIGE BRUT

Brek, eine **Vampirbrut**, ist Verzweiflung und Wahnsinn zum Opfer gefallen, nachdem er Kerestas Gunst verloren hat. Er kauert an der Decke in der nordöstlichen Ecke dieses ansonsten leeren Raums und murmelt vor sich hin. Er glaubt, dass Eindringlinge Hirngespinnste sind, bis sie angreifen.

13B. RUHENDE BRUT

Der Boden dieses Raums, der mit Dutzenden von Holzsärgen bedeckt ist, ist schwieriges Gelände. Einige der Särge sind intakt, andere sind durch ihr hohes Alter auseinandergefallen. Die meisten sind leer, doch drei der Särge enthalten ruhende **Vampirbruten** namens Deviana, Ezra und Yuri. Charaktere, die einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15 schaffen, können sich durch den Raum bewegen, ohne die Bruten zu wecken. Ansonsten erwachen alle drei und greifen an.

Schätze. Charaktere, die die Särge durchsuchen, finden ein silbernes Zepter, deren Ende wie ein Schlüssel geformt ist (70 GM). Das Zepter öffnet die Doppeltür in Bereich 18.

13C. LEERE HALLE

Sechs mit Spinnweben bedeckte Säulen stützen die 6 m hohe Decke dieser ansonsten leeren Halle.

14. TEMPELKERZENMACHEREI

Fackeln, die überall in Vanraksend genutzt werden, sind mit schwarzem Wachs überzogen, das mit einer purpurnen Flamme brennt. Die Kultisten der Shar kennen den geheimen Prozess, um dieses Wachs herzustellen, aus dem sie auch ihre Kerzen fertigen.

Dieser Raum enthält alle Vorräte und Werkzeuge, die nötig sind, um Kerzen und Fackeln aus dem schwarzen Wachs herzustellen, darunter Ölfaschen, Schmelztiegel aus Keramik und hölzerne Kerzenformen. Die Vorräte und Werkzeuge stehen auf Holztischen, die im Raum verteilt sind.

15. GEBORSTENER THRON

Decke. Die gewölbte Decke erreicht eine Höhe von 9 m und wird von verzierten, bröckelnden Steinbögen gestützt.

Nebel. Der Raum ist von Nebel leicht verschleiert.

Vision und zerbrockelter Thron. Jeder Charakter, der den Mittelpunkt des Raums überquert, durchlebt eine der flüchtigen Visionen des Schattendrachen und bemerkt einen Schutthaufen am Ende des Korridors: die zerstörten Überreste eines Steinthrons.

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision steht der Charakter neben einem Skelettkrieger mit roten Lichtpunkten in den Augenhöhlen (Fürst Vanrak Mondstern). Dieser ist auf einem steinernen Thron zusammengesackt und sagt: „Soll dies das Vermächtnis von Vanrak Mondstern sein? Ein Schattenkönig, verflucht, diese mondlosen Hallen zu regieren, und Attentäter, verrückte Magier und die Geister der uralten Toten abzuwehren? Ist dies alles, was Shar zu bieten hat? Ich habe genug von Dunkelheit und Verlust gekostet, alter Freund.“ Damit endet die Vision.

VANRAKS THRON

Nebel wabert um den Haufen zerbrochener Steine an der Südwand, der einst Vanraks Thron war. Wenn sich jemand dem Schutt auf 3 m nähert, erhebt sich eine rauchartige

Projektion von Umbraxakar aus dem geborstenen Thron und versucht, Eindringlinge zu vertreiben, auch wenn sie diesen nicht schaden kann. Sie verschwindet, wenn das Geröll weggeräumt wird.

Schätze. Unter dem Schutt ist Vanrak Mondsterns uralte *Mithralrüstung* (Kettenhemd) begraben, die die zusätzliche Eigenschaft hat, dem Träger eine Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m zu gewähren. Wenn der Charakter diese Rüstung in Vanraksend anlegt, materialisieren sich zwei **Schattenassassinen** (siehe Anhang A) in der Nähe und greifen den Charakter an.

16. BOGENTOR ZU EBENE 15

Decke. Dieser Raum erreicht eine Höhe von 9 m.

Bogen. Ein Steinbogen ist in die Südwand eingesetzt und mit Goldintarsien in der Form von fliegenden Drachen verziert. In die Wand über dem Bogen sind die folgenden Worte auf Drakonisch graviert: „Nur ein Drache kann dieses Tor öffnen.“

Springbrunnen. Nischen im Westen und Osten enthalten Springbrunnen aus Stein, die so graviert sind, dass sie wie ein hockender Bronzedrache aussehen, der Wasser in ein verziertes Steinbecken speit.

Die Springbrunnen werden aus einer unterirdischen Quelle gespeist und sind voll mit sauberem, kühlem Wasser. Die lebenden Bewohner von Vanraksend brauchen dieses Wasser, um zu überleben.

Die 1,20 m hohe Drachenskulptur eines Springbrunnens kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 abgebrochen und verwendet werden, um das Bogentor in diesem Raum zu aktivieren. Jede Skulptur ist ein kleiner Gegenstand, der 500 Pfund wiegt.

BOGENTOR

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn ein echter oder illusionärer Drache den Bogen berührt. Die künstlerische Darstellung eines Drachen, wie eine drachenförmige Figur oder die Zeichnung eines Drachen, öffnet das Tor ebenfalls.
- Charaktere müssen die 13. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenruna aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 30a auf Ebene 15, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

17. VERLORENES ZWergenHORN

Nebel Der Raum ist von Nebel leicht verschleiert.

Haken und Horn. Die Wände sind mit kleinen Eisenhaken versehen, an denen früher Bilder aufgehängt wurden. An einem Haken an der Ostwand hängt ein goldenes Horn, das mit Juwelen besetzt ist (siehe „Schätze“, unten).

Vision. Charaktere, die den Raum für mindestens 1 Minute durchsuchen, erleben eine der flüchtigen Visionen des Schattendrachen.

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision befindet sich der Charakter in einer großen Halle, die von sechs Säulen gestützt wird (Bereich 23) und ragt hoch über Abenteurern mit verbundenen Augen auf, die mit Seilen an die Säulen gefesselt sind. Eine hohle Stimme (die von Fürst Vanrak Mondstern) gibt einen schrecklichen Befehl. „Umbraxakar, gib diesen Narren den Tod, den sie verdienen!“ Ein Kegel nekromantischer Energie bricht aus dem Charakter

hervor, als der Schattendrache den nächststehenden Gefangenen, einen männlichen Zwerg ohne Ausrüstung, mit seiner Odenwaffe einhüllt. Als der Zwerg verdorrt und stirbt, erhebt sich ein untoter Schatten aus seiner Leiche, und die Vision endet.

SCHÄTZE

Ein Charakter, der das juwelenbesetzte Horn untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 25 schafft, erkennt es als das einzigartige Signalhorn, das dem königlichen Erben des Thurumbra-Klans anvertraut wurde, einer Familie von Schildzwerge, die vor mehr als hundert Jahren in den fernen Sonnenuntergangsbergen von Orks vernichtet worden sein soll. Zwergencharaktere haben einen Vorteil bei diesem Wurf. Das Horn ist als Kunstobjekt 2.500 GM wert, aber ein Käufer, der seinen Status als historisches Relikt zu schätzen weiß, würde 7.500 GM dafür bezahlen.

18. SCHATTENSCHWELLE

Zwei Tunnel führen in diesem 6 m hohen Raum zusammen, der folgende Merkmale enthält:

Statuen. Zwei 3,50 m hohe Obsidianstatuen stehen auf 1,50 m hohen Steinblöcken in Nischen und blicken einander an. Jede Statue zeigt eine gesichtslose Frau in einer Robe, die einen Silberfaden straff zwischen den ausgestreckten Händen gespannt hält.

Schattenvorhang. Ein dünner, durchsichtiger Vorhang aus Schatten erstreckt sich zwischen den Statuen und flattert wie schwarzes Tuch in einer leichten Brise.

Verschlossene Doppeltür. Hinter dem Vorhang befindet sich eine 3,60 m hohe, gewölbte Doppeltür. Darüber ist aufwendig eine Schnitzerei in Form eines Bronzedrachen, dessen Schwingen den Türrahmen bilden. Drakonische Buchstaben sind in den Boden vor der Doppeltür graviert.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um jeden Silberfaden. Die Fäden können nur mit einem magischen Schwert zerschnitten werden. Wenn ein Faden zerschnitten wird, verschwindet er, doch dafür erscheint für einen Augenblick eine Ältestenrune (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12) zwischen den Händen der Statue. Die Ältestenrune hat die Kreatur zum Ziel, die den Faden zerschnitten hat. Bestimmte die Ältestenrune, indem du eine Ältestenrunenkarte ziehst (siehe Anhang B). Der Schattenvorhang verschwindet, wenn beide Silberfäden durchtrennt werden.

Der wehende Schattenvorhang, der sich zwischen den Statuen erstreckt, reicht vom Boden bis zur Decke und gibt eine starke Aura nekromantischer Magie ab, wenn man ihn mit *Magie entdecken* untersucht. Die Statuen stehen direkt an der Wand hinter ihnen, es ist also nicht möglich, den Vorhang zu umgehen.

Alle Kreaturen, die den Vorhang passieren, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Die größere Gefahr des Vorhangs ist weniger offensichtlich: Wenn die Doppeltür mit Gewalt geöffnet wird, kommen sechs **Todesalben** aus dem Vorhang und greifen an, wobei sie flüchtende Kreaturen verfolgen. Ein Todesalb, der in seinem Zug nichts angreifen kann, betritt den Schattenvorhang und verschwindet. Die Todesalben erscheinen nicht, wenn der Vorhang bereits verschwunden ist.

VERSCHLOSSENE DOPPELTÜR

Die drakonische Inschrift auf dem Boden vor der Doppeltür besagt: „Der Schatten ist der Schlüssel.“ In den Boden über der Inschrift ist ein kleines, 8 cm tiefes Schlüsselloch ge-

bohrt, das keinen Schließmechanismus enthält. Eine silbernes Zepter mit schlüsselförmigem Ende, wie man sie in den Bereichen 10 und 13b finden kann, passt perfekt in dieses Schlüsselloch. Wenn man eine Lichtquelle verwendet, um den Schatten des Schlüsselzepters auf die Türen zu werfen, öffnen sie sich, sodass man Bereich 19 betreten kann. Es ist dieser Schatten, nicht der Schlüssel selbst, der die Türen öffnet.

Wenn die Türen nicht aufgehalten werden, schließen sie sich und verriegeln sich selbst, nachdem 1 Minute vergangen ist. Die Türen sind von der anderen Seite nicht verschlossen und können aus Bereich 19 ohne Schlüsselrute geöffnet werden.

Die verschlossenen Türen können auch mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden, ebenso mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 28.

19. HALLE DES TODES

Charaktere, die diese Halle das erste Mal betreten, fühlen sich, als hätten sie eine Art Ebenenschwelle übertreten, doch ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 notwendig, um sicher festzustellen, dass dieser Teil des Gewölbes im Shadowfell liegt. Jegliche Farbe ist aus dieser Halle gewichen, die Besucher mit dem Gestank des Todes begrüßt (siehe „Ins Shadowfell“, Seite 233). Die anderen Merkmale des Raums sind wie folgt:

Decke. Die Decke ist gewölbt und 9 m hoch.

Schädel und Knochen. Alte Schädel und Knochen (die Überreste von Abenteurern und Monstern) wurden im südlichen Bereich des Korridors in Nischen gefegt.

Vision. Charaktere, die eine Tür öffnen, die nach Westen oder Osten führt, erleben eine der flüchtigen Visionen des Schattendrachen.

Wenn die Knochen bewegt werden, erscheint ein riesiger gespenstischer Mund mit Fangzähnen und schwebt 3 m vor der Doppeltür im Süden. Er rezitiert den folgenden Vers in der Gemeinsprache, ehe er verschwindet:

Willkommen in Umbraxakars Heim.
Ein Drache, voll Verzweiflungs Pein
Gedenkt dem toten Kameraden:
Die Kling' der Sonne war sein Schaden.

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision trägt der Charakter einen Zweikampf mit einem Mann in einem Mithral-Kettenhemd (Fürst Vanrak Mondstern) aus. Der Kampf endet, als der Mann zu Boden geworfen wird. Er stolpert auf die Füße, zieht den Bronzegriff einer *Sonnenklinge*, die plötzlich auflodert, und sagt: „Erinnerst du dich daran? Dein Geschenk an mich? Fordere mich noch einmal heraus, und ich schneide dir dein großes Herz heraus und esse es!“ Die Perspektive des Charakters ändert sich, als er sich in einen Bronzedrachen verwandelt und in der Gemeinsprache sagt: „Vanrak! Ich bin dein Freund. Hör mir zu. Sie nutzt deinen Schmerz über den Tod deines Vaters, um dich auf den dunkelsten Pfad zu locken. Bei Selünes Liebe, folge ihr nicht!“ Damit endet die Vision.

20. IRGENDWELCHE MONDSTERNS HIER?

Möbel. An den Rändern des Raums befinden sich gepolsterte Holzstühle und edle Wandteppiche. Der Zahn der Zeit hat sie zerfressen, sodass kaum mehr geblieben ist als schimmliches Holz und zerrissenes Tuch. Ein ovaler Teppich bedeckt weite Teile des Bodens, ist aber ausgefranst und abgenutzt.

Projektion. Beim ersten Mal, wenn ein Charakter in diesen Raum tritt, nimmt eine bedrohliche drachenhafte Gestalt im Nebel Form an. Die Gestalt ragt drohend mitten im Raum auf

und versucht, Eindringlinge mit ihrer bedrohlichen Gestalt zu vertreiben. Wie die anderen Projektionen des Drachen ist auch diese harmlos.

Ein Charakter, der den Teppich untersucht, stellt bei einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 fest, dass der Teppich ein verblichenes, großes Wappen trägt, welches einen silbernen Sichelmond und vier Silbersterne auf einem königsblauen Feld zeigt. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 offenbart, dass das Wappen der Mondstern-Familie von Waterdeep gehört, die von der altherwürdigen Fürstin Wylynd Mondstern angeführt wird.

21. UNORDNUNG

Dieser 3 m hohe Raum ist voll mit verfallenden Möbeln und den skelettierten Überresten von Abenteurern und Monstern, die vor langer Zeit getötet wurden. Wegen des Schutts gilt der Boden des Raums als schwieriges Gelände.

22. UNTER SCHWARZEN LAKEN

Laken und Statuen. Schwarze Laken sind über sechs Holzstatuen im nördlichen Teil des Raums drapiert. Jede Statue ist eine bemalte, lebensgroße Darstellung von Fürst Vanrak Mondstern als Todesritter.)

Vision. Jeder Charakter, der ein schwarzes Laken anhebt oder wegzieht, erlebt eine von Umbraxakars Visionen.

VISION DES DRACHEN

In dieser Vision befindet sich der Charakter in der Gegenwart von Vanrak Mondstern, einem Todesritter, der ein Mithral-Kettenhemd trägt und einen Schwertgriff ohne Klinge hält. „Das ist nicht das Schicksal, das wir verdient hatten“, sagt er reuevoll. „In der Dunkelheit sind wir vom Weg abgekommen.“ Mit diesen Worten lässt er eine Klinge aus dem Licht aus dem Schwertgriff fahren und rammt sie sich in die eigene Kehle, woraufhin seine Skelettform zu Staub zerfällt. Die Klinge erlischt, und alles wird dunkel, als der Griff neben dem Mithral-Kettenhemd auf den Boden fällt. Die Vision endet mit dem gequälten Brüllen des Drachen.

23. VERFALLENER SPEISESAAL

Zwei rostige Kronleuchter aus Eisen hängen wie Riesenspinnen von der 6 m hohen Decke. Ihre Ketten sind an Winden an der Ostwand befestigt. Unter den Kronleuchtern erstreckt sich ein langer Holztisch, der von zwölf Stühlen mit hoher Lehne umgeben ist. Die Möbel sind vom Alter gezeichnet und von Spinnweben bedeckt.

24. VERFALLENE KÜCHE

Der Mittelpunkt dieses 3 m hohen Raums ist ein freistehender Steinofen, der einst von magischen Flammen erwärmt wurde, jetzt aber dunkel und ungenutzt ist. An den Wänden stehen Werkbänke und Küchenschränke voll mit Geschirr und Kochutensilien, die seit Jahren nicht mehr verwendet wurden.

25. GEFANGENER DER DUNKELHEIT

Die Charaktere sind nicht die einzigen Abenteurer, die in letzter Zeit diese Ebene erkundet haben. Einer von jenen, die vor ihnen gekommen sind, ist der Verzweiflung des Shadowfell zum Opfer gefallen.

25A. VAMPIRWACHEN

Korrodierte, kaputte Waffen übersäen diesen Raum, als wäre hier vor langer Zeit eine Schlacht geschlagen worden. An der Decke über der Osttür hängen drei **Vampirbruten** namens Darvanos, Hekella und Tozu. Sie bewachen die Gefangenen in Bereich 25b und greifen jeden an, den sie nicht erkennen.

Hekella trägt den Schlüssel bei sich, der die Fesseln der Gefangenen in Bereich 25b aufschließt.

25B. SPEISEKAMMER

Schimmel. Schwarzer Schimmel haftet an den Wänden, und die Luft ist vom Geruch der Fäulnis erfüllt.

Gefangener. Eine menschliche Abenteurerin namens Portia Dzuth ist im Norden angekettet. Ihre Rüstung und Ausrüstung liegen auf einem Haufen im Süden.

Portia Dzuth stammt aus Rashemen. Sie ist die einzige Überlebende einer Abenteurergruppe, die von Fürstin Wylynd Mondstern von Waterdeep angeworben wurde, um den Schattendrachen Umbraxakar zu finden und ihn zurück in den Bronzedrachen Glyster, Freund von Haus Mondstern, zu verwandeln. Portia glaubt, dass Umbraxakars Fluch aufgehoben werden kann, indem man den Drachen von seiner Verzweiflung heilt, aber sie hat keine Ahnung, wie sie das anstellen soll. Sie und ihre Gefährten wurden vor weniger als einem Monat gefangen, doch Portia hat ihr Zeitgefühl verloren und glaubt, dass sie schon viel länger in Vanraksend eingesperrt ist. Die Vampirbrut trinkt von Portia, wenn Blut knapp ist, und sie hat die Bissspuren, um es zu beweisen. Nach jedem Trinken bezaubert Keresta Portia, um sie ruhig und unter Kontrolle zu halten.

Ein Charakter kann Portia mit dem Schlüssel aus Bereich 25a von ihren Fesseln befreien, oder indem er das Schloss mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 knackt. Ein Charakter kann die Ketten mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 zerreißen.

Portia ist in Wahnsinn und Verzweiflung versunken, nachdem sie mit ansehen musste, wie Umbraxakar die Leichen ihrer toten Gefährten verschlungen hat. Sie bleibt nahe bei ihren Rettern und dient als loyale Gefährtin, bis sie aus dem Undermountain gebracht wird, oder bis Keresta sie auffordert, die Gruppe zu verraten. Solange Portia auf der Seite der Gruppe kämpft, erhält sie einen gleichen Anteil aller erworbenen EP. Sie ist eine **Reckin** (siehe Anhang A) mit folgenden Anpassungen:

- Portia ist rechtsschaffen neutral und spricht die Gemeinsprache.
- Sie ist von Keresta magisch bezaubert und betrachtet die Vampirin als enge Freundin, auf die sie hören und die sie beschützen muss. Der Effekt klingt nach 12 Stunden ab, wenn Keresta sie nicht wieder bezaubert.
- Sie leidet unter der Verzweiflung des Shadowfell, die sich als absolutes Grauen manifestiert. Bis die Verzweiflung endet, erleidet sie einen Nachteil bei allen Rettungswürfen und erhält folgenden Makel: „Ich bin überzeugt, dass ich in Vanraksend sterben werde.“ Sie kann versuchen, ihre Verzweiflung zu beenden, nachdem sie eine lange Rast abgeschlossen hat, mit einem erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15. Der Zauber *Gefühle besänftigen* sowie jeder Zauber oder magische Effekt, der Flüche brechen kann, beendet ihre Verzweiflung ebenfalls.

26. VAMPIR-BOSS

Wenn die Charaktere Keresta Senkstein noch nicht getroffen und besiegt haben, ist sie hier, wenn die Charaktere eintreffen (siehe „Keresta Senkstein“; Seite 232). Die Vampirin ist nicht allein. Der Raum hat folgende Merkmale:

Decke. Die 9 m hohe Decke wird von zwei dicken Steinsäulen gestützt, an denen rostige Fackelhalter aus Eisen befestigt sind.

Vampire im Nebel. Der Boden ist von einer 60 cm tiefen Nebeldecke stark verschleiert. Neun **Vampirbruten** kriechen unter dem Nebel und versuchen, versteckt zu bleiben, bis Keresta ihnen den Angriff befiehlt.

Keresta Senkstein. Keresta sieht aus wie eine blasse Frau mit einer großen Drachentätowierung. Sie steht in der Mitte des Raums und studiert ein großes Stück Pergament, das vor ihr auf dem Holztisch ausgebreitet ist. Hinter ihr steht Thagor, ein fünfeinhalb Meter großer **Abscheulicher Yeti**, der ihr als Beschützer dient.

Die arrogante Keresta heißt die Charaktere zu ihrem Untergang willkommen und verspricht ihnen einen schnellen Tod. Wenn sie über Fürst Vanrak Mondstern oder Umbraxakar befragt wird, lacht Keresta und sagt, dass Shars Dunkelheit am Ende alles verschlingt.

Wenn Keresta auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, verwandelt sie sich in Nebel und zieht sich (über Bereich 30) zu ihrer Ruhestätte in Bereich 31 zurück. In Nebelgestalt kann sie durch Spalten unter Türen dringen und mit dem Nebel verschmelzen, um praktisch unsichtbar zu werden.

Der Abscheuliche Yeti und die Vampirbruten kämpfen bis zum Tod, um Keresta zu beschützen, ebenso Portia Dzuth (siehe Bereich 25b), wenn sie anwesend und noch von Keresta bezaubert ist. Der Trupp Vampirbruten besteht aus Abenteurern und Kultisten, die von Keresta in Untote verwandelt wurden. Ihre Namen sind Aryk, Bartho, Callia, Gaston, Hector, Ilsuban, Nath, Rhyzar und Rose.

Das Pergament auf dem Tisch ist eine Karte von Waterdeep, farblos wie alles andere in diesem Teil von Vanraksend. Ein Federkiel und mehrere Tintengefäße stehen in der Nähe. Zwei Dolche, die in der Karte stecken, kennzeichnen die Spitzen des Morgens (den Tempel des Lathander im Schlossbezirk) und das Haus des Mondes (den Tempel der Selüne im Seebezirk). Rund um diese Orte sind die Namen verschiedener Kleriker und Paladine von Lathander und Selüne geschrieben, die Keresta ermorden will.

27. ALTARE DES VERLUSTS

Der Raum enthält zwei identische Altäre in Alkoven. Jeder Altar wurde aus einem einzelnen Block Obsidian geformt und trägt die folgenden Worte in der Gemeinsprache: „Erinnerungen sind die Fesseln, die uns an das Verlorene binden.“

28. VERGESSENE RÄUME

All diese Räume sind stark von Nebel verschleiert und haben niedrige Haufen von staubigem grauem Schutt an den Wänden.

28A. HALLE DER TAUSENDFÜSSLER

Die Wände und der Boden dieses 6 m hohen Raums tragen Gravuren von Tausendfüßlern. Der Raum ist ansonsten leer.

28B. LEERER RAUM

Dieser 3 m hohe Raum steht leer.

28C. SCHATTENASSASSINEN

Drei **Schattenassassinen** (siehe Anhang A) lauern in den abgelegenen Ecken dieses 3 m hohen Raums. Wenn sich die Tür öffnet, greifen sie den ersten Charakter an, der eintritt.

29. NEBLIGE HALLE

Der Boden dieses Raums ist von einer 60 cm hohen Nebeldecke stark verschleiert. Er wabert träge um den Fuß einer 6 m hohen, zylindrischen Steinsäule, welche die ebenso hohe Decke stützt. Rostige Fackelhalter aus Eisen sind an diese zentrale Säule montiert, aber leer.

30. PFAD ZUR GRUFT

Keresta nutzt diesen Korridor, um ihre Gruft zu erreichen.

30A. GEHEIMTÜR

Ein Basrelief bedeckt die südwestliche Wand dieses 6 m hohen Raums. Das Wandbild zeigt Shar als junge Frau, deren wallender Umhang eins mit dem Nachthimmel wird, während sie sich über arglose menschliche Trauernde in einem Friedhof her macht. In jeder Hand hält sie einen Dolch. Charaktere, die das Wandbild genau untersuchen, müssen einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, um die Löcher mit 2,5 cm Durchmesser in den Grabsteinen zu bemerken. Keresta nutzt die Löcher, um in Nebelgestalt durch die Wand zu dringen.

Geheimtür. Die ganze Südwestwand ist eine steinerne Geheimtür, die sich um eine Zentralachse dreht. Die Geheimtür ist verschlossen, kann aber mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden. Die Tür lässt sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 mit Gewalt öffnen.

30B. VERBORGENER KORRIDOR

Dieser staubige, 6 m hohe Korridor ist hinter zwei großen Geheimtüren verborgen. Rostige Ketten und Handfesseln hängen in Abständen von 3 m an den Wänden.

31. VAMPIRGRUFT

Sarkophag. Ein Amethystsarkophag ohne Deckel steht auf einer 30 cm hohen Steinbühne an der Südwand dieses 9 m hohen Raums mit Gewölbedecke. Der Zauber *Antipathie/Sympathie* beschützt den Sarkophag und versucht, Humanoide mit seinem Antipathie-Effekt zu vertreiben.

Wandbild. Ein quadratisches Basrelief mit 6 m Seitenlänge dominiert die Ostwand und verbirgt eine Geheimtür.

AMETHYSTSARKOPHAG

Der Sarkophag ist ein 1.100 Pfund schwerer, großer Gegenstand. Er hat RK 17, 80 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Er enthält ein Bett aus Graberde, auf dem Keresta schläft. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt und sich in ihrer Nebelgestalt zurückziehen kann, kehrt Keresta in den Sarkophag zurück und verbleibt dort gelähmt für 1 Stunde in ihrer Vampirgestalt. Am Ende der Stunde erhält sie 1 Trefferpunkt zurück und ist nicht mehr gelähmt. Sie wartet, bis ihre Regeneration sie wieder auf volle Trefferpunkte bringt, dann sammelt sie ihre Truppen (inklusive Umbraxakar) und macht sich auf, die Feinde zu zerstören, die noch in Vanraksend sind.

Schätze. Für jeden Schadenspunkt, den der Sarkophag erleidet, bricht ein Stück davon ab. Jedes Stück wiegt 13 Pfund und ist 100 GM wert. Wenn der Sarkophag zerstört wird, können achtzig Stücke aufgesammelt werden.

BASRELIEF

Das Wandbild zeigt Fürst Vanrak Mondstern als Todesritter, der auf dem Rücken von Umbraxakar, dem Schattendrachen, reitet. Zu Füßen des Drachen liegen Haufen verdorrter Leichen, über denen grausige Schatten schweben. Charaktere, die das Wandbild genau untersuchen, müssen einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, um die Löcher mit 2,5 cm Durchmesser in einigen der Leichen zu bemerken. Keresta nutzt die Löcher, um in Nebelgestalt durch die Wand zu dringen.

Geheimtür. Das Wandbild bedeckt eine Steintür, die identisch zu der in Bereich 30a ist.

32. UMBRAXAKARS HORT

Umbraxakar der Schattendrache haust hier und kann von Charakteren nicht überrascht werden, da er ihre Anwesenheit schon gespürt hat, als sie das Shadowfell betreten haben.

Charaktere, die die Vision in Bereich 17 durchlebt haben, erkennen den Drachen aus der Vision. Die Halle hat folgende Merkmale:

Schatten. Die 12 m hohe Kuppeldecke wird von acht Steinsäulen getragen, um die sich elf **Schatten** und vier **Schattenassassinen** (siehe Anhang A) unter Umbraxakars Kontrolle versammelt haben. (Diese Untoten agieren sofort nach dem Drachen in der Initiative.)

Drachenpodium. Im Süden steigen Steinstufen 3 m zu einem Podium empor, auf dem Umbraxakar hockt.

Statuen. Eine Doppeltür an der Rückseite des Podiums ist von zwei 6 m hohen, schwarzen Marmorstatuen flankiert, von denen eine Shar als Frau mit Umhang zeigt, die einen Dolch in jeder Hand führt, die andere Halaster Schwarzmantel, der einen Stecken hält. Die Statuen starren einander an wie Todfeinde.

SCHATTENDRACHE

Umbraxakar ist ein riesiger **ausgewachsener Bronzedrache** mit der Schattendrachen-Schablone, die die folgenden Veränderungen an seinen Spielwerten vornimmt:

- Umbraxakar ist neutral böse.
- Er hat Resistenz gegen nekrotischen Schaden. Solange er sich in dümmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, hat er Resistenz gegen jeden Schaden außer Energieschaden, psychischer und gleißender Schaden; er kann dann außerdem die Aktion Verstecken als Bonusaktion ausführen.
- Sein Fertigkeitenmodifikator für Heimlichkeit ist +10.
- Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.
- Sein Blitzodem wird zu Schattenodem, der nekrotischen Schaden anstelle von Blitzschaden verursacht. Ein Humanoid, der von diesem Schaden auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, stirbt, und ein untoter **Schatten** erhebt sich aus der Leiche und agiert unmittelbar hinter Umbraxakar in der Initiative. Der Schatten steht unter Umbraxakars Kontrolle.

Umbraxakar und seine Schatten versuchen, Eindringlinge so schnell wie möglich zu vernichten, damit der Schattendrache sich wieder in seinem Elend suhlen kann.

Umbraxakars Verzweiflung. Der Drache hat mehr als ein Jahrhundert damit verbracht, den Untergang seines Freunds Vanrak Mondstern zu betrauern. Während der Drache älter und mächtiger wird, lässt seine Verzweiflung Vanraksend tiefer im Shadowfell versinken. Halaster hat sich keine Mühe gegeben, dies zu verhindern, weil es ihn in-

teressiert zu sehen, wie ein Teil des Undermountain so weggerissen wird. Er lässt Abenteurer gern den Drachen töten und Umbraxakars Schattendomäne in den Undermountain zurückkehren, wo sie hingehört.

Charaktere können versuchen, Umbraxakar zurück in einen Bronzedrachen zu verwandeln, indem sie seine Verzweiflung beenden und Shars Kontrolle über ihn lösen. Dazu müssen sie dem Schattendrachen Gegenstände zeigen, die er wertschätzt, und drei Attributswürfe schaffen, um ihn aufzumuntern (siehe unten). Wenn mehr als ein solcher Wurf misslingt, werden sie nicht genug Geschenke haben, um den Schattendrachen zurück in einen Bronzedrachen zu verwandeln.

Als Aktion kann ein Charakter Umbraxakar ein Geschenk machen, das für den Drachen von emotionaler Bedeutung ist. Vier solcher Gegenstände sind in Vanraksend zu finden:

- Vanraks polierter Korallenring in Bereich 5 (ein Symbol der Freundschaft)
- Vanraks *Sonnenklinge* in Bereich 8 (ein Symbol des Lichts)
- Vanraks *Mithralrüstung* in Bereich 15 (ein Symbol des Durchhaltevermögens und der Ausdauer)
- Das Goldhorn in Bereich 17 (ein Symbol der Schuld)

Während der Charakter einen solchen Gegenstand überreicht, muss er den Drachen voller Mitgefühl ansprechen und einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 schaffen. Andere Charaktere können bei diesem Wurf nicht helfen; er wird aber mit Vorteil abgelegt, wenn der Charakter behauptet, ein Gesandter von Haus Mondstern zu sein, oder den Drachen mit seinem wahren Namen Glyster anspricht. Wenn der Charakter versucht, den Drachen zu täuschen, ersetze Überzeugen durch einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 20. Bei einem misslungenen Wurf ist der Drache von den Worten des Charakters nicht überzeugt, behält aber das Geschenk.

Mit jedem erfolgreichen Wurf wird der Drache merklich hin- und hergerissen, während Mondlicht magisch über seine Schuppen tanzt, sodass er solider und weniger durchscheinend wirkt. Ein Charakter, der das magische Mondlicht sieht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 20 spüren, dass es göttlicher Herkunft ist. (Das Mondlicht ist ein Segen von Selüne, doch können die Charaktere das nicht bestätigen.)

Drei erfolgreiche Würfe sind nötig, um den Drachen von seiner Verzweiflung zu heilen, woraufhin er alle verbleibenden Untoten unter seinem Befehl entlässt, sodass sie verschwinden und niemals zurückkehren. Wenn die Worte und Geschenke der Charaktere ihn aufgeheitert haben, verwandelt sich Umbraxakar in einen **ausgewachsenen Bronzedrachen** zurück, gibt den Charakteren ihre Geschenke zurück und besteht darauf, von jetzt an Glyster genannt zu werden. Er bietet den Charakteren an, ihnen zu helfen, den Rest von Vanraksend sowie die tieferen Ebenen des Undermountain zu erkunden, in der Hoffnung, ein Tor zu finden, das er nutzen kann, um aus dem Undermountain zu entkommen. Glyster würde gerne seine gesammelten Schätze (siehe Bereich 33) mitnehmen und bietet Charakteren einige ausgewählte Stücke an, wenn sie ihm helfen, den Hort zu transportieren.

Glyster ist ein typischer Bronzedrache, der gerne eine Vielzahl von Tier- und Menschengestalten annimmt. Tipps fürs Rollenspiel findest du im Eintrag „Bronzedrache“ im *Monster Manual* (Monsterhandbuch).

AUS DEM SHADOWFELL

Wenn Umbraxakar stirbt oder sich in einen Bronzedrachen verwandelt, kehren alle Bereiche von Vanraksend, die im Augenblick im Shadowfell liegen, sofort auf die Materielle Ebene zurück und unterliegen nun den magieverändernden Effekten des Undermountain (siehe „Änderungen an Magie“, Seite 10). Der lichtdämpfende Effekt des Shadowfell endet ebenfalls, und natürliche Farben kehren zurück, doch der Gestank des Todes bleibt (siehe „Ins Shadowfell“, Seite 233). Der Nebel in ganz Vanraksend ist kein Nebenprodukt von Umbraxakars Verzweiflung und bleibt, bis Keresta zerstört wird.

33. DRACHENHORT

Altar und Riss. Über einem Altar aus schwarzem Stein in der Mitte dieses 9 m hohen Gewölbes schwebt ein 3 m hoher, dolchförmiger Riss aus nebliger Schwärze, der stöhnt.

Statuen. Stufen führen zu Nischen in der Nord-, West- und Südwand. An der Rückseite jeder Nische steht eine hölzerne Statue, um deren Fuß Münzen aufgehäuft sind.

ALTAR UND EXTRADIMENSIONALER RISS

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart Auren der Beschwörungsmagie um den Altar und den stöhnenden Riss darüber. Wenn der Altar in Kontakt mit hellem Licht kommt, fliegen vier **Mantler** aus dem Riss und greifen alle Kreaturen im Raum an. Sobald die Mantler auftauchen, hört der Riss auf zu stöhnen.

Altar. Inschriften auf dem Altar sind in einer Geheimsprache verfasst, die nur Shars Anhänger verstehen. Der Zauber *Sprachen verstehen* oder ähnliche Magie offenbart, dass die Inschriften die Grundgebote von Shars Glauben darstellen:

- Handle in der Dunkelheit. Warte niemals, bis die Dunkelheit schwindet, ehe du deinen Zug machst.
- Lösche das Licht des Mondes, wenn du kannst. Verberge dich davor, wenn nicht.
- Hüte Geheimnisse vor allen außer Shars Gläubigen.
- Nur ein Narr glaubt an Hoffnung.

Der Altar ist ein großer Gegenstand mit RK 17, 50 Treffpunkten, Empfindlichkeit gegenüber gleißendem Schaden und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn der Altar zerstört wird, bricht der Schattenriss zusammen, und Kreaturen, die in dem extradimensionalen Gefängnis eingesperrt sind, werden befreit. Sie erscheinen an zufälligen freien Bereichen im Raum.

Extradimensionales Gefängnis. Jede Kreatur, die den Bereich des Risses betritt, wird in einen freien Bereich in einem extradimensionalen Gefängnis transportiert, das wie eine Höhle mit 9 m Durchmesser aussieht, ohne Lichtquellen und Ausgänge. Wenn die Mantler nicht befreit wurden, greifen sie jede Kreatur an, die in ihrem Gefängnis erscheint.

Charaktere können mit dem Zauber *Ebenenwechsel* oder ähnlicher Magie aus dem Gefängnis entkommen. Den Altar zu zerstören befreit alle gefangenen Kreaturen ebenfalls, wie oben beschrieben.

STATUEN UND SCHÄTZE

Die Statuen und ihre Schätze sind wie folgt:

Nördliche Statue. Diese bemalte Holzstatue, 2,50 m groß, zeigt Keresta Senkstein mit ausgestreckten Klauen und gebleckten Fangzähnen. Um den Hals trägt die Statue einen großen Rubinanhänger an einer Goldkette (750 GM), über ihre Schultern ist ein Umhang der *Fledermaus* gelegt. Um den Fuß der Statue sind 13.700 SM aufgetürmt.

Südliche Statue. Diese Holzstatue, 3 m groß, zeigt Umbraxakar in humanoider Gestalt. Er erscheint als muskulöser Mann mit kohlefarbener Haut, bronzefarbenen Augen und Drachenschwingen. Um den Fuß der Statue sind 9.300 GM aufgehäuft.

Westliche Statue. Diese schwarz lackierte Steinstatue ist 2,70 m groß. Sie zeigt Shar als Frau im Umhang mit einem Dolch in jeder Hand. Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, entdeckt, dass einer der Dolche ein Hebel ist, der ein Fach im Sockel der Statue öffnet. Das Fach enthält ein eingerolltes Gemälde der Shar (250 GM) und eine Phiole mit zwei Dosen Mitternachtstränen (siehe „Gifte“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Um den Fuß der Statue sind 22.150 EM aufgehäuft.

NACHWIRKUNGEN

Die Vernichtung von Keresta Senkstein ist ein letzter Sargnagel für den Kult der Shar. Alle verbleibenden Kultisten und Vampirbruten verstreuen sich wie Ratten, die von einem sinkenden Schiff flüchten. Mehrere Monate später erhalten die Charaktere, wenn sie noch leben, die Besitzurkunde für ein heruntergekommenes Anwesen in Waterdeep im Wert von 15.000 GM, zusammen mit einer offiziellen Besitzübertragung, die von einem Magistrat unterzeichnet und von den Fürsten von Waterdeep beglaubigt ist.

Zusammen mit der Urkunde kommt ein Brief, der mit menschlichem Blut geschrieben ist und den Charakteren für die Vernichtung von Keresta Senkstein dankt, die der Schreiber des Briefs als „seit mehr als einem Jahrhundert ein Stachel in meinem Fleisch“ bezeichnet. Der Brief ist mit den Initialen „A. M.“ unterzeichnet.

Mehrere Maskierte Fürsten von Waterdeep nutzen alle Mittel, die sie zur Verfügung haben, um Versuche, die Identität des Schreibers herauszufinden, zu unterbinden. Mit genug Glück und Geduld können die Charaktere aber erfahren, dass „A.M.“ für Artor Morlin, den Blutbaron, steht, einen mächtigen Vampir, der in einem Gewölbekomplex unter Waterdeep lebt und es nicht leiden kann, wenn andere Vampire in seiner Stadt jagen. Die Existenz des Barons ist eines von Waterdeeps strengsten gehüteten Geheimnissen.

Wenn Umbraxakar von seinem Fluch befreit wird, beendet das eine Queste (siehe „Den Drachen retten“, Seite 9) und bringt den Charakteren die Freundschaft eines mächtigen Bronzedrachen ein, der den Undermountain dringend verlassen und zu seinem Hort an der Küste zurückkehren will. Auf dem Weg wird er den Charakteren helfen.

Halaster ist nicht traurig über den Verlust des Schatten-drachens oder des Kults der Shar. Er sperrt einfach große Bereiche von Vanraksend ab, bis er sie mit neuen Monstern und Fallen ausstatten kann.



EBENE 19: KAVERNEN DES SCHLEIMS



DIESE KAVERNENARTIGE EBENE DES UNDERMOUNTAIN ist nach dem urtümlichen Schlick benannt, der durch ihre natürlich gebildeten Tunnel und Räume fließt. Sie ist für vier Abenteurer der 15. Stufe ausgelegt. Wer die Herausforderungen hier überwindet, sollte die 16. Stufe erreichen. Die Kavernen des Schleims sind selbst nach den Maßstäben des Undermountain besonders skurril und bieten dem SL eine der seltenen Gelegenheiten, zu singen, wenn er die Genies auf dieser Ebene wie die Charaktere aus einem Zeichentrickfilm darstellen will.

WAS HAUST HIER?

Halaster hat zwei Genies in diese Ebene gebunden und sie gegeneinander aufgehetzt. Außerdem hat der Wahnsinnige Magier ein Spelljammer-Schiff gestohlen und hier abgestellt, zusammen mit seiner Besatzung. Zu guter Letzt haben sich die verrückten Anhänger eines bösen Gottes der Schlicke und Schleime hier niedergelassen.

GENIES VON ERDE UND WASSER

Ein Dao und ein Marid leben hier. Sie haben einen Pakt mit Halaster geschlossen, um Ebene 20 von dem Lich Ezzat zu befreien. Die Genies messen sich miteinander. Derjenige der beiden, der das Seelengefäß des Lichs erbeuten kann, gewinnt seine Freiheit, sodass der andere den Rest seiner Existenz im Undermountain zubringen muss. Nach den Regeln von Halasters Spiel können die Genies Abenteurer nutzen, um den Auftrag zu erfüllen, doch dürfen sie einander nicht körperlich schaden, weder direkt noch indirekt. Ein übellauniger Schlamm-Mephit namens Urm wurde gezwungen, als Mittelsmann der Genies zu dienen.

BESATZUNG DER AASFRESSER

Der Wahnsinnige Magier hat ein Weltraumpiratenschiff namens *Aasfresser* gekapert, die magische Apparatur gestohlen, die es antreibt, und lässt das heruntergekommene Schiff und seine Besatzung in den Kavernen des Schleims verrotten. Der Kapitän des Schiffs, ein Gedankenschinder (siehe „Kapitän N'ghathrod“, Seite 250), war gezwungen, die Gehirne mehrerer Schiffskameraden zu fressen, um zu überleben. Der Rest der Besatzung ist in die Kavernen geflohen und hat sich in den schleimgefüllten Höhlen um das Schiff niedergelassen. Jetzt wartet der Illithid auf weitere humanoide Gehirne, die sich in die Reichweite seiner Tentakel begeben.

ANHÄNGER VON GHAUNADAUR

Die Kavernen des Schleims dienen von Zeit zu Zeit als Tempel und Heiligtum für Anhänger von Ghaunadaur, dem bösen Gott der Schlicke, Schleime und unterirdischen Schrecken. Halaster belohnt diese verrückten Fanatiker, indem er sie in Schlicke verwandelt, die den Großteil ihrer Erinnerungen und Intelligenz beibehalten. Diese Diener von Ghaunadaur glauben, dass der Gott selbst sie gesegnet hat. Der Wahnsinnige Magier tut nichts, um diesen Eindruck zu zerstreuen.

Anhänger von Ghaunadaur, die Halaster in den Undermountain lockt, besuchen irgendwann immer die schwebende Kugel in Bereich 4, aus der urtümlicher Schlick sickert. Die Kugel soll ein Teil von Ghaunadaur selbst sein. Seine Anhänger bezeichnen den Gegenstand manchmal als das Weinende Auge. In Wahrheit fand Halaster die auslaufende Kugel und brachte sie hierher, um die Kavernen zu überfluten und Ghaunadaurs verkommene Anhänger in die Irre zu führen.

WANDERnde MONSTER

Der Großteil des Schleims, der durch diese Ebene fließt, ist ein harmloses, elementares Abfallprodukt, doch ist die Ebene auch die Heimat von umherstreifenden Ghaunadaur-Anhängern und Orog-Weltraumpiraten, die nach Nahrung suchen. Du kannst die folgenden Begegnungen nutzen, um rastlose oder ausruhende Abenteurer zu drangsalieren.

RIESIGER GRAUSCHLICK

Die Charaktere begegnen sechs Duergar, die Ghaunadaur anbeten und von Halasters Magie in einen einzigen **Grauschlick** mit einem Herausforderungsgrad von 8 (3.900 EP) und folgenden Anpassungen verwandelt wurde:

- Der Schlick ist riesig, mit 152 (16W12 + 48) Trefferpunkten und einer Stärke von 18.
- Als Aktion kann er zwei Angriffe mit seinen Pseudopoden ausführen (+7 zum Treffen). Bei einem Treffer verursacht der Angriff 21 (6W6) Säureschaden, oder 42 (12W6) Säureschaden, solange der Schlick vergrößert ist.
- Der Schlick hat die folgenden Merkmale:

Vergrößern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Für 1 Minute erhöht der Schlick magisch seine Größe. Solange der Schlick vergrößert ist, hat er die Größenkategorie Gigantisch, verdoppelt den Schaden seines Scheinfuß-Angriffs und legt Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe mit Vorteil ab.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Der Schlick wird für bis zu 1 Stunde oder bis er angreift, Vergrößern verwendet oder seine Konzentration gebrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren), magisch unsichtbar.

INTELLIGENTE SCHWARZE BLOBS

Die Charaktere begegnen zwei Drow, die Ghaunadaur anbeten und von Halasters Magie in **schwarze Blobs** verwandelt wurden, mit folgenden Anpassungen:

- Die schwarzen Blobs verstehen Elfish und die Gemeinsprache der Unterreiche, können aber nicht sprechen.
- Jeder Blob hat eine Intelligenz von 14 und das folgende Merkmal Angeborenes Zauberwirken:

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut des Blobs zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten braucht:

Beliebig oft: *Magierhand, Tanzende Lichter*
Je 3/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer, Schild*
1/Tag: *Melfs Säurepfel*

WELTRAUM-OROGS

Die Charaktere begegnen 1W4 + 1 **Orogs**, die auf leichte Beute aus sind. Diese Orogs wuchsen in den tiefen Kavernen von H'catha auf, einer radförmigen Welt, die von Betrachtern regiert wird und am weitesten von Torils Sonne entfernt ist. Die Orogs tragen Topfhelme, die an aufgedunsene Gedankenschinderköpfe erinnern, mit großen, glasbedeckten Augenlöchern und tentakelartigen Atemschläuchen.

Neben seinen Waffen und Rüstungen trägt jeder Orog eine Verstrickungsgranate bei sich. Die Orogs nutzen diese Granaten, um Feinde festzusetzen, ehe sie in den Nahkampf stürmen.

Verstrickungsgranaten. Eine Verstrickungsgranate ist ein alchemistischer, nicht-magischer Gegenstand mit einer eiförmigen Harzhülle, die beim Aufschlag zerbricht. Als Aktion kann

ELEMENTARER SCHLICK

Die Kugel in Bereich 4 gibt einen ständigen Strom von Schlick ab, der aus dem Sumpf des Vergessens kommt, dem Grenzreich zwischen den Elementarebenen der Erde und des Wassers. Der Schlick ist eine dicke, klebrige, braune Ausscheidung mit orangefarbenen, grünen, gelben und schwarzen Schlieren. Er riecht wie faule Eier und klebt an allem, was er berührt. Der Schlick ist nirgends mehr als 1,50 m tief, aber überall schwieriges Gelände. Er bewegt sich langsam in die Richtung, die auf Karte 19 mit welligen Pfeilen angegeben ist. Manchmal verhält er sich, als sei er am Leben, und bildet harmlose Pseudopoden oder amorphe Formen aus, die vage an vertraute Kreaturen erinnern.

eine Kreatur eine Verstrickungsgranate auf einen beliebigen Punkt in maximal 18 m Entfernung werfen. Jede Kreatur innerhalb von 3 m um eine berstende Verstrickungsgranate muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht von klebrigen weißen Netzen festgesetzt zu werden. Als Aktion kann eine Kreatur versuchen, sich oder eine andere Kreatur in Reichweite von den Netzen zu befreien, was einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 erfordert. 4 Liter Alkohol lösen die Netze einer einzelnen Verstrickungsgranate auf. Ansonsten lösen sich die Netze nach 1 Stunde von selbst auf, sodass Kreaturen, die von ihnen festgesetzt wurden, befreit werden.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Die folgenden Begegnungen sind auf Karte 19 markiert. Viele der Kavernen und Tunnel sind natürliche Formationen, während andere vor langer Zeit von Purpurwürmern gegraben wurden. Der Schleim, der durch weite Teile der Ebene fließt, riecht übel, ist aber harmlos (siehe den Kasten „Elementarer Schlick“).

1. DIE PRACHTVOLLE GROTTE VON ICHTHYGLUG DEM VOLUMINÖSEN

Halaster hat seine Magie verwendet, um diese Höhlen zur Zufriedenheit des Marids Ichthyglug umzuformen.

1A. SCHIFFSWRACK

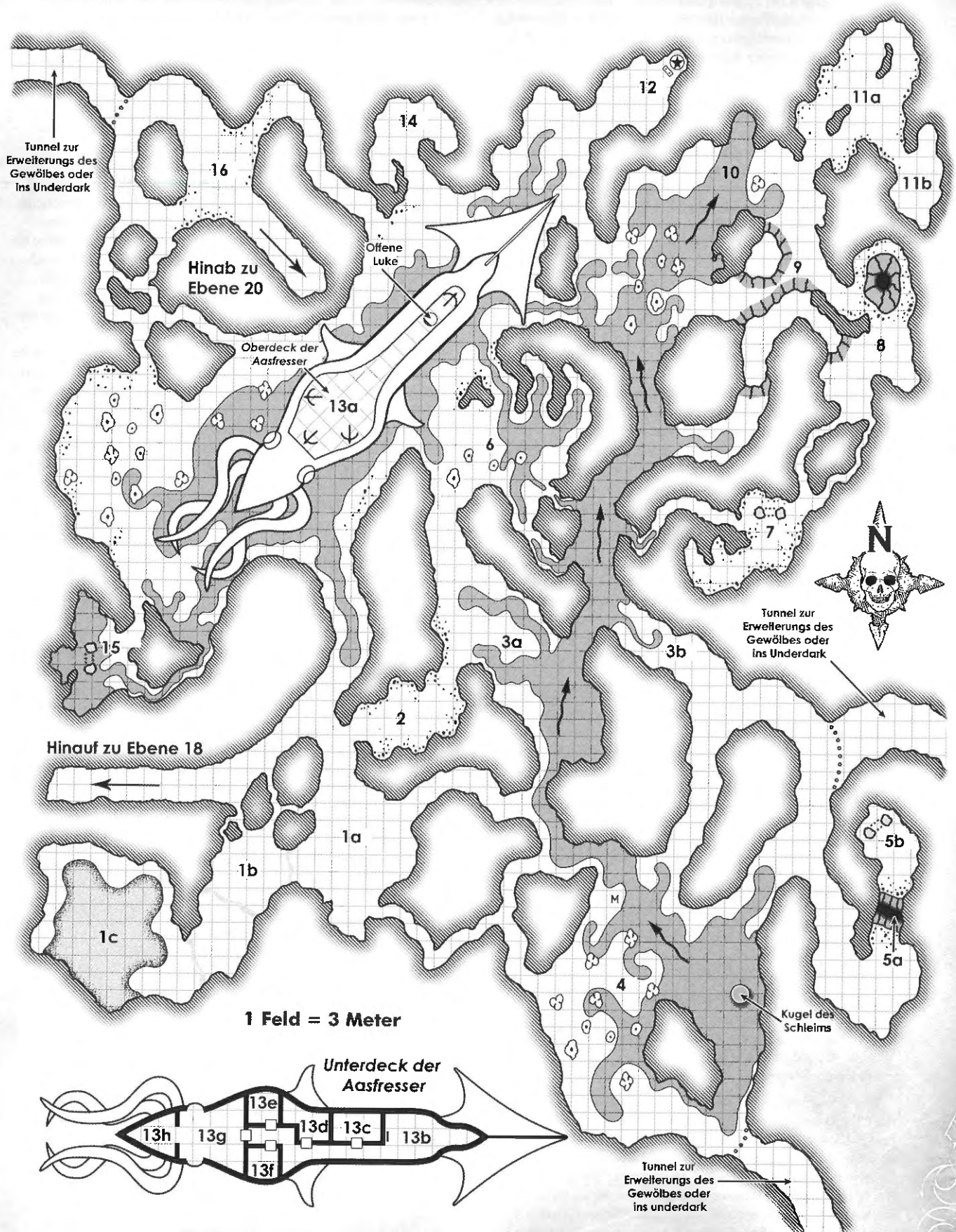
Diese 15 m hohe Kaverne enthält das Wrack einer Kogge (eines 16 m langen Frachtschiffs mit einem Mast). Der Rumpf hat folgende Merkmale:

Rumpf. Das Schiff ist durchgebrochen. Der geborstene Bug zeigt nach Norden und das Heck lehnt an der Ostwand. Der Rumpf aus Eichenholz ist weich und mit Wasser durchtränkt, als sei das Schiff jahrelang unter Wasser gewesen, und beide Hälften sind mit Seepocken bedeckt.

Mast und Anker. Mast und Anker sind abgebrochen und liegen in der Mitte der Höhle, wobei der Mast in Richtung eines funkelnden Wasservorhangs im Westen zeigt.

Keine Segel, keine Takelage, keine Mannschaft. Das rechteckige Segel des Schiffs, die Takelage und die Besatzung sind alle verschwunden. (Das Segel und die Takelage sind vor langer Zeit zerfallen.)

Charaktere, die das Wrack durchsuchen, finden den Namen, der in das mit Seepocken bedeckte Steuerruder geschnitzt ist: *Blaue Opal*. Ein Charakter, der den Namen des Schiffs erfährt und einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 schafft, erinnert sich, dass die *Blaue Opal* vor einigen Jahren unter mysteriösen Umständen in Waterdeeps Hafenbecken versank, und dass die Besatzung von Meervolk gerettet wurde, das im Hafen lebt. Mit diesem Wissen können die Charaktere



KARTE 19: KAVERNEN DES SCHLEIMS

den Rumpf mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 ein quadratisches, glatt geschnittenes Loch im Achterschiff unter der Wasserlinie finden. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 16 bestätigt, dass der Zauber *Auflösung* das Loch produziert hat. Es ist jedoch nicht möglich festzustellen, wer den Zauber gewirkt hat oder warum das Schiff versenkt wurde.

Wenn mehr als ein Charakter gleichzeitig das Achterschiff betritt, verlagert sich der unvollständige Rumpf unter dem zusätzlichen Gewicht und kracht mit einem gehörigen Lärm in sich zusammen. Alle Kreaturen im Achterschiff müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) Wuchtschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Die Wasservorhänge in Bereich 1b verhindern, dass das Geräusch nach Bereich 1c dringt.

1b. WASSERVORHÄNGE

Dieser Durchgang hat eine 6 m hohe Bogendecke und enthält drei 30 cm dicke, magische Vorhänge aus durchsichtigem, schimmernd grünem Meerwasser. Jeder Wasservorhang erstreckt sich vom Boden bis zur Decke und von Wand zu Wand. Geräusche, die durch den Vorhang dringen, werden stark gedämpft; nur Kreaturen innerhalb von 1,50 m um den Vorhang können etwas von der anderen Seite hören.

Wird ein Gegenstand durch einen Wasservorhang geworfen oder geschossen, erhöht das die bereits zurückgelegte Distanz sofort um 18 m. Wenn diese zusätzliche Entfernung einen Fernkampfwaffenangriff von der normalen auf die weite Entfernung bringt, wird der Angriffswurf mit Nachteil abgelegt. Ein Gegenstand, der in den Vorhang eindringt und sich nicht weiterbewegen kann, fällt im Vorhang auf den Boden.

Zaubereffekte, die erwartungsgemäß nicht durch einen Wasservorhang dringen würden, werden von der Barriere aufgehalten wie von einer festen Wand. Beispielsweise könnte ein *Magisches Geschoss* durch den Vorhang dringen, um Kreaturen auf der anderen Seite zu treffen, doch die Explosion eines *Feuerball*-Zaubers würde nicht durch die Barriere gelangen.

Eine Kreatur, die den Wasservorhang durchschreitet, wird durchnässt, erleidet aber keine negativen Auswirkungen. Außerdem werden brennende Fackeln und andere nicht-magische Flammen gelöscht, wenn sie das Wasser durchdringen. Jede Kreatur, die durch Wasser Schaden erleidet, wie etwa Feuerelementare, erleidet 11 (2W10) Kälteschaden, wenn sie ihren Zug im Wasservorhang beginnt oder ihn das erste Mal in einem Zug betritt.

Wenn ein Wasservorhang 50 Kälteschaden oder mehr aus einer einzelnen Quelle erleidet, wird er zu einer 30 cm dicken Eismauer (wie vom Zauber *Eiswand* erschaffen). Dies hält 10 Minuten an, dann nimmt der Vorhang wieder seine ursprüngliche Form an. Ein Wasservorhang, der Ziel des Zaubers *Magie bannen* (SG 17) wird, wird dauerhaft zerstört.

1c. ICHTHYGLUGS KAVERNE

Musik. Magische Harfenmusik füllt diese 9 m hohe Kaverne.

Becken. Ein 4,50 m tiefes Süßwasserbecken ist das Zuhause eines **Marids** und sechs **Schwärmen von Quipern**.

Wände. An den feuchten Wänden haften harmlose Schnecken und Riesenseesterne.

Der Marid Ichthyglug schwimmt in seinem Becken, wenn die Charaktere das erste Mal eintreffen. Er begrüßt sie mit einem Lied (siehe den Kasten „Ichthyglugs Lied“). Während er singt, nutzt Ichthyglug Magie, um Wasserfontänen aus dem Becken hervorschießen zu lassen, während die Quipper um ihn herum aus dem Wasser springen. Ichthyglug ist weder gut noch böse, doch immer unvorhersehbar. Seine Einstellung zu den Charakteren spiegelt deren Einstellung zu ihm wider.

Nachdem er sein Lied beendet hat, schwebt Ichthyglug zu Charakteren, die empfänglich erscheinen, und gibt ihnen die Gelegenheit, seinen Gesang zu loben. Nach diesen Nettigkeiten bietet er den Charakteren eine Queste an: Sie sollen den Lich Ezzat auf Ebene 20 vernichten und sein Seelengefäß Ichthyglug geben. Der Marid verspricht dafür einen großartigen Schatz und erwähnt sogar, dass er von Halasters Magie gezwungen ist, sein Versprechen zu halten (siehe „Schätze“, unten).

Wenn die Charaktere Ichthyglugs Queste erfüllen und ihm Ezzats Seelengefäß geben, verwandelt sich das Becken in der Kaverne in einen Strudel, der Ichthyglug, das Wasser, die Quipper und das Seelengefäß des Lichs auf die Elementarebene des Wassers saugt. Die Charaktere finden Ichthyglugs versprochene Belohnung am Grund des abgelaufenen Beckens. Charaktere, die Ichthyglugs Queste erfüllen, sollten EP erhalten, als hätten sie den Marid und die Schwärme von Quipern im Kampf besiegt.

Wenn die Charaktere Ezzat zerstören, sein Seelengefäß aber dem Dao Jaruk in Bereich 11b geben, weiß Ichthyglug das. Er wird wütend und greift die Charaktere an, wenn er sie das nächste Mal sieht.

Ichthyglug kann seine Höhle ohne Ezzats Seelengefäß nicht verlassen. Wenn der Marid hier stirbt, löst sich sein Körper in einer Explosion aus Wasser und Schaum auf und bildet sich 24 Stunden später neu. (Die Charaktere erhalten keine EP, wenn sie Ichthyglug mehr als einmal töten.)

Der Marid befiehlt den Quipern, jeden anzugreifen, der es wagt, sein Becken zu betreten. Die Schwärme stellen für Kreaturen an Land keine Gefahr dar.

Schätze. Ichthyglug trägt goldene Armschienen, die wie Oktopusse geformt sind (je 250 GM), und eine große Seidenweste, die mit zehn blauen Spinellen (je 500 GM) besetzt ist. Diese Schmuckstücke verschwinden mit dem Marid, wenn er auf die Elementarebene des Wassers zurückkehrt.

Ichthyglugs Belohnung besteht aus einer *Rüstung des Wassertmanns* (Schuppenpanzer) und zwei gewöhnliche wunderbare Gegenstände: eine *Kerze der Tiefe* und eine *Stange des Angelns* (beide unten beschrieben). Diese Gegenstände erscheinen erst, nachdem die Charaktere Ichthyglugs Queste erfüllt und dem Marid geholfen haben, aus dem Undermountain zu entkommen.

Die Flamme der *Kerze der Tiefe* geht unter Wasser nicht aus. Sie gibt Licht und Hitze ab wie eine normale Kerze.

Die *Stange des Angelns* sieht aus wie eine 3 m lange Stange. Wenn ein Charakter die Stange hält, kann er das Kommandowort sprechen („Ichthyglug“) und sie in eine Angel mit Haken, Schnur und Spule verwandeln. Wenn das Kommandowort noch einmal gesprochen wird, verwandelt sich die Angel zurück in eine normale 3 m lange Stange.

ICHTHYGLUGS LIED

Willkommen in meiner Grotte!
Nennt mich König des Tangs.
Ichthyglug ist mein Name –
ich bin ein guter Fang.

Das Meer ist meine Auster.
Die Wellen werden warm.
Ichthyglug ist mein Name –
der größte Fisch im Schwarm.

Ich bin Strömung. Ich bin Flut.
Ich schick dich auf die Reise.
Ichthyglug ist mein Name –
bin der Sirene Weise.

Ertränke dich in Gold.
Ich gehe über Bord.
Ichthyglug ist mein Name –
doch nenne mich „mein Lord.“

2. WELTRAUMOROGS

Augen. Die 4,50 m hohe Decke dieses Durchgangs ist mit Hunderten von glotzenden Augen verziert. (Halaster hat Magie verwendet, um die Augen zu erschaffen. Sie sind harmlos.)

Orogs. Zwölf feindselige Orogs (siehe „Weltraum-Orogs“, Seite 244) lagern hier. Ziehe hierbei die Anzahl von Orogs ab, die die Charaktere schon als wandernde Monster getroffen und besiegt haben.

Eine der Orogs hat 60 Trefferpunkte und ist größer als die anderen. Ihr Name ist Rukha, und bis vor kurzer Zeit war sie erster Offizier der *Aasfresser* (siehe Bereich 13).

SCHÄTZE

Die Orog Rukha hat einen *Stein der Verständigung* in einem ihrer Panzerhandschuhe versteckt. Rukhas Gefährte, der ehemalige Smutje der *Aasfresser*, besaß das Gegenstück des Steins, hat es aber verloren (siehe Bereich 13c).

3. SCHLEIMIGE FORMEN

Die Charaktere sehen seltsame Formen, die sich aus dem Schleim bilden, der in der Nähe fließt.

3A. DER GROSSE SCHLICKMARSCH

Der Fluss aus Schleim fließt nordwärts durch diese 4,50 m hohe Höhle (siehe „Elementarschlick“, Seite 244). Wenn die Charaktere das erste Mal eintreffen, erhebt sich der Schleim und nimmt die Gestalt einer Polonäse von Modrons an, die sich so weit erstreckt, wie die Charaktere sehen können. Die Modrons marschieren gegen den zähen Schleimfluss und kommen schlecht voran. Nach 1 Minute versinken sie wieder im Schlick. Die Schlick-Modrons sind keine Kreaturen oder Zaubereffekte und können nicht verwundet oder gebannt werden.

3B. SCHLICK-HALASTER

Ein Abzweigung des Schlicks fließt diesen Tunnel hinab und sammelt sich in einer leichten Vertiefung im felsigen Boden. Das erste Mal, wenn sich jemand dem Becken auf 3 m annähert, nimmt der Schleim die Gestalt von Halaster Schwarzmantel an und rudert mit den Armen, als würde es einen Zauber wirken wollen. Nach 1 Minute verliert die Nachahmung von Halaster ihre Gestalt und wird wieder ein Schlickbecken. Der Schlick ist keine Kreatur und kann nicht verletzt werden, und er ist auch kein magischer Effekt, der gebannt werden könnte.

4. DAS WEINENDE AUGE

Schlick. Diese 18 m hohe Kaverne enthält ein großes Becken klebrigen, übelriechenden Schleims, der träge nach Nordwesten fließt.

Urm. Ein *Schlamm-Mephitis* namens Urm kauert am Rand des Schlicks (am Punkt, der auf Karte 19 mit einem M markiert ist) und stochert abwesend mit einer kurzen Stange darin herum, während er vor sich hinmurmelt.

Kugel. Nahe der Ostwand schwebt eine Kugel aus Schleim mit 3 m Durchmesser 1,50 m über dem Becken. Aus der Kugel sickert ein ständiger Strom von Schlick ins Becken; sie scheint die Quelle des Schlicks zu sein (Siehe „Kugel des Schleims“, unten).

Felsformationen. Die Decke der Höhle ist von Stalaktiten bedeckt, und der Schlick fließt um einige Stalagmiten, die aus dem Felsboden ragen.

Urm hatte das Pech, von dem Schlick mitgerissen zu werden, der aus dem Sumpf des Vergessens abgeleitet wird, und

landete hier. Halaster fand den Schlamm-Mephitis und wirkte den Zauber *Geas* auf ihn, um ihn zu zwingen, dem Dao Jaruk und dem Marid Ichthyglug zu dienen. Die Genies nutzen Urm als Mittelsmann, um einander Beleidigungen zu überbringen, doch der Mephitis ist des Spiels der Genies überdrüssig. Er will frei von Halasters *Geas* sein.

Urm weiß alles über die Rivalität zwischen Jaruk und Ichthyglug und versucht, Abenteurer zu beiden Genies zu führen, erst zum einen, dann zum anderen. Urm bietet den Charakteren an, sie zuerst zu Ichthyglug (Bereich 1) zu bringen, da der Marid näher ist. Wenn die Charaktere bereits mit Ichthyglug gesprochen haben, bietet Urm ihnen an, sie zu Jaruks Kavernen (Bereich 11) zu bringen, indem sie dem Schleimfluss folgen.

Urm ist faul und egoistisch und hilft Charakteren nur so weit, wie es der *Geas* von ihm verlangt. Er ist mit den Gefahren vertraut, die in den Kavernen des Schleims lauern, leugnet aber, irgendetwas zu wissen. Wenn Halasters *Geas* aufgehoben wird, wird der Mephitis etwas hilfsbereiter, doch ändert sich nichts an seinem bösen Wesen. Für seine neu-gewonnene Freiheit teilt Urm die folgenden Informationen, die eine Mischung aus Wahrheiten und Lügen sind.

- Der Schleim, der aus der Kugel fließt und diese Kavernen füllt, kommt von einem Ort, der Sumpf des Vergessens heißt (wahr).
- Halaster hat ein seltsam aussehendes Schiff gekapert und es in einer riesigen Kaverne in der Nähe versteckt (wahr). Das Schiff ist am Leben (falsch).
- Ein mächtiger Dämon ist in einer Statue im Norden eingesperrt (falsch).

KUGEL DES SCHLEIMS

Die Kugel ist unbeweglich, doch kann sie mit dem Zauber *Telekinese* oder ähnlicher Magie bewegt werden. Wird der Zauber *Auflösung* auf die Kugel gewirkt, wird sie zerstört, was den Zufluss von Schleim in die Kaverne beendet. Andere Zauber haben keinen Effekt auf die Kugel.

Kreaturen und Objekte können durch die Kugel dringen, die aus dem gleichen Schlick besteht, den man auf der ganzen Ebene des Gewölbes findet. Jede Kreatur, die die Kugel betritt, wird von ihr festgesetzt. Eine Kreatur, die von der Kugel festgesetzt wird, kann einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 ablegen, um sich bei einem Erfolg zu befreien. Eine andere Kreatur außerhalb der Kugel kann eine Aktion verwenden, um den Wurf zu versuchen, wenn sie sich in Reichweite der festgesetzten Kreatur befindet; bei einem erfolgreichen Wurf wird die Kreatur aus der Kugel befreit.

5. IM GRIFF VON GHAUNADAUR

Ein 4,50 m hoher Tunnel, der eine offene Grube enthält, verbindet zwei Höhlen mit 6 m hohen Decken.

5A. BLOEGRUBE

Diese natürliche Grube ist 6 m breit und 6 m tief. Am Grund der Grube halten sich drei intelligente schwarze Blobs auf (siehe „Intelligente schwarze Blobs“, Seite 244), die einmal Drow waren, die zu Ghaunadaur beteten. Wenn sie Beute in der Nähe entdecken, klettern die Blobs an den Wänden der Grube empor und nutzen *Feenfeuer*, um ihre Ziele sichtbar zu machen, ehe sie mit ihren Scheinfüßen angreifen. Die Blobs wirken *Melfs Säurepfeil* auf Beute jenseits ihrer Reichweite.

5B. STEHENDES TOR ZU EBENE 12

Am Nordende dieser 6 m hohen Höhle befinden sich zwei 5 m hohe stehende Steine, die aus schwarzem Basalt geschlagen wurden. In den Scheitelstein, der sie beide überbrückt, ist ein

blutrotes X graviert. Die stehenden Steine bilden eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12).

Wenn sich eine Kreatur dem Tor auf 1,50 m nähert, beginnen Rinnale aus Blut aus den felsigen Poren der stehenden Steine zu sickern. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich, wenn eine Kreatur, die mit einem X aus Blut markiert ist, innerhalb von 1,50 m um das Tor steht.
- Charaktere müssen die 12. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 8b auf Ebene 12, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

6. HÖHLE MIT AUSSICHT

Stalaktiten. Einige wenige Stalaktiten hängen an der 9 m hohen Kuppeldecke dieser Kaverne.

Schiff. Ein gewaltiges Schiff ist deutlich durch die Öffnungen in der nordwestlichen Wand sichtbar (siehe Bereich 13).

7. STEHENDES TOR ZU EBENE 21

Geröll. Der Boden dieser 6 m hohen Höhle ist mit Steingeröll bedeckt, das als schwieriges Gelände gilt.

Falscher Betrachter. Eine **Gasspore**, die man leicht für einen Betrachter halten kann, schwebt neben zwei 4,50 m großen Menhiren aus halbtransparentem Kristall. In jedem Menhir ist ein schlafender **Nalfeshnee** eingesperrt, der seine ledrigen Schwingen eng um Kopf und Körper geschlungen hat.

Die Gasspore ist aus Bereich 8 in diesen Bereich getrieben. Ihre Sporen enthalten Erinnerungsfragmente des toten Betrachters, der sie hervorgebracht hat. Eine Kreatur, die die Sporen einatmet, durchlebt eine zufällige Erinnerung, die du mit der Tabelle „Betrachter-Erinnerungen“ bestimmen kannst. Diese Erinnerungen werden aus der Perspektive des Augentyrannen erlebt.

BETRACHTER-ERINNERUNGEN

W100	Erinnerung
01-20	Der Betrachter verfolgt einen Tiefengnom durch einen Pilzwald in einer großen Kaverne im Underdark, die von leuchtenden Pilzen und phosphoreszierendem Schimmel erleuchtet ist.
21-40	Der Betrachter trifft einen Artgenossen im Underdark, und nach einer brutalen Salve von Augenstrahlen verwandelt er seinen Rivalen mit einem Auflösungsstrahl zu Staub.
41-60	Der Betrachter untersucht einen turmhohen Stalagmit, auf dem sich ein großer Kristall befindet (siehe Ebene 20, Bereich 14).
61-80	Der Betrachter wird von einem Purpurgewurm verschluckt und nutzt seinen Bezauberungsstrahl, damit der Wurm ihn freilässt.
81-00	Der Betrachter fällt in ein Erdloch als er Opfer von Halasters <i>Finger des Todes</i> wird (siehe Bereich 8).

NALFESHNEES

Die schlafenden Dämonen können nicht das Ziel von Zaubern oder Angriffen werden, solange sie in den Kristall-Menhiren eingeschlossen sind. Sie schlafen, bis sie geweckt werden (siehe „Stehendes Tor“, unten). Ein erwachter Nalfeshnee teleportiert sich aus dem Menhir und greift an, und wenn keine Feinde mehr sichtbar sind, kehrt er in den Menhir zurück und beginnt wieder zu schlafen.

STEHENDES TOR

Die Kristallmenhire sind unzerstörbar und stellen eines von Halasters magischen Toren dar (siehe „Tore“, Seite 12). Wenn einer der Menhire mit einem harten Gegenstand getroffen wird oder Ziel des Zaubers *Zerbersten* wird, verursacht das keinen Schaden, doch erzeugt dies ein lautes Klingeln, welches den Dämonen im Inneren erweckt. Nichts sonst kann diese Dämonen wecken. Solange ein Nalfeshnee außerhalb seines Menhirs ist, kann er magisch gezwungen werden, das Kommandowort zu verraten, welches das Tor aktiviert. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart das Kommandowort ebenfalls. Das aktuelle Wort ist „Kelserath“, aber Halaster ändert es alle paar Tage.

Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich, wenn eine Kreatur das richtige Kommandowort innerhalb von 3 m zum Tor spricht.
- Charaktere müssen die 16. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 23b auf Ebene 21, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

8. DANKE FÜR DIE ERINNERUNGEN

Decke. Diese Höhle hat eine 9 m hohe Decke.

Gassporen. Drei **Gassporen** schweben über einem großen Erdloch, das von Schutt umgeben ist. Weitere zehn **Gassporen** schweben in dem Erdloch, das 30 m tief in die Dunkelheit führt. (Am Grund des Erdlochs liegt ein zerfallender Betrachter-Leichnam.)

Erhöhter Tunnel. Ein Tunnel mit 3 m Durchmesser in der Westwand kann erreicht werden, indem man einen 3 m hohen Vorsprung erklimmt. (Dieser Vorsprung ist in Bereich 9 genauer beschrieben.)

Halaster hat einen Betrachter getötet, der eine Domäne auf dieser Ebene aufbauen wollte. Aus dem zerfallenden Leichnam ist eine Schar Gassporen entstanden. Eine Inspektion der Überreste und ein Wurf auf Intelligenz (Medizin) gegen SG 15 offenbaren, dass der Betrachter durch Feuer-, Energie- und nekrotischen Schaden gestorben ist. Die Untersuchung offenbart auch einen Schatz (siehe „Schätze“, unten).

Die Gassporen tragen die Erinnerungen des Betrachters, der sie erzeugt hat. Eine Kreatur, die die Sporen einatmet, durchlebt eine zufällige Erinnerung, die du mit der Tabelle „Betrachter-Erinnerungen“ bestimmen kannst. Diese Erinnerungen werden aus der Perspektive des Augentyrannen erlebt.

Die Wände des Erdlochs haben zahlreiche Handgriffe und können mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erklimmt werden.

SCHÄTZE

Der tote Betrachter hat einen goldenen Zungenstecker, in den ein Peridot eingesetzt ist (750 GM).

9. HÖHERE LAGEN

Diese 9 m hohe Kaverne enthält zwei 2 m hohe Vorsprünge, einen im Westen und einen größeren im Süden. Fünf **Gargylen** hocken auf dem nördlichen Vorsprung. Wenn die Gargylen Eindringlinge entdecken, fliegt einer von ihnen nach Norden, um den Dao (in Bereich 11) zu warnen, dass Besucher angekommen sind. Wenn dieser Gargyl verwundet oder aufgehalten wird, greifen alle Gargylen an. Ansonsten sprechen die verbleibenden Gargylen auf Terral mit Besuchern und heißen sie in der „prächtigen unterirdischen Domäne von Jarúk dem Dao“ willkommen. Sie beleidigen die

Charaktere, wenn diese nicht zu verstehen scheinen, was die Gargylen sagen.

SCHÄTZE

Ein Gargyl, der stirbt, aber nicht aufgelöst wird, zerfällt zu steinigen Brocken, wobei ein faustgroßer, transparenter Granat (500 GM) zum Vorschein kommt, wo sein Herz sein sollte.

10. ABZUGSKANAL

Der normalerweise langsame Schleimfluss wird hier etwas schneller, als er sich einem natürlichen Abzugskanal mit 3 m Durchmesser in der Nordwand nähert. Alle Kreaturen im Schlick, die ihren Zug im Abzugskanal beenden, müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht unweigerlich weggespült zu werden. Wenn eine Kreatur nicht an etwas festgebunden ist, ertrinkt sie im Schlick, während sie tief ins Underdark gerissen wird.

11. DIE FUNKELNDEN KAVERNEN VON JARÛK DEM PRISMATISCHEN

Diese mit Kristallen gesäumten Höhlen sind der Wohnort eines Daos und seiner Schergen.

11A. DAS GLÜCK IST MIT DEN TAPFEREN

Säulen und Kristalle. Zwei Felssäulen stützen die 9 m hohe Decke dieser Höhle, deren Wände mit Kristallen bedeckt sind, die Licht reflektieren und brechen.

Felsbrocken. Der Boden ist mit Felsbrocken und Geröll bedeckt. Sechs **Galeb Duhr**, die Jarûk gehorchen, verstecken sich hier, getarnt als Felsbrocken.

Musik. Dissonante Musik klingt aus einer kleineren Höhle im Südosten (Bereich 11b).

Wenn die Charaktere Jarûk in Bereich 11b angreifen, greifen die **Galeb Duhr** die Charaktere an, wenn sie in diese Höhle zurückkehren. Ansonsten bleiben die Kreaturen bewegungslos und stellen keine Gefahr dar. Wenn die **Galeb Duhr** provoziert werden, anzugreifen, beleben sie Felsbrocken. Die **Galeb Duhr** und ihre Felsen können Beute jenseits der Grenzen dieser Kaverne verfolgen.

11B. JARÛKS KAVERNE

Musik. Rockmusik füllt diese 9 m hohe Kaverne, die an das Innere einer Geode erinnert. Die Mauern und die Decke sind mit Kristallen bedeckt, die das Licht spiegeln und brechen.

Dao im Sand. Der Boden ist konkav und 3 m tief mit goldenem Sand bedeckt. Ein **Dao** versteckt sich im Sand, bis Besucher erscheinen.

Medusen. Zwei **Medusen**, die schwarze Roben und Schleier tragen, lauern in der nördlichen Nische.

Der **Dao Jarûk** erhebt sich aus dem Sand, wenn die Charaktere das erste Mal eintreffen. Er begrüßt sie mit einem Lied (siehe den Kasten „Jarûks Lied“). Während er singt, kommen die verschleierte Medusen aus ihren Nischen und beginnen, um ihn herum zu tanzen, während der Sand herumwirbelt und die Gestalt kleiner Staubwirbelstürme annimmt. Jarûk ist böse und grausam, doch seine aktuelle Notlage bringt ihn dazu, ein höflicher Gastgeber zu sein.

Sobald sein Lied vorbei ist, bietet Jarûk den Charakteren eine Queste an: Sie sollen den Lich Ezzat auf Ebene 20 zerstören und Jarûk dessen Seelengefäß geben. Der **Dao** verspricht dafür einen großartigen Schatz und erwähnt sogar, dass er von Halasters Magie gezwungen ist, sein Versprechen zu halten (siehe „Schätze“, unten). Wenn die Cha-

raktere Jarûks Queste erfüllen und Ezzats Seelengefäß dem **Dao** geben, verwandelt sich der Sandboden in einen Strudel, der Jarûk, die Medusen, den Sand und das Seelengefäß des Lichts auf die Elementarebene der Erde saugt. Die Charaktere finden Jarûks versprochene Belohnung am Grund der leeren Höhle. Charaktere, die Jarûks Queste erfüllen, sollten EP erhalten, als hätten sie den **Dao** und die Medusen im Kampf besiegt.

Wenn die Charaktere Ezzat vernichten, doch das Seelengefäß dem **Marid Ichthyglug** in Bereich 1c überreichen, weiß Jarûk dies und greift die Charaktere an, wenn er sie das nächste Mal sieht.

Jarûk kann seine Höhle ohne Ezzats Seelengefäß nicht verlassen. Wenn der **Dao** hier stirbt, löst sich sein Körper in kristallines Pulver auf und bildet sich 24 Stunden später neu. (Die Charaktere erhalten keine EP, wenn sie Jarûk mehr als einmal töten.)

Die Medusen verteidigen den **Dao** so gut sie können. Jarûk ist immun gegen ihren Versteinernden Blick.

Schätze. Jarûk trägt goldene Creolen, die mit Obsidian bedeckt sind (500 GM für das Paar), sowie ein Diadem aus Bernstein (7.500 GM). Diese Schmuckstücke verschwinden mit dem **Dao**, wenn er auf die Elementarebene der Erde zurückkehrt.

Jarûks Belohnung besteht aus einem *Edelstein der Helligkeit* und zwei gewöhnlichen wundersamen Gegenständen: *Stiefel der falschen Fährte* und eine *Kugel der Ausrichtung* (beide unten beschrieben). Diese Gegenstände erscheinen erst, nachdem die Charaktere Jarûks Queste erfüllt und dem **Dao** geholfen haben, aus dem Undermountain zu entkommen.

Der Träger der *Stiefel der falschen Fährte* kann sich entscheiden, Spuren wie die einer anderen Art von Humanoiden derselben Größenkategorie zu hinterlassen. Nur Humanoiden können diese Stiefel tragen.

Jemand, der eine *Kugel der Ausrichtung* hält, kann eine Aktion verwenden, um zu bestimmen, in welcher Richtung Norden ist. Diese Eigenschaft funktioniert nur auf der Materiellen Ebene.

JARÛKS LIED

Willkommen in meiner Kaverne!
Meister dieses Stoll'ns.
Jarûk ist mein Name –
der Khan des Rock'n'Roll.

Ich bin der Sand in
deinem Schuh.
In deinem Grab die Erde.
Jarûk ist mein Name –
der Diamant der Berge.

Lass' keinen Stein unberührt.
Ich bin unglaublich reich.
Jarûk ist mein Name –
ein Basrelief-Scheich!

Gold fließt durch meine Adern.
Es sickert durch meine Haut.
Jarûk ist mein Name –
ich hoffe, ihr seid erbaut.

12. GHAUNADAUR-SCHREIN

Intelligente Schlicke. An der 6 m hohen Decke haften drei intelligente schwarze Blobs, die einst Drow waren, die Ghaunadaur anbeteten (siehe „Intelligente schwarze Blobs“, Seite 244). Diese Schlicke sind allen Eindringlingen gegenüber feindlich gesonnen. (Ein Kampf hier lockt auch den riesigen Grauschlick aus Bereich 14 an.)

Schrein. In diese 3,60 m hohe Nische am Ende der Höhle schmiegt sich ein missgestalteter Granitaltar. Aus dem Alter heraus starrt eine violette Scheibe mit 30 cm Durchmesser, in die ein schwarzes, glotzendes Auge graviert ist. Hinter dem Altar ragt eine 2,70 m hohe Statue in Form einer amorphen, nach vorne geneigten Säule auf, die Dutzende von klauenbewehrten Menschenarmen ausstreckt.

Die Scheibe im Altar kann entfernt werden, indem man sie um 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn dreht. Wenn die Scheibe entfernt wird, fallen Kupfermünzen aus einer Aushöhlung im Altar (siehe „Schätze“, unten).

Wenn der Altar geöffnet wird, wird die vielarmige Ghaunadaur-Darstellung belebt und greift Kreaturen innerhalb von 3 m um sich oder innerhalb von 1,50 m um den Altar an. Die Statue ist ein großer Gegenstand mit RK 17, 50 Trefferpunkten, einer Bewegungsrate von 0 m, Empfindlichkeit gegenüber gleißendem Schaden und Immunität gegen Giftschaden sowie psychischen Schaden. Sie hat die folgenden Attributswerte: Stärke 14, Geschicklichkeit 10, Intelligenz 3, Weisheit 3 und Charisma 1. Sie hat Blindsight mit einer Reichweite von 3 m und ist darüber hinaus blind.

Als Aktion macht die belebte Statue einen einzelnen Nahkampf-Waffenangriff (+10 zum Treffen) mit ihren Klauen. Bei einem Treffer verursacht sie 22 (5W6 + 5) Hiebsschaden beim Ziel, und jede nicht-magische Rüstung, die das Ziel trägt, wird zerstört.

SCHÄTZE

Die Aushöhlung im Altar enthält 2.000 KM.

13. DIE AASFRESSER

Die *Aasfresser* ist ein 87 m langes, 15 m breites, 25 Tonnen schweres Spelljammer-Schiff – ein Schiff, das durch den Weltraum reisen kann. Halaster hat das Schiff entdeckt, als es Toril umkreiste, und lockte es durch ein magisches Tor in den Undermountain. Er enterte das Schiff, stahl das Spelljammer-Ruder (den magischen Apparat, der das Schiff antreibt und steuert) und brachte es in Ebene 23, sodass der Kapitän und die Besatzung auf sich allein gestellt waren.

Gedankenschinder bauten die *Aasfresser* in Form eines riesigen Tintenfischs. Der Rumpf besteht aus einem fremdartigen Harz, das so hart wie dickes Holz ist. Hinter den tentakelförmigen Rammböcken des Schiffs befinden sich zwei kreisförmige Fenster aus transparentem Kristall, die an Augen erinnern, und ein Oberdeck (Bereich 13a), das mit vier von grauen Slaadi bemannten Ballisten ausgestattet ist. Eine offene Luke am Oberdeck erlaubt Zugang zum Unterdeck (Bereich 13b bis 13h). Die Kabinendecken auf dem Unterdeck sind 3 m hoch.

Das Schiff liegt in einem 1,50 m tiefen Schleimtümpel in einer gewaltigen Kaverne, deren Decke eine Höhe zwischen 9 und 15 m erreicht. Ein Charakter kann den Schiffsrumpf mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklimmen; die Entfernung vom Höhlenboden zum Oberdeck beträgt in etwa 6 m.

Die *Aasfresser* hat Auftrieb, aber keine Segel, Ruder oder anderes Antriebssystem ohne das Spelljammer-Ruder. Das Schiff kann bis zu 10 Tonnen Fracht aufnehmen und hat eine Standardbesatzung von zwanzig Mann. Es hat RK 15, 400

KAPITÄN N'GHATHROD

Der Kapitän der *Aasfresser* ist ein Illithidenpirat namens N'ghathrod. N'ghathrod ist ein Gedankenschinder-Arkanist (siehe den Kasten im Eintrag „Gedankenschinder“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) mit 111 Trefferpunkten. Er nutzt eine Kristallkugel als arkanen Fokus und kleidet sich in Piratenkleidung. Ein Holzbein ersetzt einen seiner Füße, den er vor Jahren in einem Kampf verloren hat. In den Taschen seines Mantels sind vier faustgroße Edelsteine gesteckt – die Kontrolljuwelen für die vier grauen Slaadi, die das Oberdeck des Schiffs bewachen. N'ghathrod trägt als Marotte ein Rapier, doch ist er mit der Waffe nicht geübt.

Ehe er sich einem Leben der Weltraumpiraterie zuwandte, lebte N'ghathrod in einer Gedankenschinder-Kolonie auf dem Ringplaneten Glyth, der weiter von der Sonne entfernt ist als Toril. Einige Wochen, nachdem die *Aasfresser* im Undermountain eingeschlossen wurde, wandte sich N'ghathrod aus Hunger gegen seine Orog-Besatzung, tötete vier von ihnen und aß ihre Gehirne. Die übrigen Orog-Besatzungsmitglieder flohen, um ein ähnliches Schicksal zu vermeiden. Die Ankunft der Abenteurer bietet N'ghathrod eine unerwartete, doch willkommene Nahrungsquelle. Er versucht, ein Gruppenmitglied mit dem Zauber *Energiewand* von den anderen zu trennen. Dann nutzt er seinen Gedankenschlag, um seine Beute zu betäuben und dann ihr Gehirn zu verzehren.

Wenn N'ghathrod auf 55 Trefferpunkte oder weniger gebracht wird, überwältigt sein Überlebensinstinkt seinen Hunger, und er ergibt sich telepathisch. Der Gedankenschinder entschuldigt sich für seinen Angriff und schlägt ein Ende aller Feindseligkeiten vor. Wenn er die Gelegenheit erhält, erzählt er, wie die *Aasfresser* um Toril kreiste, als sie durch ein magisches Tor zu ihrem aktuellen Standort gerissen wurde. Er berichtet auch, dass das Spelljammer-Ruder des Schiffs kurze Zeit später verschwunden ist (entführt mittels eines Wunsch-Zaubers, doch das weiß der Gedankenschinder nicht). Wenn der Gedankenschinder und die Charaktere einen Waffenstillstand schließen, bietet N'ghathrod an, das „Schiff zu bewachen“, während die Charaktere das gestohlene Ruder suchen. Wenn die Charaktere erfolgreich sind, erlaubt N'ghathrod ihnen, sich das Schiff zu eigen zu machen. Er wird diese Degradierung akzeptieren, bis er eine Gelegenheit hat, die Charaktere loszuwerden.

Hortaktionen. Wenn N'ghathrod an Bord der *Aasfresser* kämpft, kann er Hortaktionen ausführen. Bei Initiative 20 (wobei er Initiative-Gleichstände verliert) kann N'ghathrod eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte auszulösen.

- N'ghathrod erzeugt ein magisches Duplikat von sich selbst irgendwo an Bord des Schiffs. Dieses Duplikat besteht aus psionischer Energie und bleibt bestehen, bis es auf 0 Trefferpunkte fällt, bis es gebannt wird (SG 15) oder bis N'ghathrod eine andere Hortaktion ausführt. Das Duplikat hat die Spielwerte eines normalen **Gedankenschinders** und ist N'ghathrod freundlich gesonnen, steht aber nicht unter seiner Kontrolle. Es kann die *Aasfresser* nicht verlassen.
- N'ghathrod füllt alle Innenbereiche des Schiffs mit gedankenverzerrenden Bildern und Geräuschen aus dem Fernen Reich, die bis Initiative 20 in der nächsten Runde anhalten. Jede Kreatur, die keine Aberration ist und ihren Zug im Schiff beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 10 (3W6) psychischen Schaden zu erleiden.

Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Nur ein sorgfältig formulierter *Wunsch* kann die *Aasfresser* aus den tiefen Kavernen des Undermountain befreien. Charaktere, die das Schiff aus seiner Gefangenschaft befreien, können es für 20.000 GM verkaufen, minus 50 GM für jeden Schadenspunkt, den es erlitten hat.

13A. OBERDECK

Ballisten. Drei Ballisten sind am Vorderdeck montiert, eine vierte am Achterdeck. Jeweils einer von vier **grauen Slaadi**, die die Gestalt von Orog angenommen haben, bedient eine Ballista.

Luke. Eine offene Luke mit Leiter führt zu Bereich 13b. Sie ist vom Boden der Höhle aus nicht zu sehen.

Eine Ballista ist ein großer Gegenstand mit RK 15, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ehe sie abgefeuert werden kann, muss die Ballista geladen und ausgerichtet werden. (Die Ballisten sind geladen, wenn die Charaktere zum ersten Mal eintreffen.) Es dauert eine Aktion, die Waffe zu laden, eine, sie auszurichten, und eine Aktion, sie abzufeuern (+6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel). Bei einem Treffer verursacht die Ballista 16 (3W10) Stichschaden.

Jede Ballista ist mit zehn Bolzen ausgestattet, die in einem Gestell im Ständer der Waffe gelagert werden. Ein drehbarer Fuß verleiht jeder Ballista einen Feuerradius von 180 Grad.

Die Slaadi sind darin ausgebildet, die Ballisten zu laden, auszurichten und abzufeuern. Sie verteidigen das Deck gegen alle Enterer und nutzen ihre Dunkelsicht, um Wache zu halten.

13B. FRACHTRAUM

Leiter. Eine Leiter, die an die Wand genietet ist, führt zum Oberdeck (Bereich 13a). Kopfüber an der Leiter hängt ein toter Orog in Ritterrüstung.

Kisten. Ein zweiter toter Orog in Ritterrüstung liegt zusammen mit seiner Zweihandaxt in den Trümmern mehrerer Holzkisten. Am hinteren Ende des Frachtraums stehen fünf intakte Holzkisten und fünf hölzerne Truhen, die unter schweren Frachtnetzen gesichert sind.

Toter Koch. Der Korridor, der zu den vorderen Abschnitten des Unterdecks führt, enthält einen dritten toten Orog, der eine blutige Schürze und keine Rüstung trägt.

Der tote Orog auf der Leiter hängt an einem seiner stacheligen Tiefel. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um die baumelnde Leiche zu lösen. Eine Untersuchung aller drei Orog zeigt, dass ihre Schädel geknackt und ihre Gehirne ausgesaugt wurden – die Markenzeichen eines Gedankenschinder-Angriffs. Der Orog mit der Schürze liegt außerhalb der Tür zu Bereich 13c.

Schätze. Die Besatzungsmitglieder haben die meisten Vorräte geplündert, ehe sie vom Schiff geflohen sind, und haben nur fünf Schatztruhen und fünf intakte Kisten zurückgelassen. (Diese sind unten nummeriert, damit du besser über sie Buch führen kannst.) Die Truhen sind unverschlossen und ihre Schlösser abgebrochen.

Truhe 1 enthält 400 SM, 180 GM und drei goldene Armreife (je 25 GM). Halb von den Münzen begraben ist die 13 cm große Miniatur eines Betrachters aus emailliertem Gold, mit einer schwarzen Perle im zentralen Auge und vielfarbigen Spinnellen an den Enden der Augenstiele (2.500 GM).

Truhe 2 enthält sechs Ballen elfischer Seide (je 50 GM) und eine Schachtel mit fünf 8 cm großen Figuren, die jeweils eine andere Art von metallischem Drachen darstellen und aus dem jeweiligen Metall gefertigt sind (250 GM für das Set).

Truhe 3 enthält sechs Phiolen mit Sternenstaub, der eine Aura der Illusionsmagie abgibt, wenn man ihn mit dem Zauber

Magie entdecken untersucht. Der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie zeigt, dass der Staub eine magische Eigenschaft hat. Jede Kreatur, die den Staub über sich sprengt, erhält die Fähigkeit, einmal als Aktion den Zauber *Traum* zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 15), ohne Komponenten zu benötigen.

Truhe 4 enthält 320 GM und einen Seidenbeutel mit vier blauen Pillen, die jeweils die magischen Eigenschaften eines *Heiltranks* nachahmen, wenn sie geschluckt werden.

Truhe 5 enthält ein zusammenpassendes Set aus fünf Kupferkelchen mit Silberintarsien (je 25 GM), eine schwarze Korallenhalskette (250 GM) und eine mumifizierte elfische Hand, die zwei juwelenbedeckte Goldringe trägt (je 250 GM).

Die Kisten 1 bis 3 enthalten vergiftete Rationen. Ein Charakter, der diese Rationen untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 10 schafft, kann feststellen, dass sie nicht essbar sind. Jede Kreatur, die eine Portion der vergifteten Rationen zu sich nimmt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 24 Stunden vergiftet zu werden.

Kiste 4 enthält essbare Trockenrationen für 60 Tage.

Auf Kiste 5 ist das Symbol eines lächelnden Gnomengesichts gestempelt, umgeben von den Worten „KRICKENHOFS KRAFTWERKE“. In Erdnüsse eingepackt findet man hier drei gnomische Erfindungen: eine gefederte Hüpfstange (25 GM), einen aufziehbaren Tomatenpürierer (125 GM) und einen anschnallbaren Helm mit einem darauf befestigten Holzpropeller. Dieser *Propellerhelm* ist ein ungewöhnlicher wundersamer Gegenstand, auf den sich nur kleine Humanoide einstimmen können. Solange der Helm getragen wird, erlaubt er dem Träger, eine Aktion zu nutzen, um ohne Komponenten den Zauber *Levitieren* zu verwenden. Der Propeller des Helms dreht sich und surrt laut, bis der Zauber endet. Immer wenn der Zauber endet, besteht eine Chance von 50 Prozent, dass der Helm seine Magie verliert und nicht-magisch wird.

13C. KOMBÜSE UND MESSE

Dieser Raum enthält einen Esstisch, sechs Schemel und einen kleinen Eisenofen. Schränke, die in die Wände eingebaut sind, sind aufgerissen worden, ihr Inhalt (Kochutensilien und Geschirr) ist über den Boden verstreut.

Wird *Magie entdecken* auf diese Kabine gewirkt, offenbart das eine Aura der Hervorrufungsmagie, die vom Inneren der Wand ausgeht, die diesen Raum von Bereich 13d trennt.

Schätze. Charaktere, die die Kajüte durchsuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schaffen, bemerken ein winziges Loch am Fuß der Wand, die die Kajüte von Bereich 13d trennt. 60 cm über diesem Loch steckt ein *Stein der Verständigung* in der Wand. (Sein Gegenstück ist bei der ersten Offizierin in Bereich 2 zu finden.)

Wenn die Charaktere den *Stein der Verständigung* aus der Wand entfernen, kommt ein Miniatur-Riesenweltraumhamster aus dem Loch am Fuß der Wand und sieht ziemlich verärgert aus. Der Weltraumhamster sieht einem gewöhnlichen Hamster bemerkenswert ähnlich. Er hat die Spielwerte einer **Ratte**, aber keine Angriffe (und ist 0 EP wert). Er hat sich in den Wänden des Schiffs einen netten Bau erschaffen, stellt aber keine Gefahr dar, wenn man ihn stört. Ein Charakter kann sich mit dem Hamster anfreunden, indem er ihm Nahrung anbietet.

13D. KAPITÄNSKAJÜTE

Wände. Die Harzwände sind so geformt, dass sie wie glänzende schwarze Tentakel aussehen, die umeinander geschlungen sind und schreiende Elfen umklammern.

Staffelei und Gemälde. Auf der hölzernen Staffelei in der Mitte der Kajüte steht ein halb fertiggestelltes Gemälde einer farbenfrohen, fremdartigen Landschaft. Neben der Staffelei liegen mehrere Pinsel und Farbtöpfe auf einem kleinen

Tisch. Fünf fertiggestellte Gemälde von anderen fremdartigen Landschaften lehnen von hinten an der Staffelei.

Stuhl. Ein blutbefleckter Holzstuhl mit eisernen Handfesseln an den Armlehnen steht bugwärts in einer Nische. Eine Pfütze aus klebrigem Blut bedeckt den Boden darum.

Geheimfach. Ein Charakter, der die Kajüte nach Geheimtüren durchsucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, findet eine kleine Luke in den Bodenplanken. Die Luke enthält ein kleines Fach, das Kapitän N'ghathrods Zauberbuch enthält.

N'ghathrod schnallt Gefangene in diesen Stuhl, ehe er ihre Gehirne verschlingt. Eine Kreatur, die an den Stuhl gefesselt ist, kann eine Aktion verwenden, um zu entkommen, was einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 20 erfordert.

Schätze. Ehe er durch einen Prozess, der als Ceremorphose bekannt ist, in einen Illithiden verwandelt wurde, war Kapitän N'ghathrod ein weltraumreisender Elf. Auch wenn der Gedankenschinder keine Erinnerungen an sein ehemaliges Leben hat, behält er seine elfische Vorliebe für himmlische Schönheit. Die Gemälde zeigen Welten, die N'ghathrod besucht hat, und sind jeweils 100 GM wert.

N'ghathrods Zauberbuch ist in Leder gebunden, und sein Inhalt ist in einer brailleartigen Schrift verfasst. Der Gedankenschinder nutzt seine Tentakel, um die Schrift zu lesen, und andere Kreaturen können sie mit dem Zauber *Sprachen verstehen* begreifen. Das Buch enthält alle Zauber, die N'ghathrod vorbereitet hat, plus *Bigbys Hand*, *Evards Schwarze Tentakel* und *Tote beleben*.

13E. STEUERBORD-MANNSCHAFTSKAJÜTE

Diese Kajüte enthält zwei Reihen von Kojen mit jeweils drei Etagen.

13F. BACKBORD-MANNSCHAFTSKAJÜTE

Diese Kajüte ist wie Bereich 13e möbliert und enthält außerdem einen toten Orog, der mit dem Gesicht nach unten auf dem Boden liegt. Eine Untersuchung der Leiche offenbart, dass der Schädel des Orog aufgebrochen und sein Gehirn ausgesaugt wurde. Zu Füßen des Orog liegt eine Zweihandaxt.

13G. BRÜCKE

Die Tür zur Brücke ist leicht angelehnt. Kapitän N'ghathrod, der Gedankenschinder, hält sich hier auf (siehe den Kasten „Kapitän N'ghathrod“). Die Brücke hat folgende Merkmale:

Fenster. Zwei kreisförmige Fenster mit 3 m Durchmesser aus gewölbtem, transparentem Kristallharz ruhen in Bronzerahmen.

Sternenkarte. An die geneigte Decke sind vertraute Konstellationen und unbekannte Planeten gemalt.

Kerben. Kerben in der Mitte des Bodens lassen vermuten, dass hier einst ein Möbelstück stand.

Charaktere, die die Kerben auf dem Boden untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) schaffen, können feststellen, dass die Kerben dafür gedacht sind, einen schweren Stuhl oder stuhlförmigen Gegenstand am Boden zu befestigen. Die Kerben entsprechen dem Abdruck des Spelljammer-Ruders des Schiffs, das auf Ebene 23 zu finden ist.

Die Sternkarte an der Decke hat die Sonne in der Mitte, und langgezogene Ringe zeigen die Pfade von acht Planeten, die sie umkreisen: Anadia; der Gasriese Coliar; Toril und das kleine Asteroidenfeld namens Tränen der Selüne, das Toril umkreist; die Wasserwelten Kapri und Chandos; der abscheuliche Ringplanet Gyt; der Asteroidenhaufen Garten, der von einer gewaltigen Pflanze zusammengehalten wird,

und die radförmige Welt H'catha. Jenseits der Planeten befinden sich die Sternbilder des Reichsraums, die alle zu verschiedenen Zeiten des Jahres am Nachthimmel von Toril sichtbar sind.

13H. OH KÄPT'N! MEIN KÄPT'N!

Der Boden hier ist mit Glasscherben und Salzlake bedeckt, die Überreste von Gefäßen, die einst eingelegte Gehirne von Humanoiden enthielten. An den gewölbten Wänden hängen leere Regale, in denen Kapitän N'ghathrod seine Notfallnahrungsreserven aufbewahrt hat. Der Gedankenschinder war gezwungen, die gepökelten Gehirne zu essen, nachdem seine Besatzung geflohen war, und giert jetzt nach frischer Nahrung.

14. SCHLICKBAU

Diese 3 m hohe Höhle ist die Behausung eines riesigen Grauschlicks geworden (siehe „Riesiger Grauschlick“, Seite 244), der in der nördlichsten Nische rechts neben dem Eingang sitzt. Wenn die Charaktere den Schlick bereits in Bereich 12 bekämpft haben, ist die Höhle leer.

15. STEHENDES TOR ZU EBENE 17

Aus einem 60 cm tiefen Schleimbecken ragen 5 m hohe Menhire, auf denen ein Stein als Oberbalken liegt, in den das Symbol eines Pfeils graviert ist. Die stehenden Steine bilden ein magisches Tor (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn ein Pfeil oder Armbrustbolzen zwischen die stehenden Steine gefeuert wird, öffnet sich das Tor für 1 Minute.
- Charaktere müssen die 14. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 8b auf Ebene 17, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

16. TUNNEL ZU EBENE 20

Am oberen Ende des Tunnels, der zu Ebene 20 hinabführt, befindet sich eine 5,40 m hohe, ringförmige Kaverne, die von einem Purpurgewurm erschaffen wurde, dessen Halaster sich vor langer Zeit entledigt hat.

NACHWIRKUNGEN

Die Charaktere haben einige Gründe, auf diese Ebene zurückzukehren, nachdem sie sie erkundet haben:

- Wenn sie das Seelengefäß des Lichs Ezzat erlangt haben, müssen die Charaktere mit dem Seelengefäß in die Kavernen des Schleims zurückkehren, um die Belohnungen von dem Marid in Bereich 1c oder dem Dao in Bereich 11b zu erhalten. Wenn sie das Seelengefäß einem Genie geben, wird der andere ihr Feind.
- Wenn die Charaktere das Spelljammer-Ruder, das von Halaster gestohlen wurde, bergen, können sie damit zur *Aasfresser* zurückkehren und einen *Wunsch* verwenden, um das Schiff aus dem Undermountain heraus zu bringen.

Die Ebene verändert sich in kurzfristiger Abwesenheit der Charaktere wenig. Wenn Ichthyglug oder Jaruk befreit wird, könnte Halaster einen Ifrit auf dieser Ebene einsperren und ihn gegen den Genie aufbringen, dem Ezzats Seelengefäß verweigert wurde. Dem Neuankömmling würde dann eine Höhle eingerichtet, die seinem feurigen Wesen entspricht.



EBENE 20: RUNENSTEINKAVERNEN



DIE RUNENSTEINKAVERNEN SIND FÜR VIER Charaktere der 16. Stufe entwickelt, und Abenteurer, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um den halben Weg zur 17. Stufe zurückzulegen. Diese Ebene stellt den Charakteren einen mächtigen potentiellen Verbündeten in ihrem Kampf gegen Halaster vor – oder einen Gegner, dessen Vernichtung ihnen die Gunst des Wahnsinnigen Magiers einbringen kann.

WAS HAUST HIER?

Der Runenstein ist ein großer, magischer Kristall, den Halaster Schwarzmantel erschaffen hat und der in die Spitze eines riesigen, ausgehöhlten Stalagmiten eingesetzt ist, der sich aus dem Zentrum der Haupthöhle dieser Ebene erhebt. Diese Spitze dient als Hort eines Lichs namens Ezzat, der lange Halasters Feind war.

In einem Versuch, Ezzat zu vernichten, erschuf Halaster eine Legion von Steingolems, die ihm selbst nachempfunden sind, und platzierte ein winziges Fragment des Runensteins in jedem von ihnen, um ihnen mehr Intelligenz und Persönlichkeit zu geben. Als Ezzat erfuhr, was Halaster plante, platzierte der Lich Bannzeichen auf dem Stalagmitenturm, die Konstrukte vom Angriff abhielten. Dieser Gegenzug hat Halaster dazu gebracht, seine Golems aufzugeben und keine neuen zu erschaffen.

EZZAT DER LICH

Ezzat ist davon besessen, Halaster zu vernichten und die Kontrolle über den Undermountain zu übernehmen. Während seine Manie und Machtgier größer werden, wird der Lich mit jedem Tag mehr wie Halaster selbst.

Charaktere, die Ezzat vernichten und sein Seelengefäß ausfindig machen, ergalten Halasters Gunst. Wer sich mit dem Lich verbündet, zieht Halasters Feindschaft auf sich.

STEINMÄNTEL

Halaster erschuf Steingolems in seinem Ebenbild und nutzte Fragmente des Runensteins, um sie mit Intelligenz zu erfüllen. Er hat ihnen dann auf dieser Ebene freien Lauf gelassen. Diese 3 m hohen Golems werden Steinmäntel genannt und verehren den Wahnsinnigen Magier wie einen Gott. Den Runenstein betrachten sie als sein Auge in ihrer dunklen Domäne. Die Steinmäntel mögen es nicht, dass sich ein Lich im Stalagmitenturm niedergelassen hat, doch Ezzats Bannzeichen sorgen dafür, dass sie wenig dagegen unternehmen können.

Wenn nichts anderes angegeben ist, nutzt ein Steinmantel die Spielwerte eines **Steingolems** mit folgenden Anpassungen:

- Ein Steinmantel hat Intelligenz- und Charismawerte von 9.
- Er versteht die folgenden Sprachen, kann aber nicht sprechen: Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish, Infernalisch, Zwergisch und die Gemeinsprache der Unterreiche. Steinmäntel nutzen ein System des Augenzwinkerns, um nonverbal miteinander zu kommunizieren.

WANDERnde MONSTER

Die magischen Ausstrahlungen des Runensteins ziehen in der Erde lebende Kreaturen wie Landhaie, Erdelementare, Purpurwürmer und Xorn auf diese Ebene. Die Charaktere könnten auch auf einen Expeditionstrupp stoßen, der aus der Schattendämmerfeste stammt.

SCHATTENDÄMMER-EXPEDITION

Ein Expeditionstrupp wurde aus der Schattendämmer-feste (Ebene 22) losgeschickt, um Runensteinfragmente zu sammeln. Der Trupp besteht aus einem chaotisch bösen menschlichen **Erzmagus** namens Akarrth Schattendämmer, einem **Betrachter** namens Gz'zarp, zwei **Grells** und zwei **Nothics**. Die Grells und die Nothics sind Akarrths Diener, und der Betrachter ist ein schwieriger Verbündeter.

Die Charaktere können leicht ein Bündnis mit Akarrth schließen, doch jeder solche Pakt wird früher oder später zusammenbrechen, da der Erzmagus wahnsinnig ist.

Schätze. Akarrth trägt eine hölzerne Stange bei sich, in die Tentakel geschnitzt sind und die ihm als arkaner Fokus dient (10 GM). Er hat außerdem ein Zauberbuch, das in Gedankenschinderhaut gebunden ist und alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat.

RUNENSTEINKAVERNEN

Alle Orte, die für diese Ebene beschrieben sind, sind auf Karte 20 markiert. Die Kavernen und Tunnel sind durch das Wasser, das durch schmale Risse in Wänden und Decken eindringt, allesamt feucht. Das Geräusch tropfenden Wassers ist überall zu hören.

1. AUSTROCKNENDES SYMBOL

Am Ende des Tunnels, der von Ebene 19 herabführt, hat Ezzat den Boden mit einer Glyphe versehen, die eine modifizierte Version des Zaubers *Symbol* verwendet und nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 entdeckt werden kann. Die Glyphe wurde mit einem Zauberplatz des 9. Grads gewirkt und löst den Todeseffekt (Rettungswurf-SG 20) aus, wenn eine Kreatur sie überquert. Nachdem der Effekt ausgelöst wurde, schweben gespenstische Schädel über dem Bereich, wo sich die Glyphe befindet.

2. HORT DES WAHNSINNIGEN GOLEMS

Charaktere, die sich der Kaverne aus beliebiger Richtung nähern, hören die Geräusche von aneinanderschlagenden Steinen. Die Kaverne hat eine spitz zulaufende Decke von 15 m Höhe und folgende Merkmale:

Konstrukt. Eine gewaltige, bewegliche Masse aus durcheinandergeworfenen Steinen steht auf einer natürlichen Anhöhe in der Mitte der Höhle. Sie nutzt ihre Fäuste, um etwas zu zerschmettern.

Schmiede. In eine Wand ist eine steinerne Esse geschlagen, die schon lange nicht mehr entfacht wurde. Ein rostiger Eisenamboss steht auf einem 30 cm hohen Steinsockel vor der Esse.

Das Konstrukt war einst ein 3 m hoher Steingolem, der als Abbild Halasters erschaffen wurde. In seinem Wahnsinn hat er so viele Stücke anderer Steinmäntel an sich befestigt, dass er ein schwerfälliges, über 5 m großes Amalgam aus Torsos, Gliedern und Köpfen aus Stein geworden ist, die alle dem Wahnsinnigen Magier ähneln.

Jeder Charakter, der nahe genug kommt, kann sehen, dass der Gegenstand, den der wahnsinnige Golem zerstört, ein Steingolem ist, der wie Halaster aussieht. Selbst wenn die Charaktere schnell eingreifen, ist der Steinmantel bereits zertrümmert und kann nicht gerettet werden.

Wenn die Charaktere ihn zum ersten Mal sehen, entfernt der wahnsinnige Golem das Runensteinfragment aus den pulverisierten Überresten seines letzten Opfers und verschluckt

es. Dann beginnt er, Stücke des zerstörten Steingolems an sich selbst zu befestigen. Wenn der wahnsinnige Golem das Runensteinfragment verschluckt, kann er sein Merkmal Unveränderliche Gestalt ignorieren und alle Treffpunkte wiederherstellen. Charaktere, die den Golem unterbrechen oder angreifen, ziehen seine Feindschaft auf sich. Ansonsten zeigt er wenig Interesse an ihnen.

Der wahnsinnige Golem ist ein **Steingolem** mit einem Herausforderungsgrad von 12 (8.400 EP) und folgenden Anpassungen:

- Der Golem ist riesig und hat 264 (23W12 + 115) Treffpunkte.
- Jeder seiner Hieb-Angriffe verursacht 24 (4W8 + 6) Wuchtschaden bei einem Treffer.
- Er hat Intelligenz- und Charismawerte von 9.
- Er versteht die folgenden Sprachen, kann aber nicht sprechen: Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish, Infernalis, Zwergisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.

Der Golem ist zu groß, um durch Tunnel zu passen, die schmaler als 3 m sind. Wenn er sich selbst überlassen wird, bleibt er hier und wartet darauf, dass ein anderer Steinmantel in den Bereich wandert, den er angreifen kann.

SCHÄTZE

Jeder Charakter, der das Innere der Esse untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, findet die rußverschmierte Zunderdose, die eine einzelne *Perle der Kraft* enthält.

3. VERSUNKENES PARADIES

Diese Kaverne hat eine 9 m hohe, spitz zulaufende Decke und enthält einen breiten Spalt, der 90 m tief ist. Ein felsiger Sims umgibt den Spalt.

Nach 60 m Tiefe bricht der Spalt durch das Dach einer gewaltigen Kaverne, die nicht auf Karte 20 eingezeichnet ist. Diese andersweltliche Kaverne ist 30 m hoch, 360 m lang und 240 m breit. Sie hat folgende Merkmale:

Licht. Die Kaverne wird von phosphoreszierendem Moos erleuchtet, das auf seltsamen Felsformationen an den Wänden wächst. Ein Dutzend **Riesenfeuerkäfer**, die sich vor allem von Aas ernähren, leben hier und liefern zusätzliches Licht.

Pilzwald. Ein Wald aus hoch aufragenden Zirkhholzpilzen, unterbrochen von Fassstielen, Blaukappen und Trillimacs (siehe „Pilze“, Seite 59), füllt die halbe Kaverne.

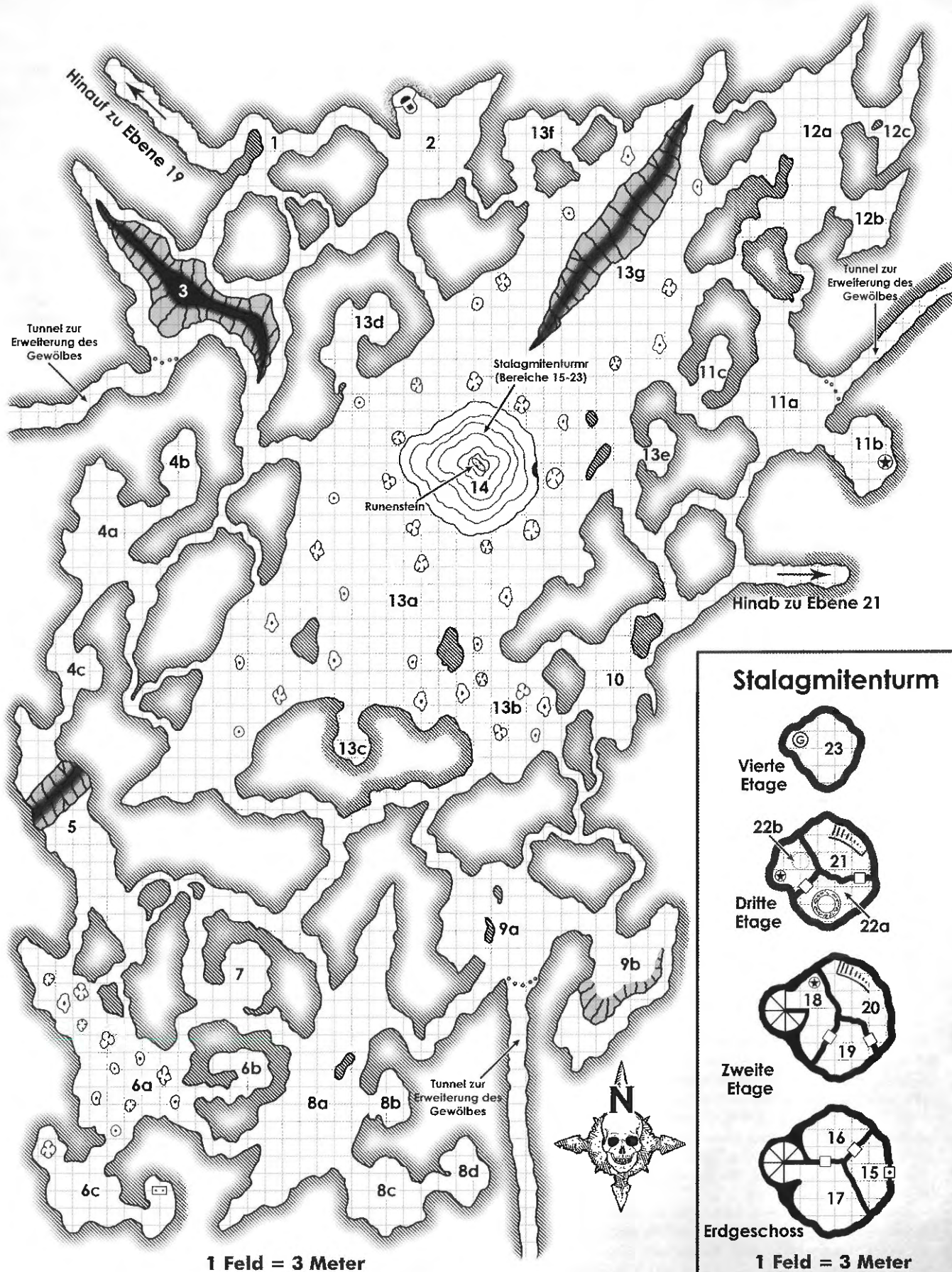
See. Die andere Hälfte der Kaverne enthält einen 9 m tiefen See, der von drei kleinen Wasserfällen gespeist wird. Mehrere kleine Felsinseln ragen aus dem See; auf jeder befindet sich eine Reihe leerer Hütten (eine verlassene Siedlung von Kuo-toa).

Der Pilzwald und der unterirdische See sind die Heimat vieler Arten unterirdischer Tiere, darunter Fledermäuse, Fische und nichtstechende Insekten. Für Charaktere, die sie sicher erreichen, bietet die Kaverne einen sicheren, idyllischen Zufluchtsort vor den Gefahren des Undermountain.

4. MYCONIDENKOLONIE

Eine Myconidenkolonie schafft es, in diesem Gebiet zu gedeihen, da die Tunnel, die in diese Höhlen führen, zu schmal sind, als dass sich die Steinmäntel hindurchzwängen könnten. Die Myconiden müssen allerdings manchmal Gargylenangriffe überstehen.

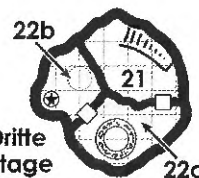
Die Myconiden bieten Fremden Nahrung, Wasser, einen Schlafplatz und eine sichere Durchreise durch ihre kleine Domäne an.



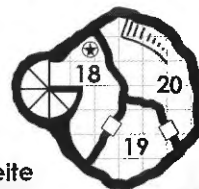
Stalagmitenturm



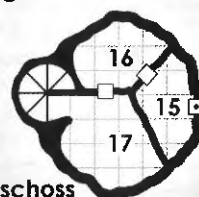
Vierte Etage



Dritte Etage



Zweite Etage



Erdgeschoss

1 Feld = 3 Meter

4A. VERSCHMELZUNGSHÖHLE

Die meisten Myconiden leben in dieser Höhle, deren Decke uneben ist und eine Höhe zwischen 4,50 und 9 m hat. Die anderen Merkmale der Höhle sind wie folgt:

Moos. Dickes Moos wächst an den Wänden und der Decke.

Pilze. Auf dem Erdboden wächst ein Wald von Pilzen, darunter Fassstiele, Timmasken, Zungen des Wahnsinns und Trillimacs (siehe „Pilze“, Seite 59).

Rieseninsekten. Sechs **Riesentaufwüchser** und vier **Riesenfeuerkäfer** streifen durch die Pilze.

Myconiden. Die nördliche Nische ist weitgehend frei von Moos und Pilzen und mit Wolken von Sporen gefüllt. Zehn **Myconid-Sprossen** und dreizehn **Myconid-Erwachsene** versammeln sich hier in stiller Meditation.

Die Tausendfüßler und Feuerkäfer teilen dieses empfindliche Ökosystem mit den Myconiden und helfen dabei, das Wachstum der Pilze in den Kavernen zu kontrollieren. Das Licht der Panzer der Feuerkäfer ist die einzige Beleuchtung in der Höhle. Diese Kreaturen stehen nicht unter der Kontrolle der Myconiden und kämpfen nur zur Selbstverteidigung.

Die Myconid-Sprossen bilden einen inneren Ring mit 2 m Durchmesser, und die Erwachsenen stehen in einem schützenden Ring mit 3 m Durchmesser um sie herum. Die Myconiden nutzen ihre Beziehungssporen-Aktion, um friedlich ihre Gedanken zu verschmelzen. Kreaturen, die sich dem äußeren Ring auf 3 m annähern, werden vom Effekt der Sporen betroffen.

Charaktere, die telepathischen Kontakt mit den Myconiden aufbauen, werden willkommen geheißen. Die Myconiden bieten den Besuchern an, sie zu ihrem Souverän (Bereich 4b) zu bringen oder sie zum Rand ihrer Domäne zu eskortieren. Die freundlichen Pilzmenschen sind sich des Konflikts, der außerhalb ihrer Kavernen stattfindet, nicht bewusst, aber sie haben Angst vor den „Felsenriesen“ (Halasters Steingolems) und „Felsendämonen“ (Gargylen), die in den umgebenden Höhlen leben.

4B. FREUNDLICHER SOUVERÄN

Geneigter Boden. Der Boden neigt sich leicht bergan, sodass sich die Höhe von 4,50 m am Eingang auf 3 m am Nordende verringert.

Pilze. Exotische Pilze wachsen aus dem Erdboden. Die Wände sind mit Kräuselrinden bedeckt (siehe „Pilze“, Seite 59).

Souverän. Ein 2,70 m großer **Myconid-Souverän** steht nahe dem hinteren Ende der Höhle. Sein leuchtender Hut gibt helles Licht in einem Radius von 3 m und dämmriges Licht in einem weiteren Radius von 3 m ab.

Wenn Floot, der Myconid-Souverän, sich nicht gerade mit seinen Untertanen verbindet, verbringt er seine Zeit damit, exotische Pilze zu züchten und Tränke zu brauen. Indem er seine Aktion Beziehungssporen nutzt, um telepathische Kommunikation zu ermöglichen, heißt Floot die Charaktere in seiner Domäne zusammen und bietet ihnen als Geschenk zwei Tränke an (siehe „Schätze“, unten). Floot erwartet nichts im Austausch, doch wenn die Charaktere etwas zurückgeben wollen, bittet er Souverän sie, alle „Felsendämonen“ (Gargylen), die sie treffen, zum Wohle der Myconiden-Kolonie zu vernichten.

Schätze. Floot bietet den Charakteren einen *Trank des Gedankenlesens* und einen *Trank der überlegenen Heilung* an. Jeder Trank wird in einer Kalebasse aus Lehm aufbewahrt und befindet sich versteckt in einem ausgehöhlten Trillimac (siehe „Pilze“, Seite 59).

4C. QUAGGOTH-SPORENDIENER

Wachen. Fünf **Quaggoth-Sporendiener** sind hier versammelt. **Pilze.** Die Wände sind mit Kräuselrinden bedeckt (siehe „Pilze“, Seite 59).

Die belebenden Sporen des Myconiden-Souveräns haben den toten Quaggoths einen Anschein von Leben verliehen. Solange sich die Quaggoth-Sporendiener in der Anwesenheit von einem oder mehreren Myconiden aufhalten, betrachten sie alle Kreaturen mit distanzierter Gleichgültigkeit und greifen nicht an. Sie werden aber feindselig, wenn keine Myconiden da sind, um sie zu besänftigen.

5. KICHERNDE KLUFT

Eine 6 m breite, über 20 m tiefe Kluft hat sich im Boden dieser 6 m hohen Kaverne aufgetan. Das Geräusch eines kichernden alten Mannes ertönt etwa jede Minute aus dem Spalt. Dies ist eine harmlose Illusion, einer von Halaster Schwarzmantels Regionaleffekten (siehe „Halasters Hort“, Seite 311).

6. HORT DES MUMIENFÜRSTEN

Diese Höhlen bilden den Hort eines Duergar-Mumienfürsten namens Gorka Tharn. Charaktere, die in diesem Gebiet Zauber wirken oder die Merkmale der Höhle durcheinanderbringen, erwecken den Mumienfürsten, sodass die Kreatur ihre Hortaktionen und Regionaleffekte nutzen kann (siehe den Eintrag „Mumien“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). In seinem Hort hat der Mumienfürst einen Herausforderungsgrad von 16 (15.000 EP).

6A. ZAHNIGES MAUL

Diese 6 m hohe Kaverne erinnert durch ihre vielen Stalaktiten und Stalagmiten an ein mit Zähnen gefülltes Maul. Die allgegenwärtigen Felsformationen machen es großen und schwerfälligen Kreaturen schwer, die Kaverne zu durchqueren, weswegen die Steinmäntel diesen Bereich meiden.

Wird ein Zauber des 1. Grades oder höher in dieser Kaverne gewirkt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von Zaubergrad x 10 Prozent, den Mumienfürsten zu wecken. Wenn der Mumienfürst erwacht, erheben sich die Duergar-Mumien in Bereich 6b aus ihrem Massengrab und setzen sich in Bewegung, um alle Kreaturen im Hort des Mumienfürsten anzugreifen.

6B. MASSENGRAB

Der Boden aus festgedrückter Erde in dieser 3 m hohen Höhle ist ein flaches Grab für acht Duergar-Mumien (Gorka Tharns ehemalige Schüler). Die Mumien brechen aus dem Boden und greifen jede Kreatur an, die diesen Bereich betritt. Wenn Eindringlinge flüchten, werden sie von den Mumien verfolgt. Wenn die Mumien erwachen, erwacht auch Gorka Tharn.

6C. GRUFT DES MUMIENFÜRSTEN

Nischen. Nischen in den Wänden dieser 6 m hohen Kaverne enthalten Hunderte von schimmlichen Schädeln (von Zwergen und Duergar). Einige herausgefallene Schädel liegen auf dem Höhlenboden.

Schrein. Eine kleine Kammer im Osten enthält einen beschädigten Steinaltar, um den herum Schätze aufgehäuft sind. Auf der Wand hinter dem Altar ist ein verblichenes Wandbild zu sehen.

Nische. Ein 2,40 m langer Stalaktit mit ebenso großem Stalagmit befinden sich in der Mitte einer Nische im Nordwesten. Auf beide Tropfsteine wurden mit Ruß Schlangen und Skorphone gezeichnet.

Wenn Schätze vom Altar gestohlen werden oder der Stalagmit berührt wird, erwacht Gorka Tharn automatisch. Wird darüber hinaus ein Zauber des 1. Grades oder höher in dieser Kaverne gewirkt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von Zaubergrad x 10 Prozent, den Mumienfürsten zu wecken.

Gorka Tharn war ein Duergar-Priester des Laduguer, der nun in einen **Mumienfürsten** verwandelt wurde, mit folgenden Anpassungen:

- Der Mumienfürst spricht Zwergisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.
- Er hat den Zauber *Stein formen* anstelle von *Weissagung* vorbereitet.
- Er hat die unten beschriebenen Aktionsoptionen Vergrößern und Unsichtbarkeit.

Vergrößern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute erhöht der Mumienfürst magisch seine Größe, zusammen mit allem, was er trägt oder in der Hand hält. Der Mumienfürst ist dann groß, verdoppelt seinen Schaden mit den Verfaulenden Fäusten und legt Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe mit Vorteil ab. Wenn der Mumienfürst keinen Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximale Größe an, die im verfügbaren Raum möglich ist.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Mumienfürst wird bis zu 1 Stunde oder bis er angreift, Vergrößern verwendet oder seine Konzentration gebrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren) magisch unsichtbar. Ausrüstung, die der Mumienfürst trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Der Stalagmit in der nordwestlichen Nische ist hohl und dient als Gorka Tharns Sarkophag. Der Mumienfürst liegt im trichterförmigen Inneren des Stalagmits. Wenn der Mumienfürst erwacht, nutzt er den Zauber *Stein formen*, um eine Öffnung zu erschaffen, die groß genug ist, damit er hervorkommen kann. Er vernichtet alle Eindringlinge in seinem Hort und kehrt dann in seinen Sarkophag zurück, um zu schlafen.

Am Boden der Aushöhlung des Stalagmits befinden sich vier 30 cm hohe Lehmurnen, die Gorka Tharns konservierte innere Organe enthalten, darunter das verdorrte Herz des Mumienfürsten. Nur indem man das Herz zerstört, lässt sich die Auferstehung des Mumienfürsten verhindern. Das Herz ist ein winziger Gegenstand mit RK 5, 25 Trefferpunkten und Immunität gegen alle Schadensarten außer Feuerschaden.

Steinaltar und Schatz. Der aus einem Granitblock geschnittene Altar ist Laduguer geweiht, dem bösen Gott der Duergar. Das Wandbild hinter dem Altar zeigt eine schattenhafte Gestalt, die einen Haufen Edelsteine in den Armen hält. Charaktere mit passendem Hintergrund, denen ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, können bestätigen, dass das Wandbild Laduguer darstellen soll.

Um den Altar sind 5.000 KM, 2.300 SM, 470 GM, fünf fehlerhafte Diamanten (je 100 GM) und ein Teekessel aus Elektrum (25 GM) aufgehäuft. Ein rostiger Kriegshammer liegt ebenfalls unter den Wertgegenständen. Er zerfällt, sobald man ihn das erste Mal verwendet, um etwas Hartes zu schlagen.

7. GRUFTRÄUBER

Diese 3,60 m hohe Kaverne enthält sechs **Duergar**, drei Männer und drei Frauen, die aus Ebene 21 heraufgekommen sind, um den Schrein des Laduguer (Bereich 6c) zu plündern. Die Männer heißen Klom Xornfluch, Skrac Schwarzschild und Anchok Muzgardt. Die Frauen heißen Akith Xornfluch (Kloms Schwester), Garlynth Eisenkopf und Xarta Muzgardt (Anchoks Schwester). Die Duergar sind schwer zu unterscheiden, da sie alle gemein aussehende eiserne Topfhelme mit Visieren tragen.

Nachdem sie an den Steinmänteln und den Gargylen in Bereich 8 und 9 vorbeigeschlüpft sind, haben diese Duergar, wenn die Charaktere auf sie treffen, gerade eine kurze Rast begonnen, um ihre Unsichtbarkeit aufzuladen. Die hasserfüllten, fremdenfeindlichen Duergar vergrößern sich und greifen an. Sie sind zu starrsinnig und entschlossen, um zurückzuweichen oder sich zu ergeben.

Jeder Duergar trägt einen kleinen grauen Sack, der 5 Tagesrationen enthält, sowie einen großen, leeren grauen Sack, um Beute aus dem Schrein zu transportieren.

Ein Charakter, der einen gefangenen Duergar verhört und einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 20 schafft, erhält die folgenden Informationen:

- Die Duergar leben in den Tiefen Minen (ein anderer Name für die Terminus-Ebene), der nächsten Ebene unter den Runensteinkavernen.
- Die Tiefen Minen werden von Fazrian regiert, einem „kahlen, grünhäutigen Riesen mit leuchtenden Augen und weißen Federschwüngen“. Jeder Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 18 schafft, erkennt anhand der Beschreibung, dass Fazrian ein Planetar ist.
- Die Duergar sind gekommen, um den Schrein des Laduguer auf dieser Ebene zu plündern und dann in die Tiefen Minen zurückzukehren, mit Beute, um Fazrians Gunst zu erlangen. Sie wissen, wo der Schrein ist (Bereich 6c), aber nichts vom Mumienfürsten, der ihn bewacht.

8. AUS STEIN GEMACHT

Gargylen und Steingolems bewachen diese Höhlen, und Halaster hat einige Überraschungen hier platziert.

8A. GARGYLEN UND GOLEMS

Decke. Diese Kaverne hat Wände, die sich nach innen neigen und in 9 m Höhe zusammenlaufen.

Gargylen. Sechs **Gargylen** hängen in 6 m Höhe an den Wänden, drei am Nordende der Höhle und drei am Südende.

Golems. Zwei **Steingolems**, die wie Halaster aussehen (siehe „Steinmäntel“, Seite 253) halten auf dem Höhlenboden Wache. Einer steht nahe am Tunnel, der zu Bereich 9a führt; der andere steht nahe am Tunnel zu Bereich 6a.

Die Gargylen dienen Halaster. Sie bleiben reglos, bis sie angegriffen werden oder bis es in diesem Gebiet zum Kampf kommt, dann kämpfen sie als Verbündete der Steingolems.

Die Golems sind allen Kreaturen, die nicht wie Halaster oder ein Gargyl aussehen, feindlich gesonnen. Ein Charakter, der als Halaster verkleidet ist, kann einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Golems machen, mit Vorteil, wenn die Verkleidung besonders überzeugend ist. Bei einem erfolgreichen Wurf wird der Golem diesen Charakter nicht angreifen, wenn dieser nicht ihn angreift.

8B. NATÜRLICHER FRIES

Rinnsale von Wasser laufen an der Rückwand dieser feuchten, 4,50 m hohen Höhle herunter und haben den Stein auf spektakuläre Weise erodiert. Es ist ein natürlicher Fries entstanden, der an einen buckligen, männlichen Menschen erinnert, der sich bückt, um einen Stecken aufzuheben, während sich ein blauer Drache an ihn anschleicht. Halasters Beitrag zu dem natürlichen Bild ist der Stecken, den er aus dem Felsen geformt hat.

8C. SÄURETENTAKEL

Die Gargylen und Golems in Bereich 8a betreten diese leere Höhle nicht, deren Decke eine etwa 4,50 m hohe Kuppel bildet. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie in der ganzen Höhle – der Effekt einer magischen Falle, die Halaster hier platziert hat.

Wenn eine oder mehrere Kreaturen die Mitte der Höhle erreichen, brechen 4,50 m lange Tentakel aus Säure auf magische Weise aus dem Boden, der Decke und den Wänden hervor. Eine Kreatur, die die tentakelgefüllte Kaverne das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht 10 (3W6) Säureschaden zu erleiden und von einem Tentakel gepackt zu werden (Rettungswurf zum Entkommen SG 22). Eine Kreatur, die ihren Zug im Griff des Tentakels beginnt, erleidet automatisch 10 (3W6) Säureschaden.

Die Tentakel können nicht beschädigt werden, und *Magie bannen* hat keinen Effekt auf sie. Die Tentakel verschwinden, wenn alle Kreaturen die Höhle verlassen haben. Wenn die Worte „Halaster, rette uns!“ laut in der Gemeinsprache in der Höhle gesprochen werden, verschwinden die Tentakel, und die Falle kann für 1 Stunde nicht mehr ausgelöst werden.

8D. GOLDENE HAUNGHARASSK

Schleim. Eine dünne Schicht Schleim bedeckt die Wände und den Boden dieser 6 m hohen Kaverne.

Pilze. Ein Flecken leuchtender Pilze wächst an der Ostwand.

Riesenschnecke. Im nördlichen Teil der Höhle sitzt Haungharassk, eine magische Schnecke von der Größe eines Elefanten mit einem Haus aus glänzendem Gold.

Halaster hat Haungharassk hier platziert und die Falle in Bereich 8c gestellt, um die Kreatur einzusperren und andere daran zu hindern, sie zu töten. Die Riesenschnecke ist ein gesinnungsloses, riesiges Tier mit RK 6, 52 (7W12 + 7) Trefferpunkten und einer Schritt- und Kletterbewegungsrate von 3 m. Sie kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen. Sie hat folgende Attributswerte: Stärke 20, Geschicklichkeit 3, Konstitution 13, Intelligenz 3, Weisheit 10 und Charisma 3. Sie hat keine Angriffe und kann nicht sprechen. Wenn ein Pfund Salz auf die Haut der Schnecke geworfen wird, fügt ihr das 1W6 Säureschaden zu.

Die leuchtend goldene Farbe von Haungharassks Schneckenhaus wird von Adern aus echtem Gold ergänzt. Das Gold kann vom Haus entfernt werden, aber nur, wenn die Schnecke tot ist (siehe „Schätze“, unten). Die Schnecke zu töten, bringt keine EP.

Der Zauber *Magie entdecken* zeigt eine mächtige Aura der Bannmagie um die Schnecke. Eine Kreatur, die eine Aktion verwendet, um die lebende Schnecke zu berühren, erhält 6 temporäre Trefferpunkte, die 24 Stunden anhalten. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, der die lebende Schnecke berührt, empfängt außerdem den Effekt des Zaubers *Fluch brechen*. Die Schnecke verliert diese magischen Eigenschaften, wenn sie stirbt.

Die Charaktere können Haungharassk umherführen, indem sie sie mit Pflanzen, Pilzen oder Algen füttern. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 10 erlaubt es dem Charakter, herauszufinden, was die Riesenschnecke gerne isst.

Der Fleck leuchtender Pilze wächst jedes Mal nach, wenn er gepflückt wird. Er ist die Nahrungsquelle der Schnecke. Der Pilz stirbt, wenn er aus diesem Bereich entfernt wird.

Schätze. Charaktere, die Haungharassk töten, können 100 Pfund Gold von ihrem Haus schälen, wenn sie einige Stunden arbeiten. Das Gold ist 20.000 GM wert.

9. WEG ZUM TOR

Diese abgelegenen Kavernen enthalten eines von Halasters magischen Toren, doch der Weg dorthin wird von seinen Dienern bewacht.

9A. STEINMANTEL-WÄCHTER

Zwei **Steingolems**, die wie Halaster aussehen (siehe „Steinmängel“, Seite 253), stehen östlich der zwei Felssäulen, die die 6 m hohe Decke der ansonsten leeren Höhle stützen. Charaktere, die den Bereich durch den nordwestlichen Tunnel betreten, können die Golems nicht direkt sehen, weil die Felsensäulen vollständige Deckung bieten.

Die Golems sind allen Kreaturen, die nicht wie Halaster aussehen, feindlich gesonnen. Ein Charakter, der als Halaster verkleidet ist, kann einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Golems ablegen, mit Vorteil, wenn die Verkleidung besonders überzeugend ist. Bei einem erfolgreichen Wurf wird der Golem diesen Charakter nicht angreifen, wenn dieser nicht ihn angreift.

9B. BOGENTOR ZU EBENE 15

Geröll. Der Boden dieser 15 m hohen Kaverne ist mit den Überresten dutzender Gargylen bedeckt. (Die Gargylen bewachten einst das Tor zu dieser Kaverne, doch die Steinmängel haben sie zerstört.)

Bogen. Eine Rampe schmiegt sich an die Südwand und führt zu einem 6 m hohen Vorsprung. Ein Steinbogen ist in die Wand am Westende des Vorsprungs eingesetzt.

Der Bogen ist eines von Halasters magischen Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Er besteht aus einhundert steinernen Puzzleteilen, die jeweils 10 Pfund wiegen. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Nur ein Stück des Bogens kann auf einmal entfernt werden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass eines der Stücke (zufällig bestimmt) magisch ist. Wenn dieses Teil aus dem Bogen entfernt wird, verschwindet es, und das Tor öffnet sich für 1 Minute. Wenn sich das Tor schließt, erscheint das Teil, das entfernt wurde, auf magische Weise an seinem eigentlichen Platz, und ein anderes Stück wird magisch und muss entfernt werden, um das Tor erneut zu öffnen.
- Wenn ein falsches Teil aus dem Bogen entfernt wird, erscheint ein **Betrachter** auf magische Weise in einem freien Bereich innerhalb von 18 m um den Bogen und greift jede Kreatur an, die er sehen kann. Der Betrachter verschwindet, wenn er getötet wird, oder nach 1 Minute. Wenn der Betrachter verschwindet, erscheint das Teil, das aus dem Bogen entfernt wurde, auf magische Weise an seinem vorherigen Platz.
- Charaktere müssen die 13. Stufe oder höher haben, um das Tor zu passieren (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 15 auf Ebene 15, im nächsten freien Bereich zum identischen dort befindlichen Tor.

Puzzleteil. Auf dem Vorsprung nahe dem Bogen, nicht sichtbar vom Höhlenboden aus, liegt ein 25 Pfund schweres Stück glatten Steins, das die Form eines Puzzleteils hat. Auf eine Seite des Steins ist ein Teil eines unbekannten Bildes gemalt. Der Stein ist das fehlende Stück des Puzzles in Bereich 10.

10. PUZZLE DES WAHNSINNIGEN MAGIERS

Vertiefung. Eine 10 cm tiefe, 2,50 m breite, 3 m lange rechteckige Vertiefung ist in den Boden dieser 6 m hohen Kaverne geschnitten.

Puzzlestücke. Ein loser Haufen behauener, bemalter Steine steht nahe der Südwand.

Der Haufen besteht aus 99 Steinbrocken, die jeweils 25 Pfund wiegen und die Form eines Puzzleteils haben. Die Teile bilden ein Bild von Halaster, der den Kopf lachend zurückwirft und auf einem großen blauen Drachen reitet. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 kann ein Charakter alle Puzzleteile innerhalb einer Stunde zusammensetzen. Wenn andere Charaktere helfen, erhält der Charakter einen Vorteil auf den Wurf, die Zeit wird aber nicht verringert.

Wenn alle Puzzleteile richtig platziert sind, bemerken die Charaktere, dass ein Teil fehlt. (Es ist in Bereich 9b zu finden.). Wenn alle hundert Puzzleteile richtig in der rechteckigen Vertiefung im Boden platziert werden, erscheint eine Ältestenrune darüber und wählt eine zufällige Kreatur in der Höhle als Ziel aus (siehe Ältestenrunen, Seite 12). Ziehe eine Karte aus dem Ältestenrunen-Stapel (siehe Anhang B), um zu bestimmen, welche Rune erscheint.

11. SELTSAME MAGIE

Halaster füllt diese Höhle mit magischen Effekten, die Abenteurer verwirren sollen.

11A. HAMMERZEIT

Lichtflecken. Diese 6 m hohe Höhle ist schwach von Dutzenden winziger, blinkender Lichtflecken erleuchtet, die wie Motten umherhuschen.

Golem. Ein **Steingolem**, der an den Enden seiner Arme Steinhämmer anstelle von Händen hat, schlägt wirkungslos nach den Lichtflecken. Der Golem mit den Hammerhänden sieht aus wie Halaster (siehe „Steinmäntel“, Seite 253) und ist jeder Kreatur, die nicht wie der Wahnsinnige Magier aussieht, feindlich gesonnen. Wenn der Golem eine Kreatur mit einem seiner Hämmer trifft, muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt zu werden.

Ein Charakter, der als Halaster verkleidet ist, kann einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Golems machen, mit Vorteil, wenn die Verkleidung besonders überzeugend ist. Bei einem erfolgreichen Wurf ist die Kreatur dem Charakter gleichgültig gesonnen.

Die magischen Lichter sind harmlos, werden aber von Bewegungen angezogen, und sie wirbeln um Kreaturen herum, die sich durch die Höhle bewegen. Die Lichter können nicht gebannt werden, doch werden sie vom Zauber *Antimagisches Feld* oder einem ähnlichem Effekt unterdrückt.

11B. STATUE DER TRANSFORMATION

Diese Höhle hat eine 4,50 m hohe Kuppeldecke. Eine 1,50 m hohe Statue steht auf einem 60 cm hohen Granitsockel nahe der Ostwand. Die uralte aussehende Statue stellt eine Frau in Kapuze dar, die die Hände vor sich wie eine Schale ausstreckt. Ein Teil des Kopfs der Statue ist abgebrochen, und schwammige weiße Pilze wachsen aus der kaputten Statue.

Die Statue ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, 30 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psy-

chischen Schaden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Statue. Wenn ein nicht-magischer Gegenstand mit 10 Pfund Gewicht oder weniger in die Hände der Statue gelegt wird, verwandelt er sich in einen anderen Gegenstand, der mit einem Prozentwurf und einem Blick in die Tabelle „Verwandelter Gegenstand“ bestimmt wird. Die Statue verliert ihre Magie, wenn sie mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte verliert.

VERWANDELTEN GEGENSTAND

W100	Neuer Gegenstand
01–10	Beutel mit 20 Krähenfüßen (2 Pfund)
11–25	Ein Stück Seife (1/4 Pfund)
26–35	Lehmschüssel mit 20 kandierten Pflaumen (1 Pfund)
36–50	Toter, verfaulender Fisch (2 Pfund)
51–60	Voller Wasserschlauch (5 Pfund)
61–75	Klotz schimmlicher Käse (1/4 Pfund)
76–90	Blutmückenfleischpastete (1 Pfund), dampfend heiß
91–00	Magische Halasterpuppe (1 Pfund), die immer etwas sagt, wenn man sie drückt

Immer wenn ein Gegenstand aus den Händen der Statue genommen wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20 Prozent, dass der weiße Pilz, der aus dem zerbrochenen Kopf der Statue wächst, eine Wolke milchig weißer Sporen abgibt. Die Wolke füllt für 1 Minute eine Sphäre mit 6 m Radius, zentriert auf der Statue. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Wolke beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht eine Krankheit namens *Blendsieche* zu erleiden, die anhält, bis sie mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie geheilt wird. Der Verstand der kranken Kreatur wird von Schmerz ergriffen, und ihre Augen werden milchig weiß. Bis die Krankheit geheilt wird, ist die Kreatur blind und erleidet einen Nachteil auf Weisheitswürfe und Weisheitsrettungswürfe.

Sonnenlicht oder jeder Effekt, der Feuerschaden oder gleichenden Schaden verursacht, zerstört die Pilze.

11C. UNZUVERLÄSSIGES ORAKEL

In die Ostwand dieser leeren, 6 m hohen Kaverne ist ein großes Fragezeichen gemeißelt. Wenn jemand in dieser Höhle eine Frage stellt, antwortet eine flüsternde Stimme auf eine Weise, die du mit einem Prozentwurf und einem Blick auf die Tabelle „Orakelantworten“ bestimmst.

ORAKELANTWORTEN

W100	Antwort
01–25	„Keine Antworten mehr heute! Kommt morgen wieder.“ Das Orakel hört dann für 24 Stunden auf zu funktionieren.
26–40	„Du kennst die Antwort bereits.“
41–65	„Ah, eines der großen Mysterien des Lebens.“
66–80	„Kannst du bitte die Frage anders formulieren?“
81–00	„Bitte warten.“ Auf die Antwort folgen 1W10 Minuten Instrumentalmusik, währenddessen das Orakel keine weiteren Fragen beantwortet. Wenn die Musik endet, würfle erneut auf dieser Tabelle.

12. ALTER BEHIRHORT

Ein Paar Behirs lebte einst in dieser Ecke des Gewölbes, doch die Steinmäntel haben sie getötet.

12A. KNOCHEN UND STEINE

Unebene Oberflächen. Das Dach der Kaverne und der Boden sind uneben, und die Entfernung zwischen ihnen schwankt zwischen 3 und 9 m.

Versengte Wände. Die Wände sind mit Brandspuren bedeckt (von den Blitzen der Behirs).

Skelette. Die Skelette von zwei gewaltigen, vielbeinigen Reptilien (Behirs) liegen in der Mitte der Kaverne, umgeben von glänzenden blauen Schuppen.

Zerborstene Statue. Geröll von etwas, das wie eine große Statue aussieht, ist um die Skelette verstreut.

Die Behirs wurden von Halasters Steingolems erschlagen, doch ihre Schädel und Knochen sind weitgehend intakt.

Einer von Halasters Steingolems wurde im Kampf, der hier stattgefunden hat, zerstört. Zwischen den zerborstenen Gliedern und verschiedenen unerkennbaren Bruchstücken können die Charaktere die rechte Hälfte des geborstenen Kopfs des Golems finden. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Illusionsmagie um den Kopf. Das erste Mal, wenn sich ein Charakter dem Kopf auf 3 m annähert, wird die Quelle der Aura als *Magischer Mund* offensichtlich, der auf den Kopf gewirkt wurde und mit Ezzats Stimme in der Gemeinsprache sagt:

Unten, unten und noch weiter unten
Wartet das Unheil des Wahnsinnigen;
Zwischen dort und hier die Tränen des Himmels.
Das Böse klopft an die Pforte des Fernen Reichs.

12B. SCHÄTZE

Diese Höhle enthält einen Hort, den die Behirs zurückgelassen haben.

Schätze. Der ungeschützte Hort der Behirs besteht aus 12.000 KM, 5.450 SM, 1.825 GM, vier Granaten (je 100 GM), ein zwergisches Begräbnisdiadem aus Mithral, in das vier Aquamarine eingesetzt sind (2.500 GM), und eine *Glocke des Öffnens*.

12C. SÄULE DER AUGEN

Eine natürliche Felssäule steht im Eingang zu dieser Höhle. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um die Säule. Wenn sich eine Kreatur der Säule auf 3 m annähert, öffnen sich Dutzende von Augen in ihrer Oberfläche und starren in alle Richtungen. Die Augen folgen Kreaturen, die sich an der Säule vorbeibewegen, doch sind sie nur harmlose magische Effekte, die Halaster erschaffen hat. Wird *Magie bannen* auf die Säule gewirkt, entfernt das die Augen dauerhaft.

Die Höhle diente einst als Speisekammer für Behirs. Sie ist mit den Knochen ihrer früheren Opfer übersät: glücklosen Abenteurern, Drow, Duergar, Quaggoths, Mantler, Düstermäntel, Hakenschrecken und Erdkolosse. Hier ist nichts von Wert zu finden.

13. RUNENSTEINKAVERNEN

Eine gewaltige Zentralkaverne (Bereich 13a) hat mehrere kleinere Kavernen, die sich nach außen erstrecken (Bereiche 13b bis 13f). Ein heulender Wind hallt durch diesen Bereich, und er hat seinen Ursprung in einer breiten Kluft (Bereich 13g).

13A. HAUPTKAVERNE

Charaktere sehen ein hellblaues Licht vor sich, wenn sie sich dieser Kaverne nähern. Die Höhle hat die folgenden Merkmale:

Runenstein. Die Kaverne wird von einer Raute aus Kristall mit 3 m Durchmesser (dem Runenstein) dominiert, die in die Spitze eines 36 m hohen Stalagmits eingesetzt ist.

Stalaktiten. Die Wände der Kaverne neigen sich nach innen und bilden eine gewölbte, 60 m hohe Decke, von der Stalaktiten mit 3 m bis 4,50 m Länge hängen. Ein 18 m langer Stalaktit hängt direkt über dem Stalagmitenturm, seine Spitze 3 m über dem hell leuchtenden Runenstein.

Stalagmiten. Der Höhlenboden ist eben und mit Stalagmiten von 3 m bis 4,50 m Höhe bedeckt.

Immer wenn die Charaktere diesen Bereich besuchen, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass Halaster mit dem Runenstein verbunden ist und ihn benutzt, um die Hauptkaverne auszuspionieren. Wenn er die Charaktere sieht und einen Grund hat, sie tot sehen zu wollen, wirkt Halaster Zauber mit angemessen großer Reichweite durch den Runenstein, beispielsweise *Bigbys Hand*, *Feuerball*, *Kugelblitz* oder *Meteoritenschwarm*, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Siehe Bereich 14 für Informationen zum Runenstein.

13B. GLOTZENDE GARGYLEN

Diese Seitenhöhle hat einen unebenen Boden und eine unebene Decke mit 15 m Höhe und ist wird von einigen Stalagmiten und Stalaktiten geschmückt. Drei **Gargylen** hocken auf 3 m hohen Stalagmiten. Diese Diener des Halaster beobachten und lauschen dem Runenstein, weil sie auf neue Befehle von ihrem Herrn und Gebieter warten. Die Gargylen greifen jede Gruppe von Kreaturen an, gegen die sie in der Überzahl sind, doch meiden sie Steinmäntel.

13C. SCHIMMLIGE HÖHLE

Wasser tropft von der Decke auf den Boden, der mit dickem, grauem Schimmel bedeckt ist. Der Schimmel ist essbar, aber nicht nahrhaft.

13D. VERFAULENDER XORN-KADAVER

Ratten und Ungeziefer nagen am verwesenden Kadaver eines Xorn, der im hinteren Teil dieser Höhle liegt. Vor sieben Tagen geriet der Xorn mit dem Golem in Bereich 2 aneinander und wurde tödlich verwundet. Er zog sich in diese Kaverne zurück und starb hier.

Schätze. Wird der Kadaver des Xorn aufgeschnitten, offenbart das einen unverdauten *Ring des Röntgenblicks* und einen unebenen, halbverdauten Topas (50 GM).

13E. ALTE LAGERSTÄTTE

Ein Ring aus versengten Steinen nahe der Nordwand dieser 3 m hohen Höhle kennzeichnet eine lange verlassene Lagerstätte. Jemand hat ein Messer verwendet, um die folgende Warnung auf Zwergisch in die Ostwand zu kratzen: „Der Wahnsinnige Magier beobachtet uns. Der Runenstein ist sein Auge!“

13F. HALASTERS KOPF

Auf dem Boden dieser ansonsten leeren, 3 m hohen Höhle liegt ein übergroßer Steinkopf, der an den Kopf von Halaster Schwarzmantel erinnert. Der Steinkopf gehörte einst zu einem Steinmantel, der von dem abtrünnigen Golem in Bereich 2 ausgeschlachtet wurde.

13G. WINDKLUFFT

Ein heulender Wind mit 90 km/h Geschwindigkeit weht aus dieser 90 m tiefen Kluft. Der Wind ist ein magischer Effekt,

den Halaster erschaffen hat, und er ist in der unmittelbaren Umgebung der Kluft stark genug, um Fackeln und andere offene, nicht-magische Flammen zu löschen.

Die Kluft hat viele Handgriffe und ist leicht zu erklimmen. Charaktere, die zur ihrem Boden hinabsteigen, stellen fest, dass er rau und uneben ist. Hier liegen die zerbrochenen Überreste von Steingolems (der wahnsinnige Golem aus Bereich 2 hat sie in die Kluft geworfen), vier tote, zerbrochene Gargylen und die Knochen eines Zwergs (ein Bergmann, der vor über hundert Jahren ausgerutscht und in den Spalt gefallen ist). Die Spitzhacke des Bergmanns liegt in der Nähe.

14. DER RUNENSTEIN

Die Spitze des Riesenstalagmits in Bereich 13a zeigt ein großes Loch. Darin ist eine Raute aus durchscheinendem weißem Kristall mit 3 m Durchmesser eingesetzt, die als der Runenstein bekannt ist. Der Kristall gibt blauweißes Licht in einem Radius von 36 m und dämmriges Licht in einem weiteren Radius von 36 m ab. Halasters rot leuchtende Rune schwebt im Inneren.

Der Runenstein ist ein großer Gegenstand mit RK 10, 90 Trefferpunkten, Immunität gegen Hieb-, Stich- und Wuchtwaffen, die nicht aus Adamant bestehen, und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Solange er mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat, kann sich der Kristall magisch wiederherstellen, wobei er 10 (3W6) Trefferpunkte pro Stunde zurückerhält.

Als Aktion kann Halaster eine magische Verbindung mit dem Runenstein aufbauen, von einem beliebigen Ort im Undermountain, vorausgesetzt, der Kristall wurde nicht zerstört. Diese Verbindung erlaubt es Halaster, durch den Runenstein zu sehen, zu sprechen und Zauber zu wirken, als stünde er am Standort des Steins. Zauber, die er durch den Runenstein wirkt, scheinen aus der Rune in dessen Innerem zu kommen. Halaster kann die Verbindung jederzeit beenden (keine Aktion notwendig).

Solange Halaster mit dem Runenstein verbunden ist, wechselt dessen Licht von blauweiß zu rotorange, und Halasters

IPSES EINFANGEN

Charaktere, die sich außerhalb des Stalagmitenturms aufhalten, könnten sehen, wie Ezzat die Außentür öffnet, um seinen Pseudodrachens Ipsen hinauszulassen (siehe Bereich 17). Der Licht steht in der offenen Tür, während Ipsen Ungeziefer jagt und alle Runensteinfragmente sammelt, die er in der Höhle der Umgebung finden kann. Sobald der Pseudodrache gegessen und sich erleichtert hat, kehrt er zurück in den Turm. Die Außentür verschließt und verriegelt sich, sobald Ezzat und Ipsen ins Innere zurückkehren.

Ipsen hatte schon lange kein gutes Essen mehr und kann einfach nicht widerstehen, wenn man ihm Obst, Süßigkeiten, Käse oder eine andere Delikatesse anbietet. Wenn der Pseudodrache in der Kaverne verloren geht, verschließt Ezzat den Turm und geht ihn suchen. Charaktere, die Ipsen fangen können, können den Pseudodrachens als Geisel nutzen, um Ezzat Informationen nach Wahl des Spielleiters zu entlocken. (Siehe „Ezzat darstellen“, Seite 262, für mehr Informationen.)

Im Austausch für die sichere Rückkehr des Pseudodrachens bietet der Licht auch die Tränke in Bereich 20 an. Wenn die Charaktere mehr verlangen, legt Ezzat etwas drauf, was er als *Zauberstecken des Frostes* bezeichnet. Wenn der Handel abgeschlossen ist, offenbart der intelligente Zauberstecken (siehe Bereich 16) sein wahres Wesen und greift Ipsens' Entführer an, sobald der Pseudodrache sicher ist.

Rune wird von hellrot zu leuchtendem Violett. Die Helligkeit und Reichweite des Lichts ändern sich nicht.

RUNENSTEIN-FRAGMENTE

Die Oberfläche des Runensteins ist rau und splitterig. Alle 12 Stunden bricht ein kieselgroßes Fragment des Runensteins ab und fällt auf den Höhlenboden. Der Runenstein zeigt jedoch keine Anzeichen, durch den Verlust dieser Bruchstücke jemals kleiner zu werden. Ein abgebrochenes Fragment ist magisch, leuchtet aber nicht mehr. Es bleibt 1W4 x 3 m vom Fuß des Stalagmits liegen.

Ezzats Pseudodrachens-Gefährte Ipsen sammelt die Runenstein-Fragmente auf, während er um den Stalagmit auf Futterjagd geht, doch manchmal entgehen ihm einige. Ein Charakter, der den Boden um die Spitze mit dem Zauber *Magie entdecken* untersucht, findet 1W4 Fragmente. Ohne magische Unterstützung kann ein Charakter ein Fragment nach einer Suche von 1 Stunde und einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 finden.

Halaster hat einen Prozess entwickelt, um die Runenstein-Fragmente in Konstrukten zu implantieren, um sie mit mehr Intelligenz und Persönlichkeit zu erfüllen. Diese Fragmente könnten auch weitere magische Eigenschaften nach Wahl des Spielleiters haben.

Wird Jalester Silbermähne in Waterdeep ein Runenstein-Fragment gebracht, schließt das eine Queste ab (siehe „Ein Runenstein-Fragment erlangen“, Seite 9).

STALAGMITENTURM

Der Stalagmitenturm in der Mitte der Haupthöhle ist 36 m hoch. Räume wurden in die unteren zwei Drittel des Tropfsteins geschlagen. Diese ausgehöhlten Bereiche haben 1 m dicke Außenwände, 60 cm dicke Innenwände und 30 cm dicke Böden, die alle aus dem festen Felsen gehauen sind. Alle Decken im Turm sind 6 m hoch. Die äußere Oberfläche des Stalagmits hat zahlreiche Handgriffe und Vorsprünge und kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklimmen werden.

Der Stalagmitenturm ist unempfindlich gegenüber Schaden, außerdem immun gegen Magie, die seine Gestalt verändern würde (wie der Zauber *Stein formen*) oder Öffnungen erschaffen würde (wie der Zauber *Wände passieren* oder ein *Tragbares Loch*). Eine Kreatur kann den Turm mit Magie verlassen, doch verhindert er, dass eine Kreatur ihn auf diese Weise betritt. Zauber wie *Dimensionstür* oder *Teleportieren* können somit nicht verwendet werden, um in den Turm zu kommen, und im Inneren können von niemandem außer Ezzat Kreaturen beschworen werden.

Konstrukte können sich dem Stalagmit nicht näher als 3 m annähern. Solche Kreaturen stoßen auf eine undurchdringbare Energiewand, die den gesamten Stalagmit umgibt und sich bis unter den Höhlenboden erstreckt.

15. AUSSENTÜR UND FOYER

Der Turmeingang ist auf der Ostseite des Stalagmits und stellt den einzigen Zugang zu Ezzats Hort dar.

AUSSENTÜR

Basrelief. Die Außenseite der Tür trägt ein Basrelief eines humanoiden Schädels, in dessen Augenhöhlen schwarze Saphire eingesetzt sind.

Worte des Unwillkommenseins. In den Rahmen über der Tür sind die Worte „GEHT WEG!“ in der Gemeinsprache geschrieben.

Alarm. Der Zauber *Alarm* warnt Ezzrat lautlos, wenn eine andere Kreatur die Tür öffnet.

Der Zauber *Magie entdecken* zeigt eine mächtige Aura der Bannmagie um jeden Saphir. Eine genaue Untersuchung offenbart das Bild einer winzigen, schwarzen Spinne, die in jeden Saphir geätzt ist. Zwei Drow-Vampire sind in den Juwelen gefangen und werden magisch befreit, wenn eine Kreatur, die nicht Ezzat ist, die Tür öffnet oder ein Juwel heraushebelt. Jeder Vampir erscheint zunächst als Nebelwolke und verbringt seinen ersten Zug im Kampf damit, wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Die Vampire heißen Sabatene Xilzzrin und Tebran Madannith. Ihre Häuser wurden vor langer Zeit zerstört. Sie haben die letzten fünfzig Jahre in Ezzats Gefangenschaft verbracht und dürsten nach Blut.

Weder Sabatene noch Tebran können den Stalagmit ohne Ezzats Einladung betreten, da der Turm dessen Wohnsitz ist. Da sie so weit von ihren Ruhestätten entfernt sind, können sie nirgendwo hin, wenn ihre körperliche Gestalt zerstört wird. Ein Drow-Vampir, der auf 72 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, flüchtet, um der Vernichtung zu entgehen. Auch wenn sie gemeinsame Feinde und ähnliche Bedürfnisse haben, sind die Vampire nur der Umstände wegen verbündet und scheuen sich nicht umeinander.

Schätze. Die schwarzen Saphire (je 500 GM) können mit einem Dolch oder ähnlichem Werkzeug aus der Tür gehebelt werden.

FOYER

Ein hölzerner Garderobenständer steht in der nördlichen Ecke dieses ansonsten leeren Raums.

16. BELEBTER ZAUBERSTECKEN

Licht. Wachskerzen in Steinständen erleuchten den Raum.

Möbel. In der Mitte des Raums steht ein Holzstuhl an einem kleinen Holztisch, auf dem ein Spielbrett mit bemalten Figuren steht.

Zauberstecken. Neben dem Tisch schwebt ein 1,50 m langer Stecken aus Eis.

Ezzat hat den *Zauberstecken des Frostes* belebt und mit Bewusstsein erfüllt. Wegen der vorgenommenen Veränderungen ist der Stecken eine Kreatur und kann nicht mehr als magischer Gegenstand verwendet werden.

Der belebte Stecken ist ein mittelgroßes Konstrukt mit RK 17, 40 Trefferpunkten, Resistenz gegen Kälteschaden, Immunität gegen Giftschaden und einer Flugbewegungsrate von 9 m mit der Fähigkeit zu schweben. Er hat Blindsight mit einer Reichweite von 18 m und ist darüber hinaus blind. Der Stecken ist neutral böse. Er kann die Gemeinsprache sprechen und verstehen. Er hat die folgenden Attributwerte: Stärke 12, Geschicklichkeit 12, Konstitution 10, Intelligenz 18, Weisheit 14 und Charisma 10. Wenn der Stecken auf 0 Trefferpunkte fällt, wird er zerstört.

Der Stecken ist Ezzat und Ipses (dem Pseudodrachsen des Lichts) freundlich gesonnen und allen anderen Kreaturen gegenüber feindselig. Er kümmert sich nicht um sein eigenes Wohlbefinden und kämpft ohne Gnade. Ezzat ruft den Stecken zurück, wenn dessen Zerstörung wahrscheinlich erscheint, oder wenn er einen Grund hat, mit Eindringlingen zu verhandeln.

Der Stecken kann seine Aktion verwenden, um einen Nahkampf-Waffenangriff mit 1,50 m Reichweite zu machen: +5 zum Treffen, 7 (2W6) Wuchtschaden plus 1 Kälteschaden bei einem Treffer.

Der Stecken hat 10 Ladungen. Er kann als Aktion 1 oder mehrere Ladungen aufwenden, um einen der folgenden Zauber zu wirken (Rettungswurf-SG 12): *Eissturm* (4 Ladungen), *Eiswand* (4 Ladungen), *Kältekegel* (5 Ladungen) oder *Nebelwolke* (1 Ladung). Er erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn der Stecken

EZZAT DARSTELLEN

Ezzat war ein Magus, der die Gelegenheit hatte, Halasters Lehrling zu werden. Ein Priester guter Gesinnung riet ihm davon ab, diesen bösen Pfad zu verfolgen. Nachdem sein Priesterfreund an Altersschwäche gestorben war, wurde Ezzat zum Lich, um ein ähnliches Schicksal zu vermeiden. Er wurde besessen davon, eine Möglichkeit zu finden, nicht nur Halaster zu vernichten, sondern die Kontrolle über den Undermountain zu erlangen.

Ezzat ist ein Lich, der Drakonisch, Elfish, die Gemeinsprache, die Gemeinsprache der Unterreiche, Sylval und Zwergisch spricht. Er plant, Halaster zu vernichten, wenn er dazu bereit ist. Bis dahin möchte er lieber nicht gestört werden. Wenn die Charaktere ihm um Hilfe bei der Vernichtung Halasters ersuchen, teilt der Lich sein Wissen über den Wahnsinnigen Magier, weigert sich aber, ihnen anderweitig zu helfen. Gehe davon aus, dass Ezzat alle Informationen über Halaster in Anhang A kennt, auch die Hortaktionen und Regionaleffekte des Wahnsinnigen Magiers, aber nicht seine Spielwerte.

Wenn die Charaktere entschlossen erschienen, Ezzat zu vernichten, beschuldigt der Lich sie, unwissende Werkzeuge des Wahnsinnigen Magiers zu sein. Er nutzt die gesamte Magie, die ihm zur Verfügung steht, um sie loszuwerden. Siehe Bereiche 16 und 17 für weitere Informationen.

seine letzte Ladung verbraucht, wirf einen W20. Bei einer 1 wird der Stecken zu Wasser und ist zerstört.

Eine Kreatur kann den Stecken mit einem erfolgreichen Ringenwurf gegen den Stecken aus der Luft greifen, was die Bewegungsrate der Kreatur nicht verringert. Jede Kreatur, die den Stecken gepackt hat, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht vom Stecken bezaubert zu werden, solange dieser in ihrem Griff ist. Solange die Kreatur bezaubert ist, kann der Stecken ihr Befehle erteilen, und die Kreatur tut ihr Bestes, um diese zu befolgen. Die Kreatur kann den Rettungswurf wiederholen, wenn sie Schaden erleidet, und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Eine Kreatur, die der Kontrolle des Steckens erfolgreich widersteht, kann für 24 Stunden nicht von ihm bezaubert werden. Eine Kreatur, die den Stecken hält und nicht bezaubert ist, kann eine Aktion verwenden, um zu versuchen, den Stecken auf ihrem Knie oder einem harten Gegenstand zu zerbrechen, was einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 17 erfordert. Den Stecken auf diese Weise zu zerbrechen, zerstört ihn.

SCHÄTZE

Das Spiel auf dem Tisch heißt „Coronair“, besser bekannt unter dem Namen „Kronen“. Es ist ein schachähnliches Strategiespiel, das es zwei Spielern ermöglicht, eine Schlacht in den Kronenkriegen zwischen zwei elfischen Gekrönten auszutragen. Das Spiel besteht aus einem lackierten Spielbrett aus Eiche mit bemalten Holzfiguren, wiegt 5 Pfund und ist intakt 250 GM wert. Das Spielbrett ist gleichzeitig eine Transportschachtel für die Figuren.

Die Position der Figuren auf dem Spielbrett lässt vermuten, dass gerade ein Spiel ausgetragen wird. Der Stecken wartet darauf, dass Ezzat zurückkehrt, damit sie ihr Spiel beenden können. Der Lich ist gerade vier Züge vom Sieg entfernt. Der Stecken bewegt seine eigenen Figuren.

17. ARBEITSZIMMER DES LICHS

Ezzat der **Lich** verbringt viel seiner Zeit in diesem staubigen, mit Spinnweben gefüllten Raum und studiert Bücher, die behaupten, ein Licht auf die Meisterschaft von

Halaster über den Undermountain zu werfen. Der neutral böse **Pseudodrach**en-Gefährte des Lichs, Ipses, bleibt in der Nähe seines Meisters.

Licht. Dutzende von Wachskerzen erleuchten den Raum. Sie stecken in Leuchtern oder sind an Schädeln, versteinerten Ratten und anderen Gegenständen befestigt.

Bücher. Der Raum ist mit Bücherstapeln gefüllt, von denen die meisten mit Staub bedeckt sind (siehe „Bücher“, unten).

Schreibtisch und Stuhl. Ein Pfad zwischen den Büchern führt von der Tür zu einem alten Schreibtisch mit Stuhl an der Ostwand.

Treppe. Eine Wendeltreppe führt zu Bereich 18.

Wenn die Charaktere den Lich hier treffen, siehe den Kasten „Ezzat darstellen“, um seine Reaktion zu bestimmen. Die Charaktere erhalten keine EP für die Vernichtung von Ezzat, wenn sie nicht auch sein Seelengefäß (in Bereich 23) zerstören.

Ezzat hat den Zauber *Energiekäfig* anstelle von *Ebenenwechsel* vorbereitet, und er trägt ein *Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung*, das ihn vor Weissagungsma- gie und Ausspähungssensoren schützt.

Ezzats Pseudodrache ist egoistisch und teilt seinen Meister nicht gern mit Fremden. Der Lich lässt den Pseudodra- chen einmal am Tag aus dem Turm, damit er Beute jagen und den Höhlenboden nach Runensteinfragmenten absu- chen kann (siehe „Ipsen einfangen“, Seite 261).

Ezzat genießt die Gesellschaft des Pseudodrachens, braucht seine Unterstützung im Kampf aber nicht. Wenn es zum Kampf kommt, setzt sich Ipses auf eine nahe Tür und versucht, in Sicherheit zu bleiben. Er hat wenig Grund, die Vernichtung seines Meisters zu befürchten, solange Ezzats Seelengefäß sicher in Bereich 23 ist. Ipses wird Ezzat nicht freiwillig verraten, indem er den Standort von dessen See- lengefäß verrät.

BÜCHER

Ezzat hat zahlreiche Bücher gesammelt, die von selbst- ernannten Experten über den Undermountain geschrieben wurden. Die meisten Bücher sind voll von Informationen fragwürdigen Werts und Genauigkeit. Der Lich hat Jahre damit zugebracht, Wahrheiten von Erfindungen zu trennen, um zu erfahren, wie es sein kann, dass Halasters Kontrolle über den Undermountain unangefochten blieb und wie sich der Undermountain entsprechend der Launen seines Meisters verändert.

Ezzats Tagebuch. Ein Buch liegt offen auf dem Schreib- tisch, neben einem Federkiel und einem Tintenfass. Dies ist Ezzats Tagebuch, eine Destillation des Wissens, das er in den anderen Büchern gefunden hat. Charaktere, die das Tagebuch lesen, erfahren die Geschichte des Undermoun- tain (siehe „Geschichte des Gewölbes“, Seite 5) und die Art, wie das Gewölbe Magie beeinflusst (siehe „Anpassungen von Magie“, Seite 10). Ezzats großes Verständnis dieses Wissens hat ihm erlaubt, solch mächtige magische Verteidi- gungsmaßnahmen um seinen Turm aufzubauen.

In späteren Einträgen stellt Ezzat die These auf, dass Jhesiyras Kestellharfe, eine von Halasters sieben ursprüng- lichen Lehrlingen, die Kontrolle über den Undermountain ergreifen will (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Der Lich beschreibt, wie Jhesiyras von ihrem Meister eingesperrt wurde und während der Zauberpest entkam. Sie nutzte dann den Zauber *Wunsch*, um eins mit den Steinen des Un- dermountain zu werden und sich vor Halaster zu verbergen.

Ezzat glaubt, dass Jhesiyras den Undermountain mit Me- thoden beeinflussen kann, die Halaster nicht zur Verfügung stehen, und der Lich sucht eine Möglichkeit, sie zu kontak- tieren. Im letzten Eintrag des Tagebuchs schreibt er, dass

er den Zauber *Wunsch* verwenden will – den er noch nicht beherrscht –, um ein Bündnis mit Jhesiyras zu schließen, Ha- laster zu besiegen und schließlich die Kontrolle des Wahn- sinnigen Magiers über den Undermountain für immer zu beenden. (Der Lich begreift nicht, dass sich Jhesiyras außer- halb der Reichweite jeglicher sterblichen Magie befindet.)

SCHÄTZE

Ezzat trägt ein *Amulett des Schutzes vor Ortung und Aus- spähung* und hat einen Ebenholz-Zauberstab (25 GM) bei sich, den er als arkanen Fokus verwendet.

18. GNOMENPLATTFORM

In einer Nische an der Spitze der Wendeltreppe, die in diesen Bereich führt, steht eine 1,80 m hohe Steinstatue. Sie zeigt drei lächelnde Gnome, die einander auf den Schultern stehen.

19. EZZATS AUSSPÄHUNGSSPIEGEL

An der Südwand hängt ein 90 cm breiter, 2,70 m hoher recht- eckiger Spiegel mit Steinrahmen 15 cm über dem Boden. In den oberen Teil des Rahmens ist ein menschengroßer Aug- apfel graviert.

Ezzat nutzt den Spiegel als Fokus für seinen Zauber *Aus- spähung*. Wenn der Spiegel verwendet wird, um Halaster aus- zuspähen, scheint dies zunächst automatisch zu gelingen. Er zeigt jedoch ein falsches Bild von Halaster, der einen Boden im Gewölbe mit einem Besen fegt. Das Bild hält alle paar Minuten an, um dem Betrachter zuzuwinken, einen kleinen Tanz aufzu- führen oder den Besen zu spielen, als sei er eine Gitarre. Ezzat versteht, dass die Szene einer von Halasters magischen Tricks ist, und er versucht gar nicht mehr, den Wahnsinnigen Magier hier auszuspähen.

20. LABOR

Tisch. Ein Steintisch voller alter alchemistischer Apparate und dreckiger Flaschen mit Reagenzien steht in der Mitte des Raums. In der Unordnung auf dem Tisch liegt eine kleine Lehm- schlüssel mit Kristallsplintern (siehe „Runenstein- fragmente“).

Vitrine. Eine schmale Vitrine mit Glastüren steht in der nord- westlichen Ecke.

Stühle. Eine Steintreppe ohne Geländer schmiegt sich an die Außenwand und führt hinauf zu Ebene 21.

Die Schüssel enthält sechs Kristallsplinter, allesamt Runen- stein-Fragmente, die von dem Pseudodrachens Ipses gesam- melt wurden (siehe Bereich 14). Wird Jalester Silbermähne in Waterdeep ein Runenstein-Fragment gebracht, schließt dies eine Queste ab (siehe „Ein Runenstein-Fragment erlangen“, Seite 9).

SCHÄTZE

Auf dem obersten Regal in der Vitrine stehen zwei *Tränke der Resistenz* (Energie und Blitz). Die anderen Regale enthalten Zauberkomponenten, darunter zwei gegabelte Mithralstäbe (je 250 GM). Dies sind Materialkomponenten für den Zauber *Ebenenwechsel*, die auf die Astralebene beziehungsweise das Shadowfell eingestimmt sind. Sie haben im Undermountain wenig Funktion, da das Gewölbe derartige Magie einschränkt.

21. ERLEUCHTETE PLATTFORM

Ein kleiner Kristall, der in der Decke eingesetzt ist, flackert mit dem Licht einer Kerzenflamme. Wenn der Kristall aus der Vertiefung gelöst wird, erlischt er. Der Raum ist an- sonsten leer.

22. RÄUME DER MAGIE

Ezzat beschwört und spricht mit Ebenenwesen in Bereich 22a, und er bewahrt sein Zauberbuch in Bereich 22b auf.

22A. MAGISCHER KREIS

Kreis. Ein Runenkreis ist auf den Boden gemalt.

Türsymbol. In die Tür, die zu Bereich 22b führt, ist ein großes Symbol gemeißelt. (Das Symbol ist Ezzats persönliches Siegel, das nirgends sonst im Turm erscheint. Es ist rein dekorativ.)

Ein Charakter, der den Kreis untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 13 schafft, kann erkennen, dass dieser die Auswirkungen eines *Schutzkreises* hat, der sowohl Himmlische als auch Elementare, Feen und Unholde betrifft. Der Kreis ist permanent, doch wenn ein Teil der Schrift unkenntlich gemacht wird, verliert er seine Magie.

22B. EZZATS ZAUBERBUCH

Statue. Eine flache Nische enthält die 1,80 m hohe, bemalte Statue von Ezzat, wie er aussah, als er noch am Leben war. Ein ledergebundenes Buch (Ezzats Zauberbuch) ist an die Brust der Statue gedrückt.

Geheimtür. In der Decke ist eine Geheimtür verborgen, die zu Bereich 23 führt (siehe „Steinstöpsel“, unten).

Die Statue strahlt einen Antipathie-Effekt ab, wie er vom Zauber Antipathie/Sympathie erschaffen wird (Rettungswurf-SG 20), solange sich das Zauberbuch in ihren Händen befindet. Der Zauber beeinflusst alle Kreaturen außer Ezzat und ist inaktiv, wenn das Zauberbuch von der Statue entfernt wird.

Keine Zauber oder anderen magischen Effekte können die Statue bewegen oder beschädigen. Sie ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, 33 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden sowie psychischen Schaden. Wenn die Statue zerstört wird, zerfällt sie zu Staub. Ein *Spätzündender Feuerball* (Rettungswurf-SG 20) explodiert dann sofort in ihrem Bereich.

Steinstöpsel. Die Geheimtür in der Decke ist ein luftdichter, kreisförmiger Steinstöpsel mit 2,40 m Durchmesser. Ein Charakter, der die Decke genau untersucht, kann die kreisförmige Fuge im Felsen erkennen, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt.

Der 1.000 Pfund schwere Steinstöpsel hat einen abgeschägten Rand, damit er nicht durch das Loch fällt. Er kann mit dem Zauber *Telekinese* oder ähnlicher Magie nach oben geschoben oder mit dem Zauber *Auflösung* ganz vernichtet werden. Charaktere, die eine kombinierte Stärke von 34 oder mehr haben, können den Stöpsel aus dem Loch wuchten, wenn sie etwas Festes haben, auf dem sie stehen können.

Schätze. Ezzats Zauberbuch wiegt 13 Pfund und enthält alle Zauber, die der Lich vorbereitet hat, plus folgende: *Ablenkung*, *Alarm*, *Arkane Schloss*, *Brennende Hände*, *Ebenenwechsel*, *Einkerkerung*, *Eissturm*, *Energiewand*, *Evards Schwarze Tentakel*, *Fleisch zu Stein*, *Fluch brechen*, *Furcht*, *Geas*, *Hellsehen*, *Irrgarten*, *Kältekegel*, *Klopfen*, *Magischer Mund*, *Meteoritenschwarm*, *Netz*, *Person bezaubern*, *Person festhalten*, *Regenbogenwand*, *Schwachsinn*, *Schweben*, *Spätzündender Feuerball*, *Sprachen verstehen*, *Telekinese*, *Unsichtbarer Diener* und *Wahre Verwandlung*.

23. EZZATS SEELENGEFÄSS

Lichhöhle. Dieser Raum ist so gestaltet, dass er wie eine natürliche Höhle mit 6 m hoher Kuppeldecke aussieht. Hunderte von kieselgroßen Kristallen (Fragmente des Runensteins) säumen die Wände und flackern wie winzige Sterne, wenn sie das Licht fangen.

Dämon. Eine *Marilith*-Dämonin schlängelt sich durch den Raum.

Seelengefäß. In der Mitte des Bodens steht eine kleine, verzierte Metallkiste (Ezzats Seelengefäß).

Ezzat hat vor kurzer Zeit die *Marilith* beschworen, um sein Seelengefäß zu bewachen. Der Zauber *Geas*, den der Lich auf die Dämonin gewirkt hat, zwingt diese, das Seelengefäß vor Diebstahl oder Zerstörung zu beschützen. Die *Marilith* lässt ihre Frustration darüber, hier festzusitzen, aus, indem sie Eindringlinge angreift. Wenn ein Charakter das Seelengefäß packt und flieht, versucht die *Marilith*, ihn zu verfolgen, um keinen psychischen Schaden durch Ezzats *Geas*-Zauber zu erleiden. Der Steinstöpsel im Boden ist zu schwer, als dass die *Marilith* ihn anheben könnte.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die von den Wänden ausgeht, in die mehr als sechshundert Runenstein-Fragmente eingesetzt sind. Jedes Fragment verlängert die Dauer des *Geas*, der auf die *Marilith* gelegt ist, um 30 Tage. Die Runenstein-Fragmente verschwinden, wenn der Zauber endet, da ihre Magie verbraucht ist. Die Runenstein-Fragmente können nicht aus den Wänden gelöst werden, da die gleiche Magie, die den Stalagmitenturm vor Schaden schützt, auch ihre Entfernung verhindert.

SEELENGEFÄSS

Ezzats Seelengefäß ist eine 15 cm lange, 8 cm breite und 10 cm hohe Kiste, die 2 Pfund wiegt. Sie besteht aus Adamant mit goldenen Beschlägen, und ihr Inneres ist mit silbernen Runen bedeckt. Der Zauber *Magie entdecken* zeigt eine mächtige Aura der Nekromantie um die Kiste. Jeder Charakter, der die Kiste untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 schafft, erkennt sie als Seelengefäß eines Lichs. (Für mehr Informationen zu Seelengefäßen von Lichs, siehe den Eintrag „Lich“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)).

Um Ezzats Seelengefäß zu zerstören, muss es von acht *Auflösung*-Zauberern auf einmal getroffen werden. Der Zauber *Sagenkunde* liefert folgende Informationen, wenn er auf die Kiste gewirkt wird: „Suche acht Magi, die die Macht der Auflösung besitzen, und bringe sie zu einem gemeinsamen Zweck zusammen. Ihre vereinte Macht kann das Seelengefäß zerstören.“ Andere verlässliche Weissagungszauber bieten ähnliche Informationen.

NACHWIRKUNGEN

Wenn die Charaktere Ezzat vernichten und sein Seelengefäß einem der Genies auf Ebene 19 überreichen (oder es selbst aus dem Gewölbe entfernen), wird der Lich effektiv aus dem Undermountain geworfen. Dieses Ergebnis erfreut Halaster, der einem vielversprechenden Lehrling erlaubt, den Stalagmitenturm zu übernehmen. Drivvin Freth, der Drow-Erzmagus von Ebene 12, ist eine gute Wahl. Wenn Drivvin nicht verfügbar ist, lädt Halaster einen anderen bösen Erzmagus ein, sich im Turm niederzulassen.

Halaster nutzt einen magischen Hellsichtsensor (siehe „Halasters Hort“, Seite 311), um einmal am Tag nach Haungharassk zu sehen, seiner geschätzten Riesenschnecke. Wenn er feststellt, dass die Schnecke getötet oder gestohlen wurde, nutzt der Wahnsinnige Magier den Runenstein, um Verwünschungen zu brüllen, die durch die Kavernen hallen.

Wenn die Charaktere den Runenstein zerstören, macht sich Halaster daran, alle Gargylen und Steinmäntel zu zerstören, die auf dieser Ebene leben, weil sie ihn enttäuscht haben. Er beginnt dann, Dämonen in die Runesteinkavernen zu locken und zu binden – Nalfeshnees, Glabrezus, Hezrous und Vrocks für den Anfang. Schließlich könnte es ihm irgendwann sogar gelingen, hier einen Dämonenfürsten einzusperren.



EBENE 21: TERMINUS-EBENE



DIESE EBENE DES UNDERMOUNTAIN, DIE AUCH als die Tiefen Minen bekannt ist, offenbarte ursprünglich ihre Schätze den Zwergen, später kriegstreiberischen Duergar. Die Grauzwerge kontrollierten die Minen für lange Zeit, als sie erst das Mithral ausbeuteten, dann Eisen abbaute, um ihre Schmieden zu versorgen. Jetzt haben Halasters Launen und verkommene planare Einflüsse die Duergar als gefährlichste Bewohner der Ebene ersetzt.

Die Terminus-Ebene ist für vier Charaktere der 16. Stufe ausgelegt. Wer die Herausforderungen dieser Ebene überwindet, sollte genug EP erhalten, um die 17. Stufe zu erreichen.

Weil Duergar auf dieser Ebene so wichtig sind, solltest du dich mit ihrem Eintrag im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) vertraut machen.

WAS HAUST HIER?

In der Terminus-Ebene entsorgt Halaster seine misslungenen Monsterexperimente. Vor einiger Weile erschlug ein Planetar namens Fazrian die meisten dieser blasphemischen Schrecken, erlag jedoch seiner eigenen Blutgier. Der gefallene Engel hat seitdem die Ebene für sich beansprucht und richtet nun über alle Eindringlinge, die seine Domäne betreten. Wer für schuldig befunden wird, wird getötet und an drei Otyughs verfüttert – Bewohner der Terminus-Ebene, die der Planetar verschont hat.

Der „Hof“ des Planetars ist voll von bösen Speichelleckern, darunter Yugoloths, die von Halaster geschickt wurden, um Fazrian zu beraten, und Duergar unter dem Befehl eines verschlagenen Despoten namens Valtagar Stahlschatten.

FAZRIAN DER PLANETAR

Fazrian ist ein Planetar, der einst Torm diente, dem Gott der Tapferkeit und Selbstaufopferung. Der Planetar wurde vor Monaten von der Klerikerin einer Abenteurergruppe in den Undermountain beschworen. Angewidert von der Verderbtheit, die er erblickte, entschloss sich Fazrian, die Terminus-Ebene von Korruption zu befreien. Doch die Magie, die Halasters Scheußlichkeiten erfüllte, korrumpierte den göttlichen Eifer des Planetars. Je mehr Schrecken er zerstörte, umso mehr Freude machte Fazrian das Gemetzel. Fazrians Absturz war schnell und endete in der Ermordung der Klerikerin und ihrer Gefährten. Der Planetar richtet nun über alle, die vor ihn treten. Wer nicht den Willen hat, sich für das Gemeinwohl zu opfern (wie gierige Schatzsucher, die nur aus diesem Grund in den Undermountain gekommen sind), werden schuldig gesprochen und hingerichtet.

Ein Funken Gutes brennt noch im Planetar. Wenn die Charaktere Fazrian verstehen lassen können, dass er zu dem geworden ist, was er eigentlich zerstören wollte, beendet der Planetar sein Leben und verdient sich mit seinem Selbstopfer Torms Vergebung.

REGIONALEFFEKTE

Die Terminus-Ebene wurde von Fazrians Anwesenheit verzerrt und erschafft die folgenden magischen Effekte, die enden, wenn der Planetar stirbt:

- Eine schwache Brise trägt Rosenduft vermischt mit Schwefelgestank. Charaktere, die der Brise zu ihrer Quelle folgen, werden zu Fazrian in Bereich 23b geführt.
- Warmes Blut sickert aus den Wänden und tropft von der Decke. Dies beginnt und endet ohne erkennlichen Grund. (Das Blut könnte gefräßige, bluttrinkende Kreaturen wie Blutmücken oder Vampirbruten anlocken.)

- Der Gesang eines unheiligen Chors hallt durch einen Bereich, wenn es zum Kampf kommt, und schwindet, wenn der Kampf endet.

YUGOLOTHS

Halaster hat vor kurzer Zeit eine Heerschar von Yugoloths zu Fazrian geschickt, um ihm zu dienen. Dies umfasst zwei Arcanaloths namens Aximus und Exekarus, den Nycaloth Raxxus und den Ultroloth Xindulus. Warum Fazrian diese Yugoloths verschont und die anderen vernichtet hat, ist nicht gewiss, doch man könnte spekulieren, dass der Planetar nicht gänzlich undankbar erscheinen wollte. Die Überlebenden haben Fazrians böse Gunst erlangt und vertreten die Ansicht, dass der gefallene Engel für Großes bestimmt ist. In Fazrian sehen sie das Potential für großen Gewinn – oder zumindest für eine Kompensation, die über die bescheidene Summe hinausgeht, die der Wahnsinnige Magier versprochen hat.

Die Yugoloths stellen ihr eigenes Wohl über alles andere. Wenn profitablere Angebote kommen, zögern sie nicht, Fazrian für ein lukrativeres Angebot zu verlassen.

DUERGAR-CALASSABRAK

Ein Duergarfürst namens Valtagar Stahlschatten reiste in den Undermountain, um dessen Minen auszubeuten und das Vermögen zu nutzen. So wollte er sich wieder in den Hof seines älteren Bruders König Horgar Stahlschatten V. kaufen, dem Tiefenkönig von Gracklstugh (siehe das Abenteuer *Aus dem Abyss* für mehr Informationen zu dieser unterirdischen Duergar-Stadt). Valtagars Probleme begannen Jahre zuvor, als er eine Jagdexpedition in eine Region des Underdark führte, die von den Drow-Häusern von Menzoberranzan patrouilliert wurde. Valtagar wurde von Drow-Kundschaftern gefangen genommen, und Horgar musste ein hohes Lösegeld in Gold und Sklaven zahlen, um ihn freizukaufen. Voller Rachedurst begannen Valtagar und seine Anhänger, Drow-Außenposten anzugreifen, in der Hoffnung, einen Krieg zwischen Gracklstugh und Menzoberranzan auszulösen. Als einige Drow-Botschafter Horgar mit Beweisen für Valtagars Plan konfrontierten, verbannte Horgar Valtagar und seine Mitverschwörer, die von da an als *Calassabrak* bekannt waren – Ausgestoßene, die in Gracklstugh nicht mehr willkommen sind.

Nachdem Valtagar und seine Anhänger lange Zeit die Tiefen Minen gehalten hatten, wurden sie von der plötzlichen Ankunft des Planetars und dem resultierenden blutigen Kreuzzug zurück ins Underdark getrieben. Wochen nach dem Rückzug kehrten sie zurück, um festzustellen, dass sich die Minen deutlich verändert hatten und nun sogar noch tödlicher waren als zuvor. Der Planetar schlachtete einige von Valtagars Anhängern ab, bis der Prinz allein und mit leeren Händen vor dem Planetar stand und den gefallenen Engel aufforderte, ihn zu töten. Diese Geste der Selbstaufopferung rührte Fazrian, und er urteilte, dass Valtagar es wert war, am Leben zu bleiben. Valtagar hält jetzt eine schwierige Position als Fürst der Minen inne, einer der Ratgeber des gefallenen Engels. Auch wenn alle Duergar auf dieser Ebene heute „Vasallen“ von Fazrian sind, stehen sie weiterhin loyal zu ihrem Prinzen und befolgen Valtagars Befehle, ohne zu zögern.

Valtagar will Fazrian stürzen, die Yugoloths bestechen und die Kontrolle über die Terminus-Ebene erlangen. Um dieses Ziel zu erreichen, schließt er Bündnisse mit Abenteurern, die ebenfalls daran interessiert sind, den Planetar zu stürzen.

WANDERNDEN MONSTER

Halaster entsorgt streunende Monster auf der Terminus-Ebene. Duergar patrouillieren ebenfalls die Minen.

BETRACHTER-ZOMBIES

Vier **Betrachter-Zombies**, die Halaster hier ausgesetzt hat, streifen durch die Terminus-Ebene. Sobald sie vernichtet sind, sind keine weiteren anzutreffen.

DUERGAR-PATROUILLE

Die Charaktere treffen sechs **Duergar** (drei Männer und drei Frauen) auf Patrouille. Von ihren schweren Helmen und Rüstungen tropft Blut (siehe „Regionaleffekte“, Seite 265). Diese Duergar haben Befehl, Abenteurer unverletzt zu Valtagar Stahlschatten zu bringen. Wenn es zum Kampf kommt, nutzen sie Vergrößern und verteidigen sich. Wenn ein Kampf schlecht für sie läuft, machen sich die Duergar unsichtbar, ziehen sich zurück und erstatten Valtagar in Bericht 15 Bericht.

REMHORAZ

Ein **Remhoraz**, den Halaster hier freigelassen hat, schleicht sich an die Charaktere an und attackiert sie. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent, dass eine vorbeiziehende Duergar-Patrouille (siehe oben) den Lärm hört und am Ende der dritten Kampfunde auftaucht. Wenn der Remhoraz noch anwesend ist, helfen die Duergar dabei, ihn zu besiegen. Danach grummeln sie, dass der Remhoraz bloß das neueste Monster ist, das der Wahnsinnige Magier in ihren Minen ausgesetzt hat. Ansonsten verhalten sie sich wie jede andere Duergar-Patrouille.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Ortsbeschreibungen für diese Ebene sind auf Karte 21 markiert. Die Wände, Böden und Decken sind mit Blut befleckt (siehe „Regionaleffekte“, Seite 265), und die Luft ist warm und trocken.

1. EINGANG

Der Tunnel zur Ebene 20 führt zu einer 6 m hohen Kaverne ohne nennenswerte Merkmale. Von den vier Ausgängen enthalten zwei eiserne Gleise. Eine leere Lore steht am Ende des nördlichen Gleises.

LOREN UND SCHIENEN

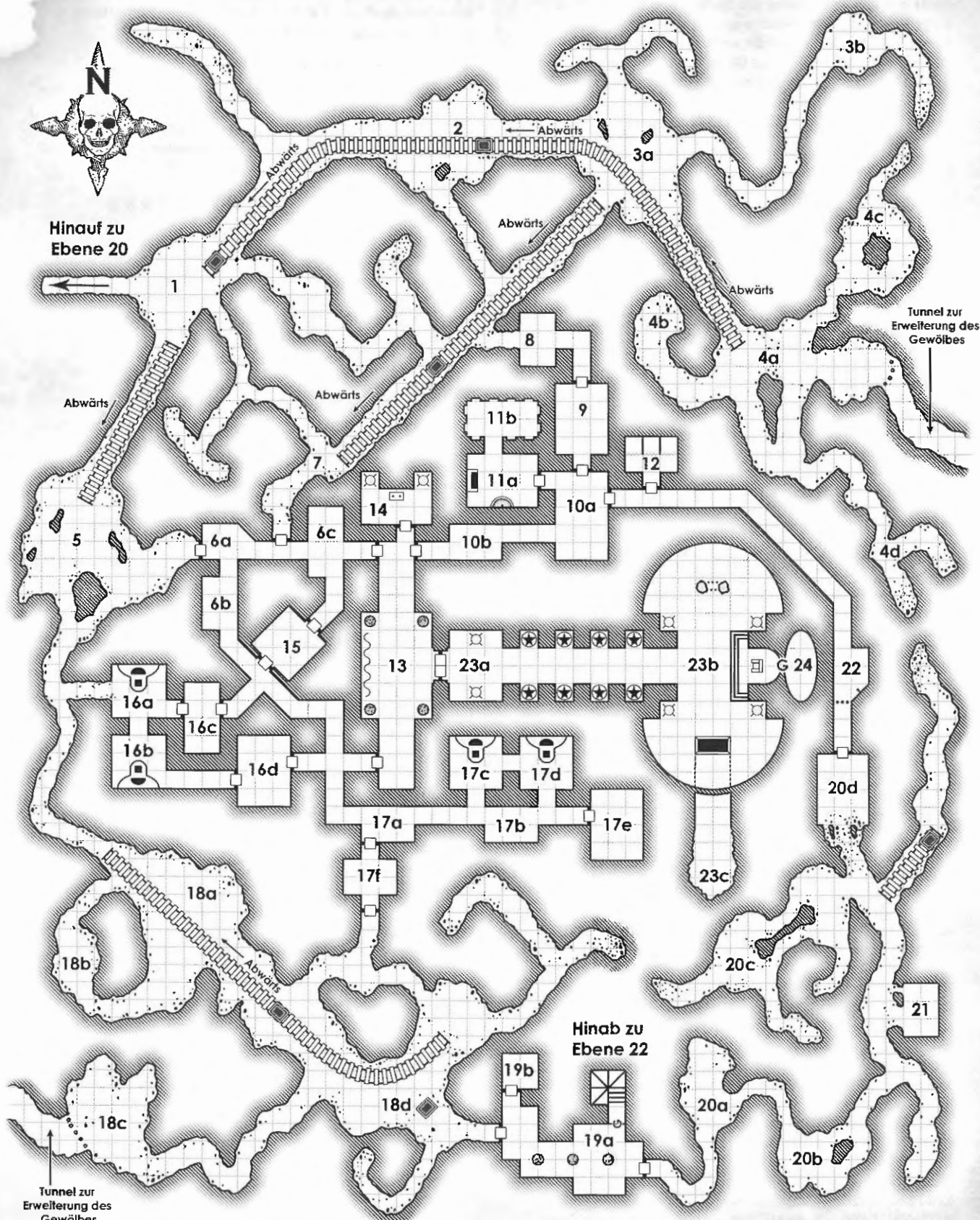
Die Terminus-Ebene wird komplett von Eisenschienen durchzogen, auf denen eiserne Loren fahren. Da die Schienen abschüssig gebaut sind, sind sie mit Bremschuhen gesichert: zwei mal zwei Zirkhholz-Blöcke, die mit einem Stück Seil verbunden sind. Wenn die Bremschuhe entfernt werden, beginnt die Lore zu rollen. Ihre Startbewegungsrate von 3 m steigt jede Runde um 3 m, bis sie zum Ende der Schiene gelangt oder ihre Maximalbewegungsrate von 18 m erreicht. Eine Lore hält an, wenn sie eine stehende Lore oder die eiserne Barriere an einem Ende des Gleises trifft.

Jede Lore wiegt 300 Pfund, wenn sie leer ist, und verfügt über eine Handbremse. Eine Kreatur in oder neben einer Lore kann eine Aktion verwenden, um den Bremshebel zu ziehen und die Bewegungsrate der Lore um 3 m zu verringern. Die Lore hält an, wenn die Bewegungsrate dadurch auf 0 fällt.

Um einer rollenden Lore aus dem Weg zu springen, ist ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 notwendig, und jede Kreatur, die von einer Lore getroffen wird, erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden.



Hinauf zu
Ebene 20



1 Feld = 3 Meter

2. ERZGEFÜLLTE LORE

Diese 6 m hohe Kaverne ist von Gleisen durchzogen. Eine Lore, die mit Eisenerz beladen ist, ist mit Bremschuhen fixiert. Wenn diese Holzblöcke entfernt werden, rollt die Lore das Gleis entlang in Richtung Ebene 1 und baut dabei Geschwindigkeit auf (siehe „Loren und Schienen“, Seite 266).

3. AUSGEBEUTETE MINE

Dieser Bereich war einst eine Mithralmine, doch hier ertönen keine Spitzhacken und Hämmer mehr.

3A. GROSSER RAUM

Eisenschienen laufen durch diese 6 m hohe Höhle. Einige abgelegte Bergbauwerkzeuge liegen über den Boden verstreut.

3B. AUFGEGBENE BERGBAUAUSRÜSTUNG

Der Boden dieser 3 m hohen Höhle ist mit rostiger Bergbausrüstung bedeckt, darunter Helme, Spitzhacken, Schaufeln und ein Eisenschlitten zum Schleppen von Erz.

4. TIEFERE MINEN

Zwei Fomorianer, die von wütenden Dämonen aus dem Underdark vertrieben wurden, haben sich in dieser ausgebeuteten Mithralmine niedergelassen. Die Duergar beobachten die Fomorianer heimlich, um zu bestimmen, ob diese ausgelöscht oder versklavt werden sollten.

4A. UNSICHTBARE SPIONE

Schlamm. Der Boden dieser 6 m hohen Höhle ist mit einer 5 cm hohen Schicht aus feinem Schlamm bedeckt, in der man riesige Abdrücke nackter Füße und kleinere Stiefelabdrücke sehen kann.

Duergar. Drei unsichtbare Duergar lauern in der östlichen Nische der Höhle.

Die Duergar spionieren die Fomorianer aus und versuchen, sich nicht sehen zu lassen. Wenn es in diesen Höhlen zum Kampf zwischen den Charakteren und den Fomorianern kommt, nutzen die Duergar die Ablenkung, um davonzuschleichen und Valtagar in Bereich 15 Bericht zu erstatten. Wenn die Charaktere sie entdecken, erklären die Duergar ihre Absichten und bieten ihnen an, sie zu Valtagar zu bringen.

Charaktere, die einen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 15 schaffen, können erkennen, dass die Abdrücke der nackten Füße zu zwei unterschiedlichen zweibeinigen Kreaturen gehören, beide sehr groß und deformiert. Diese Spuren gehen kreuz und quer durch die Höhle, so häufig, dass es vermuten lässt, dass ihre Verursacher in der Nähe sind. Ein erfolgreicher Wurf offenbart auch drei unterschiedliche zwergengroße Stiefelabdrücke, die der Spurenleser direkt zu den unsichtbaren Duergar verfolgen kann.

4B. ETWAS BÖSES KOMMT DAHER

Zwei **Fomorianer**, die Halaster hier platziert hat, ruhen sich im hinteren Bereich dieser 6 m hohen Höhle aus. Diese grausig deformierten Riesen sind neu im Undermountain und glauben, dass in den Minen Zwergengeister spuken. In Wahrheit haben die Geräusche von unsichtbaren Duergar, die sich hier bewegen und miteinander unterhalten, sie aufgeschreckt.

Die Fomorianer haben es satt, Blut und Schleim von den Felsen zu lecken, um ihre Bäuche zu füllen, und greifen daher kleinere Kreaturen sofort an.

Schätze. Im hinteren Teil der Höhle der Fomorianer stehen zwei Säcke aus Gassporenhaut. Einer der Säcke enthält 2.100 KM, 1.590 SM, 480 GM und die zerbrochenen Stücke eines hölzernen Schaukelstuhls. Der andere enthält dreizehn unförmige Brocken aus gelbem Quarz (je 50 GM) und einen rostigen Ruderbootanker aus Eisen, der 30 Pfund wiegt.

4C. SACKGASSEN-RINGWEG

Dieser Minentunnel führt zu sich selbst zurück. Der Boden ist mit schleimbedeckten Felsen übersät, die die Fomorianer abgeleckt haben, um sich zu ernähren.

4D. SACKGASSEN-GABELUNG

Dieser Tunnel endet in zwei Sackgassen, die beide mit Haufen aus Schutt bedeckt sind. Die westliche Abzweigung ist mit einem Tunnel im Süden verbunden, doch das Dach ist eingestürzt. Der Einsturz sieht neu aus und muss etwa im letzten Monat passiert sein.

5. SCHUTTBEDECKTE KAVERNE

Staub und Schutt. Staub fällt aus den Rissen in der 4,50 m hohen Decke und bedeckt den mit Schutt übersäten Boden.

Lärm. Ein Tunnel im Süden (der zu den Bereichen 16 und 18 führt) ist von den hallenden Geräuschen von Hämmern und Spitzhacken erfüllt, die auf Stein schlagen.

6. DUERGAR-AUSSENPOSTEN

Die Bereiche 6a bis 6c haben 3 m hohe Decken. Blutspuren bedecken den gekachelten Boden und die Wände.

Die Duergar, die in diesen Bereichen stationiert sind, haben Anweisungen, Besucher zu Valtagar Stahlschatten in Bereich 15 zu bringen. Wenn es in einem der Räume zum Kampf kommt, stoßen die Bewohner der anderen beiden Räume dazu. Die Duergar in den Bereichen 17a und 17b hören den Lärm ebenfalls und kommen, um nachzusehen. Dabei bewegen sie sich 15 m pro Runde. Valtagar und andere in nahen Bereichen könnten die Aktivität ebenfalls hören, doch bleiben sie, wo sie sind.

6A. NÖRDLICHER WACHPOSTEN

Zwei weibliche Duergar namens Kavalra und Nisha bewachen diesen Raum.

6B. SÜDLICHER WACHPOSTEN

Vier Duergar, zwei Männer namens Duldor und Grimdor und zwei Frauen namens Marna und Ukzorra, bemannen hier einen Wachposten.

6C. KOMMANDOPOSTEN

Die nördliche Hälfte des Raums enthält einen Schreibtisch aus Stein und einen Stuhl mit hoher Lehne. Diese Möbel wurden aus Bereich 16d hierhergebracht. Hinter dem Schreibtisch sitzt Valtagars Wachhauptmann, Rojkarn Eisenkopf, ein Duergar mit 40 Trefferpunkten. Er trägt einen Helm voller Stacheln, an dem eine finster dreinblickende Eisenmaske befestigt ist. Er wird von zwei Duergar-Leibwächterinnen namens Brona und Ubrix flankiert.

Rojkarn ist grausam, streitlustig und Valtagar Stahlschatten blind ergeben. Es quält ihn zu sehen, wie sich Valtagar dem Willen des bösen Planetars unterwirft. Rojkarn verbringt einen großen Teil seiner Zeit damit, sich darüber zu beschweren, dass der Planetar nicht mehr ist als ein wahnsinniger Tyrann, und darüber, dass Duergar herrschen, nicht beherrscht werden sollten. Bei jeder neuen Tirade verdrehen Brona und Ubrix entnervt die Augen.

7. ENDE DER KLERIKERIN

Dieser Tunnel führt in Richtung Nordosten leicht aufwärts und kreuzt auf dem Weg mehrere schuttüberhäufte Durchgänge. Ein Minengleis verläuft entlang des Korridors.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal hier eintreffen, spielt sich eine lautlose, gespenstische Szene vor ihnen ab: eine menschliche Klerikerin mittleren Alters schwingt ihren *Streitkolben des Niederstreckens* gegen einen unsichtbaren Feind. Die Klerikerin trägt eine blutbefleckte Brustplatte, in die ein weißer, rechter Panzerhandschuh geprägt ist (das Symbol von Torm). Plötzlich, als sie ihren Streitkolben zu einem weiteren Hieb erhebt, trennt sich ihr Kopf von den Schultern, abgetrennt von einer unsichtbaren Klinge. Dann schwindet das Bild.

8. BERGBAUAUSRÜSTUNG

Dieser 3 m hohe Raum enthält rostige Helme, Spitzhacken, Hämmer und Kletterhaken auf Steinregalen an den Wänden.

9. QUARTIERE DER BERGLEUTE

Dieser 3 m hohe Raum besteht aus verschränkten, blutbefleckten Steinkacheln. Rechteckige Steinplatten liegen in ordentlichen Reihen an der Ost- und Westwand. Diese Platten dienten einst als Betten für zwergische Bergleute, wurden aber seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt.

Alles ist von einer dicken Staubschicht bedeckt.

10. GEMEINSCHAFTSBEREICHE

Die meisten Decken in diesem Bereich sind 3 m hoch. Blutbefleckte Kacheln bedecken die Böden und Wände.

10A. SPEISESAAL

Dieser Raum hat eine 4,50 m hohe Gewölbedecke. Die Wachen in Bereich 10b bemerken Licht und Geräusche von hier und untersuchen diese prompt. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Tische und Bänke. Ein 7,50 m langer Esstisch aus Stein steht in der Mitte des Raums, flankiert von zwei ebenso langen Steinbänken.

Geschirrschrank. Ein steinerner Geschirrschrank an der Westwand enthält allerlei Teller und Besteck aus Eisen.

10B. BEHAUSUNG

Dieser große Raum ist weitgehend leer, weil alle Möbel entfernt worden sind. Zwei männliche **Duergar**-Wachen namens Malgorn und Zelk halten hier Wache. Sie haben Anweisungen, Besucher zu Valtagar Stahlschatten in Bereich 15 zu bringen.

Malgorn fehlt nur noch eine Karte von einem vollständigen Spiel Drei-Drachen-Ante, das aus dünn gepresstem Gold besteht. Er ist besessen von der fehlenden Karte („Der Dieb“) und jammert die ganze Zeit darüber. Er hat die anderen Karten über die Terminus-Ebene verteilt gefunden und bewahrt sie in einem Beutel an seinem Gürtel auf. Er ist aber nicht optimistisch, was das Finden der letzten Karte angeht. Zelk ist es leid, sich das Gejammer anzuhören, und ärgert Malgorn noch weiter, indem er ihn immer wieder fragt, ob er an Orten nachgesehen hat, von denen er weiß, dass Malgorn dort bereits gesucht hat.

Schätze. Jede der 69 Goldkarten in Malgorns unvollständigem Spiel ist 10 GM wert, doch hat das Spiel einen Gesamtwert von 2.500 GM, wenn es alle siebzig Karten enthält. Die Charaktere können die fehlende Karte in Bereich 23c finden.

11. KÜCHE UND SPEISEKAMMER

Nahrung wird hier gelagert und zubereitet. Das Blut, das aus den Wänden und dem Boden sickert, macht das Ganze wenig appetitanregend.

11A. KÜCHE

Feuerstelle. Dieser 4,50 m hohe Raum ist warm und riecht nach billigen Gewürzen. Eine große Feuerstelle dominiert die Westwand. Ein Bett heißer Kohlen füllt den Herd mit Rauch und orangefarbenem Licht. Über der Kohle hängt ein abgedeckter Eisentopf.

Duergar-Koch. Ein alter, buckliger Duergar, der kaum mehr als einen staubigen grauen Sack trägt, rührt mit einem Eisenlöffel im Kessel. Er hat weder Rüstung noch Waffen.

Kochbereich. Niedrige Steintische in der Mitte der Küche werden verwendet, um Essen zuzubereiten. Kochutensilien hängen von Haken darüber.

Spülbecken. Ein steinerner Wasserhahn mit Griff ragt aus der Südwand, direkt über einem halbkreisförmigen Becken, das von einer 60 cm hohen Barriere umgeben ist.

Der Koch Lorga bereitet gerade faden Pilzeintopf zu. Auch wenn er blind vom grauen Star ist, findet er sich in der Küche und der angrenzenden Speisekammer gut zurecht. Wenn er hört, dass einer oder mehrere Charaktere eintreten, ruft er auf Zwergisch: „Der Eintopf ist fertig, wenn er fertig ist! Raus mit euch, sonst bekommt ihr gar nichts!“ Wenn die Charaktere nicht sofort verschwinden, sagt er: „Meine Augen sind trüb, doch meine Ohren und Nase funktionieren gut. Stellt mich nicht auf die Probe!“

Der Zauber *Schwache Genesung* oder ähnliche Magie stellt Lorgas Sicht wieder her. Er bedankt sich nicht bei dem, der ihn von seiner Einschränkung befreit. Er ist so missmutig und pessimistisch wie jeder andere Duergar und findet schnell etwas anderes, über das er sich beschweren kann.

Lorga stellt keine Bedrohung dar (0 EP). Er möchte nur in den Diensten von Valtagar sterben, da er den Prinzen kennt, seit dieser ein Kind war. Lorga hat keine Hoffnung, dass er jemals wieder das Grollen der Schmieden von Gracklstugh hören wird, doch macht es ihn wütend, dass Valtagar, ein Prinz der Duergar, vor dem „wahnsinnigen Riesen“ Fazrian buckeln muss. Lorga schlägt vor, dass die Charaktere Valtagar finden und ein Bündnis mit ihm schließen, ehe sie alle dem Schwert des Riesen zum Opfer fallen.

Sobald die heißen Kohlen gelöscht oder aus der Feuerstelle entfernt wurden, kann man den Kamin mühelos erklimmen. Nach 30 m geht er in eine feuchte, rußige natürliche Höhle über. Die ungefähr quadratische Höhle mit etwa 15 m Seitenlänge enthält nichts von Interesse.

Wenn der Griff am Wasserhahn betätigt wird, fließt frisches, kaltes Wasser aus einem unterirdischen Fluss ins Becken und mischt sich mit dem Blut, das sich dort gesammelt hat (siehe „Regionaleffekte“, Seite 265). Ein steinerner Stöpsel verschließt das Ablaufrohr unten am Waschbecken.

11B. SPEISEKAMMER

Dreckige graue Säcke stehen auf steinernen Regalen, die in die Wände dieses 3 m hohen Raums geschnitten sind. Die Säcke enthalten essbare Pilze und getrocknetes Moos.

12. ABORT

Dünne, bröckelige Ziegelwände teilen die Nordhälfte dieses 3 m hohen Raums in drei Kabinen ein, die sich jeweils hinter einem rostigen Vorhang aus Kettengeflecht befinden, der von der Decke hängt. In den Boden einer jeden Kabine ist ein kreisförmiges Loch geschnitten, das in eine Jauchegrube führt.

13. GROSSE VORHALLE

Blut. Blut läuft die Wände hinab über das Dekor dieser einst prächtigen großen Halle.

Säulen. Vier Steinsäulen stützen die 9 m hohe Gewölbedecke. Das mittlere Drittel einer jeden Säule ist so geformt, dass es wie ein finster blickender Zwerg mit dicken Muskeln aussieht, der das obere Drittel der Säule auf seinen breiten Schultern trägt. Blaue Saphire funkeln in den Augen jedes Zwergs.

Doppeltür. Die Türen in der Ostwand sind 5,50 m hoch und von der Schnitzerei eines mächtigen Wasserfalls bedeckt. Mithral-Intarsien lassen den Wasserfall aussehen, als würde er aus geschmolzenem Metall bestehen.

Vorhang. Ein 12 m langer, 6 m hoher Vorhang aus schwarzen Drachenschuppen hängt an einer Eisenstange, die an der Westwand befestigt ist. (Die Schuppen sind vom Alter spröde geworden und nichts mehr wert.)

Hängendes Horn. Von Eisenketten an der Decke hängt ein 6 m langes Eisenhorn, um das sich eingätzte Zwergenrunen schlängeln.

Das riesige Horn wiegt 2 Tonnen. Es baumelt an drei dicken, 1,50 m langen Eisenketten 6 m über dem Boden. Die Melairkyn-Zwerge schmiedeten das Horn und platzierten es hier, um die Schätze in dieser Halle zu bewachen (siehe „Schätze“, unten). Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um das Horn. Ein Charakter, der Zwergisch versteht, kann die Runen des Horns übersetzen, doch sind vom Boden aus nicht alle sichtbar. Die Runen, die vom Boden aus zu erkennen sind, besagen „Wenn du uns blendest“. Ein Charakter muss zum Horn fliegen oder darüber klettern, um die ganze Botschaft zu lesen, die lautet „Wenn du uns blendest, sollen wir uns nicht rächen?“

Werden einer oder mehrere Edelsteine aus den Säulen entfernt, gibt das Horn magisch einen düsteren Ton von sich. Wenn das Horn erklingt, erscheinen die Geister von dreizehn Zwergenkriegern in freien Bereichen in der ganzen Halle und greifen alle anderen Kreaturen an. Diese gesinnungslosen Geister nutzen die Werte von **Recken** (siehe Anhang A), nur dass sie Zweihandäxte anstelle von Zweihandschwertern schwingen. Sie verstehen Zwergisch, können aber nicht sprechen, und können die Halle nicht verlassen. Sie verschwinden nach 1 Stunde oder wenn sie auf 0 Trefferpunkte fallen. Sobald das Horn ertönt ist, kann es erst wieder erklingen, nachdem 7 Tage vergangen sind. Wenn keine Edelsteine in den Säulen übrig sind, sobald diese Zeit verstrichen ist, wird das Horn nicht-magisch und kann nicht mehr länger Zwergengeister beschwören. Wird das Instrument aus der Halle entfernt, verliert es ebenfalls seine Magie.

SCHÄTZE

Acht blaue Sternensaphire (jeweils 1.000 GM) sind in die Augen der Zwergengravuren eingesetzt, zwei Edelsteine pro Säule. Jedes Juwel befindet sich 5,50 m über dem Boden und kann mit einem Dolch oder ähnlichem Werkzeug herausgelöst werden.

14. SCHREIN DES LADUGUER

Als Geste des guten Willens gegenüber seinen neuen Duergar-Verbündeten hat Fazrian seine Wartehalle in einen Schrein des Laduguer, des Duergar-Gottes der Arbeit und Sklaverei, umgewandelt. Der Schrein wird von zwei **Arcanaloths** namens Aximus und Exekarus betreut. Diese Unholde nutzen den Zauber *Gestalt verändern*, um als Duergar-Priester zu

erscheinen. Valtagar und die Duergar unter seinem Befehl meiden den Schrein, da sie die Anwesenheit der Yugoloths beleidigend und ihre Motive suspekt finden.

Der Raum hat eine flache, 3 m hohe Decke. Auch wenn oft Blut aus den Spalten zwischen den breiten Kacheln des Raums fließt (siehe „Regionaleffekte“, Seite 265), nutzen Aximus und Exekarus regelmäßig den Zaubertick *Taschenspielerlei*, um es wegzuwischen. Der übrige Inhalt des Raums sieht wie folgt aus:

Dunst. Ein dünner, rauchartiger Dunst füllt den Raum. (Der Dunst verschleiert die anderen Merkmale des Raums nicht.)

Feuerschalen. Nischen in den Wänden enthalten zwei Feuerschalen, die aus eingeschmolzenen eisernen Rüstungen und Waffen bestehen. In beiden Schalen brennen Kohlen, die in einem Radius von 3 m helles Licht und einem weiteren Radius von 3 m dämmriges Licht abgeben.

Altar und Schild. Zwischen den Nischen steht ein eiserner Altar, der mit Silber verziert und wie ein riesiger Amboss geformt ist, unter einem runden Schild mit 3 m Durchmesser, der an der Nordwand hängt. Der Schild trägt das Symbol eines gebrochenen Pfeils mit gezackter Spitze. Vor dem Altar stehen zwei Duergar (Aximus und Exekarus) in farblosen Roben.

Um sich auf ihre Rolle vorzubereiten, haben die Arcanaloths alles gelernt, was sie über Laduguers Verhaltensgrundsätze herausfinden konnten. Zu ihrer Überraschung empfanden Aximus und Exekarus diese Prinzipien reizvoll. Einige der liebsten Richtlinien der Arcanaloths sind:

- „Egal wie reich und mächtig du bist, es ist nie genug.“
- „Der Kampf endet nie. Nimm dir, was du verdienst, und zerstöre alle, die dir im Weg stehen.“
- „Lass dich von keiner Empfindung beherrschen. Gib Freude, Liebe, Stolz, Wut und Ehrgeiz auf, denn sie sind Zeichen der Schwäche. Kenne deine Rolle und erfülle sie so gut du kannst.“

Aximus und Exekarus lassen sich von Laduguers Dogma leiten wie der frommste Duergar, und die Yugoloths versuchen, diese Prinzipien allen aufzuzwingen, die Fazrian dienen. Wenn die Charaktere Fazrian noch nicht begegnet sind, bestehen Aximus und Exekarus darauf, sie zum Planetar zu bringen, den sie bewundern. Wenn die Charaktere sich weigern, die Arcanaloths zu begleiten, werden sie allein gelassen, während Aximus und Exekarus sich zu Bereich 23b begeben, um Fazrian zu informieren, dass er Besucher hat. Gehorsam gegenüber Fazrian ist alles, was Aximus und Exekarus wichtig ist – zumindest bis jemand die Arcanaloths überzeugt, die Seiten zu wechseln.

Die Einstellung der Arcanaloths gegenüber den Charakteren ist zunächst gleichgültig, doch werden die Unholde schnell feindselig, wenn sie angegriffen werden. Die Einstellung der Arcanaloths wird freundlich, wenn die Charaktere ihre Liebe zur Magie nutzen, indem sie den beiden einen seltenen magischen Gegenstand geben, oder ein Zauberbuch, das mindestens einen Zauber des 6. Grades oder höher enthält. Aximus und Exekarus erzählen jedem, der ihre Unterstützung sucht, von ihrer Liebe zu allem, was magisch ist. Wenn ihre Einstellung zu den Charakteren auf diese Weise geändert wird, vergüten die Arcanaloths die Freundlichkeit der Charaktere, so gut es ihnen möglich ist. Sie werden sich aber nicht in Gefahr bringen. Die Hilfsbereitschaft der Arcanaloths ist aber nicht von langer Dauer. Nach 24 Stunden werden sie den Charakteren gegenüber wieder gleichgültig, und weitere Bestechungen sind nötig, um ihre Unterstützung zurückzuerlangen.

Der große Eisenschild, der an der Wand hängt, wiegt 750 Pfund und zeigt das Symbol des gebrochenen Pfeils des Laduguer. Duergar erkennen das Symbol sofort, Nicht-Duergar müssen allerdings einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 schaffen. Jeder Humanoide, der den Schild berührt, wird mit dem Makel „Ich empfinde an nichts Freude oder Vergnügen“ verflucht. Dieser Makel ersetzt jeden anderen Makel, der ihm widerspricht. Wird *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf die Kreatur verwendet, beendet das den Fluch.

SCHÄTZE

Aximus und Exekarus verbergen ihre Zauberbücher in den Falten ihrer Roben. Jedes Buch enthält die Zauber, die die Arcanaloths vorbereitet haben, plus *Böser Blick*, *Energiekäfig* und *Flammende Wolke*.

15. VALTAGARS QUARTIERE

Die Wände und Böden dieses 4,50 m hohen Raums sind mit ineinandergreifenden Steinkacheln bedeckt. Der Raum hat folgende Merkmale:

Valtagar. Wenn die Charaktere eintreffen, liest Valtagar Stahlschatten (siehe unten) gerade in seinem Zauberbuch, einem zusammengebundenen Stapel aus Mithralplatten. Das Buch liegt auf einem gedrunenen Steinpult in der Mitte des Raums.

Golem. In der Südecke steht ein **Eisengolem**, der wie ein 3 m großer Duergar aussieht. Der Golem versteht Zwergisch und gehorcht Valtagars Befehlen.

Masken. Dutzende von Eisenmasken hängen an Haken an der Südostwand (siehe „Eisenmasken“, unten).

Andere Möbel. An der nordwestlichen Wand steht ein niedriges Doppelbett. In der Mitte des Raums steht eine verschlossene eiserne Truhe auf einem niedrigen Marmortisch, neben dem zwei Steinstühle stehen.

VALTAGAR STAHLSCHATTEN

Valtagar trägt eine schwarze Robe mit Kapuze, die sein Gesicht verbirgt. Er ist ein misstrauischer und reizbarer Duergar-**Erzmagus** mit folgenden Anpassungen:

- Valtagar ist rechtschaffen böse.
- Er hat *Otilukes Unverwüstliche Sphäre* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.
- Er hat folgende Volksmerkmale: Er spricht die Gemeinsprache, die Gemeinsprache der Unterreiche, Infernalisch, Terral, Troglodytisch und Zwergisch. Seine Schrittbewegungsrate ist 7,50 m, und er hat Dunkelsicht mit 36m Reichweite. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte und Resistenz gegen Giftschaden. Er erhält die unten beschriebenen Aktionsoptionen Vergrößern und Unsichtbarkeit.

Vergrößern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute wird Valtagar magisch größer. Solange Valtagar vergrößert ist, ist er groß, verdoppelt seinen Schaden bei auf Stärke basierenden Waffenangriffen und legt Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe mit Vorteil ab. Wenn Valtagar nicht den Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximale Größe an, die im verfügbaren Raum möglich ist.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Valtagar wird auf magische Weise unsichtbar, was 1 Stunde anhält oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, Vergrößern verwendet oder seine Konzentration gebrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird ebenfalls unsichtbar.

Erzmagi sind in der Gesellschaft der Duergar extrem selten, und Valtagars Begabung für Magie war den Klans von Gracklstugh immer ein Dorn im Auge. Er geht keine Risiken ein, wenn

er nicht einen klaren taktischen Vorteil hat. Wenn die Charaktere ihn bedrohen, nachdem sie in seine Quartiere eingedrungen sind, befiehlt er seinem Golem, anzugreifen, während er sein Zauberbuch vom Pult schnappt, *Teleportieren* wirkt und zu seiner Frau in Bereich 18d stößt.

Valtagar hatte schon mit Abenteurern zu tun und hat gesunde Angst vor ihnen. Wenn die Charaktere zu einem höflichen Gespräch bereit sind, versucht er sie anzuwerben, um Fazrian zu töten. Die Geduld seiner Gefolgs-Duergar geht zur Neige, und er kann nichts verlieren, wenn er die Abenteurer gegen den Planetar hetzt. Im Austausch bietet Valtagar einen sicheren Weg durch seine Domäne, wann auch immer sie ihn brauchen, und verspricht ihnen, den Standort einer geheimen Treppe zu verraten, die zur nächsten Ebene des Undermountain führt (siehe Bereich 19a). Um Vertrauen aufzubauen, erzählt er ihnen von einer geheimen Schatzkammer hinter Fazrians Thron (siehe Bereich 24) und teilt ihnen mit, was er über Fazrian und seine Verbündeten weiß:

- Eine mächtige Klerikerin beschwor einen Himmlischen von gewaltiger Macht namens Fazrian und wies ihn an, eine Heerschar von Monstern zu erschlagen, die einst die Tiefen Minen heimsuchten.
- Das Gemetzel hat Fazrian korumpiert. Nachdem er viele Monster erschlagen hatte, enthauptete er die Klerikerin und ernannte sich zum Fürsten der Tiefen Minen. Fazrian verlässt nur selten seinen Thronsaal und hat den kopflosen Leichnam der Klerikerin als Andenken behalten.
- Fazrian lässt sich von vier Yugoloths beraten. Diese Unholde sind kurz, nachdem Fazrians Wahnsinn die Kontrolle übernommen hat, eingetroffen. Aximus und Exekarus halten sich an einem nahen Schrein des Laduguer auf (Bereich 14). Raxxus steht an Fazrians Seite (Bereich 23b). Valtagar sagt, dass Xindulus sich frei bewegt, weil er nicht verraten will, dass der Ultroloth die geheime Treppe zur nächsten Ebene des Undermountain bewacht (Bereich 19a).

EISENMASKEN

Die Eisenmasken sind Visiere von den Helmen von Duergar-Kriegern, die Valtagar ins Exil gefolgt und in der Schlacht gefallen sind. Valtagar stellt sie nicht aus Sentimentalität aus, sondern um seine Entschlossenheit zur Heimkehr zu bekräftigen.

SCHÄTZE

Das Mithral-Zauberbuch auf dem Pult wiegt 30 Pfund. Es enthält alle Zauber, die Valtagar vorbereitet hat. In den Einband ist ein gebrochener Pfeil geprägt, das Symbol von Laduguer.

Die eiserne Truhe enthält 600 PM. Diese Münzen wurden in Gracklstugh geprägt und zeigen das strenge Gesicht des Tiefenkönigs Horgar Stahlschatten V. auf einer Seite, den Gedankenschinder-Schädel der Tiefen Duerra (der Duergar-Gottheit der Eroberung und Psionik) auf der anderen, und ein zwergisches Motto am Rand, das „So tief, wie wir geben können“ bedeutet.

16. FEUER UND EISEN

Die Duergar nutzen die Essen in den Bereichen 16a und 16b, um Eisen in 10 Pfund schwere Barren zu gießen, die in Bereich 16c gelagert werden. Bereich 16d ist ein altes Vorarbeiterbüro, das die Duergar in eine Kaserne verwandelt haben. Insgesamt fünfzehn Duergar schlafen und arbeiten in diesen Bereichen.

Die Böden und Wände sind mit ineinandergreifenden, blutbefleckten Steinkacheln bedeckt. Die Decke ist durchweg 3 m hoch.

16A. NÖRDLICHE SCHMELZEREI

Rauch und Hitze. Rauch füllt diesen Raum, sodass der Bereich leicht verschleiert ist. Die Temperatur im Inneren des Raums beträgt sengende 50 Grad Celsius.

Esse. Knisternde Flammen füllen eine steinerne Feuerstelle, die aus der Nordwand ragt.

Schmiede. Zwei schwitzende, ungerüstete **Duergar** arbeiten an der Esse und schmelzen Eisen. Beide tragen getönte Schutzbrillen und dicke Handschuhe.

Eimer. Um die Esse stehen zahlreiche Eimer voller Eisenerz.

Die Duergar sind ein Mann namens Brok und eine Frau namens Fumira. Brok nutzt eine Zange mit langen Griffen, um Eisenbrocken in die Esse zu legen. Sobald das Eisen schmilzt, sammelt Fumira das geschmolzene Metall mit einer Kelle mit langem Griff auf und gießt es in zwei eiserne Gussformen, die Brok dann verschließt. Sie bringen die geschlossenen Gussformen zu Bereich 16c, wo sie abkühlen können. Danach kehren sie mit zwei leeren Formen zur Esse zurück und beginnen von vorne.

Ohne Rüstung haben Brok und Fumira RK 10. Sie bewahren ihre Kriegshacken und Wurfspeere in der Nähe auf, kämpfen aber nur zur Selbstverteidigung. Wenn sie Eindringlinge bemerken, halten sie inne und bieten den Neuankömmlingen mürrisch an, sie zu Rojkarn Eisenkopf zu bringen, dem Hauptmann der Wache (Bereich 6c) – dabei führen sie die Gruppe durch die Bereiche 16c, 6b und 6a. Die Duergar haben Besuchern nicht viel zu sagen und ziehen es vor, wenn Rojkarn alle Fragen beantwortet, die jene vielleicht haben.

Wenn es zum Kampf kommt, stoßen die Duergar in den Bereichen 16b und 16d schnell dazu. (Der Duergar in Bereich 16c ist taub.)

Die Esse erzeugt gewaltige Hitze, weil ein **Feurelementar** magisch darin gefangen ist. Runen, die in die Innenseite der Esse graviert sind, verhindern, dass der Elementar entkommt oder jemandem außerhalb der Esse schadet. Wird die Esse zerstört, befreit das den Elementar, der dann jeden in Sichtweite angreift. Die Esse hat RK 17, 80 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaten und psychischen Schaden.

16B. SÜDLICHE SCHMELZEREI

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 16a, außer dass die Esse aus der Südwand ragt und die beiden ungerüsteten **Duergar**, die hier arbeiten, zwei Frauen namens Krinx und Wolthra sind.

16C. EISENLAGER

Duergar. In der nördlichen Hälfte des Raums sitzt ein alter männlicher **Duergar** mit einem Gehstock aus Eisen und einem Hörrohr neben Haufen von eisernen Gussformen und Klammern.

Eisenbarren. In der Südhälfte des Raums liegen vier ungleichmäßige Stapel Eisenbarren, die jeweils fast einen Würfel mit 1,80 m Seitenlänge füllen.

Das Alter hat den Duergar-Schmied Ghorso taub und fast unbeweglich gemacht. Seine Schrittbewegungsrate ist 3 m mit dem Stock und 1,50 m ohne. Trotz seines Alters ist er voll bewaffnet und gerüstet. Er würde lieber im Kampf sterben als dem Alter zu erliegen, doch kämpft er nur zur Selbstverteidigung. Wenn die Charaktere versuchen, mit ihm zu sprechen, stellt er sich dumm und ist nicht im Geringsten hilfreich. Der Zauber *Schwache Genesung* oder ähnliche Magie kann Ghorso Gehör wiederherstellen, doch ist er nicht im Geringsten dankbar. „Jetzt kann ich jedes elende Geräusch dieses götterverlassenen Ortes hören!“, sagt er mit höhnischem Gesicht.

Geschlossene Eisengussformen aus den Bereichen 16a und 16b werden hierhergebracht, damit sie abkühlen können. Sobald sie die Raumtemperatur erreicht haben (10 Grad Celsius),

öffnet Ghorso die Klammern, öffnet die Formen, hebt die ausgehärteten Eisenbarren heraus und stapelt sie auf die bestehenden Haufen. Es ist mühselige, undankbare Arbeit.

Schätze. Hier sind 12.800 Eisenbarren gelagert, die jeweils 1 GM wert sind und 10 Pfund wiegen.

16D. KASERNE

Dieser Raum enthält zwei Dutzend eiserne Pritschen, die chaotisch in der Mitte des Bereichs stehen. Zehn **Duergar**, fünf Männer und fünf Frauen, schlafen hier zu jedem Zeitpunkt und schnarchen laut. Die Männer heißen Bulborm, Daarsh, Krod, Mranhaim und Muzdrok. Die Frauen heißen Azgra, Narliht, Roxinda, Sorka und Svilla.

Die Duergar schlafen in Rüstung und haben ihre Waffen in Reichweite. Sie wachen auf, wenn sie Kampfgeräusche in den Bereichen 16a oder 16b hören. Eine Kreatur, die einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 schafft, kann sich durch den Raum schleichen, ohne die Duergar zu wecken.

17. HÄMMER UND AMBOSSE

In diesem Teil des Gewölbes ertönen die Geräusche von Hämmern auf Ambossen. Wenn man sich den Essen nähert (Bereiche 17c und 17d), wird das Geräusch lauter und wird um das Knistern und Knacken von Flammen ergänzt. Das Licht der Essen dringt in den Hauptkorridor, und wenn die Tür offen ist auch in Bereich 17e.

Die Duergar-Wachen, die in diesen Bereichen stationiert sind, haben Anweisung, Besucher zu Valtagar Stahlschatten in Bereich 15 zu bringen. Wenn es in einem Raum zum Kampf kommt, stoßen die Bewohner der anderen Räume dazu. Die Duergar in den Bereichen 6a, 6b und 6c hören den Lärm ebenfalls und kommen, um nachzusehen. Dabei bewegen sie sich 15 m pro Runde. Die Bewohner anderer naher Bereiche gehen weiter ihren Aufgaben nach.

Die Böden und Wände aus Stein sind mit blutigen Kacheln bedeckt. Die Decke ist durchweg 3 m hoch.

17A. WESTLICHER WACHPOSTEN

Zwei männliche **Duergar**, Kalrog und Klang, halten hier Wache. Klang ist Kalrogs großer Bruder, und die beiden wetteifern miteinander.

17B. ÖSTLICHER WACHPOSTEN

Rauch und Hitze aus den Essen dringen in diesen Raum, sodass die Temperatur 32 Grad Celsius beträgt. Zwei **Duergar**, ein Mann namens Prax und eine Frau namens Torga, halten hier Wache und beschützen nebenbei verschiedene Vorräte, die hier gelagert werden. In die Südwand sind zwölf Steinhaken getrieben, an denen rußbefleckte Lederschürzen und getönte Schutzbrillen hängen.

17C. WESTLICHE SCHMIEDE

Rauch und Hitze. Rauch füllt diesen Raum, sodass der Bereich leicht verschleiert ist. Die Temperatur im Inneren des Raums beträgt sengende 50 Grad Celsius.

Esse. Knisternde Flammen füllen eine steinerne Feuerstelle, die aus der Nordwand ragt. Ein eiserner Amboss steht vor der Esse (die ähnlich mit der in Bereich 16a vergleichbar ist).

Schmiede. Zwei schwitzende, weibliche **Duergar** fertigen einen eisernen Wurfspeer. Beide sind ungerüstet und tragen Lederschürzen und Handschuhe. Eine von ihnen trägt eine getönte Schutzbrille, während sie den Wurfspeer in Form hämmert. Die andere hat eine Augenklappe und nutzt eine Zange, um das Metall festzuhalten, während es geschlagen wird.

Eisen. Der Boden ist mit kleinen Stapeln Eisenbarren und losen Haufen Metallschrott bedeckt.

Die Duergar Fathra und Helgra fertigen hier Waffen. Vor Jahren schlug ein fliegendes Stück geschmolzenen Eisens Helgras rechtes Auge aus; eine eiserne Augenklappe, die in ihren Schädel genietet ist, bedeckt die leere Augenhöhle.

Ohne Rüstung haben Fathra und Helgra RK 10. Sie bewahren ihre Kriegshacken und Wurfspeere in der Nähe auf, kämpfen aber nur zur Selbstverteidigung. Besucher, die ihnen Schwierigkeiten machen, werden aufgefordert, Rojkarn Eisenkopf aufzusuchen, den Hauptmann der Wache. „Er trägt einen großen Helm“, sagt eine der beiden höhnisch. Die andere kann den Weg zu Bereich 6c beschreiben, wo sich Rojkarns Büro befindet.

Schätze. Sechzig Eisenbarren sind auf dem Boden gestapelt. Jeder Barren ist 1 GM wert und wiegt 10 Pfund.

17D. ÖSTLICHE SCHMIEDE

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 17c, außer dass die beiden unbewaffneten **Duergar**, die hier arbeiten, Männer namens Forn und Wulluk sind, und dass sie Schilde und Teile von Schuppenpanzern fertigen anstelle von Waffen. Forn ist fett und faul, Wulluk alt und streitsüchtig. Sie gehen einander auf die Nerven und beleidigen sich die ganze Zeit. Ansonsten verhalten sie sich genauso wie die Duergar in Bereich 17c.

17E. WAFFENKAMMER

Steinerne Kleiderhaken an den Wänden präsentieren sechs Schuppenpanzer in Zwergengröße, zehn Helme, zehn Schilde, dreizehn Kriegshacken und dreißig Wurfspeere, die allesamt aus Eisen bestehen.

17F. AUSTRÜSTUNGLAGER

Die Wände dieses 3 m hohen Raums sind mit niedrigen Steinregalen gesäumt, die Bergbauausrüstung und Hämmer enthalten. Rostige Hämmer, Helme und Schaufeln hängen von Steinhaken über den Regalen.

18. EISENMINE

Die Duergar bauen in diesen Tunneln Eisenerz ab, das dann in die Bereiche 16a und 16b gebracht wird, um eingeschmolzen zu werden. Der Betrieb läuft reibungslos dank der gnadenlosen Überwachung durch Stalagma Stahlschatten, Valtagars Ehefrau.

Der Bereich ist vom Lärm von Hämmern und Spitzhacken erfüllt, die auf Stein treffen. Die Decke ist ungefähr 3 m hoch.

18A. ALTES GERÜST

Ein Lorengleis führt durch diese Höhle, die voll von abgerissenen Eisengerüsten ist. Duergar-Bergleute sind im Westen (Bereich 18b) und im Süden (Bereiche 18c und 18d) zu hören.

18B. DUERGAR-BERGLEUTE

Sieben **Duergar**, drei Männer namens Greorx, Hwahl und Uzwurn und vier Frauen namens Awmok, Nezza, Proxna und Warda, bauen hier Erz ab. Die Bergleute sind dankbar für jede Abwechslung und greifen Eindringlinge sofort an. Wegen des Lärms, der durch die Tunnel hallt, werden die Geräusche aufeinandertreffenden Stahls von den Duergar in den Bereichen 18c und 18d vermutlich nicht gehört werden. Magische Explosionen oder andere ungewöhnliche Geräusche ziehen allerdings ihre Aufmerksamkeit auf sich.

18C. STÖRUNG IM BERGBAU

Elf **Duergar** arbeiten hier. Drei der Arbeiter sind vergrößerte weibliche Duergar (Brakka, Korla und Zagra), die ihre Spitzhacken verwenden, um eine Eisenader aufzubrechen, die entlang der Decke verläuft. Sechs normal große Männer (Hax, Mruuzdain, Oznur, Ramdrax, Tarnvur und Yarox) arbeiten

daran, die Höhle nach Norden zu erweitern, und zwei normal große Frauen (Nura und Speleosa) nutzen Hämmer und Spitzhacken, um Eisen von losen Felsklumpen zu lösen. Wenn die Bergleute die Gruppe bemerken, greifen sie an und lassen ihre vergrößerten Gefährten vorstürmen.

18D. AUFSEHERIN

Das Mithral- und Eisenerz in diesem Abschnitt der Mine wurde bereits abgebaut. Nun gibt es hier Folgendes:

Stalagma. Stalagma Stahlschatten, ein weiblicher ausgewachsener Stahldrache in Duergar-Gestalt, sitzt auf einer **Gorgone** nahe einer Biegung im Lorengleis. (Wenn Valtagar Stahlschatten aus Bereich 15 entkommen ist, reitet er hinter Stalagma auf der Gorgone.)

Xorn. Drei Xorn unter Stalagmas Befehl sind hier um eine kaputte Lore versammelt, die mit Münzen gefüllt ist.

Stalagma ist Valtagar Stahlschattens geliebte Partnerin, und nur Valtagar weiß, dass seine Frau in Wirklichkeit ein Drache ist. In ihrer wahren Gestalt sieht Stalagma aus wie ein schlanker, 9 m langer Drache mit glänzenden stahlgrauen Schuppen am ganzen Körper, Klauen aus Stahl und klingartigen Hörnern, die von ihrem schmalen Kopf nach hinten zeigen. Sie hat die Spielwerte eines **ausgewachsenen Silberdrachens**, mit folgenden Anpassungen:

- Stalagma ist rechtschaffen böse.
- In ihrer Duergar-Gestalt hat sie die Merkmale Duergar-Widerstandskraft und Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht der **Duergar** sowie die Aktionsoptionen Vergrößern und Unsichtbarkeit. In dieser Gestalt führt sie eine Glefe und kann ihre Aktion nutzen, um dreimal damit anzugreifen (+13 zum Treffen), wobei sie bei einem Treffer 13 (1W10 + 8) Hiebschaden bei einem Treffer ausrichtet, oder 19 (2W10 + 8) Hiebschaden in ihrer vergrößerten Duergar-Gestalt.
- Anstelle von Kälteodem atmet sie Säure in einer 18 m langen, 1,50 m breiten Linie. Die Odemwaffe verursacht Säureschaden anstelle von Kälteschaden.
- Sie spricht Drakonisch, Terral und Zwergisch.

Stalagma ist so trübselig und verschlagen wie jeder Duergar. Sie hat die Gorgone aufgezogen, und diese erlaubt nur ihr, auf ihr zu reiten. Das Tier ist schlau genug, um Stalagmas verbalen Befehlen zu folgen, und stark genug, um ihr Gewicht zu tragen, wenn sie ihre vergrößerte Duergar-Gestalt angenommen hat.

Stalagma greift alle Nicht-Duergar an, die nicht unter dem Schutz ihres Ehemannes stehen. Wenn zusätzliche Verstärkung notwendig ist, brüllt Stalagma auf Zwergisch: „Zu den Waffen!“ Ihre dröhnende Stimme bringt die Duergar in den Bereichen 18b und 18c dazu, die Arbeit einzustellen und sich mit ihren Waffen an Stalagmas Position zu versammeln. Der Schlachtruf erweckt auch die Wachen, die in Bereich 19b schlafen, welche dann ihre Waffen einsammeln und kommen, um die Sache zu untersuchen. Wenn ihre Reitgorgone getötet wird oder sie als Duergar zu viel Schaden erleidet, nutzt Stalagma ihre nächste Aktion, um ihre wahre Gestalt anzunehmen. Andere Duergar, die sehen, wie Stalagma ihre wahre Gestalt annimmt, flüchten, außer Valtagar ist hier, um sie zu überzeugen, dass der Drache ihr Verbündeter ist.

Stalagma kontrolliert die Xorn, indem sie sie mit Schätzen aus der zerstörten Lore füttert. Neben Drakonisch und Zwergisch spricht sie Terral, sodass die Xorn sie verstehen können.

Xorn. Die Xorn sind zunächst Stalagmas Feinden gegenüber feindselig. Sie werden schnell gleichgültig gegenüber Charakteren, die ihnen Juwelen als Nahrung anbieten, da sie solche Delikatessen gegenüber den Münzen, mit denen Stalagma sie normalerweise füttert, vorziehen.

Schätze. Beide Achsen der Lore sind gebrochen. Sie enthält 2.000 SM und 3.200 GM.

19. AUSSENPOSTEN

Diese Räume schützen die Treppe zu Ebene 22. Die Decke ist durchweg 6 m hoch.

19A. WEG ZU EBENE 22

Schutt. In der Westseite des Raums liegen die bröckelnden Überreste eines Steintischs und von vier Hockern aus Stein.

Säulen. Drei Steinsäulen an der Ostseite des Raums sind von funkelnden Mithralvenen durchzogen, die wie Blitze aussehen, die aus dem Boden schießen. (Jeder Versuch, das Mithral aus den Säulen abzubauen, misslingt.)

Xindulus. Ein unsichtbarer **Ultrloth** namens Xindulus bewacht eine Geheimtür, die zu einer 3 m breiten Wendeltreppe führt, die zu Ebene 22 hinabführt.

Wenn jemand die Geheimtür öffnet, erscheint der **Ultrloth** und versucht, denjenigen zu töten. Er ignoriert alle, die die Geheimtür in Frieden lassen, sodass sie sich frei durch den Bereich bewegen können. Wenn er von drei oder mehr Feinden bedroht wird, versucht er, 1W6 **Mezzoloths**, 1W4 **Nycaloths** oder einen weiteren **Ultrloth** zu beschwören (siehe den Kasten „Variante: Yugoloth-Beschwörung“ im Eintrag „Yugoloths“ im *Monster Manual* (Monsterhandbuch)).

Xindulus wird nicht mit Abenteurern verhandeln, wenn diese nichts anbieten können, das enorm wertvoll ist, wie einen legendären magischen Gegenstand oder ein Artefakt.

Geheimtür. Ein Fresko, das Zwerge zeigt, die gegen einen schwarzen Blob kämpfen, erstreckt sich über die Nordwand. Blutflecken machen das Fresko unkenntlich, sodass die Zwerge schrecklich verwundet aussehen und der Schlick einen ekelhaft realistischen Glanz hat. Die Geheimtür befindet sich in einem Abschnitt der Wand, die das Bild eines Zwergs zeigt, der einen Stecken führt. Der Stecken besteht aus echtem Eisen und ist zum Teil im Stein versenkt.

Ein **Arkane Schloss** wurde auf die Geheimtür gewirkt. Der Zauber **Klopfen** öffnet die Tür, sodass ein staubiger Tunnel sichtbar wird, an dessen Ende eine Wendeltreppe nach unten führt. Die magisch verschlossene Tür aufzuzwängen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25. Wenn der Eisenstab im Fresko mit einem Gegenstand aus Eisen berührt wird, wird das **Arkane Schloss** für 1 Minute unterdrückt.

19B. LEERE KASERNE

Dieser Raum ist leer.

20. GIFTIGE MINE

Diese Räume haben 4,50 m hohe Decken und sind von 3 m hohen Tunneln verbunden. Die Geräusche von Spitzhacken, die auf Stein treffen, hallen durch den Bereich und werden lauter, wenn man sich den Bereichen 20b und 20c nähert.

Ekelhaftes Gas dringt durch winzige Risse in den Wänden in diese Mine ein und füllt die Bereiche östlich der Tür zu Bereich 19a und südlich der Tür in Bereich 20d, mit Ausnahme von Bereich 21. Das Gas ist unsichtbar, doch Charaktere können die giftigen Ausdünstungen riechen und ein leises Zischen hören. Es dauert 1 Minute, bis sich das Gift im Körper einer Kreatur angereichert hat. Danach muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht vergiftet zu werden. Eine Kreatur, die die ganze Minute den Atem anhält, hat einen Vorteil bei diesem Rettungswurf, und Kreaturen, die nicht atmen müssen, sind automatisch erfolgreich. Der Effekt des Gases auf eine Kreatur endet, wenn sie eine kurze Rast an einem Ort mit sauberer Luft beendet. Der Zauber **Schwache Genesung** beendet den Effekt für eine Kreatur ebenfalls.

20A. HALASTER SCHAUT ZU!

Die Charaktere finden eines von Halasters Hellsichtaugen (siehe „Halasters Hort“, Seite 311) in dieser ansonsten leeren Höhle. Der Hellsichtsensor beobachtet sie, bis sie gehen, dann verschwindet er.

20B. VERGIFTETE BERGLEUTE

Drei vergiftete **Duergar** (zwei Männer und eine Frau) nutzen Spitzhacken, um Eisenerz aus den Wänden dieser Höhle zu schlagen. Wenn sie in der Unterzahl sind, werden sie unsichtbar und schließen sich ihren Gefährten in Bereich 20c an. Ansonsten greifen sie an. Die Männer heißen Orn und Thumrok. Die Frau heißt Durundra.

20C. VERGIFTETE BERGLEUTE

Acht vergiftete **Duergar** (sechs Männer und zwei Frauen) schwingen lethargisch ihre Spitzhacken und bearbeiten Eisenerz in den Wänden. Sie sind Nicht-Duergar gegenüber feindselig. Sie sind mutig, wenn sie in der Überzahl sind, aber flüchten zu Bereich 21, wenn sich die Situation ändert. Die Männer heißen Hrok, Jarazk, Krod, Mraginar, Norl und Rok. Die Frauen heißen Bralith und Sunmerva.

Die Höhle ist mit alter Bergbauausrüstung übersät: Schaufeln, zerbrochene Spitzhacken, rostige Eisenschlitten zum Schleppen von Erz und so weiter. Eine oberflächliche Durchsichtung fördert auch zwei leere Wasserschläuche, ein zerbrochenes hölzernes Bierfass und ein 6 m langes Stück Hanfseil zutage, das zu alt ist, um noch nützlich zu sein.

20D. LEERER RAUM

Zwerge gruben durch die Südwand dieses Raums, in der Hoffnung, reiche Mithraladern zu finden. Stattdessen fanden sie nur Eisen und giftiges Gas. Der Raum ist leer, doch können die Charaktere die Bergleute in den Bereichen 20b und 20c hören.

21. REINLUFTSTATION

Die **Duergar** kommen häufig, um die Auswirkungen des giftigen Gases abzuschütteln. Runen sind in die glatten, grauen Wände gemeißelt. Ein Charakter, der die Runen studiert und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 schafft, erkennt, dass sie Teil eines uralten Zaubers sind, der die Luft in diesem Raum kontinuierlich reinigt, während er giftige Gase und ähnliche Effekte, egal ob magisch oder nicht, verdrängt.

22. WACHPOSTEN

Wände. Ineinandergreifende Steinkacheln bedecken den Boden und die Wände dieses 3 m hohen Raums.

Fallgitter. Ein eisernes Fallgitter blockiert den Tunnel im Süden. Das Fallgitter kann von Kreaturen mit einem gemeinsamen Stärkewert von 50 oder mehr gewaltsam angehoben werden. Die Gitterstäbe des Fallgitters sind 7,5 cm voneinander entfernt.

Hebel. Ein Steinhebel, der in seine untere Position gelegt ist, ragt aus der Wand östlich des Fallgitters. (Wenn dieser Hebel nach oben bewegt wird, hebt sich das Fallgitter.)

23. FAZRIANS HOF

Zeit und Vernachlässigung haben die Pracht dieser Hallen, in denen der gefallene Engel wartet, vermindert.

23A. GROSSES FOYER

Diese 5,50 m hohen Doppeltüren im Westen öffnen sich nach innen in ein Foyer mit Steinkacheln und einer 12 m hohen Decke. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

Feuerschalen. Zwei 1,80 m hohe, 1,80 m breite steinerne Feuerschalen, die mit brennenden Kohlen gefüllt sind, füllen das Foyer mit dämmrigem Licht. Rauch und glühende Asche steigen aus beiden auf.

Statuen. Vom Foyer aus erstreckt sich ein 6 m breiter, 9 m hoher gewölbter Korridor nach Osten, der mit 4,50 m hohen, spinnwebenbehangenen Eisenstatuen von gepanzerten Zwergen gesäumt wird. *Dauerhafte Flammen* flackern hinter den Augenlöchern ihrer Helme, und ihre eisernen Zweihandäxte sind erhoben.

23B. HALLE DES LETZTEN URTEILS

Der Boden dieses 12 m hohen Raums ist wie der Kopf einer zweischneidigen Axt geformt. Der Raum, der nach Rosen und Schwefel riecht, hat folgende Merkmale:

Fazrian und Unhold. Ein haarloser, grünhäutiger Planetar mit weißen, gefiederten Schwingen und Augen wie geschmolzenes Silber sitzt auf einem Knochenthron in einem erhöhten Alkoven. In den Schatten hinter dem Thron steht Raxxus, ein *Nycaloth*. (Der Yugoloth bewacht passiv die Wand hinter sich, die eine Geheimtür enthält, die zu Bereich 24 führt.)

Feuerschalen. Der Raum wird von vier 1,80 m hohen, 1,80 m breiten, mit brennenden Kohlen gefüllten Feuerschalen mit dämmrigem Licht beleuchtet. Aus den Schalen steigen Rauch und glühende Asche auf.

Stehendes Tor. Im Norden stehen zwei Kristallmenhire, die jeweils eine *Marilith* einschließen.

Offene Grube. Eine klaffende, rechteckige Grube befindet sich im Süden. Sie ist 3 m breit, 6 m lang und 9 m tief. Auf ihrem Grund führt ein 6 m hoher, 6 m breiter Durchgang nach Süden. Charaktere am Rand der Grube können große Kreaturen (die Otyughs in Bereich 23c) hören, die in der Dunkelheit herumschlurfen.

Fazrian ist ein rechtschaffen böser **Planetar**, dem die Aktionsoption Heilende Berührung fehlt. Solange er nicht kampfunfähig ist, kann Fazrian eine der folgenden Aktionen bei Initiative 20 durchführen (wobei er Initiativgleichstände verliert), solange er sich auf der Terminus-Ebene befindet:

- Blut fließt bis Initiative 20 der nächsten Runde aus Fazrians Augen. Keine Kreatur innerhalb von 36 m um den Planetar kann Trefferpunkte zurückerhalten, bis der Effekt endet.
- Fazrians Augen werden bis Initiative 20 der nächsten Runde lodernde schwarze Löcher. Alle Kreaturen innerhalb von 36 m um den Planetar haben einen Nachteil auf Rettungswürfe, bis der Effekt endet.
- Bis Initiative 20 der nächsten Runde strahlt blendendes Licht aus Fazrians Augen. Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 36 m um den Planetar beginnt und die beiden einander sehen können, kann Fazrian die Kreatur zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 zu machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur blind. Die Blindheit hält an, bis die Kreatur mit *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie behandelt wird.

Fazrian war einst ein Musterbeispiel der Tapferkeit und des guten Urteilsvermögens, doch will er heute jede Kreatur zerstören, die er als der fortdauernden Existenz unwürdig erachtet. Fazrians Ansichten sind ein Hohn dessen, was sie einst waren. Jede Kreatur ist in den Augen des Planetars der „Deformiertheit“ schuldig. Wenn jemand nicht schnell seine Unschuld beweisen kann, verurteilt Fazrian ihn zu einem sofortigen Tod.

Um den Planetar zu dem Urteil „nicht schuldig“ zu bringen, muss sich mindestens ein Gruppenmitglied Fazrians Urteil stellen. Der Charakter muss dann anbieten, sein Leben zu opfern, damit die anderen verschont werden. Jeder Charakter, der vor Fazrian steht und Mut und Selbsthingabe zeigt, wird des Verbrechens der Deformiertheit unschuldig gesprochen. Verweigerungen, Proteste und Herausforderungen von Fazrians Autorität werden mit strengen Schuldsprüchen beantwortet. Der Planetar kann erkennen, wenn er belogen wird (dank seines Merkmals Göttliches Bewusstsein), und Charaktere, die Fazrian belügen, werden sofort schuldig gesprochen.

Der Planetar hat die Wahnvorstellung, eine Armee aufzustellen, um durch den Undermountain zu fegen und ihn von allem zu säubern, dass ihm ein Grauen ist. Ehe er Unschuldige vom Haken lässt, verlangt Fazrian, dass sie ihm einen Eid schwören, ihm von nun an zu dienen. Wer sich weigert, den Eid zu schwören, wird des Verbrechens der Feigheit schuldig gesprochen und zum Tode verurteilt.

Sobald ein Urteil gefällt ist, befiehlt Fazrian Raxxus, vorzutreten, den oder die Schuldigen zu töten und ihre Leiber in die Grube zu werfen (siehe Bereich 23c). Nachdem die Schuldigen bestraft worden sind, werden die Unschuldigen von Raxxus zu den Arcanaloths in Bereich 14 geführt, wo sie indoktriniert werden sollen. Wenn der Nycaloth getötet wird, greift der Planetar zu seinem Schwert und greift die Schuldigen an.

Nur ein Charakter, den Fazrian für unschuldig befunden hat, kann die Haltung des Planetars so weit ändern, dass er begreift, wie korrupt er geworden ist. Ein solcher Charakter kann eine Aktion verwenden, um den Planetar zu bitten, in sich zu blicken, und einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 26 ablegen. Wenn der Spieler die Szene gut ausspielt, erhält er einen Vorteil auf den Wurf. Ein Charakter, der den Wurf nicht schafft, kann es nicht wieder versuchen, doch kann er einem anderen Charakter helfen, wenn dieser den Planetar von dessen eigener Schuld überzeugen will. Bei einem erfolgreichen Wurf dieser Art wird ein letzter Rest Güte in Fazrian erweckt. Der Planetar weint und fleht Torm um Vergebung an. Dann, in einem letzten Akt der Buße und Selbstaufopferung, spießt er sich auf seinem Schwert auf und stirbt.

Wenn der Planetar stirbt, durch seine eigene Hand oder die der Charaktere, verleiht Torm jedem von ihnen einen *Segen des Schutzes* (siehe „Übernatürliche Gaben“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Der Segen ist permanent, wenn der Empfänger ein Anhänger von Torm ist; ansonsten hält er 10 Tage lang an. Torms Segen wird keinem Charakter verliehen, der einen oder beide Mariliths befreit hat, die in den Kristallmenhiren eingesperrt sind (siehe „Stehendes Tor zu Ebene 19“; unten).

Nycaloth. Raxxus dient als Henker des Planetars und steht bereit, vorzutreten und jeden zu töten, dessen Tod Fazrian verlangt. Raxxus kann andere Yugoloths beschwören (entsprechend des Kastens „Variante: Yugoloth-Beschwörung“ im Eintrag „Yugoloths“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) und versucht dies, wenn Verstärkung nötig ist. Charaktere, die den Planetar besiegen, können versuchen, Raxxus zu bestechen. Schätze im Wert von 10.000 GM oder mehr können die Einstellung des Nycaloths in Richtung der

Gruppe von feindselig zu gleichgültig verändern; Schätze im Wert von 25.000 GM oder mehr verändern seine Einstellung zu freundlich. Raxxus wird die Charaktere nicht verletzen, wenn er ihnen gleichgültig gesonnen ist, und hilft ihnen, wenn er ihnen freundlich gesonnen ist. Die Einstellung des Nycaloths wird wieder feindselig, wenn die Charaktere ihn bedrohen oder eine Bezahlung nicht in einer angemessenen Zeit leisten.

Stehendes Tor zu Ebene 19. Die Kristallmenhire sind unzerstörbar und stellen eines von Halasters magischen Toren da (siehe „Tore“, Seite 12). Wird einer der Menhire mit einem harten Gegenstand geschlagen, oder wenn einer oder beide Ziel des Zaubers *Zerbersten* wird, verursacht dies keinen Schaden, lässt aber einen lauten Klang ertönen, der die Marilith-Dämoninnen im Inneren weckt. Die Dämoninnen können nicht auf andere Weise geweckt werden.

Eine erwachte Marilith befreit sich zunächst mit ihrer Aktion *Teleportieren*. Die Mariliths sind allen Kreaturen, die keine Dämonen sind, feindselig gesonnen, und verabscheuen Engel mehr als alles andere. Wenn eine Marilith in Fazrians Gegenwart befreit wird, kämpfen die Dämonin und der Engel gegeneinander, bis nur noch einer von ihnen steht. Wenn der Planetar gezwungen ist, allein gegen eine Marilith zu kämpfen, gehe davon aus, dass Fazrian siegreich ist und noch 60 Trefferpunkte übrighat. Wenn er gezwungen ist, allein gegen beide Mariliths zu kämpfen, wird Fazrian getötet, und jeder Dämonin bleiben 60 Trefferpunkte.

Nachdem eine Marilith aus seinem Menhir befreit wird, kann sie magisch gezwungen werden, das Befehlswort herauszugeben, welches das Tor aktiviert. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart das Befehlswort ebenfalls. Das aktuelle Befehlswort ist „Yuraj“, doch Halaster ändert es alle paar Tage. Die Regeln des Tors sind wie folgt:

- Das Tor öffnet sich für 1 Minute, wenn eine Kreatur innerhalb von 3 m das richtige Befehlswort spricht.
- Charaktere müssen die 15. Stufe oder höher haben, um durch das Tor zu treten (siehe „Jhesiyras Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 7 auf Ebene 19 im nächsten freien Bereich zum ähnlichen Tor, das sich dort befindet.

23c. MÜLLENTSORGUNG

Ein 6 m breiter, 6 m hoher Tunnel am Grund der Grube in Bereich 23b führt nach Süden und endet dann in einer Sackgasse. Der Boden des Tunnels ist mit Knochen, Stücken von Abenteurerausrüstung und anderem Schutt bedeckt.

Am Ende des Tunnels lauern drei hungrige *Otyughs*. Wenn sie andere Kreaturen in der Grube entdecken, stürmen sie vor und greifen an, wobei sie ihre Eingeschränkte Telepathie nutzen, um ihre Beute zu verspotten.

Schätze. Zwischen den Knochen am Südenende des Tunnels liegen 1.300 SM, 600 GM und eine Spielkarte aus dünnem Gold, in die das Bild eines maskierten Mannes geprägt ist und die den Titel „Der Dieb“ trägt. Die Karte ist 10 GM wert und vollständig ein Kartenspiel, das in Bereich 10b zu finden ist.

24. GEHEIMES GEWÖLBE

Dieser ovale Raum hat eine 6 m hohe Kuppeldecke sowie die folgenden Merkmale:

Blutige Hand. Flecken getrockneten Blutes bedecken alle Oberflächen, mit Ausnahme einer sauberen Stelle in der Form einer riesigen Hand an der Rückwand.

Kopf und Streitkolben. In der Mitte des Raums liegen zehn zerborstene Steintruhen. Ein Streitkolben und ein kopfloser menschlicher Leichnam liegen neben dem Schutt. Der abgetrennte Kopf der Leiche liegt ein Stück weiter. Maden laben sich an den verwesenden Überresten.

Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, bemerkt, dass das Handzeichen an der Rückwand an das Symbol von Torm erinnert.

Charaktere, die die gespenstische Szene in Bereich 7 miterlebt haben, erkennen die Leiche als die der Klerikerin in der Vision. Brythia Mulspeer und ihre Abenteurergefährten erkundeten den Undermountain, bis die Gefahren ihnen über den Kopf wuchsen. Brythia bat Torm um Unterstützung, und Fazrian folgte dem Ruf. Der Planetar bot die dringend erforderliche Unterstützung und Heilung, und beschloss dann, an Brythias Seite zu bleiben, als die Abenteurer tiefer in den Undermountain eindringen. Als die Blutlust schließlich den Planetar ergriff, wandte er sich gegen die Abenteurer und enthauptete Brythia mit seinem Zweihandschwert. Diese ehemalige Klerikerin des Torm kann mit dem Zauber *Mit Toten sprechen* befragt werden. Nachdem Brythia das Opfer von Fazrians Blutgier wurde, will sie nur noch, dass der Planetar geläutert wird.

SCHÄTZE

Der Streitkolben ist ein *Streitkolben des Niederstreckens*, der Brythia gehörte. Charaktere, die die gespenstische Szene in Bereich 7 miterlebt haben, erkennen die Waffe als die, die die Klerikerin in der Vision verwendet.

Die Steintruhen enthielten einst Münzen, die die Melairkyn-Zwerge hier verbargen. Die Duergar brachen die Truhen auf und kippten die Münzen in eine Lore in Bereich 18d.

NACHWIRKUNGEN

Fazrians Tod erlaubt es den Duergar, wieder die Kontrolle über die Terminus-Ebene zu übernehmen. Valtagar hat keine unmittelbaren Pläne, außer die Ebene zu befestigen und sich auf seine Rückkehr nach Gracklstugh vorzubereiten.

Alle Yugoloths, die übrig bleiben, versuchen das Beste aus einer schlechten Situation zu machen. Aximus und Exekarus werden sich wahrscheinlich eher mit den Duergar als mit einer Abenteurergruppe verbünden, während Raxxus es vorzieht, die Abenteurer zu begleiten als bei den Duergar zu bleiben. Wenn Xindus am Leben ist, versucht der Ultroloth sein Glück in der Schattendämmerfeste (Ebene 22) und versucht, ein Bündnis mit den Todesrittern zu schließen.

Unabhängig dessen, was passiert, der Wahnsinnige Magier nutzt die Terminus-Ebene weiter als Entsorgungshalde für seine misslungenen Monsterexperimente. Charaktere, die die Ebene verlassen und später zurückkehren, könnten einen oder mehrere dieser Schrecken antreffen.



EBENE 22: SCHATTENDÄMMERFESTE

DIE SCHATTENDÄMMERFESTE IST FÜR VIER Charaktere der 17. Stufe entwickelt, und Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um den halben Weg zu Stufe 18 zurückzulegen.

WAS HAUST HIER?

Eine Waterdeeper Adelsfamilie, die vor langer Zeit ins Exil getrieben wurde, hat sich auf dieser Ebene eine neue Heimat aufgebaut.

DIE SCHATTENDÄMMERS

Wie viele Waterdeeper Adelslinien hat die Schattendämmer-Familie ihr Vermögen im Handel gemacht. Drei Schwestern namens Arandraya, Maelweene und Yarlithra Schattendämmer wurden dafür berühmt, Abenteuerexpeditionen in den Undermountain zu finanzieren und zu leiten. Einer der Gegenstände, die sie aus dem Gewölbe geholt hatten, war eine Tafel aus schwarzem Kristall, welche den Kontakt mit den Wesenheiten des Fernen Reichs erlaubte. Ihr Bruder Xerrion bekam die Tafel in die Hände und nutzte sie, um außerweltliche Wesen zu kontaktieren und so die Geschäftsrivalen und politischen Feinde seiner Familie zu vernichten. Dieser Kontakt trieb Xerrion in den Wahnsinn, und es dauerte nicht lang, bis dieser Wahnsinn auch auf andere Mitglieder der Schattendämmer-Familie übergriff und öffentlich bekannt wurde. Als das Verhalten der Familie immer bizarrer wurde, verbreiteten lokale Zeitungen Gerüchte, dass die Schattendämmer von fremdartigen Schrecken in menschlicher Gestalt ersetzt worden seien. Ihre Familienvilla, die Schattendämmerfeste, wurde im Jahr der Harfe (1355 TZ) niedergebrannt. Die Waterdeeper Obrigkeiten, die das Feuer

untersuchten, machten ihre Funde niemals öffentlich, doch wird allgemein davon ausgegangen, dass der Wachsame Orden der Magier und Beschützer verantwortlich war.

Alle drei Schwestern Xerrions wurden in dem Feuer getötet, das die Schattendämmerfeste verzehrte. Xerrion konnte entkommen und floh zur Festung seiner Schwestern in den Tiefen des Undermountain. Von dort aus nutzte er den Zauber *Verständigung*, um Familienmitglieder der Schattendämmer, die außer Landes lebten, zu kontaktieren, und holte sie zu sich in eine verdrehte, unterirdische Version der Schattendämmerfeste. Zu jenen, die dem Ruf folgten, gehörte Margaraste Schattendämmer, eine entfernte Cousine, die Xerrion später heiratete.

Ebene 22 des Undermountain wurde ein sicherer Zufluchtsort, wo die Schattendämmer abseits der neugierigen Augen der anderen Waterdeeper Umgang mit Schrecken des Fernen Reichs haben konnten. Am Ende traten Xerrion und Margaraste durch ein Portal in das Ferne Reich und wurden nie wiedergesehen. In ihrer Abwesenheit ging die Führungsverantwortung an Xerrions Nichte Dezmyr und seinen Neffen Zahlthar über, die Zwillinge seiner verstorbenen Schwester Yarlithra. Die beiden ehemaligen Paladine des Torm gaben ihren Glauben vor langer Zeit auf und wurden Todesritter.

Im Lauf der Jahre hatte Halaster Schwarzmantel die Schattendämmer und ihre Machenschaften immer im Blick, auch wenn er ihnen in ihrem Winkel seiner Domäne freie Hand ließ. Der Wahnsinnige Magier hat entschieden, dass sie die Sorte Adelige sind, die in Waterdeep Entscheidungen fällen und Macht haben sollten, damit er die Stadt mit ihnen als Marionetten heimlich regieren kann. Dementsprechend ermutigt er die Schattendämmer, ihre Macht für eine triumphale und blutige Rückkehr nach Waterdeep zu sammeln, sodass Halaster die Stadt als Schattenfürst regieren kann.

STERNENGEZÜCHT

Kreaturen aus dem Fernen Reich besuchen manchmal die Schattendämmerfeste. Wenn dir *Mordenkainens Foliant der Feinde* zur Verfügung steht, kannst du ein oder mehrere Sternengezüchte aus jenem Buch zu den Kreaturen hinzufügen, die auf dieser Ebene des Undermountain anzutreffen sind.

Das Motto der Schattendämmer-Familie war einmal „Keine Geheimnisse ohne Wahrheit“. Nach dem Sturz der Familie wurde das Motto zu „Wir fürchten nicht das Dunkel“. Das Wappen der Familie ist eine entzündete Fackel, aus deren Flamme drei glühende Funken aufsteigen, vor einem violetten Hintergrund. Nach dem Abstieg der Familie in den Undermountain und in den Wahnsinn wurde das Wappen buchstäblich auf den Kopf gestellt, sodass die Fackelflamme nach unten deutet.

DEZMYR UND ZALTHAR

Die aktuellen Anführer der Schattendämmerfeste sind die Zwillinge Dezmyr und Zalthar Schattendämmer. Sie waren sich im Leben und Untod immer sehr nahe und hätten ihre sterbliche Familie gut anführen können, wären die Umstände anders gewesen.

Die Zwillinge sind einander sehr verbunden und davon besessen, ihrer Familie wieder zu Macht und schließlich zur Herrschaft über Waterdeep zu verhelfen.

DIESE EBENE ERKUNDEN

Alle Ortsbeschreibungen für diese Ebene sind auf Karte 22 markiert.

Die folgenden Merkmale gelten für die gesamte Schattendämmerfeste, wenn es in den Beschreibungen des Bereichs nicht anders angegeben ist:

- Die Festung besteht aus drei Stockwerken. Die Decken in Zimmern und Korridoren sind 4,50 m hoch, wenn nichts anderes angegeben ist. Die Böden sind glatter Stein, der auf Spiegelglanz poliert ist.
- Aus der Leiche jedes Humanoiden, der in der Schattendämmerfeste ums Leben kommt, erhebt sich nach 1W4 Stunden ein **Irrlicht** unter der Kontrolle des SL. Wird *Gutes und Böses bannen* auf die Leiche gewirkt, ehe das Irrlicht sich formt, kann dies verhindert werden, ebenso wenn die Leiche aus der Schattendämmerfeste oder in den Wirkungsbereich eines *Weihen*-Zaubers gebracht wird.
- In Fackelhaltern überall in der Schattendämmerfeste flackert Licht, das vom Zauber *Dauerhafte Flamme* erzeugt wird. Diese Fackelhalter sind umgedreht, und ihre magischen Flammen zeigen nach unten.

STOCKWERK 1

Das oberste Stockwerk der Schattendämmerfeste ähnelt in seinem Stil und seiner Architektur stark dem Familienanwesen in Waterdeep vor seiner Zerstörung. Dieser Bereich der Feste erinnert an ein Mausoleum. Der Einfluss des Fernen Reichs ist hier nur schwach.

Zwei Mitglieder der Schattendämmer-Familie leben hier: eine Magierin namens Melissara Schattendämmer und ihr wahnsinniger Ehemann Derrion.

1. GROSSES FOYER

Die Treppe aus Ebene 21 führt zu einer großen Eingangshalle mit folgenden Merkmalen:

Säulen. Säulen stützen die 12 m hohe Gewölbedecke.

Grells. Sechs **Grells** schweben hinter den Säulen im Norden. Die Grells greifen Besucher an und können ihre Tentakel nutzen, um Türen nach Bedarf zu öffnen und zu schließen.

Erscheinungen. Gespenstische Bilder toter Diener und Abenteurer werden manchmal sichtbar, wandern durch die Halle und verschwinden wieder. Diese Bilder sind harmlose Regionaleffekte, die von Halaster erschaffen wurden (siehe „Halasters Hort“, Seite 311).

Statuen. Statuen, die zwei feingekleidete Menschen zeigen, stehen in Nischen im Süden.

Die Statuen zeigen die Schattendämmer-Zwillinge Zalthar und Dezmyr, wie sie im Leben aussahen. Zalthars Statue steht in der Westnische und ist 2,10 m groß. Dezmyrs Statue im Osten ist 1,90 m groß. Eine Inschrift am Fuß jeder Statue besagt, wen sie zeigt.

2. VERDREHTE GALERIE

Basreliefs. Die gebogenen Wände sind mit Basreliefs bedeckt. Darunter hängen Plaketten, die die Geschichte einer vergessenen Waterdeeper Familie erzählen.

Statuen. Zwei 2,70 m hohe Statuen stehen auf erhöhten Plattformen in Nischen im Norden und Süden.

Die Basreliefs zeigen Andraya, Maelweene und Yarlithra Schattendämmer, die Handelsabkommen in Waterdeep schließen, in ihrer Freizeit den Undermountain erkunden, Schätze in die Säcke der Familie bringen und ihrem Bruder Xerrion eine schwarze Steintafel schenken. Die Gravuren zeigen weiter die ursprüngliche Schattendämmerfeste (in Waterdeep), wie sie in Flammen steht, Xerrion Schattendämmer, der mit der schwarzen Tafel in den Undermountain entkommt, die Entstehung der neuen Schattendämmerfeste in den Tiefen des Gewölbes, Xerrions Hochzeit mit Fürstin Margaraste, und wie das Ehepaar durch ein Tor aus Tentakeln ins Ferne Reich tritt.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 identifiziert das Familienwappen in den Basreliefs, eine entzündete Fackel mit orangefarbener Flamme und drei glühenden Funken, und die beiden Mottos der Schattendämmer: „Keine Geheimnisse ohne Wahrheit“ und „Wir fürchten nicht das Dunkel“. Das Wappen erscheint in früheren Szenen richtig herum und später auf dem Kopf. Ein Charakter, der das Wappen und die Familienmottos erkennt, weiß auch, dass die Schattendämmer-Familie als ausgelöscht gilt.

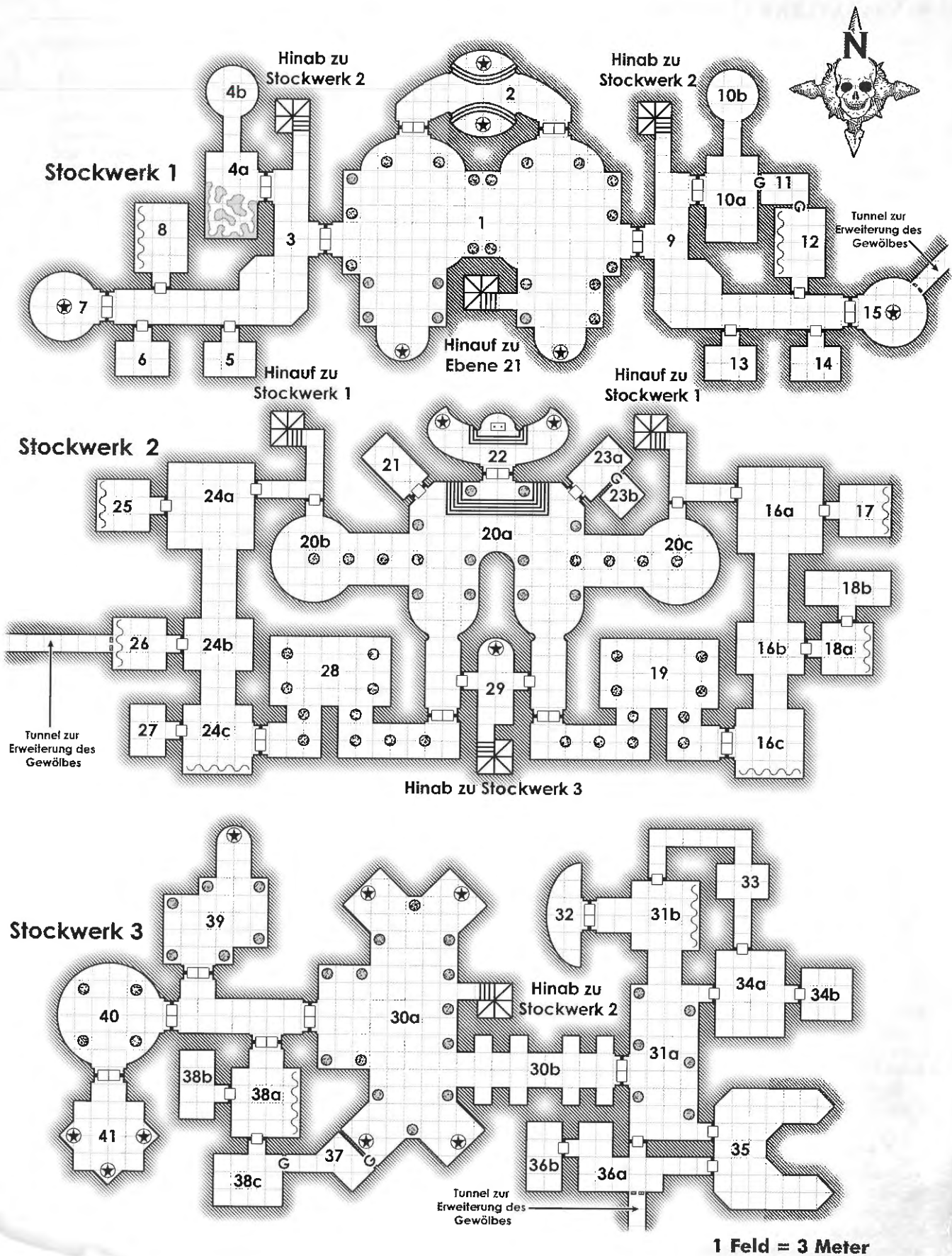
Die Statue im Norden zeigt Fürst Xerrion Schattendämmer, einen menschlichen Mann mittleren Alters mit königlicher Haltung und scharfen Gesichtszügen. Die Statue im Süden zeigt Fürstin Margaraste Schattendämmer, eine Frau mittleren Alters mit langem, lockigem Haar und einem freundlichen Lächeln. Eine Inschrift am Fuß jeder Statue besagt, wen sie darstellt.

3. WESTFLÜGEL

*Vier **Nothics** lauern im nördlichen Arm dieses L-förmigen

Galerie, wo sie Wandbilder betrachten und vor sich hinplappern. Hinter den Nothics führt eine Treppe 15 m hinab zu Stockwerk 2.

Die Nothics sind von den Bildern, die verschiedene verstorbene Mitglieder der Schattendämmer-Familie zeigen, verwirrt. Sie greifen Eindringlinge sofort an.



4. VERFALLENE QUARTIERE

Diese Reihe von Räumen wurde von den Kreaturen zerstört, die heute hier leben, und alle Spuren der vorherigen Bestimmung der Kammern wurden ausgelöscht.

4A. GRELLNEST

Ein bienenstockartiges Nest mit mehreren dunklen Öffnungen füllt die südliche Hälfte dieses Raums. Sieben **Grells** lauern in dem feuchten, papierartigen Nest und kommen hervor, um Eindringlinge anzugreifen.

4B. WAHNSINNIGE KREATUR

Nothic. Ein **Nothic** kauert an der Ostwand und kratzt wie wild am Stein.

Schmierereien. Geschmierte Mahnreden in der Tiefen Sprache und der Gemeinsprache der Unterreiche bedecken Wände, Fußboden und Decke.

Der **Nothic** war einst ein Zauberlehrling namens **Rhamagant**, der als Vertrant Schattendämmer Assistent diente (siehe Bereich 17 für mehr Informationen über Vertrant). Der **Nothic** erinnert sich an nichts aus seinem früheren Leben und kämpft nur zur Selbstverteidigung. Ein Charakter, der den **Nothic** in einer Sprache befragt, die dieser versteht, kann die folgenden nützlichen Informationen aus seinem irren Gerede gewinnen:

- Diese Ebene des Undermountain wird Schattendämmerfeste genannt und hat drei Stockwerke.
- Je tiefer man in die Schattendämmerfeste eindringt, umso näher kommt man dem Fernen Reich.
- Es gibt einen geheimen Raum in jedem Stockwerk.

Der **Nothic** kennt die Positionen aller Geheimtüren, die zu den geheimen Räumen in der Schattendämmerfeste führen (Bereiche 11, 23b und 37). Jeder Charakter, der mit dem **Nothic** kommunizieren kann, kann ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 20 dazu bringen, die Gruppe zu begleiten und ihr die Geheimtüren zu zeigen. Wenn sich der **Nothic** einer Geheimtür in der Schattendämmerfeste auf 3 m annähert, kratzt er an ihr, während er in der Gemeinsprache der Unterreiche die Worte „geheime Tür“ wiederholt.

5. LAGERRAUM

Kälte. Der Raum wird magisch kühl gehalten.

Regale. Regale voller Wein, Bier und verderblicher Lebensmittel säumen die Wände.

Fässer. Mehrere Holzfässer mit Trinkwasser stehen an einer Wand.

6. KÜCHE

Möbel. Der Raum enthält einen Eisenofen, drei Holztische zur Zubereitung von Essen und einen Küchenschrank mit Silberbesteck und Geschirr.

Unsichtbare Diener. Vier **Lebende Unsichtbare Diener** (siehe Anhang A) bereiten auf Befehl Mahlzeiten zu und fegen den Boden.

7. VERFALLENER SCHREIN

Eine unvollständige Statue aus Marmor steht in der Mitte dieses Bereichs. Sie hat die ungefähre Form des Gottes Torm. Jemand, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, identifiziert die unfertigen Züge der Statue als die Ikonographie des Gottes der Pflicht, der Loyalität und des Rechts.

8. NOTHIC-NISCHE

Spalt. Ein **Nothic** versteckt sich in einem 1,50 m breiten natürlichen Spalt in der 6 m hohen Decke.

Möbel. Ein rechteckiger Steintisch und zehn Stühle stehen in der Mitte des Raums. Der Tisch und der Boden um ihn herum sind mit Schutt von der bröckeligen Decke bedeckt.

Wandteppich. Ein großer Wandteppich bedeckt die Westwand. Er zeigt eine Adelshochzeit in einem großen Raum, aus dessen dunklen Ecken Schattententakel ragen.

Der **Nothic** nutzt den Spalt in der Decke als Bau. Er beobachtet Eindringlinge und nutzt seine Seltsame Einsicht bei interessant aussehenden Charakteren, damit er deren Geheimnisse später **Deznyr Schattendämmer** berichten kann. Er verlässt die Nische nur, wenn er angegriffen wird, und kämpft bis zum Tod, um seinen Bau zu verteidigen.

SCHÄTZE

In Regalen in der Decke des **Nothics** liegen 15 PM und 200 GM in einem Ledersack sowie ein *Trank der höchsten Heilung* in einer Glasphiole an einem silbernen Halsband (25 GM).

Der Wandteppich zeigt die grausige Hochzeit von **Xerrion** und **Margaraste Schattendämmer**. Er ist 750 GM wert und wiegt 50 Pfund.

9. OSTFLÜGEL

Schwebendes Licht. Ein sichtbares **Irrlicht** treibt durch diese lange, L-förmige Galerie.

Gravur. Eine Nische in der Ecke des L enthält ein Relief von Schattendämmer-Adeligen, denen vom gemeinen Volk Respekt gezollt wird.

Treppe. Eine Treppe am Ende des nördlichen Arms der Galerie führt 15 m hinab zu Stockwerk 2.

Das **Irrlicht** dient **Melissara** in Bereich 10a. Es streift von einem Ende des Korridors zum anderen und wartet darauf, von ihr gerufen zu werden. Nimmt es aber Anzeichen von Eindringlingen wahr, flieht das **Irrlicht** und warnt **Melissara**.

10. ADELIGENQUARTIERE

Diese Räume gehören **Melissara Schattendämmer**, einer entfernten Cousine der Schattendämmer-Zwillinge, und ihrem wahnsinnigen Ehemann **Derrion**.

10A. MELISSARAS RAUM

Melissara. Eine Frau mittleren Alters (**Melissara Schattendämmer**) sitzt in einem Lehnstuhl in der nordöstlichen Ecke, liest und murmelt vor sich hin.

Weitere Möbel. Ein Himmelbett und ein Kleiderschrank stehen an der Südwand, und ein Seidenvorhang verbirgt einen Korridor im Norden.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Ostwand führt zu **Melissaras** Arbeitszimmer (Bereich 11).

Melissara ist es bislang gelungen, dem schrecklichen Wahnsinn zu entgehen, der den Rest ihrer Familie heimsucht, doch kann sie spüren, dass ihr Verstand langsam vom Kontakt mit dem Fernen Reich zersetzt wird. Da sie fürchtet, dass ihr Absinken in den Wahnsinn unvermeidbar ist, lebt sie im selbst-auferlegten Exil. Sie hat entschieden, in der Schattendämmerfeste zu bleiben, auch wenn ihre Instinkte ihr sagen, dass sie flüchten sollte.

Melissara ist eine menschliche **Erzmaga**, mit folgenden Anpassungen:

- **Melissara** ist neutral.
- Sie spricht **Drakonisch**, die Gemeinsprache, die Tiefe Sprache und **Zwergisch**.

- Sie hat den Zauber *Dimensionstür* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.

Wenn die Charaktere sie höflich ansprechen, hört Melissara sich an, was sie zu sagen haben. Sie bittet die Charaktere dann, Dezmyr und Zalthar zu vernichten, ehe diese ihren Plan, Waterdeep zu erobern, umsetzen können. Sie weiß nicht, dass Todesritter nicht so einfach zu besiegen sind. Melissara bittet darum, dass Derrion und sie aus dem Konflikt herausgehalten werden, und bietet die folgenden Informationen:

- Alle Mitglieder der Schattendämmer-Familie wurden in einem gewissen Ausmaß vom Fernen Reich korrumpiert. Soweit Melissara weiß, ist dieser Schaden nicht zu beheben.
- Zu den anderen Familienmitgliedern, die in der Schattendämmerfeste leben, gehören Melissaras drei Cousins: die Magier Berlain, Cassiok und Vertrand.
- Dezmyr und Zalthar sind Todesritter, die in den unteren Stockwerken der Schattendämmerfeste leben. Kontakt mit dem Fernen Reich hat Dezmyr die Fähigkeit verliehen, die Realität im geringen Ausmaß zu verändern. Zalthar hat keine solche Fähigkeit, führt aber ein Schwert, das Seelen aussaugen kann.
- Im unteren Stockwerk der Schattendämmerfeste lebt ein blauer Drakolich, der mit den Todesrittern verbündet ist. (Melissara weiß, dass das Seelengefäß des Drakolichs irgendwo in der Schattendämmerfeste versteckt ist, aber nicht wo.)

Wenn die Charaktere kein Interesse daran haben, mit Melissara zu sprechen, nutzt sie *Dimensionstür*, um zu Bereich 11 zu gelangen, und schickt ihren wahnsinnigen Ehemann, um die Charaktere aus dem Weg zu räumen.

Schätze. Der Kleiderschrank enthält edle Gewänder und eine hölzerne Schmuckschatulle mit zwei passende Goldarmreifen (je 250 GM), einer Halskette aus Gold und Perlen (1.250 GM) und dem Schlüssel zum Panzerschrank in Bereich 10b.

10B. DERRIONS RAUM

Derrion. Ein Mann mittleren Alters mit vernarbtem Gesicht (Derrion Schattendämmer) geht nervös im Raum auf und ab.

Möbel. Hier stehen ein einfaches Bett im Westen, ein Kleiderschrank voller Kleider im Osten und ein Waffen- und Rüstungsgestell.

Derrion tötet mit Freude unwillkommene Besucher. Er ist ein menschlicher **Recke** (siehe Anhang A) mit folgenden Anpassungen:

- Derrion ist chaotisch böse.
- Er spricht die Gemeinsprache und die Tiefe Sprache.
- Derrion lagert seine Waffen und seine Ritterrüstung auf den Gestellen. Wenn er keine Zeit hat, seine Ritterrüstung anzulegen, gibt er sich mit einem Kettenhemd zufrieden (RK 15).

Derrion begleitet Melissara, wenn sie ihre Räumlichkeiten verlässt, weil er fürchtet, dass sie ohne seinen Schutz zu Schaden kommt. Er lebt in ständiger Furcht, dass Abenteurer in die Schattendämmerfeste eindringen und sie verwüsten könnten. Ausgedehnter Kontakt mit dem Fernen Reich sorgte dafür, dass er nun Schlafstörungen hat und reizbar ist. Seine Augen sind blutunterlaufen, und er hört Stimmen von Dingen, die nicht real sind. Nur Melissara kann seine unerklärliche Wut auf Besucher zähmen.

Schätze. Unter dem Bett befindet sich ein verschlossener Sicherheitsschrank mit 200 PM und 1.000 GM. Der Schlüssel in Bereich 10a öffnet den Sicherheitsschrank. Dieser kann aber auch mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet oder von einem Charakter mit Diebeswerkzeug und einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden.

11. MELISSARAS ARBEITSZIMMER

Bücherregal. Ein langes Bücherregal mit Glastüren nimmt einen großen Teil der Nordwand ein (siehe „Bücherregal“, unten).

Schreibtisch. Ein robuster Schreibtisch, der mit Stapeln von Pergament bedeckt ist, steht an der Ostwand (siehe „Schreibtisch“, unten).

Werkbank. Eine Werkbank an der Südwand enthält ein Alchemistenlabor.

BÜCHERSCHRANK

Die Glastüren des Bücherschranks sind nicht verschlossen.

Schätze. Der Schrank enthält Texte zu verschiedenen arkanen Themen, insbesondere zu Hervorrufungsmagie und Ebenreisen. Drei der Texte sind wertvoll (je 100 GM). Sie heißen *Finsternis und der wahre Weg zum Lichtum*, *Überlegungen eines Ebenreisenden* und *Berührt vom Fernen Reich: Der bedauernswerte Abstieg eines Magiers in den Wahnsinn*. Zwischen diesen nicht-magischen Werken steht Melissaras Zauberbuch, das das (richtig herum gedrehte) Familienwappen der Schattendämmer auf dem Titelbild trägt und alle Zauber enthält, die Melissara vorbereitet hat, plus *Arkanses Schloss* und *Glyphe des Schutzes*.

SCHREIBTISCH

Auf dem Schreibtisch liegen ordentliche Stapel von Notizen. Die Hälfte der Notizen beschreibt sorgfältige magische Experimente und Studien über das Ferne Reich. Die andere Hälfte besteht aus unsinnigen Tiraden, die auf einen gebrochenen Verstand schließen lassen, der langsam auseinanderfällt.

Die untere Schublade wurde von Melissara mit dem Zauber *Arkanses Schloss* versiegelt. Im Inneren liegt ein kleines, schwarzes Tagebuch. Die erste Seite des Buchs ist mit einer *Glyphe des Schutzes* versehen, deren explosive Runen Feuerschaden verursachen (Rettungswurf-SG 15). Die Glyphe wird ausgelöst, wenn jemand anderes als Melissara das Tagebuch öffnet (eine Vorsichtsmaßnahme, damit ihre Cousins es nicht lesen und ihre Geheimnisse erfahren).

Das Tagebuch beschreibt Melissaras Unbehagen mit ihrer Familie, sowie ihre wachsende Furcht, ihren Verstand und ihre Seele an das Ferne Reich zu verlieren. Sie scheint verzweifelt darum bemüht, ihre Schriften im Tagebuch als Prüfstein für ihren eigenen Verstand zu nutzen.

12. GESELLSCHAFTSRAUM

Wandteppich. Ein wunderschöner Wandteppich bedeckt die Westwand (siehe „Schätze“, unten).

Möbel. Mehrere Sitzbereiche mit bequemen Stühlen und Beistelltischchen sind hier arrangiert. Eine leere Weinflasche steht auf einem Beistelltisch neben einem benutzten Weinglas.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Nordwand führt zu Melissaras Arbeitszimmer (Bereich 11).

SCHÄTZE

Der Wandteppich zeigt die ursprüngliche Schattendämmerfeste, eine beeindruckende, mit Efeu bewachsene Villa, die in Waterdeeps Seebezirk stand, bis sie niedergebrannt wurde. Der Wandteppich ist 250 GM wert und wiegt 50 Pfund.

13. WANDELNDER TÖTER

Zombie. Ein menschlicher **Zombie** in verfaulender, besudelter Robe schlurft im Raum hin und her. Er ist von einem mächtigen Geruch der Verwesung umgeben.

Möbel. Die schimmigen Möbel umfassen ein Bett, einen Schreibtisch, der mit vergilbtem Papier bedeckt ist, und ein leeres Bücherregal.

Der Zombie ist das, was von Zail Ephram übrig ist, einem menschlichen Magier und Abenteurer, der in der Schattendämmerfeste getötet wurde. Melissara Schattendämmer (siehe Bereich 10a) nutzte den Zauber *Tote beleben*, um die Leiche des Magiers zu beleben. Der Zombie hat nichts von Wert bei sich und greift jede Kreatur an, die ihn stört, mit Ausnahme seiner Erschafferin.

Die Papiere auf dem Schreibtisch sind architektonische Zeichnungen. Charaktere, die 1 Stunde damit zubringen, die Zeichnungen zu studieren, können genaue Karten der Stockwerke 1 und 2 der Schattendämmerfeste erstellen, mit Ausnahme der Geheimtüren und der versteckten Bereiche dahinter.

14. ÜBUNGSRaum

Holzpuppen. Zwei hölzerne Übungspuppen stehen an der Ost- und Westwand.

Gestelle. Ein Waffengestell und ein Rüstungsgestell hängen an der Nordwand, jeweils eins auf jeder Seite der Tür.

Matten. Mit Stroh ausgestopfte Matten aus Segeltuch bilden in der Mitte des Raums einen Bereich für Übungskämpfe.

Das Rüstungsgestell enthält zwei Schilde, zwei Lederrüstungen, zwei beschlagene Lederrüstungen, zwei Kettenhemden und zwei Ritterrüstungen. Das Waffengestell enthält je zwei zusammenpassende Langschwerter, Dolche, Streitäxte, Kampfstäbe, Kriegshämmer und Speere.

15. SPRINGBRUNNEN

Ein Marmorspringbrunnen mit niedrigem Rand und der Statue eines Abolethen ist der Mittelpunkt des Raums. Wasser fließt aus dem Mund des Abolethen und plätschert lautstark in das Steinbecken. Abflusslöcher im Rand des Beckens verhindern, dass es überläuft.

SCHÄTZE

Wird der Zauber *Magie entdecken* auf den Springbrunnen gewirkt, offenbart das eine Aura der Beschörungsmagie um die Aboleth-Statue, in der sich die Quelle des Wassers befindet: eine *Karaffe des endlosen Wassers*. Man kann an die Karaffe gelangen, indem man die Statue zerstört, die RK17, 60 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden hat.

STOCKWERK 2

Treppen aus den Bereichen 3 und 9 führen 15 m hinab zu Stockwerk 2. Vertrand und Berlain, zwei durch und durch korrupte und böse Mitglieder der Schattendämmer-Familie, bewohnen dieses Stockwerk.

Kaum wahrnehmbares Flüstern ist auf dem ganzen Stockwerk zu hören, und schattenhafte Gestalten winden sich im Augenwinkel jedes Charakters und ziehen sich zurück, wenn man genauer hinschaut.

16. ARKANES SANKTUM

Drei unsichtbare **Irrlichter** halten sich hier auf, für den Fall, dass Vertrand oder Berlain ihre Dienste benötigen.

16A. VERBRANNTA BIBLIOTHEK

Berlain (siehe Bereich 18b) hatte vor einem Zehntag hier einen Wutanfall und nutzte mehrere *Feuerball*-Zauber, um den Inhalt des Raums zu zerstören.

Verbrannte Regale und Gestelle. An den Wänden stehen verbrannte Bücherregale und Schriftrollenstände.

Verkohlte Möbel. Die verkohlten Überreste von drei Polsterstühlen und drei Kaffeetischen liegen auf verbrannten Teppichen in der Mitte des Raums.

16B. LABOR

Eine Werkbank an der Westwand dieses Bereichs ist von Werkzeugen, Komponenten und magischen Apparaten bedeckt.

Schätze. Die Werkbank enthält ein Alchemistenlabor, eine Giftmischerausrüstung, eine Heilerausrüstung und eine nicht entzündete Laterne voller Öl. Ein frisch gebrauter *Trank der Unsichtbarkeit* steht zwischen anderen Phiole, die gewöhnliche Flüssigkeiten enthalten.

16C. REINRAUM

Antimagisch. Jegliche Magie wird hier unterdrückt, wie vom Zauber *Antimagisches Feld*.

Wandteppich. Ein Wandteppich an der Südwand zeigt eine Landschaft aus Bäumen, die aus Tentakeln bestehen, und schwebende Felsinseln, die mit sabbernden Mündern und blutunterlaufenen Augäpfeln bedeckt sind (siehe „Schätze“, unten).

Der Raum wird verwendet, um Gegenstände und Kreaturen von unerwünschten magischen Energien zu befreien, die ein empfindliches Experiment stören könnten. Neben dem antimagischen Effekt, der in dem Raum immer aktiv ist, werden bei allen Kreaturen, die durch den Bereich gehen, alle magischen Gegenstände und aktiven magischen Effekte für 1W4 Minuten, nachdem sie den Raum verlassen haben, unterdrückt. Wird *Magie entdecken* von außen auf den Raum gewirkt, zeigt das das antimagische Feld nicht.

Schätze. Der Wandteppich wiegt 30 Pfund und ist 250 GM wert (vorausgesetzt, die Charaktere finden einen Käufer, der seine verstörenden, andersweltlichen Bilder schätzen kann).

17. VERTRANDS RAUM

Vertrand. Ein kahler, älterer Mann (Vertrand Schattendämmer) sitzt mit dem Rücken zur Tür an einem Schreibtisch im Norden.

Bett. Ein einfaches Bett steht an der Südwand.

Wandteppich. Ein Wandteppich, der an der Ostwand hängt, zeigt Adelige der Schattendämmer-Familie, deren Gesichtszüge auf unnatürliche und furchterregende Weise verzerrt sind. (Eine genauere Untersuchung zeigt, dass der Wandteppich von Schimmel beschädigt wurde, sodass er wertlos ist.)

Vertrand hat nur glatte Haut, wo seine Augen sein sollten, da er seine Augäpfel einer Wesenheit aus dem Fernen Reich geopfert hat, um Blindsight zu erhalten. Da Vertrand die Ankunft von Eindringlingen vorhergesehen hat, hat er entschieden, sich ihnen allein zu stellen. „Wir gehören alle dem Tod“, sagt er, ehe er aufsteht und beginnt, seine destruktiven Zauber zu entfesseln.

Vertrand ist ein menschlicher **Erzmagus** mit diesen Anpassungen:

- Vertrand ist chaotisch böse und spricht Abyssisch, die Gemeinsprache, die Gemeinsprache der Unterreiche und die Tiefe Sprache.
- Er hat Blindsight mit einer Reichweite von 18 m, ist aber darüber hinaus blind.
- Er hat den Zauber *Verwirrung* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.

Auf Vertrands Schreibtisch liegen Schreibgeräte und handschriftliche Notizen, die Vertrand verfasst hat, ehe er seine Augen verlor. Es ist schwer, den Notizen zu folgen, und um sie zu entschlüsseln ist ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 notwendig. Die Notizen beschreiben Vertrands Forschung über magische Strudel und darüber, wie man Ebenenportale verbreitern und destabilisieren kann.

Schätze. Vertrands Zauberbuch liegt in der oberen Schublade des Schreibtisches. Es enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat, plus *Bindung der Ebene*, *Elementar beschwören* und *Sägenkunde*. Die Zauber sind in einer Art Blindenschrift verfasst.

18. BERLAINS RÄUME

Eine schrecklich entstellte Maga namens Berlain Schattendämmer beansprucht diese Räume für sich.

18A. ARBEITSZIMMER

Möbel. Ein schwarzer Schreibtisch aus Stein steht im Süden. Neben dem Schreibtisch steht ein schlankes Steinpult, auf dem ein offenes Buch liegt.

Wandteppich. Ein Wandteppich, der die Ostwand bedeckt, zeigt eine alpträumhafte, tentakelbewehrte Kreatur, die einige nackte, verängstigte Humanoide in ihren schwarzen Schlund stopft.

Berlains Notizen, die über ihren Schreibtisch verstreut sind, sind eine Mischung aus Esoterik und geisteskranken Äußerungen. Alles zusammen zeichnet ein Bild von grausamen Experimenten an lebenden Humanoiden. Eine kürzlich gekritzelte Anmerkung beklagt den Mangel an frischen Versuchspersonen, welcher Berlains Arbeit zum Erliegen bringt.

Schätze. Berlains Zauberbuch liegt auf dem Pult. Es enthält alle Zauber, die sie vorbereitet hat, plus *Feuerball* und *Erinnerung verändern*.

Der Wandteppich wiegt 40 Pfund und ist 250 GM wert (vor- ausgesetzt, die Charaktere finden einen Käufer, der seine verstörenden Bilder schätzen kann).

18B. SCHLAFZIMMER

Möbel. Eine Kommode und ein Bett, das über und über mit Kissen bedeckt ist, stehen an der Westwand. Ein Sitzbereich mit bequemen Stühlen ist an der Ostwand aufgestellt.

Monster. Eine mutierte Humanoide (Berlain Schattendämmer) sitzt am Rand des Bettes und stopft Risse in ihrer Robe. In der Nähe schweben zwei **Grells**.

Vor etwas mehr als einem Jahr drangen Berlain und ihr Bruder Korva kurz in das Ferne Reich ein, wo sie zu einer einzelnen körperlichen Gestalt verschmolzen. Diese Vereinigung löschte Korvas Körper und Persönlichkeit größtenteils aus, und Berlain hatte einen zusätzlichen Mund und zusätzliche Arme, die einst ihrem Bruder gehörten. Sie erbt auch einige seiner inneren Organe und Persönlichkeitsmerkmale. Sie kann mit einem oder beiden ihrer Mäuler sprechen.

Berlain hat schmutzig blondes Haar, stechende, dunkle Augen und zwei Mäuler, wo einer sein sollte – einer unter dem anderen, leicht im Winkel zueinander. Aus ihren missgestalteten Schultern ragen zwei Armpaare – ihre ursprünglichen Glieder über denen ihres Bruders. Sie trägt eine schlecht aus anderen Kleidungsstücken zusammengeflückte Robe, die ihrer mutierten Form angepasst ist.

Berlain hat eine enge Beziehung mit Vertrand, und die beiden Magier arbeiten gut zusammen. Berlain hat kein Interesse, Bündnisse mit Besuchern zu schließen, und versucht Eindringlinge für die Verwendung als Testpersonen zu fangen.

Berlain ist eine **Erzmaga** mit diesen Anpassungen:

- Berlain ist eine chaotisch böse Aberration, die die Gemeinsprache, die Gemeinsprache der Unterreiche, Grell und die Tiefe Sprache spricht.
- Sie hat den Zauber *Verwandlung* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.
- Als Bonusaktion kann sie ihren zusätzlichen Mund und ihre zusätzlichen Arme nutzen, um einen beliebigen Zauberspruch zu wirken, den sie vorbereitet hat.

Die Grells dienen als Berlains Leibdiener. Sie kommuniziert in der Sprache der Grells mit ihnen. Die Grells versuchen, Eindringlinge sofort zu packen und außer Gefecht zu setzen.

Schätze. Die Kommode enthält zerrissene Kleidungssetzen. In der unteren Schublade befindet sich eine unverschlossene Truhe mit 300 GM, einer polierten Kristallkugel, die wie ein glänzendes Doppelgängerauge geformt ist (nutzbar als arkaner Fokus), und einer *Zauberschriftrolle des Fleisch zu Stein*.

19. SCHATTENDÄMMERFESTEN-FRESKO

Dieser Raum ist leer bis auf ein staubiges Fresko an der Nordwand. Es ist 9 m lang, 4,50 m hoch und zeigt ein prachtvolles, efeubedecktes Anwesen, das einst in Waterdeep stand – die ursprüngliche Schattendämmerfeste.

In kleinen Nischen, die die Fenster des Anwesens darstellen, befinden sich winzige, 7,50 cm hohe Holzbüsten, die Mitglieder der Schattendämmer-Familie um 1355 TZ darstellen. Charaktere, die andere Abbildungen von Arandraya, Maelweene, Yarlithra, und Xerrion Schattendämmer gesehen haben, erkennen sie unter den Büsten anderer Familienmitglieder und Bediensteter. Zwei Fensternischen sind auffällig leer, weil Zalthar dort die Büsten entfernt hat (siehe Bereich 34a).

20. SÄULENHALLE

Säulen stützen die flache, 12 m hohe Decke. Jeder Laut hier wird verstärkt, sodass sogar eine flüsternde Stimme oder leise Schritte überall in den Bereichen 20a, 20b und 20c zu hören sind. Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich lautlos durch den Bereich zu bewegen, werden mit Nachteil abgelegt.

20A. ZENTRALRAUM

Wachen. Fünf unsichtbare **Irrlichter** patrouillieren dieses Gebiet.

Podest. Fünf Stufen führen zu einem Steinpodest, an dessen Rückseite eine vergoldete Doppeltür steht, die zu Bereich 22 führt.

Wenn Besucher unangekündigt eintreffen, werden die Irrlichter sichtbar und befragen die Neuankömmlinge ungeduldig. Charaktere müssen einen plausiblen Grund für ihre Anwesenheit nennen und einen Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 20 schaffen, um die Irrlichter zu überzeugen, nicht anzugreifen. Wenn ihnen nicht gefällt, was sie hören, greifen drei der Irrlichter an. Die anderen beiden fliegen los, um Vertrand (Bereich 17) und Berlain (Bereich 18b) zu warnen, die sich zusammen mit Berlains Grell-Dienern hier versammeln. Wenn es hier zum Kampf kommt, schließen sich die Nothics in Bereich 20b dem Gefecht an.

20B. WESTLICHES ATRIUM

In diesem Bereich verstecken sich fünf **Nothics** hinter Säulen. Sie kämpfen zusammen mit den Irrlichtern aus Bereich 20a, aber meiden Kämpfe ansonsten. Wenn die Charaktere die Nothics angreifen, kommen die Irrlichter aus Bereich 20a den Nothics zu Hilfe.

20C. ÖSTLICHES ATRIUM

Dieser Nebenraum ist nicht belegt.

21. SALON

Einfache, doch bequeme Möbel stehen in diesem staubigen Salon, der in den letzten Jahren kaum verwendet wurde. Über einer Anrichte an der Nordwestwand hängt ein großer Spiegel mit Stahlrahmen.

22. TORMS SCHREIN

Altar und Fresko. Drei Stufen führen zu einer Nische mit einem Steinaltar. Die Wand hinter dem Altar trägt das Fresko eines großen, weißen Panzerhandschuhs (das Symbol Torms).

Statuen. An den „Spitzen“ des halbmondförmigen Raums, auf beiden Seiten des Altars, stehen zwei lebensgroße Steinstatuen, die menschliche Paladine in Ritterrüstung zeigen. (Die Statuen ähneln Dezmyr und Zalthar Schattendämmer, wie sie im Leben aussahen.)

23. MEDITATIONSÄRME

Familienmitglieder der Schattendämmerer nutzen diese Räume zur stillen Reflexion und Kontemplation.

23A. ÄUSSERES SANKTUM

Weiche Kissen und geflochtene Matten liegen auf dem Boden dieses duftenden Raums. In Räuchergefäßen aus Messing stehen Kegel aus nicht entzündetem Weihrauch. Eine Geheimtür in der Südostwand führt zu Bereich 23b.

23B. SCHWARZE KRISTALLTAFEL

Dieser Raum enthält keine Lichtquellen und ist unnatürlich dunkel. Jedes helle Licht, das in diesem Raum oder in ihn hinein scheint, wird auf dämmriges Licht abgedämpft, und dämmriges Licht wird zu Dunkelheit. Dunkelsicht funktioniert hier normal.

Ein Steintisch steht an der Wand gegenüber der Tür. Eine Tafel aus schwarzem Kristall, in die seltsame Schriftzeichen graviert sind, liegt auf dem Tisch. Die Tafel fühlt sich kalt an, und die Buchstaben scheinen sich zu winden.

Schätze. Xerrion Schattendämmerer nutzte die Tafel als Erster, um Wesen aus dem Fernen Reich zu kontaktieren. Andere Familienmitglieder haben sie im Lauf der Jahre zu ähnlichen Zwecken genutzt. Sie wiegt 11 Pfund und ist 18 cm breit, 32 cm hoch und 5 cm dick.

Die *Schwarze Kristalltafel* ist ein legendärer magischer Gegenstand, der Einstimmung durch eine Kreatur erfordert, die in der Fertigkeit *Arkane Kunde* geübt ist. Jede Kreatur, die sich auf die Tafel einstimmt, muss an Ende der nächsten langen Rast einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur eine zufällige Form langfristigen Wahnsinns (siehe „Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Als Aktion kann eine Kreatur, die auf die Schwarze Kristalltafel eingestimmt ist, die Tafel verwenden, um *Böser Blick* oder *Tor* zu wirken (das Portal, das der Zauber erschafft, verbindet sich nur mit dem Fernen Reich). Nachdem die Tafel verwendet wurde, um einen Zauber zu wirken, kann sie erst wieder ab dem nächsten Sonnenaufgang verwendet werden.

24. NOTHIC-BAU

Dieser Flügel der Schattendämmerfeste dient als Zuhause von Familienmitgliedern, die von ihrem wahnsinnigem Durst nach arkanem Wissen in Nothics verwandelt wurden.

24A. GEMEINSCHAFTSBEREICH

Zwölf Nothics versammeln sich hier und starren misstrauisch auf Fremde, während sie Unsinn vor sich hin brabbeln.

Wenn die Charaktere etwas tun, das die Nothics aufschreckt, greifen diese an; ansonsten lassen die Nothics die Charaktere ungehindert durch den Raum gehen.

24B. VERSTECKSPIEL

Zwei Nothics kauern unter Haufen von verfaulenden Wandteppichen, die an der Ostwand aufgehäuft sind. Die Nothics beobachten Fremde schüchtern und vermeiden den Kampf.

24C. VERFAULENDER MÜLL

Die Nothics werfen ihre Abfälle hier weg, darunter auch die halb gefressenen Kadaver von Ratten, Fledermäusen und anderem Ungeziefer. Die zerfetzten Überreste eines Wandteppichs, der die Stadt Waterdeep zeigt, hängen an der Südwand.

25. VERLASSENER RAUM

Dieser Raum diente als Quartier für die Mitglieder der Schattendämmer-Familie, bevor sie Nothics wurden. Nichts ist übrig außer zersplitterte Möbel und ein zeretzter, unidentifizierbarer Wandteppich an der Westwand.

26. GEHORTETE GEHEIMNISSE

Die Nothics stehlen Bücher und lagern sie in diesem Raum mit folgenden Merkmalen:

Wandteppich. Ein Wandteppich, der Gestalten zeigt, die sich als Silhouetten vor einem Sternenhimmel abheben, bedeckt die Westwand.

Büchertürme. Stapel von Büchern stehen im ganzen Raum. Einige davon reichen fast bis zur Decke.

SCHÄTZE

Eine Durchsichtung der Stapel fördert vier zutiefst philosophische Texte zutage, die für einen interessierten Gelehrten jeweils 250 GM wert sind. Ihre Titel sind *Muster im Gewebe der Zeit*, *Die U'keth-Prophezeiungen*, *Flüstern einer vergangenen Wahrheit* und *Geschichten des Existentiellen Grauens*.

Der Wandteppich zeigt einen atemberaubenden Nachthimmel, in den Perlen und Diamantsplitter als Sterne eingesetzt sind, doch die Sternbilder entsprechen keinem in Faerûn. Der Wandteppich ist 2.500 GM wert und wiegt 30 Pfund.

27. ABORT

Der Raum enthält mehrere dreckige Latrinenkabinen und ist mit Exkrementen verkrustet. Die Schattendämmerer nutzen Nachttöpfe, die die Nothics hier entleeren. Die Nothics selbst benutzen den Abort, ohne seinen Zustand zu beachten.

28. VERMÄCHTNIS DES XERRION

Zwei Doppeltüren führen in diese Halle, und wenn eine davon geöffnet wird, alarmiert das die Kreaturen, die hier Wache halten. Weiterhin enthält die Halle folgendes:

Slaadi. Vier unsichtbare **Todesslaadi** halten hier neben den nördlichsten Säulen Wache. Die Slaadi dienen Dezmyr und Zalthar, und sie greifen Eindringlinge sofort an.

Fresko. Zwei Steinbänke stehen nebeneinander in der Mitte der Halle in Richtung eines farbenfrohen Freskos an der Nordwand. Das Fresko, 9 m lang und 4,50 m hoch, zeigt einen menschlichen Magier mittleren Alters (Xerrion Schattendämmerer), der vor einem magischen Portal steht, aus dem Tentakel drängen. Der Magier lächelt, und in den Armen hält er eine schwarze Kristalltafel.

29. PLATTFORM

Statue. Im Norden steht die 3 m große Statue eines Grimassen schneidenden Mannes, der von Steintakeln, die aus dem Boden brechen, zermalmt wird.

Treppen. Im Süden führt eine Wendeltreppe 15 m nach unten zu Bereich 30a.

STOCKWERK 3

Die unnatürliche Verderbnis des Fernen Reichs durchdringt die tiefste Etage der Schattendämmerfeste. Mit Ausnahme von Bewohnern der Feste muss jede Kreatur, die eine lange Rast auf diesem Stockwerk macht, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erhält die Kreatur keine Vorzüge aus der Rast und erleidet eine zufällige Form langfristigen Wahnsinns (siehe „Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

30. UNTERE HALLEN

Die Treppe aus Stockwerk 2 endet vor diesen Hallen, die älter aussehen als der Rest der Schattendämmerfeste.

30A. SCHATTENDÄMMERHALLE

Hauswappen. In die Mitte des Bodens ist eine Scheibe aus violetter Stein mit 6 m Durchmesser eingesetzt, in die das Schattendämmer-Wappen graviert ist: eine brennende Fackel mit drei Funken, deren orangefarbene Flamme in Richtung der Doppeltür im Westen zeigt.

Mosaik. Die 12 m hohe Gewölbedecke trägt abplatzende Mosaik, die einen wolkenigen, dramatisch leuchtenden Himmel zeigen.

Brandspuren. Die Wände und Säulen haben zahlreiche Brandspuren.

Statuen. Vier 2,50 m hohe Statuen von menschlichen Adligen stehen in breiten Nischen im Norden und Süden.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 gelingt, kann feststellen, dass die Brandspuren auf Wänden und Säulen von der Odemwaffe eines blauen Drachen stammen. Vor Jahren lockte Halaster einen Drakolich namens Lynnorax in die Schattendämmerfeste. Dezmyr und Zalthar zwangen den Drakolich in ihre Dienste. Der Drakolich wartet in Bereich 40 auf Eindringlinge und bewacht die Schatzkammer der Todesritter (Bereich 41).

Die Statuen in den nördlichen Nischen zeigen Arandraa und Maelweene Schattendämmer. Die Statuen im Süden zeigen ihren Bruder Xerrion und ihre andere Schwester Yarlithra. Jede Statue steht auf einem 60 cm hohen Steinblock, der eine Inschrift mit dem Namen der oder des Adligen trägt.

Geheimtür. Eine verschlossene Geheimtür ist in der Wand neben der Statue von Xerrion in der südwestlichen Nische versteckt. Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft, bemerkt, dass einer der Ringe an Xerrions linker Hand um den Finger gedreht werden kann. Wird der Ring gedreht, entriegelt das die Geheimtür und lässt sie sich zu Bereich 37 öffnen.

30B. FAMILIENGRUFT

Diese 4,50 m hohe Halle ist von Nischen gesäumt. Jede Nische enthält einem staubigen Steinsarg, der die Überreste eines toten Mitglieds der Schattendämmer-Familie enthält, aber keine Schätze.

31. ANNÄHERUNG AN DEN WAHSINN

Das Ferne Reich hat diese Räume verändert, sodass die Linien, wo sich Böden, Wände, Decken und Säulen treffen, verzerrt erscheinen.

31A. VERZERRTES FOYER

Dieser Raum ist von verdrehten Säulen durchzogen, die sich alle paar Minuten zu verändern scheinen.

31B. SCHWELLE DES WAHSINNS

Nähe zum Fernen Reich. Eine seltsame Energie ist aus der Doppeltür im Westen zu spüren. Je näher eine Kreatur der Tür kommt, umso unwohler fühlt sie sich.

Slaadi. Vier unsichtbare **Todesslaadi** stehen vor der Doppeltür, die zu Bereich 32 führt. Die Slaadi dienen Dezmyr und Zalthar, und sie greifen Eindringlinge sofort an.

Wandteppich. Ein Wandteppich an der Ostwand zeigt eine Gruppe sich windender, verzerrender Menschen, die zu einer einzigen amorphen, blasphemischen Wesenheit verschmelzen.

Schätze. Der Wandteppich wiegt 50 Pfund und ist 750 GM wert, wenn man jemanden findet, der so grausiges Dekor schätzt.

32. INS FERNE REICH

Die gebogene Westwand dieses Raums besteht aus einer brodelnden Masse aus Farben und kränklichem Licht – ein unvollständiger Durchbruch ins Ferne Reich. Kreaturen können nicht physisch durch das Portal treten, doch der Einfluss des Fernen Reichs sickert von diesem Ort in die Materielle Ebene. Ein Charakter kann das wahre Wesen des Portals bestimmen, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 gelingt.

Jede Kreatur, die in Kontakt mit der Rückwand kommt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für 1 Minute von der Wand bezaubert zu werden. Solange eine Kreatur auf diese Weise bezaubert ist, ist sie betäubt und starrt die Wand an, wobei sie die Macht und den Wahnsinn des Fernen Reichs absorbiert. Der Effekt endet, wenn die Kreatur Schaden erleidet oder wenn eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um sie zu schütteln oder zu ohrfeigen. Wenn der Effekt endet, erhält die Kreatur, die bezaubert wurde, eine zufällige Form permanenten Wahnsinns (siehe „Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

33. SCHREIN

Zalthar nutzt diesen Bereich als Schrein für seine Schwester Dezmyr. Ihre Porträts – am Leben und als Todesritterin – hängen in Rahmen an jeder Wand.

34. ZALTHARS RÄUMLICHKEITEN

Zalthar siecht in diesen Räumen dahin und meidet alle Kreaturen außer seiner Schwester.

34A. ZALTHAR SCHATTENDÄMMER

Möbel. Der Raum ist mit mehreren Stühlen und Sofas möbliert, die alle mit Staub und Spinnweben bedeckt sind.

Staffelei. Eine hölzerne Staffelei steht in der Nordostecke und ist mit schwarzem Tuch verhängt. (Unter dem Tuch steht auf der Staffelei ein halbfertiges Porträt von Dezmyr, wie sie im Leben erschien, nackt auf einem Bett aus Tentakeln.)

Zalthar. Zalthar Schattendämmer, ein Todesritter in schwarzer Rüstung, sitzt auf einem Stuhl und blickt in Richtung der Nord- und Westtür. In seinen verdorrten Händen hält er zwei winzige, bemalte Holzfiguren (Büsten von sich selbst und seiner Schwester als Kinder, die er aus dem Fresko in Bereich 19 entfernt hat).

Die Abenteurer treffen Zalthar in einem Augenblick der Reflexion, und er betrachtet ihre Gegenwart als Affront. Er ist ein **Todesritter** mit folgenden Anpassungen:

- Zalthar führt einen *Dieb der Neun Leben* in Gestalt eines Langschwerts mit 5 verbleibenden Ladungen. Er hat einen Bonus von +13 zum Treffen mit der Waffe. Bei einem Treffer verursacht er 11 (1W8 + 7) Hiebsschaden, oder 12 (1W10 + 7)

Hiebschaden, wenn er die Waffe mit zwei Händen führt, plus 18 (4W8) nekrotischen Schaden.

- Er hat den Zauber *Kreatur aufspüren* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.
- Er spricht Abyssisch, die Gemeinsprache und die Tiefe Sprache.

Wenn die Charaktere in den Raum kommen, steht Zalthar auf, zieht sein Schwert und sagt „Dezmyr hat eure Ankunft angekündigt. Ich habe auf euch gewartet.“ Er versucht dann, die Eindringlinge zu vernichten.

34B. SCHWARZER OBELISK

Dieser 6 m hohe Raum enthält einen einzelnen Gegenstand: In der Mitte des Raums steht ein 4,50 m hoher, spitz zulaufender Obelisk aus schwarzem Stein.

Die Schattendämmerer fanden den Obelisk auf einer anderen Ebene des Undermountain und holten ihn hierher, nachdem sie ihn der Energie des Fernen Reichs ausgesetzt hatten. Er strahlt eine starke Aura der Bannmagie aus, wenn man ihn mit *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht, und ein Paladin mit Göttlichem Gespür kann eine himmlische Präsenz erkennen, die darin gefangen ist.

Charaktere mit einer gemeinsamen Stärke von 60 oder mehr können den Obelisk umstürzen, der ein riesiger Gegenstand mit RK 17, 90 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden ist. Wird der Obelisk umgestürzt oder zerstört, befreit das einen darin gefangenen **Couatl**. Der Couatl, der Tezca-Zyanya heißt, erscheint in der Gestalt eines winzigen gelben Frosches. Der getarnte Couatl bedankt sich telepathisch bei den Charakteren für seine Befreiung. Der Kontakt mit dem Fernen Reich hat den Couatl seine Erinnerungen gekostet, darunter jene, die seine Gefangenschaft und den Daseinszweck des Obelisks erklären.

Wenn die Gruppe keine bösen Charaktere enthält, bietet Tezca-Zyanya an, seine Retter zu begleiten, und unterstützt sie, bis seine Dienste nicht mehr nötig sind. Er gibt sich weiter als Frosch aus, bis die Umstände ihn zwingen, seine wahre Gestalt zu offenbaren. Er war für Jahrtausende in dem Obelisk gefangen und weiß nichts über den Undermountain oder über Waterdeep.

35. AUGEN AUS STEIN

Dieser Raum ist die einzige Möglichkeit für die Charaktere, Ebene 23 des Undermountain zu betreten.

Bogen. Ein Steinbogen ist in die Ostwand zwischen den beiden Armen des Raums eingesetzt. In den Scheitelstein des Bogens ist das Gesicht von Halaster graviert, dessen Augen jeder Kreatur folgen, die sich dem Bogen nähert.

Versteinerter Betrachter. Im nördlichen Arm des Raums liegt ein versteinerter Betrachter auf der Seite auf dem Boden.

Der Betrachter ist hier schon länger als die Schattendämmerer. Wird er mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie aus seiner Versteinerung befreit, greift er andere Kreaturen wahllos an.

BOGENTOR ZU EBENE 23

Der Bogen ist eines von Halasters Toren (siehe „Tore“, Seite 12). Seine Regeln sind wie folgt:

- Wenn eine Kreatur den Bogen berührt, ruft das Gesicht in der Gemeinsprache: „Gebt Magie heraus für einen sicheren Durchgang!“ Ein Steinarm mit flacher, ausgestreckter Hand erhebt sich aus dem Boden vor dem Bogen. Wenn ein magischer Gegenstand, der mindestens ungewöhnlich ist, in der Hand platziert wird, versinkt diese mit dem Gegenstand im Boden und wird in Halasters Arbeitszimmer in Bereich 37 von Ebene 23 teleportiert. Das Tor öffnet sich dann für

1 Minute. Wenn innerhalb von 10 Sekunden, nachdem die Hand erscheint, kein passender magischer Gegenstand überreicht wird, deutet die Hand auf die nächste Kreatur, die das Halaster-Gesicht sehen kann. Diese Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht versteinert zu werden.

- Charaktere müssen die 17. Stufe oder höher haben, um durch das Tor zu treten (siehe „Jhesiyra Kestellharfe“, Seite 10). Die erste Kreatur, die durch das Tor tritt, löst eine Ältestenrune aus (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12).
- Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 1 auf Ebene 23 im nächsten freien Bereich zum ähnlichen Tor, das sich dort befindet.

36. LEERE RÄUME

Die Schattendämmerer besuchen diese Räume nie. Charaktere, die sich hier ausruhen, werden vermutlich nicht gestört.

36A. LEERER RAUM

Dieser Raum ist leer.

36B. SCHUTTBEDECKTER BODEN

Schutt ist unter einem 6 m langen, 1,50 m breiten Spalt, wo ein Teil der Decke eingestürzt ist, über den Boden verstreut.

37. GEHEIMRAUM

Dieser unbeleuchtete Raum verbindet die Bereiche 30a und 38c über Geheimtüren. Die Geheimtüren lassen sich aus dem Inneren des Raums leicht erkennen und öffnen.

XUNDERBROK

Wenn das Wort „Xunderbrok“ irgendwo in diesem Raum laut ausgesprochen wird, erscheint auf magische Weise ein Granitkegel auf dem Boden in der südlichsten Ecke des Raums. (Siehe Ebene 6, Bereich 39c für die Bedeutung dieses Worts.) Der Kegel ist 1,20 m hoch und am Fuß 60 cm breit. Eine genaue Untersuchung zeigt, dass sich die Spitze des Kegels abschrauben lässt, um ein Fach unter der Spitze bloßzulegen.

Schätze. Das Fach im Kegel enthält einen *Trank der Wolkenriesenstärke* in einer verkorkten, J-förmigen Kristallflasche im Wert von 25 GM.

38. DEZMYRS RÄUME

Dezmyr haust hier und plant die Eroberung von Waterdeep und die Zerstörung der alten Feinde ihrer Familie.

38A. MEMENTO MORI

Wandteppich. Ein großer Wandteppich, der die Stadt Waterdeep zeigt, hängt an der Ostwand.

Schädel. Ein verkohlter menschlicher Schädel liegt auf einem 90 cm hohen Steinpodest vor dem Wandteppich.

Der verkohlte Schädel ist alles, was von Dezmyrs Mutter Yarlithra Schattendämmerer übrig ist, die in dem Feuer umgekommen ist, das die ursprüngliche Schattendämmerfeste in Waterdeep zerstört hat. Dezmyr bewahrt den Schädel ihrer Mutter als Andenken, um sich an ihre Ambitionen und ihren Lebenszweck zu erinnern.

Schätze. Eine Untersuchung des Wandteppichs zeigt, dass alle Flaggen, die über der Stadt wehen, das aufrechte Schattendämmerer-Familienwappen zeigen. Der Wandteppich ist 250 GM wert und wiegt 50 Pfund.

38B. LAGERRAUM

Dieser Raum enthält ungenutzte Möbel, die in Spinnweben gehüllt sind, darunter ein Himmelbett und einen Kleider-

schränk mit Klauenfüßen. Eine kopflose Ankleidepuppe in der südwestlichen Ecke trägt ein staubiges, gelbes Ballkleid, das seit mehr als hundert Jahren aus der Mode ist.

38C. DEZMYRS SANKTUM

Dezmyr. Dezmyr Schattendämmer (siehe unten) steht in der Mitte des Raums, gekleidet in eine uralte Rüstung und in der Gesellschaft von sechs **Todesalben** (ihren Beratern).

Porträts. Dutzende von gerahmten Porträts hängen an Haken an der Süd- und Westwand. (Die Porträts stellen verschiedene Mitglieder der Schattendämmer-Familie dar. Alle Bilder sind auf subtile Weise verzerrt. Einige Familienmitglieder haben Sterne in den Augen, andere geschmolzenes Fleisch oder Tentakel, die aus ihrem Gesicht wachsen.)

Fresko. Ein gekacheltes Fresko mit 3 m Seitenlänge in der Mitte der Ostwand zeigt Dezmyr und Zalthar Schattendämmer als schwer gepanzerte, menschliche Paladine des Torm, die auf gepanzerten Pferden reiten und Schilde tragen. Zalthars Schild ist weitgehend hinter seinem Körper und Pferd verborgen, doch auf Dezmyrs Schild ist das Schattendämmer-Familienwappen deutlich zu sehen (eine entzündete, aufrechte Fackel mit drei Funken vor einer violetten Scheibe.)

Dezmyr ist so sehr vom Fernen Reich berührt, dass sie nur noch in Rätseln spricht. Sobald einer oder mehrere Charaktere den Raum betreten, sagt sie „Die Sterne drehen sich, und eine Zeit zeigt sich.“ Sie zieht dann ihr Schwert und greift an, unterstützt von den Todesalben. Dezmyr ist eine **Todesritterin** mit folgenden Anpassungen:

- Als Bonusaktion in ihrem Zug kann Dezmyr die Realität verzerren und auf diese Weise Schaden, den sie oder eine andere Kreatur innerhalb von 6 m um sie erlitten hat, aufheben. Der Nutznießer dieser verzerrten Realität erhält sofort 10 Trefferpunkte zurück.
- Sie hat den Zauber *Kreatur aufspüren* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.
- Sie spricht Abyssisch, die Gemeinsprache und die Tiefe Sprache.

Geheimtür. In die Ostwand, nördlich des Freskos, das Dezmyr auf dem Rücken eines Pferdes zeigt, befindet sich eine verschlossene Geheimtür. Jeder Charakter, der das Fresko untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft, kann erkennen, dass das Familienwappen auf Dezmyrs Schild umgedreht werden kann. Wird es so gedreht, dass die Fackel nach unten zeigt, entriegelt das die Geheimtür und lässt sie in Bereich 37 aufschwingen.

39. SEELENGEFÄSS DES DRAKOLICHS

Das Ferne Reich hat die Struktur dieses Raums und seines augenblicklichen Bewohners verzerrt. Der 6 m hohe Raum hat folgenden Inhalt:

Wellenbewegungen. Die Wände und Säulen wogen und schwellen an, als sei der Stein formlos. (Der Effekt ist verstörend, aber harmlos.)

Statue. Eine tiefe Nische in der Nordwand enthält eine lebensgroße Statue, deren menschliche Züge sich alle paar Sekunden zu verändern scheinen (siehe „Verwandelnde Statue“, unten).

Cassiok und Haustier. Mit Blick auf die Statue und dem Rücken zum Rest des Raums stützt sich eine Kreatur in schwarzer Robe (Cassiok Schattendämmer) schwer auf einen Stecken. Neben Cassiok befindet sich sein loyales Haustier, ein **Grick-Alpha**, und ein unsichtbarer **grauer Slaad**, der als sein Diener agiert.



DEZMYR SCHATTENDÄMMER

Cassiok Schattendämmer ist ein Mann mittleren Alters, den der lange Kontakt zum Fernen Reich verwandelt hat. Auch wenn sein Kopf männlich bleibt, ist sein Körper der eines riesigen Käfers, der auf den Hinterbeinen geht.

Cassiok ist ein **Erzmagus** mit diesen Anpassungen:

- Er ist eine chaotisch böse Aberration, die die Gemeinsprache, die Gemeinsprache der Unterreiche, Infernalisch und die Tiefe Sprache spricht.
- Er hat den Zauber *Tödliches Phantom* anstelle von *Verbannung* vorbereitet.
- Er trägt das Kontrolljuwel des grauen Slaads (einen faustgroßen grauen Edelstein) an einer Kette um den Hals.
- Er führt einen *Zauberstecken der Macht*, der ihm einen Bonus von +2 auf Rüstungsklasse, Zauberangriffswürfe und Rettungswürfe gewährt. Sein insektenartiger Körperbau macht es ihm unmöglich, Nahkampfangriffe mit dem Stecken auszuführen.

Cassiok ist wahnsinnig und greift jeden an, der kein Mitglied seiner Familie ist. Der Grick und der graue Slaad beschützen ihn. Wenn Cassiok auf 20 Trefferpunkte oder weniger fällt, nutzt er seine nächste Aktion, um seinen *Zauberstecken der Macht* in einem Vergeltungsschlag zu zerbrechen und dabei die Charaktere zu verwünschen.

VERWANDELNDE STATUE

Wird der Zauber *Magie entdecken* auf die Statue gewirkt, offenbart das eine Aura der Verwandlungsmagie, die sie um-

gibt, und eine mächtige Quelle nekromantischer Magie tief in ihrem Inneren.

Ohne nennenswert ihre Masse zu verändern, verwandelt sich die Statue alle paar Sekunden und nimmt die Gestalt verschiedener Mitglieder der Schattendämmer-Familie an, manchmal auch von Halaster Schwarzmantel und anderer humanoider Kreaturen, die im Lauf der Jahre mit ihr in Kontakt gekommen sind. Wenn eine humanoide Kreatur die Statue berührt, verwandelt diese sich kurzzeitig in diese Kreatur, ehe sie wieder eine ihrer anderen Formen annimmt. Egal welche Form die Statue annimmt, ihre Züge sind etwas deformiert, als wären sie von einem unbegabten Bildhauer erstellt worden.

Seelengefäß. In das Herz der Statue ist ein schwarzer Saphir eingesetzt, der groß wie ein Apfel ist. Der Edelstein ist 5.000 GM wert und dient als Seelengefäß für Lynnorax den Drakolich (siehe Bereich 40). Wenn der Drakolich getötet wird, wird seine Lebenskraft in dem Juwel gefangen, bis er Besitz von einem anderen Drachenleibnam ergreifen und wieder auferstehen kann. Das Juwel wird zerstört, wenn es Ziel des feurigen Odems eines roten Drachen oder Golddrachen wird; es ist ansonsten unempfindlich gegen Schaden. Die Statue, die das Juwel enthält, ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, 40 Trefferpunkten und Immunität gegen jeden Schaden außer Energieschaden.

SCHÄTZE

Neben dem *Zauberstecken der Macht* trägt Cassiok ein Zauberbuch bei sich, das in grüne Slaadhaut gebunden ist. Es enthält alle Zauber, die Cassiok vorbereitet hat.

40. LYNNORAXS HORT

Decke. Der Raum hat eine 12 m hohe Kuppeldecke.

Drakolich. Lynnorax, ein **ausgewachsener blauer**

Drakolich, blickt in Richtung der Doppeltür im Osten und speit Blitze in diese Richtung, sobald er Eindringlinge sieht.

Säulen. Die vier Säulen, die die Decke stützen, sind aus schwarzem Kristall geschnitten und tragen Gravuren von arkanen Runen.

Lynnorax kämpft ohne Furcht, da er weiß, dass sein Seelengefäß (das in Bereich 39 verborgen ist) seine Lebensenergie bewahren wird, wenn sein skelettierter Leib vernichtet wird.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart Auren der Bannmagie um die Kristallsäulen, die dem Drakolich eine Schadensschwelle von 40 gewähren. Solange sich der Drakolich in diesem Raum aufhält, erleidet er nur Schaden aus Quellen, deren Schadenswert gleich oder höher als diese Schadensschwelle ist. Dann erleidet er den normalen Schaden. Schaden, der die Schadensschwelle des Drakolichs nicht erreicht oder übertrifft, wird magisch von den Säulen aufgehoben. Immer wenn die Säulen den Schaden verhindern, den der Drakolich erlitten hat, leuchten ihre Runen hell auf.

Der Drakolich verliert den Schutz der Säulen, wenn er den Raum verlässt; deshalb zieht er es vor, hier zu kämpfen.

Jede Säule ist ein riesiger Gegenstand mit RK 13, 60 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn eine Säule zerstört wird, sinkt die Schadensschwelle des Drakolichs um 10.

41. SCHATTENDÄMMER-GEWÖLBE

Die Schattendämmerer lagern das Vermögen ihrer Familie hier. Die Wände ragen 4,50 m vertikal in die Höhe und neigen sich nach innen, sodass sie auf einer Höhe von 9 m eine Spitze bilden. Der Raum hat folgenden Inhalt:

Hort. Schätze sind in der Mitte des Raums aufgehäuft.

Statuen. Drei Statuen stehen in flachen Nischen. Jede zeigt einen monströs verzerrten Humanoiden. Die Statuen sind ungefähr 1,80 m hoch und zeigen jeweils eine menschliche Gestalt in einer Robe, die mit erhobenen Armen da steht. Jede Statue wurde von der Macht des Fernen Reichs verzerrt.

- Die westliche Statue hat anstelle eines Kopfes eine Masse von Tentakeln.
- Das Gesicht der südlichen Statue wurde durch einen Schlund mit weißelartigen Zähnen ersetzt, und die Arme erinnern an ölige Scheinfüße. Der Kopf der östlichen Statue zerfließt und schmilzt allmählich, doch ist sie noch immer als Halaster zu erkennen.

SCHÄTZE

Der Schatzhort enthält Folgendes:

- 2.200 PM, 24.800 GM und 14.000 SM.
- Drei Edelsteine zwischen den Münzen: ein Topas (500 GM), ein Sternrubin (1.000 GM) und ein roter Zirkon (5.000 GM).
- Eine winzige, schillernd blaue Kugel, leicht mit einem magischen Edelstein zu verwechseln (tatsächlich ist sie ein *Ionenstein der Erkenntnis*).
- Ein Schaukelpferd, halb von Feuer verkohlt, mit einer goldenen Spieluhr (750 GM) in einem kleinen Fach unter dem aufklappbaren Sattel.

NACHWIRKUNGEN

Alle humanoiden Mitglieder der Schattendämmer-Familie, die auf dieser Ebene getötet werden, kehren als **Irrlichter** zurück, wenn keine Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden (siehe „Diese Ebene erkunden“, Seite 278).

Wenn Zalthar und Dezmyr vernichtet werden, bilden sie sich irgendwann neu, wie Todesritter es zu tun pflegen. Ihr Ehrgeiz und ihr Hass lodern so intensiv, dass sie ihren Eroberungsraum nicht aufgeben können, und sie sind zu sehr vom Fernen Reich korumpiert, um noch geläutert zu werden.

Wenn sie zurückkehren und feststellen, dass der Rest ihrer Familie ausgelöscht wurde, weiten sie ihren Hass auf die Abenteurer aus, die es gewagt haben, sich ihnen zu widersetzen. Aus Verzweiflung schließen die Zwillinge Bündnisse mit anderen Bewohnern des Undermountain, wie den Drow von Haus Auvryndar oder Haus Freth, den Gedanken-schindern von Meerestiefen (Ebene 17) oder den Kultisten der Shar in Vanraksend (Ebene 18). Wenn keine derartigen Verbündeten übrig sind, schauen Dezmyr und Zalthar tief ins Underdark und das Ferne Reich und locken aberrante Schrecken an, indem sie ihnen ein neues Leben im Undermountain versprechen.



EBENE 23: HORT DES WAHNSINNIGEN MAGIERS

HALASTER HAT SICH AUF DIESER UNTERSTEN EBENE des Undermountain häuslich eingerichtet, die für vier Charaktere der 17. Stufe oder höher ausgelegt ist. Charaktere, die die Monster auf dieser Ebene besiegen, sollten genug EP erhalten, um die 20. Stufe zu erreichen.

WER HAUST HIER?

Neben Halaster leben zwei der Lehrlinge des Wahnsinnigen Magiers auf dieser Ebene: Arcturia und Trobriand.

HALASTER SCHWARZMANTEL

Wenn die Abenteurer diese Ebene erreicht haben, ist Halaster gleichermaßen beeindruckt wie neugierig. Er ist bereit, den Charakteren eine Audienz zu gewähren, da er ihre Fortschritte im Auge behalten hat. Entsprechend seines Wesens, das ihm den Beinamen „Wahnsinniger Magier“ eingebracht hat, kann sich seine Einstellung gegenüber den Charakteren jederzeit ändern. Er könnte zwischen scheinbar zornig, verwirrt, frustriert, amüsiert oder einfach gelangweilt schwanken, abhängig davon, was die Charaktere erreicht haben, ehe sie diese Ebene erreichten. Siehe Anhang A für mehr Informationen zum Wahnsinnigen Magier.

Wenn die Charaktere und ihre Aktionen Halasters aktuelles Ziel unterstützen (siehe „Halasters Ziele“, Seite 11), ist der Wahnsinnige Magier nicht notwendigerweise feindselig. Wenn es beispielsweise sein Hauptziel ist, einen Lehrling zu finden, hat Halaster alle arkanen Zauberwirker in der Gruppe im Auge behalten. Er könnte vorschlagen, dass diese Charaktere ihren Wert beweisen, indem sie den Hort des Wahnsinnigen Magiers überleben und eine Lehrlingsstelle „freimachen“, die aktuell von Arcturia oder Trobriand eingenommen, indem

sie einen der beiden eliminieren. Wenn dies geschieht, ist Halaster bereit, einen passenden Charakter als Lehrling anzunehmen. Halaster hat keine sentimentale Bindung zu seinen Lehrlingen, und er genießt es oft, sie heimlich zu quälen.

ARCTURIA

Arcturia ist eine Lich und Meisterin der Verwandlungsmagie. Sie hat ihre Form im Laufe der Jahre dramatisch geändert und erscheint jetzt eher lebendig als untot. Hauchdünne Flügel ragen aus ihren Schultern und Knochensporne aus ihren Unterarmen und Ellbogen.

Wenn die Charaktere ihr Seelengefäß auf Ebene 14 zerstört haben, greift Arcturia sie sofort an. Sie hat ansonsten kein Probleme mit ihnen.

TROBRIAND DER METALLMAGIER

Torbriand spezialisiert sich auf die Erschaffung magischer Konstrukte. Charaktere, die durch die oberen Ebenen gezogen sind, könnten auf einige seiner Schöpfungen gestoßen sein.

Trobriand ist der Schwäche des Fleisches überdrüssig und hat seine Seele in den Körper eines dafür vorbereiteten Eisengolems übertragen. Diese Verschmelzung von Geist und Metall hat allerdings nicht dazu beigetragen, seine geistige Gesundheit zu verbessern.

DAS GEWÖLBE

Die Örtlichkeiten im Gewölbeteil dieser Ebene (Bereiche 1 bis 21) sind auf Karte 23 abgebildet. Keine Tunnel oder Treppen verbinden diesen Gewölbekomplex mit den oberen Ebenen des Undermountain. Charaktere treffen in Bereich 1 an, nachdem sie durch ein Tor in der Schattendämmerfeste (Bereich 35 auf Ebene 22) geschritten sind.

1. KEIN ZURÜCK

Bogen. In der Nordwand befindet sich ein Steinbogen, dessen Scheitelstein Halasters Antlitz zeigt, dessen belebte Augen jeder Kreatur folgen, die sich dem Bogen nähert. In die Wand über dem Scheitelstein ist eine Sigille graviert.

Statue. Eine Nische im Süden enthält eine lebensgroße, bemalte Steinstatue von Halaster, die wie ein Geier auf einem 1,20 m großen Granitsockel lauert, mit ausgestreckten Armen und wie Klauen gekrümmten Fingern, als wäre er bereit, hinabzuspringen und nach jedem zu kratzen, der vor ihm steht (siehe „Halaster-Statue“, unten).

Fresken. Sechs gemalte Fresken mit 3 m Seitenlänge verzieren die Wände um den Bogen: zwei auf beiden Seiten des Bogens an der Nordwand, zwei nebeneinander an der Westwand, und zwei nebeneinander an der Ostwand. Jedes Fresko zeigt ein magisch belebtes Bild von Halaster, der eine oder mehrere nicht-magische Aktivitäten ausführt: er gähnt und streckt sich, jongliert mit Stäben, fegt den Boden mit einem Besen, versucht aus einer Zwangsjacke zu entkommen, macht einen Handstand und betreibt Schattenboxen.

Geheimtür. Hinter dem Fresko, das zeigt, wie Halaster sich streckt und gähnt befindet sich eine Geheimtür.

Wird ein belebtes Fresko Ziel des Zaubers *Magie bannen*, hat das keinen Effekt, außer dass Halasters Bild wortlos den Zauberkörper verhöhnt. Die Bilder werden bewegungslos, wenn sie sich im Bereich eines antimagischen Felds befinden.

BOGENTOR ZU EBENE 22

Die Sigille, die über dem Bogen eingemeißelt wurde, ist Halasters persönliche Rune. Die Rune und das Gesicht im Scheitelstein sind harmlos.

Halaster kann das Tor für 1 Minute öffnen, indem er den Bogen berührt. Das Tor kann anderweitig von dieser Seite aus nicht geöffnet werden. Eine Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint in Bereich 35 auf Ebene 22 im nächsten freien Bereich zum Tor, das sich dort befindet.

HALASTER-STATUE

Immer, wenn eine Kreatur außer Halaster versucht, einen Zauber in diesem Raum zu wirken, werden die Arme der Statue belebt und vollführen einige schnelle Gesten, die nötig sind, um *Gegenzauber* zu wirken. Nachdem die Statue den Zauber gewirkt hat, wird sie wieder leblos, bis sie wieder aufgelöst wird. Der Gegenzauber ist automatisch erfolgreich.

Die Statue ist ein großer Gegenstand mit RK 17, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen jeden Schaden außer Energieschaden. Die Statue zerfällt in Stücke und verliert ihre Zauberkraft, wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt. Wenn die Statue zerstört wird, löst das einen *Magischen Mund* aus; der Mund erscheint auf den zerborstenen Überresten und sagt: „Ist dies das Ende von Halaster Schwarzmantel? Ha! Ich glaube nicht.“

2. KOPFSTEHENDE BIBLIOTHEK

Alles in diesem Raum steht auf dem Kopf, weil die Schwerkraft in diesem Raum magisch umgekehrt wurde. Der Raum ist wie folgt eingerichtet:

Bücherregale. Die Wände sind voller umgedrehter Bücherregale, voll mit umgedrehten Geschichtsbüchern aus den vielen Teilen der Welt, die Halaster erkundet hat.

Schreibtisch. In der Mitte der 4,50 m hohen Decke befindet sich ein umgedrehter Schreibtisch, auf dem ein Stapel Bücher steht, der von zwei goldenen, umgedrehten Buchstützen gehalten wird, die wie Landhaie aussehen, die aus dem Boden brechen.

Das umgekehrte Schwerkraftfeld kann nicht negiert werden, es wird aber von einem antimagischen Feld unterdrückt. Wenn eine Kreatur oder ein Gegenstand, der den Raum betritt, nicht angebunden oder vom Zauber *Fliegen* oder ähnlicher Magie betroffen ist, fallen sie an die Decke.

Der Schreibtisch ist leer, bis auf die neun Bücher zwischen den landhaiförmigen Buchstützen. Acht der Bücher enthalten Aufsätze über die acht Schulen der Magie, ein Buch pro Schule. Das Titelbild und die Seiten des neunten Buchs erscheinen leer.

Werden die anderen Bücher in alphabetischer Reihenfolge nach Schule der Magie zwischen den Buchstützen platziert, erscheint Halasters Rune auf dem Titel des neunten Buchs, und Zauber erscheinen auf den Seiten. Der Foliant ist eines von Halasters Zauberbüchern (siehe „Schätze“, unten).

SCHÄTZE

Die goldenen Buchstützen sind zusammen 500 GM wert, die acht Bücher, die die Schulen der Magie beschreiben, je 100 GM.

Halasters Zauberbuch enthält die folgenden Zauber: *Bigbys Hand, Eissturm, Falsches Leben, Gasförmige Gestalt, Irrgarten, Krone des Wahnsinns, Monster festhalten, Ottos Unwiderstehlicher Tanz, Schneesturm, Schwerkraft umkehren, Springen, Sprühende Farben, Unheimliches Schicksal, Verarbeitung, Vergrößern/Verkleinern* und *Windstoß*.

3. SPRECHENDE KÖPFE

Die Wände dieses 3 m hohen Raums sind vom Boden bis zur Decke mit Holzregalen bedeckt. Hunderte von Gefäßen mit weiter Öffnung füllen die Regale, jedes enthält einen abgetrennten Kopf, der in Salzwasser schwimmt.

Die Köpfe in den Gefäßen sind Exemplare, die Halaster überall im Undermountain gesammelt hat: Goblins, Drow, Kuo-toa, Duergar, Troglodyten, Githyanki, Gedankenschinder und andere Kreaturen. Auch wenn sie von ihren Körpern getrennt sind, sind sie durch Halasters Magie am Leben und seziert. Wird an ein Gefäß getippt, erwacht der darin enthaltene Kopf. Die Köpfe sprechen nur die Sprachen, die sie im Leben kannten, und haben keine Erinnerungen daran, wie sie in ihren körperlosen Zustand gelangt sind. Ein Charakter kann einen Kopf um Informationen bitten, und er gibt sie nur zu gern heraus. Jeder Kopf teilt ein Geheimnis des Undermountain, das du ermitteln kannst, indem du eine Geheimniskarte ziehst (siehe Anhang C). Die Köpfe können auch bestätigen, dass Halaster viel Zeit auf dieser Ebene des Undermountain verbringt.

Wird ein Kopf aus einem Gefäß oder ein Gefäß aus diesem Raum entfernt, beendet das die Magie, die den Kopf belebt, und er stirbt sofort.

4. HELMSCHRECKEN

Sechs **Helmschrecken** schweben in den Nischen, die auf Karte 23 mit einem H markiert sind. Diese Konstrukte greifen Eindringlinge sofort an und verfolgen fliegend jeden, der flüchtet.

5. MAGISCHES REPOSITORYUM

Decke. Der Raum hat eine 9 m hohe Kuppeldecke.

Statuen. Vier Statuen, die jeweils wie ein 6 m hoher Purpurnur aussehender, der aus dem Boden bricht, füllen die Ecken des Raums aus. (Diese Statuen sind harmlos.)

Kuppel. Eine tiefe, 6 m hohe Nische in der Nordwand enthält vier **unsichtbare Pirscher**, die in einer unsichtbaren, kuppelförmigen Wand aus Energie gefangen sind, die vom Boden ausgeht. (Alle Gegenstände, die Halaster aus den Lören auf Ebene 15 entfernt hat, liegen innerhalb der Kuppel auf dem Boden. Sonst scheint sie nichts zu enthalten.)

Der gepunktete Kreis auf Karte 23 gibt den Rand der Kuppel an, die mit dem Zauber *Energiewand* erschaffen wurde, welchen Halaster permanent gesprochen hat. Die Kuppel kann nicht mit *Magie bannen* aufgelöst werden, doch *Auflösung* zerstört sie, was die unsichtbaren Pirscher freisetzt.

Die unsichtbaren Pirscher greifen jede Kreatur außer Halaster an, die die Kuppel mit *Magie* betritt (zum Beispiel durch *Dimensionstür* oder *Nebelschritt*). Sie greifen auch an, wenn die Kuppel zerstört wird. Die Pirscher schließen sich gerne gegen einen einzelnen Gegner zusammen.

6. MAGISCHER SCHUTZ

Eine mit Fallen versehene Halle (Bereich 6a) schützt zwei von Halasters Gewölben (Bereiche 6b und 6c).

6A. BLITZSÄULEN

Diese Halle aus zwei Kammern hat eine 6 m hohe Decke, die von zehn mit Kupfer überzogenen Eisensäulen gestützt wird. Die Säulen erzeugen Bögen aus magischer Elektrizität, sowie Blitzschläge, die von einer Säule zur anderen springen. Kreaturen, die außerhalb der Halle stehen, sind sicher, so wie Kreaturen innerhalb des 6 mal 6 m großen Bereichs, der auf Karte 23 angegeben ist. Eine Kreatur, die ihren Zug in einem anderen Bereich in der Halle beendet, wird von einem Blitz aus der der nächststehenden Säule getroffen und muss einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 22(4W10) Blitzschaden bei einem misslungenen Rettungswurf zu erleiden, halb so viel bei einem gelungenen.

Ein Charakter, der eine Aktion verwendet, um die Säulen zu studieren und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 schafft, bemerkt Muster in den Entladungen und erhält einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Säulen. Außerdem identifiziert der Charakter den sicheren Bereich in der Mitte der Halle.

6B. ENGELSSCHILD

An der Tür dieses Raums ist ein Bronzetürklopfer angebracht, der wie Halasters wahnsinniges Gesicht aussieht, dessen Bart um den ringförmigen Griff des Klopfers gewickelt ist. Eine winzige Bronzeplakette unter dem Klopfer besagt in der Gemeinsprache „Erst klopfen, dann eintreten“.

Den Klopfer zu verwenden, löst eine auf dem 8. Grad gewirkte *Glyphe des Schutzes* aus. Die Glyphe erzeugt eine Sphäre magischer Flammen mit 6 m Radius. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 45 (10W8) Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Die winzige Glyphe befindet sich auf der Rückseite des Griffs des Türklopfers und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 22 entdeckt werden.

Schild. Der Raum ist leer bis auf einen Stahlschild, der an der Südwand hängt. Der Schild ist in der Form eines heiteren, engelsgleichen Gesichts gefertigt, das in Bronzefedern gehüllt ist.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um den ansonsten gewöhnlichen Schild, in dem ein **Höllenschlundteufel** namens Kastzanedes gefangen ist. Jede Fähigkeit, die die Anwesenheit von Unholds aufspürt, wie das Klassenmerkmal Göttlicher Sinn des Paladins, offenbart die Präsenz einer solchen Kreatur im Schild.

Wird der Zauber *Identifizieren* auf den Schild gewirkt, oder wenn der Schild innerhalb von 3 m zu seinem Schwesterschild in Bereich 9b gebracht wird, wird der Höllenschlundteufel freigesetzt. Er erscheint innerhalb von 1,50 m um den Träger des Schilds im nächsten freien Bereich. Der Höllenschlundteufel greift alle anderen Kreaturen, die er sehen kann, an, wobei er Primärlische als Ziel bevorzugt.

Solange der Höllenschlundteufel im Schild gefangen ist, kann er magisch mit dem Träger des Schildes kommunizieren. Er gibt vor, ein intelligenter magischer Gegenstand zu sein, der seine Geheimnisse nicht freigeben will, um die Charaktere anzustacheln, *Identifizieren* auf ihn zu wirken. Falls diese Taktik nicht funktioniert, versucht der Höllenschlundteufel den Träger des Schilds zu überreden, seinen Schwesterschild zu finden. Der Höllenschlundteufel vermutet, dass der andere Schild in der Nähe ist, weiß aber nicht wo.

6C. KOMPONENTENLAGER

Dieser Raum enthält hölzerne, aufgebockte Tische, die mit Materialkomponenten für Zauber beladen sind: in Leinen gewickelte Platten Butter, Fässer mit Süßholzraspeln, Flaschen mit Schlangenzungen, ein Terrarium voller Glühwürmchen, und mit Wachs versiegelte Gefäße voller fauliger Eier.

7. TELEPORTATIONSSÄULEN

Acht schwarze Marmorsäulen bilden in diesem 6 m hohen Raum einen Kreis. In jede Säule ist ein Symbol gemeißelt, das eine der acht Schulen der Magie beschreibt (Bannmagie, Beschwörung, Bezauberungen, Erkenntniszauber, Hervorrufungsmagie, Illusionen, Nekromantie und Verwandlung).

Wenn erstmalig ein Charakter den Kreis der Säulen betritt, wird ein *Magischer Mund* auf dem Boden aktiviert und spricht das folgende Rätsel in der Gemeinsprache, ehe er wieder verschwindet:

Eine Krone auf meinem Zwergenhaupt.
Mein Grab ist tief im Berg erbaut.
Wer bin ich?

Die Antwort ist „Melair“, der Zwergenkönig, der auf Ebene 6 begraben ist. Die Charaktere können Erkenntniszauber nutzen, um die korrekte Antwort zu bestimmen, wenn sie nicht von selbst darauf kommen.

Wird Melairs Name laut gesprochen, solange man im Säulenraum steht, lässt das die Säulen in hellen Farben aufleuchten. Die Symbole leuchten für 1 Minute weiter. Während dieser Zeit wird jede Kreatur, die den Bereich innerhalb der Säulen betritt oder ihren Zug dort beginnt, an einen ähnlichen Ort in Bereich 8 teleportiert, zusammen mit allem, was sie trägt oder in der Hand hält.

8. TELEPORTATIONSSÄULEN

Acht schwarze Marmorsäulen bilden in diesem 6 m hohen Raum einen Kreis nahe den Wänden. Ein faustgroßer gelber Saphir ist in jede der fünf östlichen Säulen auf einer Höhe von 3 m eingelassen, sodass alle fünf Edelsteine nach innen zeigen. Jede der drei verbleibenden Säulen in der Westseite des Raums weist eine leere Vertiefung auf, wo ein ähnlicher Edelstein platziert werden kann. Die drei fehlenden Juwelen sind in Bereich 17 zu finden.

Wenn alle acht gelben Saphire in den Säulen platziert werden, leuchten sie hell auf und die Magie der Säulen wird aktiviert. Während dieser Zeit wird jede Kreatur, die den Bereich innerhalb der Säulen betritt oder ihren Zug dort beginnt, an einen ähnlichen Ort in Bereich 7 teleportiert, zusammen mit allem, was sie trägt oder in der Hand hält.

Die Saphire können aus ihren Fassungen gelöst werden, doch wenn nur einer entfernt wird, deaktiviert das die Säulen.

SCHÄTZE

Die gelben Saphire sind je 1.000 GM wert.

9. GEWÖLBE

Diese Bereiche haben 4,50 m hohe, flache Decken.

9A. HALLE DER STECKEN

Mosaik. Kachelmosaik, die eine Vielzahl magischer Stecken zeigen, bedecken die Wände. (Hinter einem Mosaik, das einen *Zauberstecken des Donners und Blitzes* zeigt, ist eine Geheimgtür verborgen.)

Sackgasse. Ein Teil der Ostwand wurde vernichtet, sodass ein ausgefranster Tunnel entstanden ist, der in einer Sackgasse mündet.

Das Mosaik des *Zaubersteckens des Donners und Blitzes* ist, im Gegensatz zu den anderen, versengt. Wenn dieser Bereich der Wand Ziel eines Effekts wird, der Blitz- oder Schallschaden verursacht, schwingt die Geheimgtür zu Bereich 9b hinter dem Mosaik auf. Der Zauber *Klopfen* und ähnliche Magie hat keinen Effekt auf die Geheimgtür, doch der Zauber *Auflösung* zerstört sie. Kein Ausmaß körperlicher Gewalt kann die Geheimgtür von dieser Seite aus öffnen, doch die Tür ist von Bereich 9b aus leicht zu öffnen.

9B. TEUFELSSCHILD

An der Westwand dieses ansonsten leeren Raums hängt ein Stahlschild in Gestalt eines finster blickenden Teufelsgesichts, das in Bronzeblammen gehüllt ist.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um den ansonsten gewöhnlichen Schild, in dem ein **Deva** namens Aryx gefangen ist. Solange Aryx im Schild gefangen ist, kann er mit niemandem kommunizieren. Jede Fähigkeit, die die Anwesenheit von Himmlischen aufspürt, wie das Klassenmerkmal Göttlicher Sinn des Paladins, offenbart die Präsenz einer solchen Kreatur im Schild. Wird *Gutes oder Böses bannen* auf den Schild gewirkt, oder wenn der Schild in einen Umkreis von 3 m um einen Unhold gebracht wird, wird der Deva aus dem Schild freigesetzt und erscheint im nächsten freien Bereich. Sobald der Deva frei ist, nutzt er den Zauber *Gutes und Böses entdecken*, um zu bestimmen, ob böse Kreaturen in der Nähe sind. Wenn das der Fall ist, greift Aryx an, wobei er Unholde als Ziel vorzieht.

Aryx wurde von Tyr, dem Gott der Gerechtigkeit, geschickt, um Fazrian, den fallenen Planetar auf Ebene 21, zur Vernunft zu bringen. Ehe Aryx zu Fazrian gelangen konnte, wurde er von Halaster in den Schild gesperrt. Aryx muss seine Mission erfüllen, ehe er in Tyr's heiliges Reich zurückkehren kann. Wenn die Charaktere behaupten, Fazrian getötet oder ihm bei seiner Sühne geholfen zu haben, nutzt der Deva den Zauber *Heiliges Gespräch*, um dies zu bestätigen. Wenn die Charaktere die Wahrheit sagen, zeigt Aryx seine Dankbarkeit, indem er jedem Gruppenmitglied einen *Segen der Gesundheit* (siehe „Übernatürliche Gaben“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuchs)) verleiht. Wenn die Charaktere noch nicht mit dem fallenen Planetar auf Ebene 21 zu tun hatten, bietet Aryx an, an Seite der Gruppe zu kämpfen, bis er diese Ebene verlassen und seine Mission erfüllen kann, vorausgesetzt, die Charaktere sind nicht vorrangig böse. Wenn

die Charaktere Aryx dabei helfen, Fazrian später zu besiegen, zeigt er seine Dankbarkeit, indem er ihnen den *Segen der Gesundheit* verleiht.

10. ARKANE AUSSTELLUNG

Diese Bereiche haben 6 m hohe, gewölbte Decken.

10A. ZICKZACK-GALERIE

Charaktere, die in diesem Korridor Lärm machen, ziehen die sieben **Flammenschädel** aus Bereich 10b an. Die Merkmale dieses Korridors sind wie folgt:

Kronleuchter. Gleißende Kristallkronleuchter schweben unter der Decke.

Gemälde. Die Wände sind mit Gemälden bedeckt. Sie haben viele unterschiedliche Größen, und ihre Rahmen sind vergoldet.

Im Korridor befinden sich drei Kronleuchter, deren Position auf Karte 23 angegeben ist. Jeder Kronleuchter spendet in einem Radius von 6 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 6 m dämmriges Licht. Jeder Kronleuchter kann bis zu 150 Pfund zusätzliches Gewicht tragen, ehe er herabfällt. Wird *Magie bannen* auf einen Kronleuchter gewirkt, wird er dunkel und kracht laut auf den Boden.

Die Gemälde sind mit *Ewigem Leim* an den Wänden befestigt und können nur mit *Universellem Lösungsmittel* entfernt werden, ohne sie zu zerstören. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Illusionsmagie um jedes Gemälde, von denen es Hunderte gibt. Die Hälfte sind Porträts von Halaster, der in seiner *Robe der Augen* irre aussieht wie eh und je. Ungefähr ein Viertel sind Porträts anderer Magier (ehemaliger Lehrlinge). Die übrigen sind Gemälde von unbekannten Personen mit den Köpfen kleiner Tiere (Dachse, Mäuse, Kaninchen, Vögel, Fische und so weiter). Die Augen der Gemälde (auch die auf Halasters Roben) scheinen Besuchern zu folgen, wenn diese sich durch den Korridor bewegen – eine schwache magische Illusion.

10B. SCHILDFALLE

Flammenschädel. Wenn sie nicht in Bereich 10a gelockt wurden, schweben hier sieben **Flammenschädel**, deren grüne Flammen die einzige Lichtquelle im Raum sind.

Dekor. Mehr Gemälde wie die in Bereich 10a hängen an den Wänden. Ein goldener Schild, der mit Edelsteinen verziert ist, hängt an der Südwand zwischen den Gemälden.

Halaster hat die Flammenschädel aus den Schädeln von Magiern gefertigt, die erfolglos versucht haben, seine Lehrlinge zu werden. Sie greifen Eindringlinge sofort an und bombardieren sie in der ersten Kampfunde mit *Feuerball*-Zaubern. Die Flammenschädel verfolgen Eindringlinge, die flüchten, und nutzen ihre *Magierhand*, um bei Bedarf Türen zu öffnen.

Der vergoldete Schild hängt an einem Haken, der aus der Wand ragt, und ist mit arkanen Runen bedeckt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine **Aura der Nekromantie**, die von dem Schild ausgeht. Ein Charakter, der die Runen untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 18 schafft, kann erkennen, dass die Runen dem Schild die Fähigkeit verleihen, darin Kreaturen einzusperren.

Jede Kreatur, die den Schild berührt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht darin gefangen zu werden, zusammen mit allem, was sie trägt oder in der Hand hält. Das Schild zeigt ein schwaches Abbild der gefangenen Kreatur auf seiner spiegelnden Oberfläche. Der Schild kann nur eine Kreatur zur Zeit einsperren. Wenn er eine neue Kreatur fängt, lässt der Schild den aktuellen Gefangenen frei, der in einem freien Bereich so nahe am Schild wie möglich erscheint.



Eine im Schild gefangene Kreatur kann nichts tun als am Ende eines jeden ihrer Züge einen Charismarettungswurf gegen SG 18 zu versuchen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur befreit und erscheint in einem freien Bereich so nahe am Schild wie möglich. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 31 (7W8) Schaden. Wenn dieser Schaden die gefangene Kreatur auf 0 Trefferpunkte bringt, wird ihr Körper zerstört und ihre Seele ins Jenseits befördert.

Schätze. Der Schild ist 7.500 GM wert und kann als gewöhnlicher Schild verwendet werden, allerdings könnte Kampfschaden seinen Wert als Kunstobjekt verringern.

11. TROBRIANDS WERKSTATT

Diese Bereiche haben 6 m hohe, flache Decken.

11A. LAUFENDE ARBEIT

Metallschrott. Werkbänke stehen an der Ost- und Westwand und sind mit Metallschrott bedeckt.

Unfertige Konstrukte. In der Mitte des Raums steht ein riesiges Skorpionskonstrukt aus Metall. (Dies ist ein unvollständiger Scaladar, der nicht aktiv ist.)

11B. SCALADAR

Wachen. Zwei **Scaladar** (siehe Anhang A) bewachen diesen Raum und verlassen ihn unter keinen Umständen.

Geheimtür. Die Wände, der Boden und die Decke sind mit Stahlkacheln mit 1,50 m Seitenlänge bedeckt. Eine Kachel verbirgt eine Geheimtür auf Bodenebene der Ostwand.

11C. TROBRIANDS KÖRPER

Der Körper eines zerbrechlich wirkenden Mannes in dunkler Robe liegt auf einer Steinplatte an der Südwand. Der Mann hat langes, welliges Haar und einen eisenfarbenen, dicken Bart. Er trägt einen Metallring am Zeigefinger seiner linken Hand.

Charakter, die Bilder von Trobriand gesehen haben, wissen, dass es sein Körper ist, der auf dem Stein liegt. Nachdem Trobriand seinen Geist erfolgreich in einen Eisengolem (siehe Bereich 13) übertragen hat, wurde sein Körper von den Scaladar-Dienern, die Bereich 11b bewachen, hier platziert. Der Körper ist in Starre, kann aber normal angegriffen werden. Er ist bewusstlos und hat RK 12 sowie 99 Trefferpunkte. Ohne seine Seele ist der Körper ein leeres Gefäß, und Trobriand ist sich nicht bewusst, was mit ihm geschieht, während sein Geist anderswo ist. Den Körper zu zerstören, verhindert, dass Trobriands Geist zurückkehrt, wenn er aus dem Golem in Bereich 13 gezwungen wird, was den Metallmagier effektiv tötet.

Schätze. Trobriand trägt einen schwarzen Metallring am Zeigefinger seiner linken Hand, der Scaladare kontrolliert und alle anderen Ringe überschreibt, die diese Fähigkeit haben. Er funktioniert nur im Undermountain (siehe den Eintrag „Scaladar“ in Anhang A).

12. TOR ZUR STEINBRÜCKE

Stehendes Tor. Zwei 4,50 m hohe stehende Steine sind nahe der Westwand dieses 6 m hohen Raums platziert.

Basrelief. An der Wand hinter den Steinen erstreckt sich ein Basrelief, das einen gepanzerten Zwerg mit Zweihandaxt zeigt, der auf einer langen, flachen Brücke gegen einen Hügelriesen kämpft.

Das Basrelief zeigt Torhild Flammenzunge, König des alten Zwergenkönigreichs Belsimer, der auf der Steinbrücke, einem Monument, das den Dessarinfluss bis heute überquert, gegen einen Erzfeind kämpft. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 erinnert sich ein Charakter an die legendäre Schlacht und das Schicksal des Königs (er wurde von der Brücke geschleudert und stürzte in den Tod).

Wenn eine Kreatur einen Finger oder Stecken verwendet, um Halasters Rune auf die Oberfläche eines der stehenden Steine zu zeichnen, bildet sich ein Tor zwischen ihnen, das 1 Minute besteht. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart, wie das Tor aktiviert werden kann, wohin es führt und dass es nur in eine Richtung führt. Jede Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, auf der Mitte der Steinbrücke. (Mehr Informationen zu diesem Ort findest du in *Prinzen der Apokalypse*).

13. DER METALLMAGIER

Dieser 6 m hohe Raum enthält einen Eisengolem mit einem Kopf, der wie ein Metallschädel geformt ist. Er steht zwischen drei mit Eisen verkleideten Steinsäulen, die vor magischer Macht summen. Mit Hilfe dieser Säulen hat Trobriand vor kurzer Zeit seinen Geist in den Golem übertragen. Trobriand freut sich darauf, seinen neuen Körper auszuprobieren und greift Eindringlinge sofort ohne Gnade an.

TROBRIAND

Solange sein Geist an den Golem gebunden ist, hat Trobriand einen Herausforderungsgrad von 22 (41.000 EP) und die Spielwerte eines **Eisengolems**, mit folgenden Anpassungen:

- Trobriand hat eine Intelligenz von 20.
- Er hat das unten beschriebene Merkmal Zauberwirken.

Zauberwirken. Trobriand ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Magierhand, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gedanken wahrnehmen, Nebelschritt, Verschwimmen, Zerbersten*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Gegenzauber, Hast, Magie bannen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dürre, Mächtige Unsichtbarkeit*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Ausspähung, Bigbys Hand, Gegenstände beleben*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Kugelblitz, Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Energiekäfig, Finger des Todes*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Flammende Wolke, Wort der Macht: Betäubung*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Wort der Macht: Tod*

Wenn eine oder mehrere Säulen deaktiviert, der Golem zerstört oder der Golem aus dem Raum getrieben wird, verlässt Trobriands Geist den Golem und versucht sich mit seinem normalen Körper zu vereinen, der in Bereich 11c verborgen ist. Wenn die Charaktere seinen Körper nicht zerstört haben, kehrt Trobriands Geist sofort zurück, und er erwacht in Bereich 11c als **Erzmagus** mit derselben Zauberliste wie in seiner Golemgestalt und den gleichen übrigen Zauberplätzen, die er hatte, als er seinen Golemkörper verlassen hat. Sein Hauptziel ist es von nun an, die Charaktere zu vernichten, weil sie sich in seine Angelegenheiten eingemischt haben.

Wenn der Golem in diesem Raum nicht zerstört wurde, wenn Trobriands Geist ihn verlässt, wird der Golem ein gewöhnlicher **Eisengolem** unter dem Befehl des Metallmagiers und greift Eindringlinge sofort an.

Wenn die Charaktere Trobriands Körper in Bereich 11c bereits zerstört haben, und dann mindestens eine Säule in diesem Raum deaktivieren oder zerstören, wird Trobriands Geist aus dem Golem getrieben, kann aber nirgendwo hin, was ihn effektiv tötet.

EISENVERKLEIDETE SÄULEN

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die von jeder summenden Säule ausgeht. Ein Charakter, der die Säulen untersucht, bemerkt winzige geätzte Runen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 kann ein Charakter erkennen, dass die Säulen den Golem irgendwie antreiben. Wird erfolgreich *Magie bannen* auf eine Säule gewirkt (SG 19), deaktiviert sie das für 1 Minute.

Jede Säule ist ein riesiger Gegenstand mit RK 17, einer Schadensschwelle von 10, 80 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaten und psychischen Schaden.

14. MANN MIT KANINCHENKOPF

Ein kleiner, dicker Mann mit Kaninchenkopf, der eine dreckige Dienstenuniform trägt, kauert in dem Bereich, der mit einem X markiert ist, auf Karte 23. „Kaninchenkopf“ ist ein **Gemeiner**, mit folgenden Anpassungen:

- Kaninchenkopf ist gesinnungslos und unbewaffnet (0 EP).
- Er hat den Kopf eines Kaninchens. Er kann nicht sprechen und kennt keine Sprachen.

Dieser arme Kerl ist ein Kaninchen, das Arcturia in einen einzigartigen Humanoiden verwandelt hat. Die Verwandlung ist permanent und kann nur mit einem *Wunsch*

aufgehoben werden. Weil er nicht länger ein Tier ist, kann *Mit Tieren sprechen* nicht verwendet werden, um mit ihm zu kommunizieren. Ein Charakter, der die Kreatur untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 19 schafft, kann bestätigen, dass er das Verhalten eines Kaninchens zeigt, das mit einer permanenten *Wahren Verwandlung* verändert wurde.

Kaninchenkopf zog sich hierher zurück, um aus Arcturias Präsenz zu entkommen, und hängt sich an die Abenteurer, in der Hoffnung, dass sie ihn vor ihrem Zorn beschützen können. Charaktere, die einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 12 schaffen, können erkennen, dass die Quelle seiner Furcht irgendwo im Süden liegt, und tatsächlich wird er nervöser, je näher er Bereich 17 kommt.

Wenn Kaninchenkopf die gelben Saphire aus Bereich 8 gezeigt werden, gibt er mit Gesten und verstohlenen Blicken zu verstehen, dass die fehlenden in Bereich 17 aufbewahrt werden.

15. TOR ZUM NIMMERLICHTHAIN

Zwei 4,50 m große stehende Steine dominieren diesen Raum, dessen Decke 9 m hoch ist. Die Steine sind mit Moos bedeckt, und Flecken von farbenfrohen Pilzen wachsen auf ihnen.

Wenn eine Kreatur einen Finger oder Stecken verwendet, um Halasters Rune auf die Oberfläche eines der stehenden Steine zu zeichnen, bildet sich ein Tor zwischen ihnen, das 1 Minute besteht. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart, wie das Tor aktiviert werden kann, wohin es führt und dass es nur in eine Richtung führt. Jede Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, im Nimmerlichthain, einer pilzgefüllten Kaverne tief im Underdark. (Mehr Informationen zu diesem Ort findest du in *Aus dem Abyss*).

16. BESENKAMMER

Dieser Raum ist leer bis auf einen staubigen Holzbesen, der an der gegenüberliegenden Wand lehnt.

17. ARCTURIAS HOF

Charaktere, die an der Tür zu diesem Raum lauschen, vernennen Harfenmusik. Der Raum hat eine gewölbte Decke mit 6 m Höhe und enthält Folgendes:

Arcturia. Arcturia – eine ausgemergelte Gestalt mit blauen Schuppen, Knochenspornen an ihren Unterarmen und Ellbogen, hauchdünnen Flügeln und einem wallenden Gewand, tanzt zu Musik auf einem Stufenpodest, das 1,50 m höher als der Rest des Raums ist.

Schmetterlingsschwarm. Neben Arcturia hat ein harmloser Schwarm gelber Schmetterlinge eine vage humanoide Gestalt angenommen und spielt eine elegante Harfe (siehe „Schätze“, unten). Die Harfe steht auf einem robusten Holztisch. Der Schwarm steht unter Arcturias Kontrolle und löst sich auf, wenn Arcturia nicht vor Ort ist.

Podesttüren. In der Rückwand des Podests befinden sich zwei identische Türen. Die südöstliche Tür ist mit einer Falle versehen (siehe „Südöstliche Tür“, unten).

Möbel. In der Halle stehen vier Polsterstühle, vier gepolsterte Fußschemel, zwei Divane und zwei große Kaffeetische. (Diese Möbelstücke sind zwölf verborgene **Mimiks**. Arcturia betrachtet sie als ihre engsten Freunde. Wenn die Licht angegriffen wird oder sich über Besucher ärgert, offenbaren die Mimiks schnell ihre wahre Gestalt und kämpfen an ihrer Seite.)



Tierköpfige Humanoiden. Zwischen acht Säulen stehen sechs Humanoide mit den Köpfen von Tieren. Drei tragen Dieneruniformen und Federstaubwedel, und drei tragen schwere Rüstung und Schwerter.

ARCTURIA

Arcturia ist eine **Lich** mit folgenden Anpassungen:

- Zusätzlich zu ihrer Schrittbewegungsrate hat Arcturia eine Flugbewegungsrate von 18 m und kann schweben.
- Sie kann *Gestalt verändern* beliebig oft verwenden und nutzt die folgende Liste vorbereiteter Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Froststrahl*, *Magierhand*, *Taschenspieler*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge*, *Magie entdecken*, *Magisches Geschoss*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gedanken wahrnehmen*, *Melfs Säurepfeil*, *Spiegelbild*, *Vergrößern/Verkleinern*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball*, *Gegenzauber*, *Magie bannen*, *Verlangsamen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dürre*, *Verwandlung*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Gegenstände beleben*, *Telekinese*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Auflösung*, *Fleisch zu Stein*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Schwerkraft umkehren*, *Teleportation*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Irrgarten*, *Schwachsinn*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Wahre Verwandlung*

Da Arcturia Normalität und Konsistenz nicht ertragen kann, ist sie darauf fixiert, sich, ihre Umgebung und andere Kreaturen zu verwandeln. Auch ihre Stimmungen wechseln ständig.

Wenn die Charaktere ihr Seelengefäß auf Ebene 14 zerstört haben, weiß Arcturia das und greift sie sofort an. Ansonsten hat sie keine Wut auf die Charaktere und lässt sie gerne weiterziehen, wobei sie sie weder unterstützt noch behindert.

TIERKÖPFIGE HUMANOIDEN

Wie Kaninchenkopf in Bereich 14 sind diese sechs Kreaturen Tiere, die Arcturias Magie in Humanoide verwandelt hat. Sie haben die folgenden Eigenschaften gemeinsam:

- Sie sind gesinnungslos.
- Sie können nicht sprechen und kennen keine Sprachen.

Die drei Humanoiden in Rüstung sind **Recken** (siehe Anhang A) mit dem Kopf eines Dingos, Leguans und Storchs. Wenn Arcturia kämpfen muss, kämpfen zwei von ihnen an ihrer Seite. Der mit dem Dingokopf, der Arcturia heimlich verabscheut, tut sich mit ihren Feinden gegen sie zusammen. Jede Wache trägt einen gelben Saphir bei sich (siehe „Schätze“, unten).

Die drei Diener sind unbewaffnete **Gemeine** mit den Köpfen eines Erdferkels, einer Motte und einer Spitzmaus. Wenn Arcturia mit den Fingern schnippt und auf einen Fleck in diesem Raum deutet, beginnen diese Diener den Ort abzustauben und hören erst auf, wenn sie wieder schnippt. Sie gehen ansonsten Kämpfen aus dem Weg.

SÜDÖSTLICHE TÜR

Hinter dieser Tür befindet sich eine Steinwand, auf die eine Ältestenrune (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12) geschrieben wurde. Bestimme die Rune zufällig, indem du eine Karte aus den Ältestenrunen-Karten ziehst (siehe Anhang B). Die Rune wählt die Kreatur als Ziel, die der offenen Tür am nächsten steht. Sie verschwindet dann, bis die Tür geschlossen wird, woraufhin eine neue Ältestenrune ihren Platz einnimmt.

SCHÄTZE

Die Harfe, die der Schmetterlingsschwarm spielt, ist ein *Bardeninstrument* (Anstruh-Harfe).

Die gelben Saphire, die die tierköpfigen Wachen bei sich tragen, passen in die Säulen in Bereich 8. Jeder Edelstein ist 1.000 GM wert.

18. BELEBTER KORRIDOR

Dieser 60 m lange, nach unten geneigte Korridor wurde von Halasters Magie dauerhaft mit Leben erfüllt. Er windet sich und wagt die ganze Zeit, was es schwierig macht, sich durch ihn hindurch zu bewegen. Jede Kreatur, die den Korridor betritt oder ihren Zug in ihm beginnt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 5 (1W10) Wuchtschaden zu erleiden, weil sie umhergeworfen wird. Wenn eine Kreatur auf dem Boden oder auf einer Wand steht, geht oder rennt, wenn sie den Rettungswurf nicht schafft, stolpert sie 6 m den Tunnel hinab und erleidet den Zustand Liegend. Eine fliegende Kreatur hat einen Vorteil bei dem Rettungswurf und fällt oder stolpert nicht und erleidet auch nicht den Zustand Liegend, wenn der Rettungswurf misslingt.

19. DOPPELTÜR-ROULETTE

Doppeltüren. Sieben Doppeltüren, von denen sich sechs am Ende eines kurzen Korridors befinden, sind verschlossen.

Funkelnde Säule. Eine Säule in der Mitte dieses 6 m hohen Raums trägt tiefe Kerben, in denen ein wechselnder Regenbogen aus farbigem Licht pulsiert.

Hinter den meisten Doppeltüren befinden sich nackte Steinwände. Nur die Tür im Süden führt weiter: wenn sie geöffnet wird, wird Bereich 22 dahinter sichtbar. Kreaturen, die das Portal durchschreiten, spüren nicht, dass sie den Undermountain verlassen und Halasters extradimensionalen Turm betreten.

Wenn eine Doppeltür in diesem Bereich geöffnet wird, mit Ausnahme der im Süden (siehe oben), gibt die Säule aus ihren

zahlreichen Kerben bunte Strahlen ab, die den Effekt des Zaubers *Regenbogenspiel* (Rettungswurf-SG 22) haben und auf alle Kreaturen im Umkreis von 18 m um die Säule wirken. Jede Kreatur, die von diesem Effekt in eine andere Ebene transportiert werden würde, erscheint stattdessen in den Armen der Halaster-Statue in Bereich 22.

20. VERBORGENES RUDER

Eine Geheimtür mit 3 m Seitenlänge und 30 cm Dicke verbirgt diesen Raum. Trotz ihrer Größe lässt sich die Tür leicht öffnen.

Hinter der Tür befindet sich ein kreisförmiger Raum mit einer 6 m hohen Kuppeldecke. Er hat folgende Merkmale:

Spelljammer-Ruder. In der Mitte des Raums befindet sich ein vergoldeter Holzthron mit gepolsterter Sitzfläche und Rückenlehne, ausgekleidet mit schwarzem Samt und Stickereien von silbernen Sternen. Dieser hochlehnige, 200 Pfund schwere Stuhl ist das *Ruder der Aasfresser*, das von Halaster vom gleichnamigen Schiff (siehe Ebene 19, Bereich 13) gestohlen wurde.

Sensoren. Nahe der Decke schweben vier unsichtbare Helllichtsensoren, die von den vier *Ultraloths* in Bereich 21 mit dem Zauber *Hellsehen* erschaffen wurden. Wenn die *Ultraloths* Eindringlinge in diesem Raum wahrnehmen, teleportieren sie sich hier her und greifen an.

RUDER DER AASFRESSER

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Der verzierte Stuhl ist dafür ausgelegt, ein Schiff durch den Weltraum zu bewegen und zu lenken.

Passive Eigenschaften. Die folgenden Eigenschaften des Ruders kommen ins Spiel, wenn keine Kreatur auf es eingestimmt ist:

- Wenn das Ruder auf einem Schiff mit einem Gewicht zwischen 1 und 100 Tonnen platziert wird, erzeugt es eine Hülle frischer Luft um das Schiff herum, solange es sich in der Leere des Weltraums befindet (nicht aber unter Wasser). Die Hülle erstreckt sich vom Rand des Schiffs auf eine Entfernung gleich der Schiffsbreite, sodass Kreaturen in der Nähe und auf dem Schiff im Weltraum normal atmen können. Die Temperatur in der Lufthülle beträgt 21 Grad.
- Wenn das Ruder auf einem Schiff mit einem Gewicht zwischen 1 und 100 Tonnen platziert wird, erzeugt es ein künstliches Schwerkräftfeld, solange sich das Schiff in der Leere des Weltraums befindet, sodass Kreaturen normal auf dem Deck laufen können. Kreaturen und Objekte, die über Bord fallen, stoßen auf eine Schwerkräfebene, die sich vom Hauptdeck aus über eine Entfernung gleich der Schiffsbreite erstreckt.

Aktive Eigenschaften. Sich auf das Ruder einzustimmen, fühlt sich an, als würde man in warmes Wasser eintauchen. Solange man auf das Ruder eingestimmt ist und darauf sitzt, erhält man folgende Eigenschaften:

- Du kannst das Ruder verwenden, um das Schiff durch Wasser und andere Flüssigkeiten zu bewegen, mit einer Maximalgeschwindigkeit gleich deinem höchsten nicht verbrauchten Zauberplatz $\times 1,5$ km pro Stunde.
- Du kannst das Ruder verwenden, um das Schiff durch die Luft zu bewegen, mit einer Maximalgeschwindigkeit gleich deinem höchsten nicht verbrauchten Zauberplatz $\times 15$ km.
- Solange du mindestens einen nicht verbrauchten Zauberplatz hast, kannst du das Schiff lenken, wenn auch etwas unbeholfen, so wie Ruder oder ein Steuer ein Schiff zur See lenken können.

- Wann immer du willst, kannst du sehen, was um und auf dem Schiff passiert, als würdest du an einem Ort deiner Wahl auf dem Schiff stehen.

Nachteil. Solange du auf das Ruder eingestimmt bist, kannst du deine Zauberplätze nicht verwenden.

21. VERSCHOBENE SCHATZKAMMER

Diese Räume wurden von den Melairkyn-Zwergen auf einer anderen Ebene gebaut. Halaster hat sie hierher bewegt.

21A. SÄURE UND GLAS

Ultraloths. Vier *Ultraloths* (jeder auf Karte 23 mit einem U markiert) lauern in Nischen an der Nord- und Südwand dieses 9 m hohen Raums.

Glasbedeckte Säuregrube. Der Boden ist eine 15 cm dicke Platte aus transparentem Glas, unter der sich eine 9 m tiefe Grube befindet, die 6 m hoch gelbe Säure enthält. Durch die brodelnde, durchsichtige Säure kann man schartige Eisenräder mit 30 cm Durchmesser sehen, die in einem Dreiecksmuster auf dem Boden der Grube befestigt sind.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Ostwand ist verschlossen.

Die *Ultraloths* verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, den Zauber *Hellsehen* zu verwenden, um Bereich 20 auszuspiönieren, doch kommen sie aus ihren Nischen, um jeden außer Halaster anzugreifen, der den Raum betritt. Ihre Aufgabe ist es, Bereich 21b zu bewachen. Die Säuregrube hat keinen Effekt auf die *Ultraloths*, da sie Immunität gegen Säureschaden haben.

Jeder Abschnitt des Bodens mit 3 mal 3 m hat RK 13, eine Schadensschwelle von 10, 25 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Werden drei oder mehr dieser 3 mal 3 m großen Bodenbereiche zerstört, zerbröckelt der Rest des Glasbodens, sodass alle Kreaturen, die darauf stehen, in die Säure fallen. Alle Kreaturen, die die Säure betreten oder ihren Zug in der Säure beginnen, erleiden 33 (6W10) Säureschaden.

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um eines der Eisenräder am Boden der Säure zu drehen, wozu ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 16 notwendig ist. Ein Rad kann auch mit dem Zauber *Telekinese* oder ähnlich mächtiger Magie gedreht werden. Werden alle drei Räder gedreht, öffnet das die Geheimtür, die in Bereich 21b führt.

Die Geheimtür befindet sich über der Säure und ist von drei innenliegenden Schließriegeln verschlossen, von denen jeder mit einem der untergetauchten Eisenräder in der Säuregrube verbunden ist. Anstatt die drei Räder zu drehen, können Charaktere auch drei *Klopfen*-Zauber nutzen, um die Tür zu öffnen (einen pro Schloss). Die Tür kann nicht auf andere Weise aufgezwungen werden. Sobald alle drei Riegel zurückgeschoben, lässt sich die Tür leicht aufschieben.

21B. NIMOARS SCHILD

Dieser Raum scheint leer zu sein, bis auf Staub und Spinnweben. Eine gründliche Durchsuchung offenbart einen Steinhaken, der in der Mitte der Ostwand auf einer Höhe von 1,80 m aus der Wand ragt.

Schatze. Wird das Wort „Xunderbrok“ laut irgendwo in diesem Raum ausgesprochen, materialisiert sich ein Holzschild am Steinhaken. Eiserne Spitzen ragen aus dem Rand des Schilds, und ein gebrochener Orkschädel wurde in schwarz Farbe auf die Außenseite gemalt. Der Zauber *Sagenkunde* offenbart, dass der Schild für Nimoar gefertigt wurde, einen legendären menschlichen Kriegsherrn, der 936 DR starb. Nach seinem Tod verschwand der Schild aus Nimoars Feste (einer Festung, die dort stand, wo heute Burg Waterdeep steht), nur um hierher zu gelangen.

Nimoars Schild ist ein *Schild* +3 ohne zusätzliche magische Eigenschaften.

HALASTERS TURM

Begegnungen in Halasters Turm (Bereiche 22 bis 36) sind auf Karte 23 angegeben. Der Turm ist in einer Halbebene enthalten, die außerhalb des Undermountain existiert, doch alle normalen magischen Einschränkungen gelten (siehe „Anpassungen von Magie“, Seite 10). Ein Portal verbindet Bereiche 23 und 26, sodass man den Turm betreten und verlassen kann.

Decken im Turm sind 6 m hoch und flach. Alle Innenräume sind mit *Dauerhaften Flammen* erleuchtet, die auf geschmacklose eiserne Fackelhalter gewirkt wurden.

22. TURMEINGANG

Die Doppeltür im Norden lässt sich aufschieben und zeigt den dahinter liegenden Bereich 19. Kreaturen, die sich durch die Tür nach Norden aufmachen, können nicht spüren, dass sie Halasters extradimensionalen Turm verlassen und wieder in den Undermountain zurückkehren. Dieser Raum, aus dem mehrere Türen herausführen, hat folgende Merkmale:

Statue. Auf einem erhöhten Steinpodest in der Mitte des Raums, in Richtung der nördlichen Tür, steht eine lebensgroße Statue von Halaster, die Arme vor sich erhoben und ein unbehagliches Lächeln im Gesicht.

Ratte. Eine gewöhnliche, harmlose Ratte nagt am Fuß der Statue an einem Stück Sellerie.

Wenn Halaster nicht kampfunfähig ist, kann er die Statue berühren, um sich und alles, was er trägt oder in der Hand hält, in einen Bereich innerhalb von 1,50 m um die Statue in Bereich 28 oder Bereich 33 zu teleportieren (keine Aktion notwendig).

23. GNOMIN OHNE NAMEN

Ein 1,20 m hoher, 60 cm breiter Spiegel mit *Bronzerauhen* lehnt an der gegenüberliegenden Wand dieses ansonsten leeren Raums. Eine Kreatur, die in den Spiegel blickt, sieht, wie ihr Spiegelbild die Gestalt einer Gnomin in Lederrüstung annimmt. Sie spricht die Gemeinsprache und Gnomisch, und ist überrascht, die Charaktere zu sehen. Halaster hat sie hier vor so langer Zeit eingesperrt, dass sie den Überblick über die Zeit verloren hat. Die Gnomin hat ihren Namen vergessen, da sie seit Jahrhunderten nicht mehr mit anderen Kreaturen interagiert hat. Sie will frei sein und bittet die Charaktere um Hilfe.

Der Spiegel ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 11, 4 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wird er zerbrochen oder wird *Magie bannen* (SG 19) auf ihn gewirkt, befreit das die Gnomin. Ohne die Magie des Spiegels, die sie am Leben erhält, altert und stirbt sie allerdings sofort, sodass nichts als Staub, Knochen und Rüstungsfetzen bleiben.

24. TRANKBRAUEREI

Kessel. Feuer bricht aus einem Loch in der Mitte des Bodens hervor. 30 cm über dem Feuer schwebt ein schwerer Eisenkessel, groß genug, dass sich eine Person darin verstecken könnte. Eine Fahne schwarzen Rauchs steigt aus dem Kessel auf.

Paraphernalien. Hinter dem Kessel steht ein Holztisch, der mit Brauerausüstung bedeckt ist. Der Boden um den Tisch ist mit zerbrochenem Glas und leeren Flaschen übersät. Unter dem Tisch steht eine Holzkiste, in deren Seiten Halasters persönliche Rune gebrannt ist.

Demilich. Hinter dem Tisch schwebt eine *Demilich*, die wie ein menschlicher Schädel aussieht, über dessen eine Augenhöhle sich ein zackiger Riss erstreckt.

Regale und Leiter. Die Wände werden von 3 m hohen, hölzernen Regalen gesäumt, die voller eingesalzener Molche, Froschaugen und anderer üblicher Zutaten sind, die beim Brauen von Tränken verwendet werden. Eine hölzerne Leiter auf Rollen ist an einer Schiene über den Regalen befestigt.

Diese *Demilich* ist alles, was von Branta Myntion übrig ist, einer Magierin, die schlechten Umgang hatte. Ihre Gier auf Magie schickte sie auf einen bösen Pfad, auf dem sie andere Magier jagte und tötete, um ihre Zauberbücher zu bekommen. Ehe das Alter sie töten konnte, verwandelte Branta sich in eine Lich. In dieser Gestalt ist sie in den Undermountain gekommen, um seine Magie auszuplündern. Halaster fing und versklavte sie, und versprach ihr, sie zu befreien, wenn sie ihm helfen würde, Tränke zu brauen. Tragischerweise blieb dieses Versprechen unerfüllt.

Weil sie keine Seelen in ihr Seelengefäß speisen konnte, das in einem Verlies weit von Waterdeep entfernt liegt, ist Brantas Skelettgestalt zerfallen. Jetzt, über hundert Jahre später, ist nur noch ihr Schädel übrig. Jahre der Gefangenschaft haben die *Demilich* in den Wahnsinn getrieben, und sie greift jeden an, der nicht Halaster ist.

Auch wenn mächtige Bannzeichen verhindern, dass die *Demilich* Halasters Turm verlässt, ist er nicht ihr Hort. Entsprechend erhält die *Demilich* keine Hortaktionen, und der Turm zeigt keine Merkmale eines *Demilich*-Horts.

KESSEL

Der Kessel wird durch Magie in der Luft gehalten, und das Feuer unter ihm ist ebenfalls magisch. Wird *Magie bannen* auf den Kessel gewirkt, fällt er zu Boden; wird der Zauber auf das Feuer gewirkt, erlischt es.

Elixier der Zeitlosigkeit. Der Kessel enthält zwanzig Dosen eines heißen, öligen Elixiers, in dem Sandkörner treiben. Eine Kreatur, die eine Dosis des Tranks zu sich nimmt, erhält die Fähigkeit, einmal in den nächsten 24 Stunden *Zeitstopp* zu wirken. Eine Kreatur, die mehrere Dosen des Elixiers zu sich nimmt, erhält nur den Vorteil der letzten Dosis. Eine Minute, nachdem das Elixier von der Hitzequelle entfernt wird, kühlt es ab und verliert seine Magie.

KISTE

Die Kiste enthält dreißig verkorkte und beschriftete Flaschen mit Halasters Futuristischer Froschmaische, einem übel-schmeckenden selbstgebrauten Wein. Jedes Etikett trägt Halasters Rune und das Datum 1531 TZ.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um eine der Flaschen. Wird diese Flasche entkorkt, erscheint darüber eine Ältestenrune (siehe „Ältestenrunen“, Seite 12). Die Rune wählt die Kreatur als Ziel, die die Flasche geöffnet hat. Wenn die Flasche mit dem Zauber *Magierhand* oder ähnlicher Magie geöffnet wird, wirkt die Rune auf den Wirker der Magie, vorausgesetzt dass sich der Wirker innerhalb von 18 m um die geöffnete Flasche befindet. Bestimme die Rune zufällig, indem du eine Karte aus den Ältestenrunen-Karten ziehst (siehe Anhang B).

25. FABRIK

Unsichtbare Diener. Sechs *lebende Unsichtbare Diener* (siehe Anhang A) stehen um zwei Holztische versammelt und nutzen Mörser und Stößel, um tote Käfer zu Tinte zu zermahlen, und Holzrahmen und Steinschaber, um Leder zu schaben und zu dehnen, um Pergamentbögen zu erschaffen. Die Diener ignorieren Besucher.

Regale. An den Wänden stehen Holzregale voller Tintengläser und eingerollter leerer Pergamentbögen.

26. TOR INS EISWINDTAL

Der Raum enthält zwei 4,50 m hohe stehende Steine. In jeden Stein sind Piktogramme von primitiven Menschen gearbeitet, die Speere nutzen, um Rentiere zu jagen und Yetis abzuwehren.

Wenn eine Kreatur einen Finger oder Stecken verwendet, um Halasters Rune auf die Oberfläche eines der stehenden Steine zu zeichnen, bildet sich ein Tor zwischen ihnen, das 1 Minute besteht. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart, wie das Tor aktiviert werden kann, wohin es führt und dass es nur in eine Richtung führt. Jede Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, 1,50 km nördlich der Stadt Bryn Shander. (Mehr Informationen zu Bryn Shander und das Eiswindtal findest du in *Sturmkönigs Donner*.)

27. RANTANTARS ZAUBERSTAB

Dieser Raum dient als Salon, in dem Halaster Gäste empfängt (so selten das auch vorkommen mag).

Möbel. Verzierte Holzstühle mit gepolsterter Sitzfläche und Rückenlehne stehen an den Wänden. Zwischen den Stühlen stehen Alabasterbüsten von Halaster auf hölzernen Podesten.

Zauberstab. In der Mitte des Raums auf dem Boden liegt ein kreisförmiger, ausgefränkter Teppich mit 6 m Durchmesser, der mit Halasters persönlicher Rune verziert ist. 3 m über dem Teppich schwebt ein goldener Zauberstab mit wirbelnden Kugeln aus buntem Glas an einem Ende (siehe „Schätze“, unten). Er greift alle Kreaturen an, die den Raum betreten und nicht von Halaster begleitet werden.

SCHÄTZE

Nach der Zerstörung von Rantantar, einem seiner ältesten Lehrlinge, barg Halaster den *Zauberstab des Wunders* des toten Erzmagiers, nur um festzustellen, dass Rantantar irgendwie seinen bösen Geist darin gebunden hatte. Der Geist kann nichts tun als den Zauberstab zu beleben und zu entladen. Im Augenblick hat er 7 Ladungen.

Der belebte Zauberstab hat die Spielwerte eines winzigen belebten Gegenstands (siehe den Zauber *Gegenstände beleben* im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Als Aktion kann der belebte Stab 1 seiner Ladungen aufwenden, um eine zufällige Kreatur zum Ziel seines zufällig ermittelten Effekts zu machen. Jeder Effekt, der den Träger des Zauberstabs betreffen würde, wirkt stattdessen auf den Zauberstab. Wenn er auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, zerfällt er zu Staub und wird zerstört.

Der Zauber *Gutes und Böses bannen* befreit den Zauberstab von Rantantars bösem Geist, sodass er zu Boden fällt und ein lebloser *Zauberstab des Wunders* wird. Ein *Antimagisches Feld* unterdrückt die Magie des Stabs, vertreibt aber nicht den Geist.

Wenn der belebte Zauberstab gepackt wird, solange Rantantars Geist noch im Inneren weilt, beginnt ein Wettstreit des Willens. Die Kreatur, die den Zauberstab packt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 20 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur gezwungen, den Zauberstab fallenzulassen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Zauberstab leblos, bis die Kreatur ihn loslässt. Wenn ein Zauberwirker den Zauberstab lange genug festhält, um sich darauf einzustimmen, verbannt das Rantantars bösen Geist für immer aus dem Zauberstab.

28. VERBORGENER SCHATZ

Pentagramm. Ein großes Pentagramm ist in den Boden gemeißelt.

Statue. Eine lebensgroße Statue von Halaster mit Augenbinde steht in einer Nische. Die Statue hält einen dicken Stecken mit einem roten Drachenkopf an jedem Ende und deutet mit dem Stecken auf das Pentagramm.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der nördlichen Nische enthält eine Treppe, die zu Bereich 32 hinauf führt.

Das Pentagramm und der Bereich darüber (ein Zylinder mit 6 m Höhe und 12 m Durchmesser) befinden sich in einem permanenten antimagischen Feld (siehe den Zauber *Antimagisches Feld* im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Das Feld verhindert die Entdeckung eines magischen Gegenstands, der unter einer Falltür in der Mitte des Pentagramms verborgen ist (siehe „Schild der Uven-Rune“, unten). Ein Charakter, der den Boden im Pentagramm untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, findet die Falltür, die verschlossen ist. Ein Charakter kann Dickebeswerkzeuge verwenden, um die Falltür zu öffnen, mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20.

SCHILD DER UVEN-RUNE

*Wundersamer Gegenstand, sehr selten
(erfordert Einstimmung)*

Der Schild besteht aus der Schuppe eines uralten weißen Drachen. Eine Rune wurde in die Außenseite gebrannt. Ein Charakter, der die Rune untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 schafft, erkennt sie als Uven-Rune („Feind“ in Riesisch), die große Macht verleiht. Solange du den Schild hältst, erhältst du folgende Eigenschaften.

Winterfreund. Du bist immun gegen Kälteschaden.

Tödliche Rüge. Unmittelbar nachdem eine Kreatur dich mit einem Nahkampfangriff getroffen hat, kannst du deine Reaktion verwenden, um der Kreatur 3W6 nekrotischen Schaden zuzufügen.

Verderben. Du kannst den Zauber *Verderben* (Rettungswurf-SG 17) aus dem Schild wirken. Der Zauber erfordert keine Konzentration und hält 1 Minute an. Sobald der Zauber aus dem Schild gewirkt wird, kannst du es erst wieder tun, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Geschenk der Rache. Du kannst die Magie des Schilds auf eine nicht-magische Waffe übertragen, indem du eine Uven-Rune mit dem Finger auf die Waffe zeichnest. Die Übertragung erfordert 8 Stunden Zeit und dass die beiden Gegenstände sich innerhalb von 1,50 m zueinander befinden. Am Ende wird der Schild zerstört, und die Rune wird in die gewählte Waffe geätzt oder gebrannt. Die Waffe wird ein seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert. Er hat die Eigenschaften einer *Waffe +1*. Der Bonus steigt auf +3, wenn die Waffe gegen eine der folgenden Kreaturentypen geführt wird, ausgewählt bei der Erschaffung der Waffe: Aberrationen, Drachen, Elementare, Feen, Himmlische, Konstrukte, Riesen, Unholde oder Untote.

STATUE VON HALASTER

Ein Charakter, der die Statue untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt, dass die Drachenköpfe am Ende des Steckens mit einem Klicken zueinander geschoben werden können. Wenn dies passiert, entriegelt sich die geheime Falltür in der Mitte des Pentagramms und öffnet sich.

Wenn Halaster nicht kampfunfähig ist, kann er die Statue berühren, um sich und alles, was er trägt oder in der Hand hält, in einen Bereich innerhalb von 1,50 m um die Statue in Bereich 22 oder Bereich 37 zu teleportieren (keine Aktion notwendig).

29. LEHRLINGSPORTRÄTS

Sieben hohe, gerahmte Porträts hängen an den Wänden dieses Raums. In die Wand unter jedem Porträt ist eine kleine Bronzeplakette mit dem Namen eingesetzt. Ein Charakter, der die Porträts und Plaketten untersucht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 feststellen, dass dies Gemälde von Halasters ursprünglichen sieben Lehrlingen sind und sie zeigen, ehe sie in den Undermountain hinabgestiegen sind und vom Wahnsinn überwältigt wurden.

Jeder Lehrling trägt einen gehörnten Ring am Finger; diese Ringe sind identisch zum *Gehörnten Ring*, den Halaster trägt. Die Merkmale eines jeden Porträts sind wie folgt:

Rantantar ist ein fetter, grimmig blickender Mann mit Brandnarben. Er trägt eine prunkvolle violette Robe und hält etwas, das wie ein *Zauberstab des Wunders* aussieht, in seiner verbrannten rechten Hand.

Nester ist ein gutaussehender, schlanker Mann mit dünner werdendem Haar und einem stechenden Blick. Er trägt eine einfache schwarze Robe und viele Ringe an den gekrümmten Fingern. Auf seine Stirn ist eine winzige schwarze Rune tätowiert. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 bestätigt, dass die Rune die Schule der Nekromantie verkörpert.

Trobriand der Metallmagier ist ein stoischer, bärtiger Mann mit schwarzem Haar, schwarzer Robe und Schutzbrille. Auf seiner Schulter hockt ein winziger Eisenskorpion.

Muiral der Missgestaltete ist ein hässlicher, kräftig gebauter Mann mit unordentlichem braunem Haar und einem grausamen Grinsen. Er trägt eine verdellte Ritterrüstung und einen Stahlhelm mit Skorpionmotiv unter dem rechten Arm. In der linken Hand hält er ein Langschwert, von dem Blut tropft.

Arcturia hat strohiges Haar, knochige Gesichtszüge, bläuliche Haut und einen frustrierten Gesichtsausdruck. Sie trägt einen breitkrempigen, konischen Hut und eine Robe voller Schmetterlinge. Sie hält einen Finger hoch, über dem eine winzige, leuchtende Sigille schwebt. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 bestätigt, dass die Sigille die Schule der Verwandlung verkörpert.

Marambra Nachtstahl ist eine atemberaubende Frau mit langen, rotbraunen Haaren und einem leeren Blick in die Ferne. Sie trägt eine schwarze Robe und einen Zauberstab, der von einer Rune gekrönt ist. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 bestätigt, dass die Rune die Schule der Hervorrufung verkörpert.

Jhesiyras Kestellharfe ist eine junge, unscheinbare Frau in gelber und blauer Robe. Ihr Gesicht zeigt den leichten Anflug eines Lächelns. Ihr Porträt wurde in zwei Teile geschnitten.

Der erste Charakter, der sich dem zerrissenen Porträt von Jhesiyras Kestellharfe auf 1,50 m nähert, hört eine Frauenstimme in seinem Kopf flüstern: „So nah ...“ Wenn das Porträt mit dem Zaubertrick *Ausbessern* oder ähnlicher Magie repariert wird, scheint das Bild kurzzeitig zum Leben zu erwachen. Im Porträt entfernt Jhesiyras den Ring von ihrem Finger, sodass der wirkliche Ring aus dem Gemälde auf den Boden fällt und aufgehoben werden kann. Dieser *Gehörnte Ring* ist ein sehr seltener magischer Gegenstand, der Einstimmung erfordert und es erlaubt, die magischen Einschränkungen des Undermountain zu ignorieren (siehe „Anpassungen von Magie“, Seite 10).

30. AUSSPÄHUNGSRAUM

An der Wand hängt etwas, das wie realistische Gemälde von Stadtansichten in vergoldeten Holzrahmen erscheint. In Wahrheit sind diese „Gemälde“ magische Hellsichtssensoren, die auf die folgenden Örtlichkeiten in Waterdeep ausgerichtet sind:

- Das Nordtor der Stadt, betrachtet von innerhalb der Stadt.
- Das Südtor der Stadt, betrachtet von innerhalb der Stadt.
- Die Schwertmaid, eine der Wandelnden Statuen Waterdeeps, im Nordbezirk.
- Heldengarten, ein Park im Seebezirk.
- Das Äußere des Hauses der Wunder (Tempel der Mystra) im Seebezirk.
- Das Äußere vom Quell des Wissens (Tempel des Oghma) im Schlossbezirk.
- Das Äußere von Ahghairons Turm im Schlossbezirk.
- Das Äußere des Schwarzturms im Schlossbezirk.
- Der Markt im Schlossbezirk.
- Das Innere des Schankraums des Klaffenden Portals und der Eingang in den Undermountain.

Charaktere, die mit Waterdeep vertraut sind, können die Orte leicht erkennen, da es sich bei allen um wichtige Landmarken handelt. Wird der Rahmen einer Ausspähungsvorrichtung zerbrochen oder wird sie von der Wand entfernt, wird ihre Magie zerstört.

31. KUNSTATELIER

Acht **lebende unsichtbare Diener** (siehe Anhang A) malen in diesem Raum vier neue Porträts für Halaster und meißeln eine Statue von ihm. Charaktere, die den Raum betreten, sehen folgende Merkmale:

Malerei. Pinsel in unsichtbaren Händen tupfen Farbe auf Rechtecke aus Leinwand, die auf vier hölzernen Staffeleien aufgestellt sind. Gleichzeitig bearbeiten schwebende Hämmer und Meißel einen großen Steinblock.

Motiv. Neben dem Steinblock befindet sich ein lautloses, imaginäres Bild von Halaster Schwarzmantel in einer anzüglichen Pose.

Die Illusion von Halaster ist substanzlos und wechselt jede Minute die Pose. Wird erfolgreich *Magie bannen* auf die Illusion gewirkt (SG 16), verschwindet sie.

Die unsichtbaren Diener ignorieren Besucher, aber sie greifen an, wenn ihre Arbeit unterbrochen wird oder wenn die Illusion von Halaster gebannt wird.

32. JHESIYRAS WARNUNG

Dieser Raum ist identisch zu Bereich 27 möbliert (mit Ausnahme von Rantantars Zauberstab), sodass Charaktere vielleicht denken, dass sie irgendwie wieder in den gleichen Raum gelangt sind.

Wenn einer oder mehrere Charaktere den Raum durchqueren und sich zur Tür zu Bereich 33 aufmachen, schickt Jhesiyras (siehe „Jhesiyras Kristallharfe“, Seite 10) jedem von ihnen die folgende telepathische Warnung in einer Sprache, die sie kennen: „Der Wahnsinnige Magier erwartet euch hinter der nächsten Tür. Macht euch bereit!“

33. ENTSCHEIDUNGSKAMPF MIT DEM WAHNSINNIGEN MAGIER

Halaster Schwarzmantel (siehe Anhang A) erwartet die

Charaktere in diesem Raum, der folgende Merkmale hat:

Erhöhte Nische: Stufen führen zu einer erhöhten Nische, die einen Thron aus violetterem Marmor enthält, der von Stapeln alter Bücher umgeben ist. In die Wand hinter dem Thron ist Halasters persönliche Rune gemeißelt, und unter der Rune steht eine verschlossene Eisentruhe. (Halaster sitzt auf dem Thron und ist unsichtbar, wenn die Charaktere eintreffen.)

Statue. Auf der Seite des Raums gegenüber dem Thron steht die lebensgroße Statue eines nackten Halasters mit einem Cowboyhut auf dem Kopf und einen Esel reitend.

Magischer Kreis. Auf dem Boden in der Mitte des Raums befindet sich ein Kreis aus leuchtenden Runen mit 12 m Durchmesser. Halaster verwendet ihn, um eine **Empyrierin** zu beschwören, die ihm einen Gefallen schuldet. (Der Kreis dient keinem anderen Zweck.)

Solange er auf dem Thron sitzt, ist Halaster unsichtbar, selbst wenn er angreift oder Zauber wirkt. Wenn er sieht, wie ein oder mehrere Charaktere den Raum betreten, winkt er mit unsichtbarer Hand und lässt den Runenkreis auf dem Boden Nalkara beschwören (siehe „Nalkara die Empyrierin“, unten). Er nutzt dann die Macht des Throns, um seine Stimme zu projizieren, damit nicht klar ist, wo er sich befindet, wenn er mit der Empyrierin spricht.

Halaster befiehlt Nalkara, die Charaktere zu töten, egal was er für sie empfindet. Wenn die Charaktere die Prüfung bestehen, indem sie die Empyrierin besiegen, nutzt Halaster wieder den Thron, um seine Stimme zu projizieren und gratuliert ihnen. Seine nächsten Handlungen hängen davon ab, was sein aktuelles Ziel ist (siehe „Halasters Ziele“, Seite 11).

- Wenn die Charaktere auf eine Weise gehandelt haben, die Halasters aktuelles Ziel voranbringt, begrüßt er sie herzlich, dankt ihnen für ihre Hilfe, gibt alle magischen Gegenstände zurück, die sie geopfert haben, um diese Ebene zu erreichen (siehe Bereich 35 auf Ebene 22) und erlaubt ihnen, den Turm durch das stehende Tor in Bereich 36 zu verlassen (das er für sie aktiviert). Die Charaktere erhalten keine EP dafür, Halaster auf diese Weise zu „besiegen“. Wenn sie nicht gehen wollen, verliert Halaster die Geduld und greift an.
- Wenn die Charaktere auf eine Weise gehandelt haben, die das aktuelle Ziel des Wahnsinnigen Magiers behindert, bringt der Wahnsinnige Magier sein Missfallen zum Ausdruck und greift sie an.

Fünf Minuten nach Halasters Tod stürzt die Halbebene, die seinen Turm enthält, zusammen und verstreut ihren Inhalt über die Astralebene (siehe „Abschluss“, Seite 302).

HALASTERS THRON

Der Thron hat die folgenden magischen Eigenschaften:

- Wenn eine Kreatur auf dem Thron sitzt, kann sie eine Bonusaktion verwenden, um unsichtbar zu werden oder den Effekt zu beenden. Die Unsichtbarkeit endet automatisch, wenn die Kreatur nicht mehr auf dem Thron sitzt.
- Eine Kreatur, die spricht, solange sie auf dem Thron sitzt, kann ihre Stimme projizieren, sodass sie von einem beliebigen Punkt im Raum zu kommen scheint, den die Kreatur sehen kann.

NALKARA DIE EMPYRIERIN

Nalkara ist die neutral böse Tochter von Auril, Gott des Winters, und Thrym, Gott der Frostriesen. Sie sieht aus wie eine atemberaubend schöne Frostriesin mit blassblauer Haut, kalten blauen Augen und knisternden blauen Flammen als

Haar. Wenn sie glücklich ist, scheint alles um sie herum hell und warm zu sein. Wenn sie unglücklich ist, wird ihre Umgebung dunkler und kälter.

STATUE VON HALASTER AUF ESEL

Wenn Halaster nicht kampfunfähig ist, kann er die Statue berühren, um sich und alles, was er trägt oder in der Hand hält, in einen Bereich innerhalb von 1,50 m um die Statue in Bereich 22 oder Bereich 28 zu teleportieren (keine Aktion notwendig).

SCHÄTZE

Hinter dem Bücherstapel sind alle magischen Gegenstände verborgen, die die Charaktere geopfert haben, um diese Ebene zu erreichen (siehe Bereich 35 auf Ebene 22).

Die meisten Bücher, die sich um den Thron herum stapeln, sind wertlose, weitschweifende Texte über das Wesen der Magie und des Multiversums. Darunter sind neun in Leder gebundene Zauberbücher mit Halasters persönlicher Rune. Zusammengenommen enthalten diese Zauberbücher alle Zauber der Magier-Zauberliste im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Für sich genommen enthält jedes Buch die Zauber eines bestimmten Grads, vom 1. bis zum 9. Addiere Zauber aus anderen Quellen, wie du es für nötig erachtest.

Versteckt in den ausgeschnittenen Seiten eines ledergebundenen Romans namens *Langsattel-Sonnenuntergang* befindet sich ein Revolver, der mit sechs Kugeln geladen ist (siehe „Feuerwaffen“ in Kapitel 9 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*)).

Die Eisentruhe hinter dem Thron ist mit einem *Arkanen Schloss* belegt, das nur Halaster selbst ignorieren kann. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Truhe, ebenso ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 24 durch einen Charakter mit Diebeswerkzeug. Die Truhe enthält eine vergoldete Heroldstrompete (250 GM), einen Bierkrug aus Koralle, der mit Unterwasserszenen bemalt ist (500 GM), einen Umhang aus Riesenadlerfedern (750 GM), eine zierliche, vielfarbige Lilie aus mundgeblasenem Glas mit Goldrand (1.250 GM) und ein eingerolltes Gemälde der Schlacht der Emridywie, einem Konflikt auf der weit entfernten Welt Oerth (2.500 GM).

34. FLIEGENDE UNTERTASSE

Dieser Raum enthält eine von Halasters magischen Schöpfungen: eine fliegende Untertasse mit 6 m Durchmesser aus glänzendem Metall, die drei Fahrgestellstreben ausgefahren hat. Auf der Scheibe gibt es eine Metallkuppel mit Scharnieren, die undurchsichtig von der Außenseite und transparent von innen ist. Der Eingang ins Cockpit befindet sich 3 m über dem Boden, wenn sich die Untertasse auf dem Boden befindet.

Die Scheibe ist ein riesiger Gegenstand mit RK 19, 200 Trefferpunkten, einer Flugbewegungsrate von 18 m, der Fähigkeit zu schweben und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Sie ist nicht luftdicht. Solange sie noch 50 oder mehr Trefferpunkte übrig hat, kann die Untertasse wie folgt repariert werden:

- Jede Anwendung des Zaubertricks *Ausbessern* stellt 1 Trefferpunkt an der beschädigten Untertasse her.
- Ein Charakter mit Tüftlerwerkzeug, Übung in der Fertigkeit *Arkane Kunde* und 10 GM an Ersatzteilen kann 1 Stunde aufwenden, um Reparaturen vorzunehmen; am Ende der Stunde erhält die Untertasse 1W4 Trefferpunkte zurück.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um die Untertasse. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Kuppel, ebenso ein erfolgreicher

Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 durch einen Charakter mit Diebeswerkzeug.

Die Kuppel bedeckt ein Cockpit, das einen gepolsterten Ledersitz und eine abgeschrägte Metallkonsole enthält. In die Konsole ist ein verzierter Steuerknüppel aus Metall eingelassen (siehe „Schätze“, unten), sowie drei Metallknöpfe mit der Aufschrift „Schweben“, „Landen“ und „Teleportieren“. Der Rest des Innenraums der Untertasse wird von arkaner Maschinerie eingenommen.

Wenn der „Schweben“-Knopf gedrückt wird, zieht sich das Fahrwerk ein und die Untertasse schwebt 3 m nach oben. Wenn sich die Untertasse in der Luft befindet, kann der Steuerknüppel verwendet werden, um die Untertasse nach Willen des Piloten in jede Richtung zu lenken.

Wird der „Landen“-Knopf gedrückt, fährt das Fahrwerk aus, und die Untertasse sinkt mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde, bis sie auf einer Oberfläche landet, die ihr Gewicht von 2 Tonnen tragen kann. Der Steuerknüppel blockiert und wird unbeweglich, wenn die Untertasse gelandet ist.

Wird der „Teleportieren“-Knopf gedrückt, teleportiert das die Untertasse und den Piloten, zusammen mit allem, was der Pilot trägt oder in der Hand hält, zu einem einsamen Hügel in den Verlassenen Hügeln östlich von Waterdeep. Das Schiff kann sich für 24 Stunden nicht mehr teleportieren, und wenn der Knopf wieder gedrückt wird, hat das keinen Effekt, bis die Energie wieder aufgeladen ist.

SCHÄTZE

Der Steuerknüppel, der die fliegende Untertasse kontrolliert, ist ein *Zepter der herrschaftlichen Macht*. Die normalen magischen Eigenschaften des Zepfers werden unterdrückt, solange es in der Konsole der fliegenden Untertasse befestigt ist. Das Zepter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 gewaltsam aus der Konsole gelöst werden. Ein Charakter kann Diebeswerkzeug oder Tüftlerwerkzeug verwenden, um das Zepter aus der Konsole zu lösen oder wieder zu befestigen, was 1 Minute und keinen Attributwurf erfordert. Ohne das Zepter funktioniert die fliegende Untertasse nicht.

35. FITNESSRAUM

Golems. Zwei **Fleischgolems** trainieren in diesem Raum. Ein Golem macht Schulterheben mit zwei 100 Pfund schweren eisernen Kugelhanteln. Der andere wechselt zwischen Hampelmännern und Schattenboxen.

Fitnessausrüstung. Gepolsterte Ledermatten sind über den Boden verstreut, zwischen Kugelhanteln und Stapeln von Eisenplatten mit verschiedenem Gewicht. An der gegenüberliegenden Wand stehen eine gepolsterte Trainingsbank und eine eiserne Kugelhantel mit 400 Pfund Gewicht. Hinter der Bank hängen Boxhandschuhe an der Wand.

Wenn Charaktere Ausrüstung in diesem Raum verwenden, beendet der nähere Golem seine Übungen und steht bereit, um ihn zu unterstützen. Die Golems greifen nur an, wenn sie durch Schaden in Raserei geraten.

Wenn ein Charakter die Boxhandschuhe anlegt, geht ein Golem in die Mitte des Raums, hebt die Fäuste und tauscht Schläge mit jedem, der versucht mit ihm zu boxen. Er erleidet keinen Schaden durch die gepolsterten Fäuste des Gegners.

36. TOR NACH DREIEBER

Der Raum enthält zwei 4,50 m hohe stehende Steine. An jeden Stein ist mit 15 m Hanfseil eine leblose Vogelscheuche befestigt, wie man sie auf dem Feld eines Bauern finden würde. Auf dem nördlichen stehenden Stein hockt eine gewöhnliche Krähe (nutze die Spielwert des **Raben**). Die Krähe krächzt

jeden an, der den Raum betritt und baut eine Beziehung mit einem zufälligen Charakter auf.

Wenn eine Kreatur einen Finger oder Stecken verwendet, um Halasters Rune auf die Oberfläche eines der stehenden Steine zu zeichnen, bildet sich ein Tor zwischen ihnen, das 1 Minute besteht. Der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie offenbart, wie das Tor aktiviert werden kann, wohin es führt und dass es nur in eine Richtung führt. Jede Kreatur, die durch das Tor tritt, erscheint mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, hinter einem Bauernhaus in den Randbezirken von Dreieber, einem Städtchen weit im Norden von Waterdeep. (Mehr Informationen zu Dreieber findest du in *Sturmkönigs Donner*.)

ABSCHLUSS

Wenn Halaster getötet wird, bricht die Halbebene um seinen Turm (Bereiche 22 bis 36) fünf Minuten später ohne Vorwarnung zusammen. Wenn der Turm zerrissen wird, wird sein Inhalt über alle Ecken der Astralebene verstreut. Charaktere, die sich aneinander festhalten oder zusammengebunden sind, enden am gleichen Ort in der Astralebene, bis sie eine Möglichkeit zu entkommen finden oder ein von Githyanki bemanntes astrales Kriegsschiff sie findet. Siehe Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) für mehr Informationen zur Astralebene und ihren Gefahren.

Halasters Tod deaktiviert auch alle Tore im Undermountain. Diese Tore werden wieder reaktiviert, wenn sich der Wahnsinnige Magier 1W10 Tage später an einem zufälligen Ort im Gewölbe neu bildet.

Während Halasters Abwesenheit versucht Jhesiyr (siehe „Jhesiyr Kestellharfe“, Seite 10) die Kontrolle über den Undermountain zu erlangen. Wird sie erfolgreich sein? Das liegt ganz an dir. Wenn sie erfolgreich ist, nimmt Jhesiyr ihren neuen Platz als Meisterin des Gewölbes ein, und Halaster kehrt nicht zurück. Ob Jhesiyr körperlos bleibt oder eine körperliche Gestalt annimmt, wenn sie Halaster die Kontrolle über den Undermountain abnimmt, entscheidest auch du, aber sie wird Halasters Tore nicht wieder aktivieren. Sie vertraut ihnen nicht und will zur rechten Zeit lieber eigene Tore erschaffen. Wenn Arcturia und Trobriand noch leben, plant Jhesiyr sie zu zerstören, ehe sie sich gegen sie wenden, und dazu könnte sie Abenteurer beauftragen ihr zu helfen.

So lange in einem körperlosen Zustand zu verweilen, hat kaum etwas dazu beigetragen, Jhesiyras geistige Gesundheit zu erhalten, und es bleibt eine offene Frage, ob der Undermountain unter ihrer Kontrolle ein sichererer Ort wird. Mit aller Wahrscheinlichkeit wird das Gewölbe ein gefährlicher Ort bleiben, da Jhesiyr fürchtet, dass Halaster eines Tages zurückkehren könnte, sodass sie das Gewölbe für diese Möglichkeit vorbereitet.

Falls Jhesiyr nicht die Kontrolle über den Undermountain ergreifen kann, lauert sie weiter als körperlose Wesenheit im Gewölbe und wartet auf eine neue Gelegenheit zu erscheinen. Ohne Jhesiyras Versuch, ihn zu entthronen, zu bemerken, bildet sich Halaster im Undermountain neu, wie er es viele Male getan hat. Er nimmt es nicht persönlich, dass er getötet wurde, doch inspiriert es ihn, die Verteidigungsmechanismen des Undermountain zu verstärken, damit die nächsten Abenteurer ihn nicht so leicht bezwingen können. Er verbringt einen großen Teil seiner Zeit in den kommenden Monaten damit, eine neue Halbebene und einen neuen Turm zu erschaffen, um die zu ersetzen, die zerstört wurden, nachdem er gestorben ist.



SCHÄDELHAFEN



SCHÄDELHAFEN IST EIN GRIMMIGER, gnadenloser Außenposten der Zivilisation, wo Abenteurer Vorräte kaufen und Zuflucht suchen können. Doch nur wenige Seelen der Oberflächenswelt haben eine Ahnung, wie sie dieses schattenhafte Spiegelbild von Waterdeep erreichen können, sodass alle Geschichten über den Hafen der Schatten nur Gerüchte oder Warnungen sind – genauso wie die Bewohner es wollen.

SCHÄDELHAFEN ERREICHEN

Die Wege, auf denen Abenteurer Schädelhafen erreichen können, sind unten beschrieben.

DURCH DEN UNDERMOUNTAIN

Schädelhafen ist durch den unterirdischen Sargauthfluss und fünf verschlungene unterirdische Wege mit Ebene 3 des Undermountain verbunden. Diese Pfade heißen Bettlers Rast, Dampffallpass, Schattenpass, Taglaths Spalt und Wisperspukpass. Siehe Karten 25 und 26 in diesem Abschnitt für den Standort dieser Routen.

DURCH DIE SEEHÖHLEN

Schädelhafen kann erreicht werden, indem man durch eine Reihe natürlicher Höhlen und magischer Schlösser reist, die sich von der Südseehöhle an Waterdeeps Küste bis zum Sargauthfluss weit unter Berg Waterdeep erstrecken. Hohe Wellen und scharfkantige Felsen machen die äußersten dieser überfluteten Höhlen sehr gefährlich. Dutzende von alten Schiffswracks liegen hier, und in ihren aufgedunsenen Rümpfen leben Seevetteln, Seeooger und andere Wasserwesen.

Das Wasser wird ruhiger, wenn man weiter in den Berg reist, wo eine Reihe magischer Schleusen den Wasserstand kontrol-

liert. Schiffe fahren Hunderte von Metern nach unten, während sie sie passieren. Wo die Schleusen enden, liegt eine gewaltige Kaverne, die eine glatte Stauwand aus Stein enthält, die 3 m über den Wasserstand ragt. Die zum Teil eingestürzten Überreste eines zehnstöckigen Gebäudes ragen hoch über der Stauwand auf. Diese Vorrichtung wurde entwickelt, um ein Schiff fast jeder Größe anzuheben, es über die Wand zu schwingen und es auf der anderen Seite fast 30 m darunter in den Sargauthfluss hinabzulassen. Schädelhafen liegt nur einige hundert Meter weiter entlang des unterirdischen Flusses. Zeit und Vernachlässigung haben den Kran unbrauchbar gemacht, sodass größere Schiffe den Hafen der Schatten nicht mehr erreichen können. Viele Bewohner Schädelhafens würden das gerne beheben, doch fehlt es ihnen an gegenseitigem Vertrauen und Zusammenarbeit, damit ein solches Projekt gelingen könnte. Die Abwesenheit des Krans hält zwielichtigen Gesellen allerdings nicht davon ab, ihre eigenen Seile zu nutzen, um Ruderboote und andere kleine Schiffe über die Mauer zu heben.

ÜBERSICHT ÜBER SCHÄDELHAFEN

Schädelhafen füllt eine gewaltige Kaverne. Die Stadt hat drei Ebenen: eine untere Ebene, eine mittlere und eine obere. Eine Steinbrücke verbindet das Südende der Stadt mit einer Insel, um die träge der Sargauthfluss fließt. Die Insel heißt Schädelinsel, und auf ihr befindet sich eine Festung, die von Schergen des Betrachter-Verbrecherfürsten bemannt ist, der als Xanathar bekannt ist.

WAS HAUST HIER?

Der Hafen der Schatten wurde im Lauf der Jahre von Duergar, Drow, Zwergen, verrückten Magiern, Sklavenhändlern und

Piraten gehalten, beansprucht oder eingenommen. Im Augenblick steht die Stadt unter dem Einfluss von Xanathar, der die verlassene Siedlung in eine Zuflucht für seine kriminelle Organisation verwandelt hat. (Der Betrachter bewohnt einen Gewölbekomplex unter Schädelhafen, der in *Waterdeep: Drachendraub* beschrieben ist.)

Wenige Leute haben permanente Wohnungen im Hafen der Schatten, und die meisten örtlichen Geschäfte sind gegenwärtig geschlossen. Wer übrig geblieben ist, bezahlt Xanathar für seinen Schutz. Abenteurer können hier Essen, Trinken, einen Schlafplatz und Vorräte finden, oder einen schnellen Tod, wenn sie sich mit den Anwohnern anlegen.

FLAMMENSCHÄDEL

Dreizehn uralte **Flammenschädel** suchen Schädelhafen heim. Diese Wesenheiten, die die Stadt seit ihrer Gründung beschützen, sind alles, was von der Sargauthenklave übrig geblieben ist, einer Siedlung netheresischer Magier. Die Flammenschädel betrachten sich als Herrscher von Schädelhafen, doch haben sie den Bezug zur Realität verloren, und ihr Verstand treibt durch Gegenwart und Vergangenheit. Sie kommunizieren selten, und wenn sie es tun, dann oft in einer toten Sprache.

DIE SCHÄDELINSEL ERKUNDEN

Alle Ortsbeschreibungen für die Schädelinsel sind auf Karte 24 abgebildet. Die Insel hat folgende Merkmale:

- Die Insel liegt mitten in einer gewaltigen Kaverne mit einer ungefähr kuppelförmigen Decke, die sich 35 m über den Wasserstand erhebt.
- Auf der Insel steht eine Steinfestung, deren 6 m hohe Außenmauern unregelmäßig von 9 m hohen (zweistöckigen) Türmen unterbrochen und mit Zinnen, Ballisten und Flammenkanonen gekrönt sind (siehe den Kasten „Bewaffnung der Schädelinsel“).
- Eine natürliche Felssäule erhebt sich aus dem Herz der Festung und geht in die Höhlendecke über. (Siehe Bereich 9 für mehr Informationen zu dieser Säule.)

1. TRÜBSPANNBRÜCKE

Eine bogenförmige Steinbrücke verbindet die Insel mit der Stadt. Die mittleren 9 m der Brücke sind für einen Einsturz

BEWAFFNUNG DER SCHÄDELINSEL

Die Festung auf der Schädelinsel starrt vor Ballisten und Flammenkanonen. Ehe eine dieser Waffen abgefeuert werden kann, muss sie geladen und auf ein Ziel ausgerichtet werden. Es dauert eine Aktion, die Waffe zu laden, eine Aktion, sie auszurichten, und eine, sie abzufeuern. Jede Ballista oder Flammenkanone ist ein riesiger Gegenstand mit RK 15, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Eine Ballista ist eine gewaltige Armbrust, die schwere Bolzen abfeuert. Eine Flammenkanone ist eine schwerfällige mechanische Vorrichtung, die Fässer voller Alchemistenfeuer schleudert, die beim Einschlag explodieren.

Ballista. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (3W10) Stichschaden.

Flammenkanone. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W6) Wuchtschaden plus 17 (5W6) Feuerschaden, und das Ziel steht in Flammen. Solange das Ziel in Flammen steht, erleidet es 3 (1W6) Feuerschaden zu Beginn eines jeden seiner Züge. Eine Kreatur kann diesen Schaden beenden, indem sie in Wasser untertaucht oder eine Aktion verwendet, um einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 zu machen, um die Flammen zu löschen.

ausgelegt. Zwei Steinhebel in geheimen Fächern am Südende der Brücke lösen den Einsturz aus, wenn sie gleichzeitig gezogen werden (wobei für jeden eine Aktion notwendig ist). Charaktere, die das Südende der Brücke untersuchen, können die Hebel finden und ihren Zweck verstehen, wenn ihnen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt.

2. HAUPTTOR

Der Haupteingang zur Festung wird durch ein robustes Eisentor geschützt. Winden in den Wachtürmen zu beiden Seiten öffnen und schließe dieses Tor.

3. HAFENBECKEN

Die Schädelinsel hat zwei natürliche Hafenbecken (Bereiche 3a und 3b). Jedes ist 9 m tief und von verrottenden Kais umgeben. Stahlbohrer an der Mündung eines jeden Hafenbeckens können an rostigen Eisenketten, die mit Winden auf den Türmen an beiden Seiten des Hafenbeckens verbunden sind, gehoben und gesenkt werden. Wenn sie angehoben sind, durchstoßen die Bohrer die Rümpfe vorbeifahrender Schiffe, sodass ihre unteren Decks überflutet werden und sie sinken.

4. DUERGAR-KASERNE

Zehn **Duergar** sind in diesem zweistöckigen Gebäude einquartiert.

5. MENSCHEN-KASERNE

Dieses dreistöckige Bauwerk ragt über dem nordöstlichen Hafenbecken (Bereich 3b) auf. Siebzig menschliche **Schläger** sind hier einquartiert.

6. GEPLÜNDERTES WAFFENLAGER

Die Xanathar-Gilde hat dieses zweistöckige Gebäude geplündert, nachdem sie die Festung übernommen hat. Es steht leer.

7. GROTTENSCHRAT-KASERNE

Sechzig **Grottenschrats** bewohnen dieses zweistöckige Gebäude.

8. GARGYLENTÜRME

Zwölf **Gargylen** hocken auf den Zinnen dieser dreistöckigen Steintürme (vier auf jedem Turm).

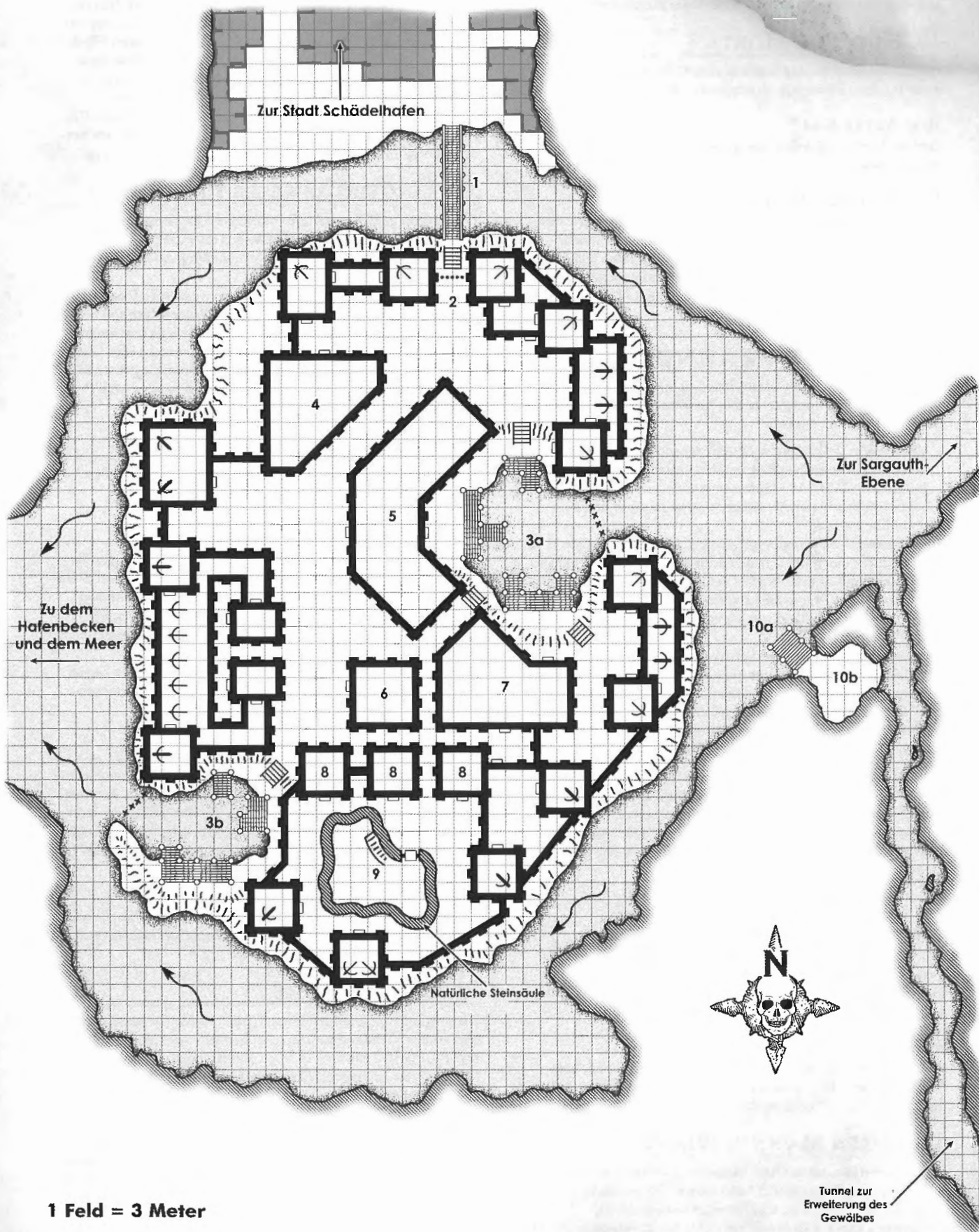
9. TURM DER SIEBEN SORGEN

Der Halboger-Kommandant der Festung Sundeth lebt mit seinem **Wyvern-Reittier** in dieser ausgehöhlten Spitze. Sundeth ist ein grausiger, 2,40 m hoher Halboger-**Recke** (siehe Anhang A) mit folgenden Anpassungen:

- Sundeth ist chaotisch böse.
- Er hat folgende Volksmerkmale: Er ist groß und hat Dunkel-sicht mit 18 m Reichweite. Er spricht die Gemeinsprache und Riesisch.

Die Säule geht in die Höhlendecke über, wird in der Mitte schmaler (wo ein Stalagmit und ein Stalaktit vor Äonen ineinander übergegangen sind) und weist zahlreiche Simse und Handgriffe an der Außenseite auf. Die Außentür besteht aus Eisen und quietscht laut, wenn sie geöffnet wird, was die Bewohner des Turms alarmiert.

In die Säule ist ein siebenstöckiges Gefängnis geschlagen, das aus fensterlosen Folterkammern besteht, die über grob gehauene Treppen miteinander verbunden sind. Anhänger von Loviatar nutzen den Turm, um Sklaven einzusperrern und zu foltern. Überall an den Wänden hängen Handfesseln; verrostete



KARTE 24: SCHÄDELINSEL

Handfesseln liegen zwischen Streckbänken, Stachelkäfigen und anderen Vorrichtungen, die in schlechtem Zustand sind.

10. KUO-TOA-HORT

Östlich der Inselfestung ragt ein alter Kai aus der Öffnung einer feuchten Höhle wie eine hölzerne Zunge.

10A. ALTER KAI

Der Kai knarrt und ächzt, doch man kann sicher darauf stehen.

10B. KUO-TOA-HÖHLE

Ein hungriger **Kuo-toa** namens Hlool kauert in der Mitte der Höhle. Wenn die Charaktere ihn füttern, isst Hlool, taucht zum Grund des Sargauthflusses und kehrt Minuten später mit einem eingerollten *Umhang des Mantarochens* zurück, den er einem toten Abenteurer abgenommen hat, und überreicht ihn den Charakteren als Dankeschön.

DIE STADT ERKUNDEN

Alle Örtlichkeiten in der Stadt Schädelhafen sind auf den Karten 25 und 26 angegeben. Die Hauptmerkmale der Stadt sind hier zusammengefasst:

- Alles sieht verfallen und zusammengeschustert aus. Eng stehende Gebäude aus Holz und Stein sind übereinandergestapelt, sodass drei Ebenen entstanden sind: eine untere Ebene (oft Straßenebene genannt), eine mittlere und eine obere Ebene.
- Namenlose Durchgangswege schlängeln sich auf der Straßenebene durch die Stadt. Darüber erstrecken sich Irrgärten von Laufstegen aus dem Holz alter Schiffswracks. Alte Takelagen werden verwendet, um die knarrenden Laufstege zu sichern.
- Die 30 m hohe Höhlendecke ist von einem Stalaktitenwald bedeckt.
- Die meisten Laternen, die Schädelhafen einst erleuchteten, sind verschwunden, sie sind verrostet oder wurden vor langer Zeit gestohlen. Bewohner tragen ihre eigenen Lichtquellen bei sich oder nutzen Dunkelsicht, um zu sehen. Flammenschädel kann man auf Entfernung leicht mit Fackeln wechseln, wenn sie durch die Stadt treiben.

Die Stadt hat keinen Krämerladen, und manche Waren, die in Waterdeep im Überfluss vorhanden sind, gibt es hier einfach nicht. Preise in Schädelhafen sind fünfmal so hoch wie normal. Wenn ein NSC namentlich genannt ist, aber ohne einen Verweis auf Spielwerte, gehe davon aus, dass es sich um einen **Gemeinen** handelt.

11. ALTE MÄRKTE

Diese Freiluftbereiche sind trostlos und verlassen.

11A. ALTER FISCHMARKT

Geschlossene Läden und Lagerhäuser umschließen einen verlassenen Marktplatz voller leerer Fischbuden.

11B. ALTER SKLAVENMARKT

Die Läden, die diesen verlassenen Sklavenmarkt umgeben, erscheinen leer. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass ein Laden (Bereich 12) geöffnet hat.

12. TOTEN MANNES WINKEL

Eine **Seevettel** namens Olive Stillwasser verkauft aus diesem verfallenen Laden menschliche Zombies. Sie erscheint als alte Frau, die von Schnecken und Seepocken bedeckt ist.

Olive bewahrt ein Dutzend menschlicher **Zombies** in ihrem vollgestopften Laden auf. „Sie eignen sich hervorragend, um

Fallen auszulösen!“ sagt sie mit einem Kichern. Als Bezahlung für jeden Zombie will sie eine kleine Phiole mit dem Blut des Käufers und drei Haare von seinem Kopf. Sie besitzt eine rostige Schere, die verwendet werden kann, um Blut zum Fließen zu bringen und Haare abzuschneiden. Nachdem Olive diese Bezahlung verzehrt hat, erhält sie die Fähigkeit, einmal pro Tag für die nächsten drei Tage *Tote beleben* zu wirken.

Jeder Zombie trägt eine Seilschlinge um den Hals. Ein Charakter, der einen Zombie kauft, muss ihn an der Schlinge herumführen; ansonsten steht der Zombie still und tut nichts.

13. FINGERHUTWEINS PFANDHAUS

Eine fröhliche Felsengnomin namens Krystaleen betreibt dieses Geschäft. Sie ist die Nichte des ehemaligen Besitzers des Ladens Fingerhutwein, der vor einigen Jahren an Altersschwäche gestorben ist.

Krystaleen kauft Besuchern noch verwendbare Gegenstände zum normalen Preis ab (wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) angegeben). Wenn die Charaktere nach einem nicht-magischen Gegenstand suchen, besteht eine Chance von 10 Prozent, dass Krystaleen einen solchen Gegenstand auf Lager hat. Alle Waren werden zum fünffachen normalen Preis verkauft.

14. HEROLDSTREFF

Der Stadtplatz ist voller Müll. So gut wie alle umgebenden Gebäude sind verlassen.

15. DER SCHWARZE KRUG

Der Betreiber dieser heruntergekommenen, einstöckigen Taverne ist ein fetter, missmutiger **Duergar** namens Droon Steindunkel, der für Xanathar arbeitet. Zwei **Minotauren** stehen in dunklen Ecken bereit, um unruhige Gäste hinauszuerwerfen. Ein **Beobachter** schwebt zwischen den Dachbalken und liefert zusätzliche Sicherheit.

Droon verkauft Wyrmpisse, ein übles alkoholisches Getränk, für 2 SM pro Becher. Es gibt kein Essen und keine anderen Getränke.

16. GYUDDS BRENNEREI

Diese zwergische Brennerei ist ein dreistöckiges Steingebäude mit abgesacktem Dach. Gyudd, der schildzwergische Brenner, macht hier Bernsteinhans (einen Sherry), bitteres Ziegenkopfbier, und ein trübes Getränk namens Wyrmpisse. Der Preis für ein Fass mit 20 Litern ist 20 GM für Bernsteinhans, 10 GM für Ziegenkopfbier und 5 GM für Wyrmpisse.

17. SCHÄDELPLATZ

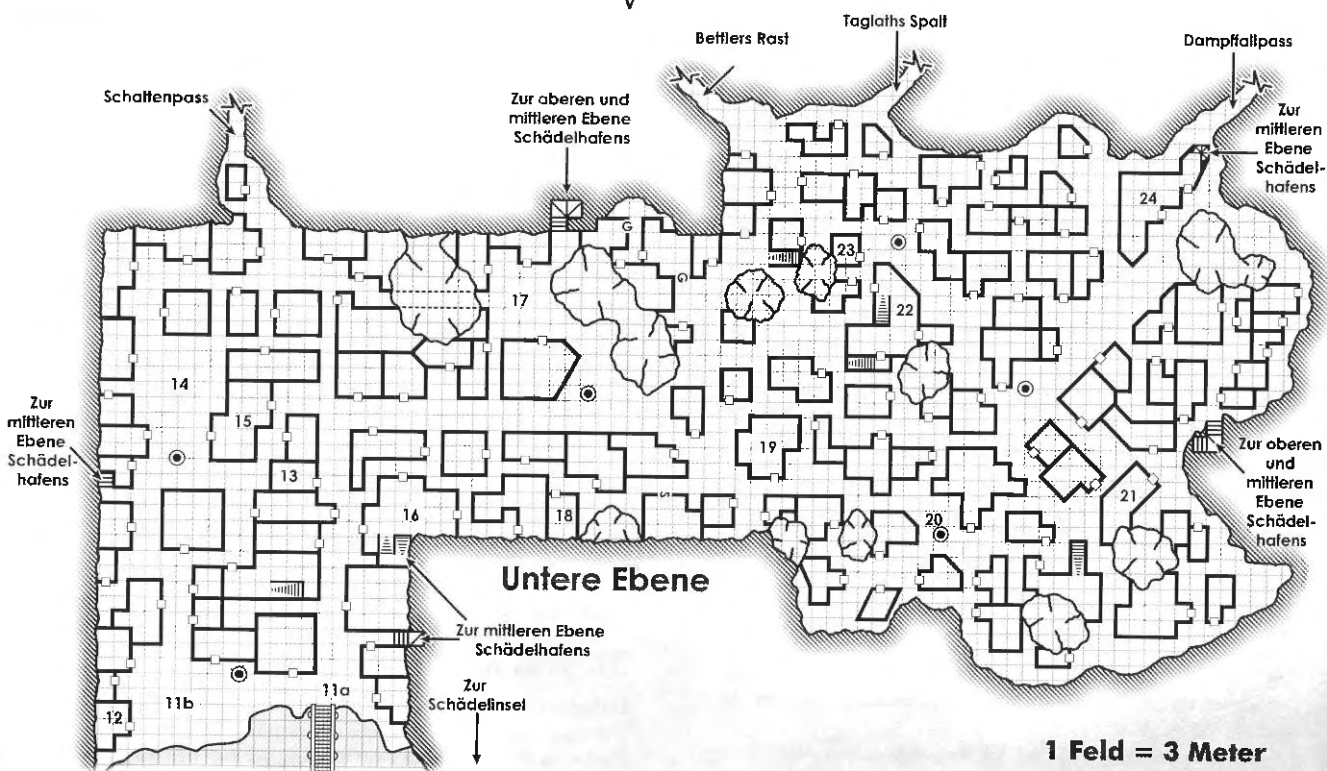
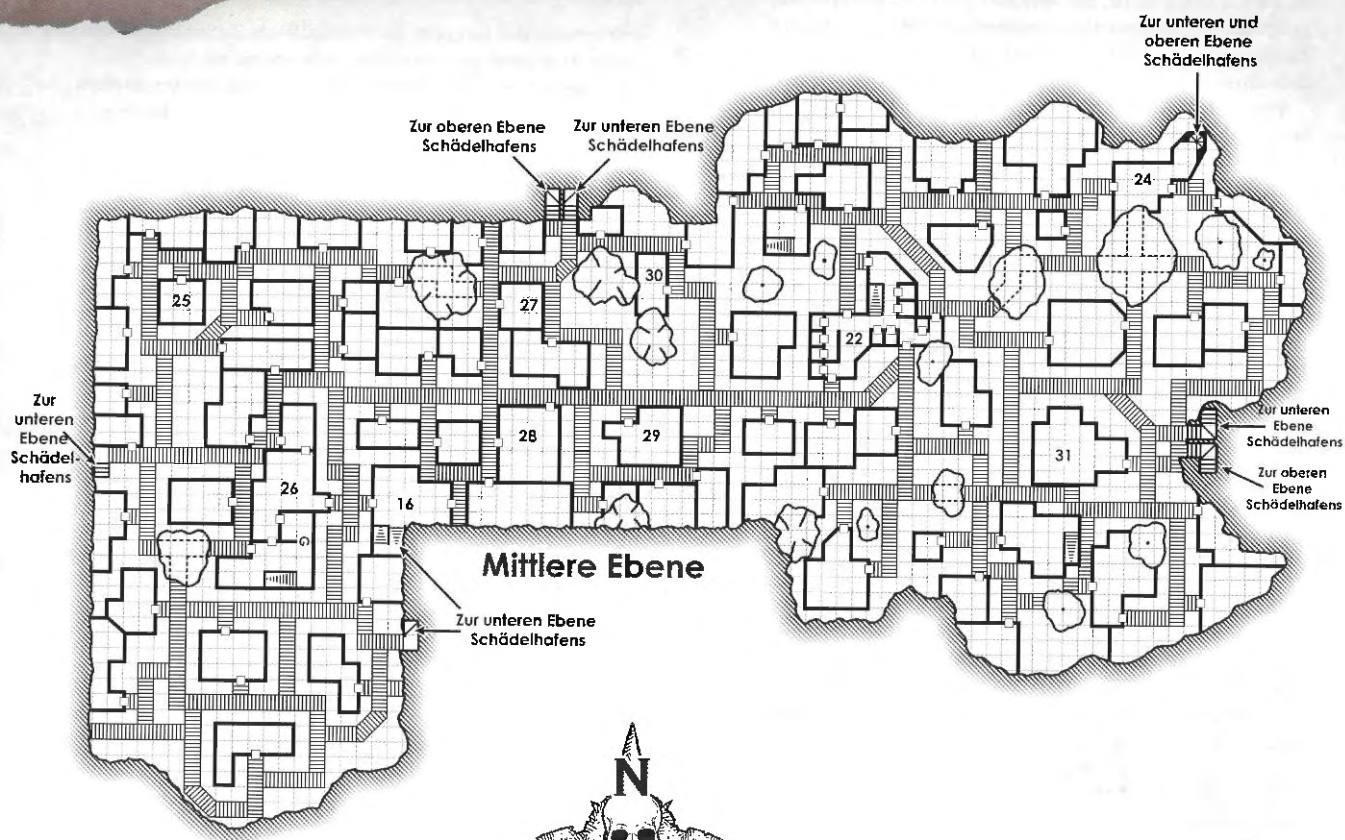
Leere Gebäude umgeben diesen Platz, auf dem eiserne Käfige von Holzmasten baumeln.

18. DIE SEETRUEHE

Dieser Laden verkaufte einmal Truhen, Sicherheitsschränke und andere Behälter, aber inzwischen ist er geschlossen. Das Gehirn des Betreibers, ein Schildzwergs namens Tor Graubalg, wurde von einem Gedankenschinder gefressen, der noch in Schädelhafen aktiv sein soll.

19. FLASCHE UND DRACHE

Diese Taverne aus Holz und Stein ist eine Stufe besser als der Schwarze Krug. Die Betreiberin der Kneipe ist eine weibliche Halb-Drow namens Cal'al Claddani. Sie stellt sich immer vor, indem sie fragt: „Was für Gift willst du?“



KARTE 25: SCHÄDELHAFEN, UNTERE UND MITTLERE EBENE

Cal'al hat die Taverne übernommen, nachdem der vorherige Betreiber geflohen ist. Sie verkauft zwei lokale Getränke: einen Sherry namens Bernsteinhans (8 SM pro Glas) und Ziegenkopfbier (4 SM pro Krug). Sie hat auch einige seltene Schnäpse unter dem Tresen.

Wenn die Charaktere einige Münzen dalassen, versorgt sie Cal'al gerne mit Informationen über die anderen Bewohner und Geschäfte von Schädelhafen. Cal'al betrachtet sich auch als Sammlerin von Geheimnissen und könnte das eine oder andere mit Charakteren teilen, denen sie vertraut (siehe Anhang C).

20. MARKT DER DUNKLEN ERNTE

Nahrung, die im Underdark abgebaut wird, wird hier von **1W6 Duergar** verkauft, die die gleiche Zahl an **Werratten** als Leibwächter in ihren Diensten haben.

21. SCHWERT UND SEXTANT

Zwei Starkherz-Halblinge namens Oleander und Will kaufen und verkaufen in diesem bescheidenen Laden Karten. Sie suchen dringend genaue Karten des Undermountain.

22. SCHNEID UND STRUMPFHALTER

Ein mürrischer, leise sprechender Tiefling namens Quietus betreibt Schädelhafens letzte verbleibende Herberge und spioniert Gäste für Xanathar aus. Die Herberge ist ein heruntergekommenes Gebäude, dessen Fenster so dreckig sind, dass sie fast undurchsichtig sind. Quietus vermietet Schlafzimmer für 5 GM pro Tag.

Der Keller der Herberge enthält eine Geheimtür, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden kann. Hinter der Geheimtür befindet sich ein 100 m langer, grob behauener Tunnel, der nach Westen zu Xanathars unterirdischem Versteck führt (beschrieben in *Waterdeep: Drachenraub*).

23. DIE GEFIEDERTE RATTE

Ulvira Schneeader, eine altehrwürdige Halbelfin und Spionin der Harfner, betreibt diese einstöckige Tierhandlung. Ulvira bietet folgende Waren zu folgenden Preisen an: Fledermaus (5 KM), Frosch oder Kröte (5 KM), Riesenfeuerkäfer (25 GM), Riesenratte (10 SM), Eidechse (5 KM), Ratte (5 KM), Spinne (5 KM) und Blutmücke (10 SM).

24. THAGLARS SCHMIEDE

Schädelhafens hässliche Schmiede ist vier Stockwerke hoch. Im Inneren fertigen **Duergar**-Schmiede unter dem Kommando eines brutalen Duergar-Aufsehers namens Thaglar Xundorn Waffen, Rüstungen und Werkzeuge an.

25. DAS FLEDERMAUSNEST

Dieses Gebäude, einst eine zwielichtige Taverne, ist heute ein Kampfschauplatz, an dem Besucher ihre Differenzen durch Faustkämpfe beilegen können, während Zuschauer auf das Ergebnis wetten.

26. DIE KIELHALLE

Diese zweistöckige Festhalle wurde nach der Zauberpest geschlossen und nie wieder eröffnet. Die Zhentarim nutzen sie nun als Versteck.

Bosskyn Gorr, ein blinder Tiefling-Spion, leitet die Zhentarim in Schädelhafen und nutzt fliegende Schlagen, um seinen Untergebenen Nachrichten zukommen zu lassen. Wenn ein oder mehrere Charaktere Mitglieder der Zhentarim sind

und es beweisen können, bietet Bosskyn an, ihnen zu helfen, auf eine oder beide der folgenden Arten:

- Er erlaubt der Gruppe, die Festhalle als Zufluchtsort und Ort zum Ausruhen zu verwenden, solange sie sie brauchen.
- Er nutzt eine seiner fliegenden Schlangen, um jemandem in Waterdeep eine Nachricht von der Gruppe zukommen zu lassen.

27. DER VERGIFTETE FEDERKIEL

Heutzutage gibt es in Schädelhafen keinen großen Bedarf nach einem Meisterfälscher, doch das ist der Betreiberin des Vergifteten Federkiels Tasselgryn Velldarn egal. Sie verdient ihr Geld mit Besuchern, die Schädelhafen schnell verlassen müssen.

„Tas“ ist eine ältliche **Erzmaga**. Ihr Geheimnis ist, dass sie und Halaster befreundet sind. Der Wahnsinnige Magier besucht sie ungefähr einmal im Monat auf einen Tee, und sie versorgt ihn mit dem neuesten Klatsch. Wenn sie zusammen sind, benehmen sich Halaster und Tasselgryn wie ein altes Ehepaar.

Wenn die Charaktere aus Schädelhafen entkommen wollen, bietet Tasselgryn ihnen an, den Zauber *Kreis der Teleportation* zu wirken, verlangt aber 50 GM pro Gruppenmitglied im Voraus. Sie kennt die Adresse eines anderen Kreises der Teleportation in Waterdeep (auf dem Dachboden eines Waisenhauses im Hafenbezirk) und schickt die Charaktere dorthin, wenn sie keinen eigenen Kreis der Teleportation kennen.

Halaster hat Verzauberungen auf Tasselgryns Laden gewirkt, die es ihr (und ihr allein) erlauben, *Kreis der Teleportation* im Laden zu wirken, wobei die Einschränkungen, die der Undermountain auf solche Magie legt, ignoriert werden (siehe „Anpassungen von Magie“, Seite 10).

28. DOPPELBARTS FALLEN

Dieses einstöckige Gebäude enthält die Werkstatt von Xanathars Schildzwerg-Fallenmacher und Ingenieur Thorvin Doppelbart. Er ist aber nur selten hier, da Xanathar ihm genug zu tun gibt. (Mehr Informationen zu Thorvin findest du in *Waterdeep: Drachenraub*.)

29. SARGAUTHS FÜLLE

Darum und Duram Ghaz, zwei schildzwergische Brüder, verkaufen hier Müll, den sie aus dem Sargauthfluss geborgen haben. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent, dass der Laden geschlossen ist, weil die Brüder gerade auf einer Bergungsmission sind.

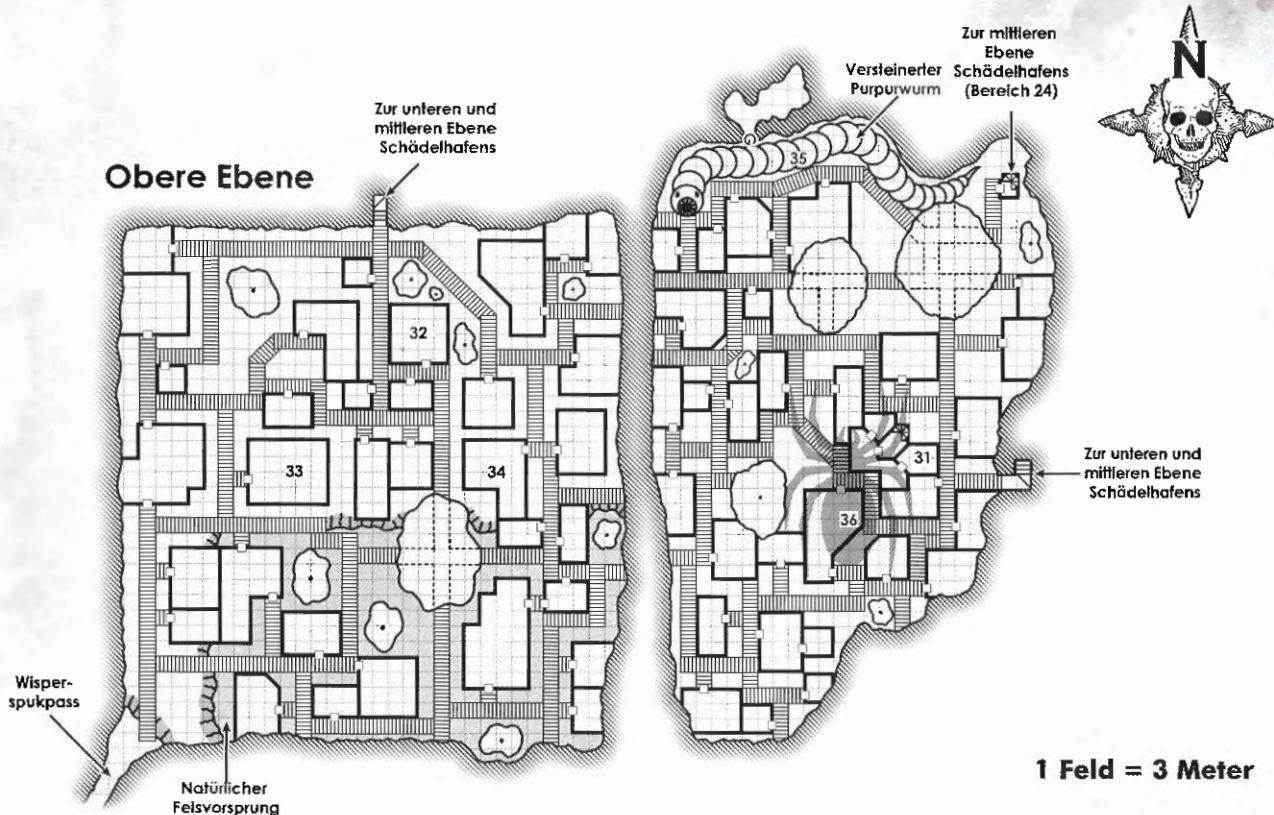
30. DER LATERNENANZÜNDER

Anderian Abenddämmer, ein alter Halbelf mit langem, weißem Bart, verkauft Laternen. Das Licht in Anderians Augen ist erloschen, weil die Zeit seine Hoffnungen oder Träume zermalmt hat. Um den Hals trägt er ein *Vettelaug*, das ihm die Seevetteln vom Sargauthfluss gegeben haben (siehe Bereich 10c auf Ebene 3). Die Vetteln bezahlen ihn, damit er es trägt, damit sie die Leute, die durch Schädelhafen kommen, ausspionieren können.

Wenn die Charaktere Öl für ihre Laternen brauchen, verweist Anderian sie auf die Überlaufende Urne (Bereich 33).

31. DALAGORS FESTUNG

Dalagor war ein böser Krieger, der sich mit Nekromanten und Untoten umgab. Er und seine Schergen wurden während der Zauberpest zerstört oder vertrieben, sodass nur ein düsteres, dreistöckiges Anwesen aus Stein blieb, das die Harfner übernommen und in ein Versteck verwandelt haben.



KARTE 26: SCHÄDELHAFEN OBERE EBENE

Felrax, ein drachenblütiger **Magus** mit kupferfarbenen Schuppen, bewacht das Anwesen. Der Zaubertrick *Licht*, der auf seinen Stecken gewirkt ist, erlaubt es Felrax, in den dunklen Innenräumen zu sehen. Wenn ein oder mehrere Charaktere Mitglieder der Harfner sind und es beweisen können, bietet Felrax an, ihnen zu helfen, auf eine oder beide der folgenden Arten:

- Er erlaubt der Gruppe, das Anwesen als Zufluchtsort und Ort zum Ausruhen zu verwenden, solange sie es brauchen.
- Wenn die Charaktere Schädelhafen schnell verlassen müssen, sagt er ihnen, dass Tasselgryn Velldarn (Bereich 27) Zugriff auf einen Kreis der Teleportation hat und 50 GM pro Person für seine Verwendung verlangt.

32. DUMATHOINS SCHERZ

Ygarra Umhaan, eine **Duergar**, schätzt Edelsteine für eine Gebühr von 20 Prozent des Werts. Ihr Laden ist ein einstöckiges, hässliches Steingebäude.

33. DIE ÜBERLAUFENDE URNE

Dieser Laden steht auf einem anderen Bauwerk, das mit der Zeit verfallen ist. Deshalb neigt sich das Gebäude leicht nach Osten. Im Inneren verkauft ein Mann, der sich Garryth nennt, Flaschen mit Öl für je 5 SM und Fässer mit Pech für je 2 GM.

Vor fünf Jahren hat ein **Doppelgänger** Garryth getötet und seine Identität angenommen, nachdem er die Leiche entsorgt hat. Der Doppelgänger ist zufrieden damit, den Laden zu leiten, und hat keine Probleme damit, Xanathar für seinen Schutz zu bezahlen.

34. NACHTSCHATTENS LIEBKOSUNG

Im Schaufenster des Ladens sind verschiedene Kräuter, Elixiere, Phiole mit Gift und Körbe mit medizinischen

Pilzen ausgestellt. Der Laden ist voller weiterer solcher Waren, alle beschriftet und mit eindeutigen Preisen versehen. Die Apothekerin Nachtschatten ist eine untote Kreatur (nutze die Spielwerte einer **Mumie**), die wie eine verdorrte alte Frau aussieht, gekleidet in eine zerfetzte schwarze Robe.

35. DER WURMWANST

Das einzige Restaurant der Stadt befindet sich in einem versteinerten, ausgehöhlten Purpurgang. Das Essen und der Umgang mit Kunden sind den Bach heruntergegangen, seit Xanathar einen neuen Betreiber eingesetzt hat: einen herzlosen **Duergar** namens Garz Steindunkel.

Garz bereitet Mahlzeiten aus allem zu, was seine **Kobolde** finden können, und von Kunden wird erwartet, das zu essen, was Garz ihnen vorsetzt. Übliche Mahlzeiten sind Blutmückenhackbraten, Aaskriechersoufflé, Flumph-Eintopf und heiße Kreischerpastete. Das Hausbier ist Wyrmpisse, direkt aus der örtlichen Brennerei (Bereich 16). Eine Mahlzeit mit Getränk kostet 5 SM pro Person.

36. TANOR'THAL-ZUFLUCHT

Diese Festung, die von den Drow von Haus Tanor'thal erschaffen wurde, erinnert an eine kopfüberhängende Spinne, die wie ein großer, dunkler Gott über dem Rest von Schädelhafen hängt. Der ausgehöhlte Kopf, Thorax und Unterleib der Spinne enthalten fensterlose Wohnquartiere voller dicker Netze und einer Unzahl von **Riesenspinnen**. Die anderen Bewohner Schädelhafens meiden diesen Ort, sodass er ein hervorragender Zufluchtsort ist, sobald die Spinnen vertrieben wurden. Die Drow haben nichts von Wert zurückgelassen, als sie ihre Zuflucht aufgegeben haben.

ANHANG A: GEWÖLBEBEWOHNER

Dieser Anhang enthält Informationen zu Halaster Schwarzmantel, sowie zu den Monstern und NSC, die nicht im *Monster Manual* (Monsterhandbuch) zu finden sind. Nach dem Wahnsinnigen Magier sind die Kreaturen alphabetisch sortiert.

HALASTER SCHWARZMANTEL

Halaster, der Wahnsinnige Magier des Undermountain, ist das verrückte Individuum hinter den meisten Fallen und Schrecken im großen Verlies unter Waterdeep. Der Undermountain ist sein Zuhause, eine Amüsiermeile, in der andere auftreten, um ihn zu unterhalten.

Der Wahnsinnige Magier kennt die sich ständig verändernden Wege des Undermountain wie kein Zweiter, denn er ist derjenige, der diese Veränderungen kontrolliert. Er zieht es vor, ungesehen zu bleiben, und schleicht unsichtbar umher oder blickt durch Hellsichtensoren, die an weit geöffnete, von funkelnden Lichtflecken umgebene Augen erinnern.

Halasters Fähigkeiten übersteigen die der meisten sterblichen Magier bei weitem. Seine Expertise mit magischen Toren erlaubt es



HALASTER SCHWARZMANTEL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (17 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 246 (29W8 + 116)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	24 (+7)	18 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +14, Wei +11

Fertigkeiten Arkane Kunde +21, Geschichte +21, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Feuer und Blitz (gewährt vom Sprengzepter; siehe „Besondere Ausrüstung“, unten)

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Infernalis, Zwergisch

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Besondere Ausrüstung. Halaster trägt eine *Robe der Augen*. Diese erlaubt ihm, in alle Richtungen zu sehen, gewährt ihm Dunkelsicht auf eine Entfernung von 36 m, gewährt ihm einen Vorteil auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) und ermöglicht ihm, unsichtbare Kreaturen und Objekte zu sehen sowie in die Ätherebene zu blicken, ebenfalls mit einer Reichweite von 36 m.

Halaster führt ein *Sprengzepter* (einen sehr seltenen magischen Gegenstand, der Einstimmung erfordert). Es kann als arkaner Fokus verwendet werden. Wer auf das *Sprengzepter* eingestimmt ist, erhält Resistenz gegen Feuer- und Blitzschaden und kann es als Aktion verwenden, um *Donnerwoge* als Zauber des 4. Grades zu wirken (Rettungswurf-SG 16), ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Halaster trägt auch einen *Gehörnten Ring* (einen sehr seltenen magischen Gegenstand, der Einstimmung erfordert), der es ihm erlaubt, die magischen Einschränkungen des Undermountains zu ignorieren (siehe „Anpassungen von Magie“, Seite 10).

Arkane Erholung (1/Tag). Wenn Halaster eine kurze Rast abschließt, kann er alle Zauberplätze des 5. Grades und darunter auffrischen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Halaster einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich entscheiden, dass er trotzdem gelingt.

Wiederbelebung. Wenn Halaster im Undermountain stirbt, wird er nach 1W10 Tagen wiederbelebt, wobei alle Trefferpunkte und verlorenen Körperteile wiederhergestellt werden. Sein neuer Körper erscheint an einem zufälligen sicheren Ort im Undermountain.

Zauberwirken. Halaster ist ein Zauberwirker der 20. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 22, +14 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann beliebig oft *Selbstverkleidung* und *Unsichtbarkeit* wirken. Er kann je einmal *Fliegen* und *Blitz* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, kann dies aber erst wieder tun, nachdem er eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hat. Halaster hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Tanzende Lichter, Taschenspieler*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Lautloses Trugbild, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Arkane Schloss, Dolchwolke, Dunkelsicht, Klopfen*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Gegenzauber, Magie bannen*

4. Grad (3 Zauberplätze): *Scheingelände, Verwandlung, Verwirrung*

5. Grad (3 Zauberplätze): *Bigbys Hand, Energiewand, Geas*

6. Grad (2 Zauberplätze): *Kugelblitz, Kugel der Unverwundbarkeit, Vorbestimmtes Trugbild*

7. Grad (2 Zauberplätze): *Finger des Todes, Symbol, Teleportieren*

8. Grad (1 Zauberplatz): *Gedankenleere, Irrgarten*

9. Grad (1 Zauberplatz): *Meteorschwarm, Wunsch*

AKTIONEN

Sprengzepter. Halaster nutzt sein *Sprengzepter*, um *Donnerwoge* als Zauber des 4. Grades zu wirken (Rettungswurf-SG 16).

LEGENDÄRE AKTIONEN

Halaster kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er unter den unten aufgeführten Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Halaster erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Zauberwirken. Halaster wirkt einen Zauber des 3. Grades oder darunter.

Zauberschutz (kostet 2 Aktionen). Halaster verwendet einen Zauberplatz des 4. Grades oder niedriger und erhält 5 temporäre Trefferpunkte pro Grad des Zauberplatzes.

ihm, überall hinzureisen, um magische Forschung vorzunehmen. Er verbringt viel Zeit damit, Tore zu erschaffen, sie zu bewegen und Ältestenrunen auf sie zu wirken. Halasters Tore verbinden unterschiedliche Ebenen des Undermountain, was ihm ermöglicht, immer neue Monster ins Gewölbe zu bringen, um die zu ersetzen, die sterben oder entkommen. Selbst wenn Abenteurergruppen versuchen, entscheidende Kontrolle über nur kleine Bereiche des Undermountain zu erhalten, verändert Halaster ständig die Gefahren des Gewölbes, um dies zu vereiteln.

Halasters wahre Gestalt ist die eines großen, ausgemergelten, menschlichen Mannes, doch nutzt er Magie, um viele andere Erscheinungsbilder und Formen anzunehmen. Egal welche Gestalt er trägt, kichert und murmelt der Wahnsinnige Magier die ganze Zeit vor sich hin. Auch wenn es nicht den Anschein hat, ist Halaster stets aufmerksam und achtet darauf, was andere Wesen in seiner Umgebung tun oder vorbereiten. Er stellt sich niemals freiwillig dem Kampf, ohne zuvor *Magierrüstung* und *Gedankenleere* auf sich zu wirken.

HALASTERS HORT

Als Meister des Undermountain kann Halaster das ganze Verlies im gewissen Umfang verändern. Seine Hortaaktionen und Regionaleffekte erstrecken sich nicht über den Undermountain hinaus.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er Initiative-Gleichstände verliert) führt Halaster eine Hortaaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu bewirken:

- Halaster wählt innerhalb von 9 m um sich ein Volumen freien Raums oder festen Steins aus, das nicht größer als vier Würfel mit 3 m Kantenlänge ist, und verwandelt den offenen Raum in festen, bearbeiteten Stein oder andersherum.
- Halaster lässt eine Tür oder einen Torbogen innerhalb von 9 m um sich verschwinden und ersetzt ihn durch eine nackte Wand, oder er stellt eine Tür oder einen Torbogen, der zuvor auf diese Weise entfernt wurde, wieder her.
- Halaster deaktiviert oder aktiviert eines der magischen Tore des Undermountain. Das Tor muss sich innerhalb von 36 m um sich herum befinden.

REGIONALEFFEKTE

Wenn sich Halaster im Undermountain befindet, können die folgenden Effekte an jedem Ort im Gewölbe und in jeder extra-planaren Erweiterung des Gewölbes auftreten.

- Ein magischer Hellsichtsensor erscheint und nimmt die Gestalt eines gespenstischen humanoiden Auges mit 30 cm Durchmesser an, das von Lichtflecken umgeben ist. Der Sensor ist stationär, auch wenn Halaster das Auge in jede Richtung drehen kann. Halaster kann durch das Auge blicken, als würde er sich in diesem Bereich aufhalten. Das Auge kann nicht beschädigt oder gebannt werden, doch verschwindet es innerhalb eines antimagischen Felds. Ein Hellsichtauge bleibt bestehen, bis Halaster den Effekt beendet (keine Aktion notwendig).
- Ein schwacher illusionärer Effekt wird ausgelöst, als hätte Halaster *Einfache Illusion* in diesem Bereich gewirkt. Einfache Illusionen könnten das Echo von rasselnden Ketten sein, der weit entfernte Klang von explosiven Zaubern, ein staubiger Mantel oder ein rostiger Helm, der schwebt, als würde er von einer unsichtbaren Gestalt getragen, oder illusionäre Fußabdrücke auf dem staubigen Boden.
- Lauflose Erscheinungen von toten Abenteurern treiben durch Korridore und Räume, als seien sie verirrt. Eine Erscheinung kann nicht verletzt werden und reagiert nicht auf Kreaturen und Objekte in ihrem Weg. Sie kann nicht gebannt werden, wird aber in einem antimagischen Feld unterdrückt.

ERZDRUIDE

Erzdruiden beschützen die natürlichen Wunder ihrer Domänen. Sie haben selten mit zivilisierten Leuten zu tun, wenn es nicht eine große Bedrohung für die natürliche Ordnung gibt, und ihre Horte werden oft von verbündeten Tieren, Pflanzen und Feen geschützt.

ERZDRUIDE

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 132 (24W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +5, Wei +9

Fertigkeiten Medizin +9, Naturkunde +5, Wahrnehmung +9

Sinne passive Wahrnehmung 19

Sprachen Druidisch, plus zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Zauberwirken. Der Erzdruide ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Rettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Druidenkunst, Flammen erzeugen, Gift versprühen*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Feenfeuer, Verstricken, Mit Tieren sprechen, Wunden heilen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Person festhalten, Tierbote, Tiersinn*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Mit Stein verschmelzen, Tiere beschwören, Wasser atmen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerwand, Kreatur aufspüren, Steinhaut, Tier beherrschen*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg, Massen-Wunden heilen*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Heilen, Heldenmahl, Sonnenstrahl*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Feuersturm*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Tierform*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Voraussicht*

AKTIONEN

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebsschaden.

Gestaltwandel (2/Tag). Der Erzdruide verwandelt sich magisch in ein Tier oder einen Elementar mit Herausforderungsgrad 6 oder weniger und kann diese Gestalt für bis zu 9 Stunden behalten. Der Erzdruide kann entscheiden, ob seine Ausrüstung auf den Boden fällt, mit seiner neuen Gestalt verschmilzt oder von der neuen Form getragen wird. Der Erzdruide nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt oder bewusstlos wird. Der Erzdruide kann mit einer Bonusaktion in seinem Zug wieder seine wahre Gestalt annehmen.

Solange er in der neuen Gestalt ist, behält er seine Spielwerte und Sprachfähigkeit, doch erhält er die RK, Bewegungsarten, Stärke und Geschicklichkeit der neuen Gestalt, ebenso alle besonderen Sinne, Übungen, Merkmale, Aktionen und Reaktionen (außer Klassenmerkmalen, legendären Aktionen und Hortaaktionen), die die neue Gestalt hat, die ihm aber fehlen. Er kann in seiner neuen Gestalt Zauber mit verbaler oder Gestenkomponente wirken.

Die Angriffe der neuen Gestalt gelten als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunität gegen nichtmagische Angriffe zu überwinden.

GITHYANKI-GISH

Githyanki können dank ihres scharfen Verstands und ihrer magischen Fähigkeiten Magie meistern. Gish verbinden ihre magischen Fähigkeiten mit Schwertkunst, um gefährliche Gegner im Kampf zu werden. Ihre spezialisierten Fähigkeiten machen sie ideal für Attentate, Überfälle und Spionage.

LAVAKIND

Alle Lavakinder sehen physisch identisch aus und haben einen muskulösen Körperbau und kindliche, ständig grinsende Gesichter. Die meisten wurden in den Brunnen der Schöpfung geboren, auch bekannt als Ebene des Magmas, die zwischen die Elementarebenen der Erde und des Feuers geklemmt ist. In vulkanischen Kavernen bilden Lavakinder Gemeinschaften und dienen urchtümlichen Wesen aus Furcht oder verehren Götter der Erde und des Feuers.

GITHYANKI-GISH

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 123 (19W8 + 38)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +6, Int +7, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6

Sinne passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gith

Herausforderung 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Githyanki ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber nutzen, wobei er keine Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Je 3/Tag: *Nebelschritt*, *Sprung*, *Unauffindbarkeit* (nur selbst)

Je 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Telekinese*

Zauberwirken. Der Githyanki ist ein Zauberwirker der 8. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Githyanki hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Bootschaft*, *Klingenbann*, *Licht*, *Zielsicherer Schlag*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge*, *Magisches Geschoss*, *Rascher Rückzug*, *Schlaf*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Schweben*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball*, *Gegenzauber*, *Hast*

4. Grad (2 Zauberplätze): *Dimensionstür*

Kriegsmagie. Wenn der Githyanki eine Aktion nutzt, um einen Zauber zu verwenden, kann er als Bonusaktion einen Waffenangriff ausführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githyanki macht zwei Langschwert-Angriffe.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebsschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird, plus 18 (4W8) psychischer Schaden.



LAVAKIND

Mittelgroßer Humanoider (Lavakind), neutral

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 60 (8W8 + 24)

Bewegungsrate 7,5 m, Klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +6, Überleben +2

Schadensimmunitäten Feuer; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch Metallwaffen

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Herausforderung 3 (700 EP)

Metallimmunität. Das Lavakind kann sich ungehindert durch Metall bewegen, und es erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die Metallrüstung trägt oder einen Metallschild verwendet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Lavakind macht zwei Angriffe: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Hiebsschaden.

Auch wenn sie nicht von Natur aus gewalttätig sind, verteidigen Lavakinder ihr Territorium mit Gewalt. Viele Eindringlinge haben sich vom Lächeln eines Lavakindes täuschen lassen, weil sie glaubten, dass sie willkommen seien, wurden aber einen Moment später in Stücke gerissen. Lavakinder bleiben normalerweise in der Nähe ihres Horts, doch jagen sie aktiv, wenn Nahrung knapp wird.

In Lava geboren. Die ersten Lavakinder wurden durch die Verbindung von Geistern der Erde und des Feuers erschaffen. Wenn sie erwachsen werden, erhalten Lavakinder die Fähigkeit, sich fortzupflanzen. Ein erwachsenes Lavakind legt in seinem Leben, das ungefähr 50 Jahre währt, mehrere Eier. Diese Eier werden in Becken geschmolzenen Magmas ausgebrütet, bis die jungen Lavakinder schlüpfen. Die rosaroten, lächelnden Neugeborenen werden mit der gleichen Geschwindigkeit erwachsen wie Menschen. Der Erzeuger beschützt seinen Sprössling, bis das neue Lavakind stark genug ist, sich selbst zu verteidigen und Nahrung zu finden. Lavakinder essen Fleisch, Knochen, Papier, Pflanzen und so gut wie alles andere, das nicht aus Metall oder Stein besteht. Gegartes Fleisch ist ihnen am liebsten.

LEBENDER ZAUBER

Bereiche wilder Magie und Orte, die von mächtigen, unheimlichen Mächten verheert worden sind, können manchmal Zaubereffekte erzeugen, die sich nicht auflösen wollen. Diese sogenannten lebenden Zauber suchen die Orte heim, wo sie erschaffen wurden, und nähren sich von der magischen Energie der Umgebung.

Ein lebender Zauber erscheint wie ein normaler Zaubereffekt, nur dass seine magische Energie verweilt und sich mit Zielstrebigkeit bewegt.

Konstruktur. Ein lebender Zauber braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Magische Essenz. Der Prozess, der einen lebenden Zauber erschafft, verändert die Natur seiner Magie. Ein lebender Zauber kann nicht Ziel von *Magie bannen* werden und ist nicht von einem antimagischen Feld betroffen.

LEBENDER UNSICHTBARER DIENER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 4 (1W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (-4)	10 (+0)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpfung, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 12

Sprachen versteht eine Sprache (normalerweise die Gemeinsprache), kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Unsichtbarkeit. Der unsichtbare Diener ist unsichtbar.

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 1 Wuchtschaden.

LEBENDER UNSICHTBARER DIENER

Wie ein übereifriger Leibdiener oder ein Magd sucht sich ein lebender unsichtbarer Diener Aufgaben, in der Hoffnung, seinen Erschaffer zu erfreuen. Er kann einfache Waffen führen, zieht es aber vor, es nicht zu tun. *Unsichtbares sehen*, *Wahrer Blick* und ähnliche Effekte offenbaren, dass der Diener eine ähnliche Gestalt hat wie ein schlanker, erwachsener Humanoid.

MUIRAL

Muiral war ein fähiger menschlicher Krieger, der lange als Halasters Leibwächter diente. Sein Abstieg in den Wahnsinn begann, als er den Wahnsinnigen Magier bat, ihm die Künste der Magie beizubringen. Muiral lernte genug Magie, um sich in ein Monstrum, halb Mensch, halb Skorpion zu verwandeln und wurde als Muiral der Missgestaltete bekannt. Er zog sich dann auf die Ebene des Untermountains zurück, die später Muirals Prüfung heißen würde, und vertrieb und tötete die Drow, die dort ursprünglich lebten. Muiral verbringt jetzt seine Tage damit, Abenteurer und andere Eindringlinge zum Spaß zu jagen. Die vielen Jahre der Einsamkeit und Halasters Einfluss haben ihn völlig wahnsinnig werden lassen.



MUIRAL

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (12W10 + 69)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe KON +8, INT +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Athletik +9, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Goblinisch, Zwergisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Zauberwirken. Muiral ist ein Zauberwirker der 13. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Froststrahl, Magierhand, Schockgriff, Tanzende Lichter, Taschenspielerie*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magisches Geschoss, Nebelwolke, Rascher Rückzug, Schild*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Dunkelheit, Klopfen, Spinnenklettern, Unsichtbares sehen*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz, Gegenzauber, Tote beleben*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Mächtige Unsichtbarkeit, Verwandlung*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Energiewand, Gegenstände beleben*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Fleisch zu Stein, Untote erschaffen*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Finger des Todes*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Muiral einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich entscheiden, dass er ihm trotzdem gelingt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Muiral führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Langschwert und einen mit seinem Stachel.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebsschaden, oder 15 (2W10 + 4) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird.

Stachel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 schaffen und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 27 (6W8) Giftschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Muiral kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er unter den unten aufgeführten Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Muiral erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Zaubertrick wirken. Muiral wirkt einen Zaubertrick.

Vorspringender Angriff (kostet 2 Aktionen). Muiral macht einen Langschwertangriff, der eine Reichweite von 3 m hat.

Schlag im Rückzug (kostet 3 Aktionen). Muiral bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Ehe er sich bewegt, kann er einen Langschwert-Angriff ausführen.

NEOTHELID

Wenn die Kaulquappen einer Illithiden-Kolonie nicht mehr gefüttert werden, beginnen sie einander aus Hunger gegenseitig zu verschlingen. Nur eine Kaulquappe überlebt von den Tausenden im Tümpel der Kolonie, und sie wird zu einem Neotheliden, einem schleimbedeckten, unglaublich riesigen Wurm.

NEOTHELID

Gigantische Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 325 (21W10 + 105)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe INT +1, WEI +8, CHA +6

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen —

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Kreaturensinn. Der Neothelid ist sich der Anwesenheit von Kreaturen mit einer Intelligenz von 4 oder mehr im Umkreis von 1,5 km bewusst. Er kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur sowie ihren Intelligenzwert, kann aber sonst nichts über sie spüren. Kreaturen, die von den Zaubern *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt sind, können so nicht wahrgenommen werden.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Neotheliden ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 16). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber nutzen, wobei er keine Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Schweben*

1/Tag: *Schwachsinn, Telekinese, Verwirrung*

Magieresistenz. Der Neothelid hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Wuchtschaden plus 13 (3W8) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht vom Neotheliden verschluckt zu werden. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt. Sie hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Neotheliden. Außerdem erleidet sie 35 (10W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Neotheliden.

Wenn der Neothelid in einem Zug 30 Schaden oder mehr von einer Kreatur in seinem Inneren erleidet, muss er am Ende dieses Zugs einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht alle verschluckten Kreaturen auszuspeien, die liegend innerhalb von 3 m um den Neotheliden landen. Wenn der Neothelid stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr von ihm festgesetzt und kann den Kadaver mit 6 m ihrer Bewegungsrate verlassen, wobei sie liegend herauskommt.

Säureodem (Aufladung 5–6). Der Neothelid atmet Säure in einem Kegel von 18 m Länge aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 35 (10W6) Säureschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Ein Neothelid ist vollkommen wild und kennt nichts außer dem Raubtierleben, das er bislang gelebt hat. Er streift durch unterirdische Tunnel auf der Suche nach mehr Gehirnen, mit denen er seinen ewigen Hunger stillen kann. Dabei wird er immer brutaler.

RECKE

Recken sind mächtige Krieger, die ihre Kampffähigkeiten in Gladiatorengruben verbessert haben. Für Soldaten und andere Leute, die ihren Lebensunterhalt kämpfend verdienen, sind Recken so einflussreich wie Adelige, und ihre Anwesenheit gilt unter Herrschern als Statussymbol.

SCALADAR

Scaladar sind Konstrukte, die von Trobriand erschaffen wurden, einem von Halasters Lehrlingen. Sie bewegen sich und attackieren wie Riesenskorpione. Sie packen ihre Beute mit zwei großen Zangen und verpassen ihr mit ihrem Metallstachel einen tödlichen Stromschlag.

RECKE

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 143 (22W8 + 44)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe STR +9, KON +6

Fertigkeiten Athletik +9, Einschlüchtern +5, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Unbeugsamkeit (2/Tag). Der Recke wiederholt einen misslungenen Rettungswurf.

Durchschnaufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Bonusaktion kann der Recke 20 Trefferpunkte zurückerhalten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Recke führt drei Angriffe mit seinem Zweihandschwert oder Kurzbogen aus.

Zweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6 + 5) Hiebsschaden, plus 7 (2W6) Hiebsschaden, wenn der Recke mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte übrighat.

Kurzbogen: Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden, plus 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Recke mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte übrighat.

Trobriands Ringe. Trobriand stellte magische Ringe her, um die Scaladar zu kontrollieren. Jeder Ring ist ein Band aus schwarzem Metall mit einer stachelartigen Ausstülpung. Kein Scaladar kann den Träger eines solchen Rings verletzen, und alle Scaladar innerhalb von 30 m um den Träger müssen seinen gesprochenen Befehlen gehorchen. Die Magie des Rings erlaubt es den Scaladar, diese Befehle zu verstehen und zu deuten, obwohl die Kreaturen keine eigene Sprache haben. Wenn er widersprüchliche Befehle von zwei unterschiedlichen Ringträgern erhält, deaktiviert sich ein Scaladar sofort und wird für 1 Stunde kampfunfähig. Trobriand hat einen Meisterring, der es ihm erlaubt, die Befehle anderer Ringträger zu übergehen, ohne dass ein Scaladar deaktiviert wird. Trobriands Ringe funktionieren nur im Undermountain.

Konstruktatur. Ein Scaladar braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

SCALADAR

Riesiges Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 94 (7W12 + 49)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	25 (+7)	1 (-5)	12 (+1)	1 (-5)

Schadensresistenzen Feuer; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Energie, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen —

Herausforderungsgrad 8 (8.900 EP)

Blitzabsorption. Wenn dem Scaladar Blitzschaden zugefügt wird, erleidet er keinen Schaden, und sein Stachel verursacht bis zum Ende seines nächsten Zugs zusätzliche 11 (2W10) Blitzschaden.

Scaladar-Verbindung. Der Scaladar kennt die Position anderer Scaladar innerhalb von 30 m um ihn, und er kann spüren, wenn einer von ihnen Schaden erleidet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Scaladar macht drei Angriffe: zwei mit seinen Zangen und einen mit seinem Stachel.

Zange. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W12 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 15). Der Scaladar hat zwei Zangen, und jede davon kann ein Ziel packen.

Stachel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Stichschaden plus 11 (2W10) Blitzschaden.

SCHATTENASSASSINE

Ein Schattenassassine sieht wie ein untoter Schatten aus (wie beschrieben im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), der Kurzscherer führt, die ebenfalls aus Schatten bestehen. Er existiert nur, um die Lebenden zu töten.

Untote Natur. Ein Schattenassassine braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

ULITHARID

Sehr selten kommt es vor, dass eine Illithiden-Kaulquappe eine Person in einen Ulithariden verwandelt und nicht in einen gewöhnlichen Gedankenschinder. Ulithariden sind größer als Gedankenschinder und haben sechs Tentakel anstelle von vier. Illithiden akzeptieren von Natur aus, dass das Überleben eines Ulithariden wichtiger ist als das ihre. In den meisten Kolonien wird ein Ulitharid der

SCHATTENASSASSINE

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe GES +8, INT +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +9

Schadensempfindlichkeiten Gleißend

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Nekrotisch, Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Versteht die Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Amorph. Der Assassine kann sich durch einen Bereich bewegen, der nur 2,50 cm breit ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Heimlicher Schatten. Solange der Assassine sich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit aufhält, kann er die Aktion Verstecken als Bonusaktion verwenden.

Schwach im Sonnenlicht. Solange der Assassine sich im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Assassine führt zwei Schattenklingen-Angriffe aus.

Schattenklinge. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel nicht immun gegen nekrotischen Schaden ist, wird der Stärkewert des Ziels für jedes Mal, dass es von diesem Angriff getroffen wird, um 1W4 verringert. Das Ziel stirbt, wenn seine Stärke auf 0 fällt. Die Verringerung hält an, bis das Ziel eine kurze oder lange Rast abschließt.

Wenn ein nicht-böser Humanoider durch diesen Angriff stirbt, erhebt sich 1W4 Stunden später ein Schatten (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) aus der Leiche.

ULITHARID

Große Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (Brustplatte)

Trefferpunkte 127 (17W10 + 34)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Rettungswürfe INT +9, WEI +8, CHA +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 3 km

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Kreaturesinn. Der Ulitharid ist sich der Anwesenheit von Kreaturen mit einer Intelligenz von 4 oder mehr im Umkreis von 3 km bewusst. Er kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur, sowie ihren Intelligenzwert, kann aber sonst nichts über sie spüren. Kreaturen, die von den Zaubern *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt sind, können so nicht wahrgenommen werden.

Magieresistenz. Der Ulitharid hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Psionischer Knotenpunkt. Wenn ein Ältestengehirn eine psychische Verbindung mit dem Ulithariden eingeht, kann das Ältestengehirn eine psychische Verbindung mit jeder anderen Kreatur aufbauen, die der Ulitharid mit seinem Kreaturesinn spüren kann. Solche Verbindungen enden sofort, wenn die Kreatur sich außerhalb der Reichweite der Telepathie und des Ältestengehirns bewegt. Der Ulitharid kann sein psychisches Band mit dem Ältestengehirn aufrechterhalten, egal wie groß die Entfernung zwischen ihnen ist, solange sich beide auf der gleichen Existenzebene aufhalten. Wenn der Ulitharid mehr als 7,50 km vom Ältestengehirn entfernt ist, kann er die psychische Verbindung jederzeit beenden (keine Aktion erforderlich).

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Ulithariden ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 17). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Schweben*
Jeweils 1/Tag: *Ausspähung*, *Böser Blick*, *Ebenenwechsel* (nur selbst), *Massen-Einflüsterung*, *Monster beherrschen*, *Schwachsinn*, *Telekinese*, *Trugbild projizieren*, *Verwirrung*

AKTIONEN

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 27 (4W10 + 5) psychischer Schaden. Wenn das Ziel groß oder kleiner ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 14) und muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht betäubt zu sein, bis der Haltegriff endet.

Gehirn entnehmen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein kampfunfähiger Humanoider, den der Ulitharid gepackt hat. *Treffer:* 55 (1W10) Stichschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, tötet der Ulitharid das Ziel, indem er dessen Gehirn entfernt und verzehrt.

Gedankenschlag (Aufladung 5–6). Der Ulitharid gibt auf magische Weise psychische Energie in einem Kegel von 18 m ab. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht 31 (4W12 + 5) psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt zu werden. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

liebste Diener eines Ältestengehirns und genießt Macht und Autorität. In anderen betrachtet das Ältestengehirn den Ulithariden als potentiellen Rivalen und manipuliert oder unterdrückt die Ambitionen des Ulithariden entsprechend.

Wenn ein Ulitharid das Teilen der Herrschaft mit einem Ältestengehirn als untragbar erachtet, löst er sich von der Kolonie und nimmt eine Gruppe von Gedankenschindern mit, um eine neue Kolonie zu gründen. Nach dem Tod des Körpers des Ulithariden platzieren die Gedankenschinder sein Gehirn

in einem Salzwasserbecken, wo es innerhalb einiger Tage zu einem Ältestengehirn heranwächst.

Extraktorstecken. Jeder Ulitharid hat einen psionisch verstärkten Stecken aus schwarzem Metall bei sich. Wenn der Ulitharid bereit ist, seinen Körper aufzugeben, befestigt er den Stecken an der Rückseite seines Kopfes und nutzt den Stab, um seinen Schädel aufzubrechen und aufzureißen, sodass das Gehirn entnommen und in ein Salzwassertümpel gelegt werden kann, wo es zu einem Ältestengehirn heranwächst. Der Stab dient keinem anderen Zweck.

WERFLEDERMAUS

Eine Werfledermaus ist ein Humanoider, der mit einer seltenen Form der Lykanthropie infiziert ist, die es ihm erlaubt, die Gestalt einer Riesenfledermaus oder eines Fledermaus-Humanoiden-Hybriden anzunehmen. (Siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für mehr Informationen zu Lykanthropie.) Die meisten Werfledermäuse stammen von Goblins ab.

Bewohner der Tiefe. Werfledermäuse werden selbst in der Gesellschaft der Goblins gemieden, weil sie Blut trinken müssen, um zu überleben. Sie ziehen es vor, sich an dunklen Orten wie Dachböden und Höhlen zu verbergen, und sie jagen normalerweise bei Nacht.

Bluttrinker. Eine Werfledermaus muss mindestens einen halben Liter frisches Blut pro Nacht trinken, sonst wird sie geschwächt und erleidet eine Stufe Erschöpfung, die nicht allein durch Rast aufgehoben werden kann. Jeder halbe Liter Blut, den die Werfledermaus trinkt, hebt eine Stufe Erschöpfung auf, die sie auf diese Weise erlangt hat.

Werfledermaus-Lykanthropie. Ein Spielercharakter, der zur Werfledermaus wird, erhält eine Geschicklichkeit von 17, wenn sein Wert nicht bereits höher ist. Angriffs- und Schadenswürfe für den Bissangriff der Werfledermaus basieren auf der Stärke oder der Geschicklichkeit des Charakters, je nachdem, was höher ist.



WERFLEDERMAUS

Kleiner Humanoider (Goblin, Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 24 (7W6)

Bewegungsrate 9 m (Klettern 9 m, Fliegen 18 m in Fledermaus- und Hybridgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht mit versilberten Waffen ausgeführt werden

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Goblinsch (kann in Fledermausgestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler. Die Werfledermaus kann ihre Aktion verwenden, um sich in einen mittelgroßen Hybriden aus Fledermaus und Humanoiden oder in eine große Riesenfledermaus zu verwandeln, oder wieder ihre wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Ihre Spielwerte, abgesehen von der Größe, sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht mitverwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Echolot (nur Fledermaus- und Hybridgestalt). Die Werfledermaus hat Blindsight mit einer Reichweite von 18 m, solange sie nicht taub ist.

Scharfes Gehör. Die Werfledermaus hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Gehör basieren.

Behändes Entkommen. Die Werfledermaus kann die Aktionen Rückzug oder Verstecken in jedem ihrer Züge als Bonusaktion verwenden.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich die Werfledermaus im Sonnenlicht befindet, hat sie einen Nachteil auf Angriffswürfe sowie auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (Nur humanoide oder Hybridgestalt). In humanoider Gestalt führt die Werfledermaus zwei Angriffe mit ihrem Krummsäbel oder zwei Angriffe mit ihrem Kurzbogen aus. In Hybridgestalt kann sie einen Biss-Angriff und einen Krummsäbel-Angriff ausführen.

Biss (nur Fledermaus- oder Hybridgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und die Werfledermaus erhält temporäre Trefferpunkte gleich dem verursachten Schaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht mit Werfledermaus-Lykanthropie verflucht zu werden.

Krummsäbel (nur humanoide oder Hybridgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Kurzbogen (nur humanoide oder Hybridgestalt). Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

ANHANG B: ÄLTESTENRUNENKARTEN



ANARATH

Ältestenrune des Schutzes und Opfers

Flucheffect: Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf schaffen, sonst kann es keine Trefferpunkte zurückerhalten, bis *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* auf es gewirkt wird.

Segenseffekt: Das Ziel ist immun gegen die Zustände Betäubt, Bezaubert, Blind, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet und Versteinert. Außerdem wird das Ziel sofort stabilisiert, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt. Dieser Segenseffekt hält 24 Stunden lang an.

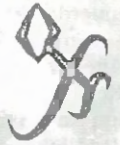


ANGRAS

Ältestenrune des Krieges

Flucheffect: Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf schaffen, sonst erleidet es für 24 Stunden Empfindlichkeit gegenüber allen Schadensarten und einen Abzug von -2 auf Todesrettungswürfe.

Segenseffekt: Wenn das Ziel mit einem Angriff trifft, kann es den Treffer in einen kritischen Treffer verwandeln. Dann endet der Segenseffekt.



HALASTER

Ältestenrune des Wahnsinnigen Magiers

Flucheffect: Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen oder 20W6 Energieschaden erleiden, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Segenseffekt: Das Ziel erhält alle verbrauchten Zauberplätze des 6. Grades und darunter zurück. Wenn das Ziel keine Zauberplätze hat, die es wiederherstellen kann, wird es für 1 Stunde von einem magischen Schild umgeben. Dieser Schild gewährt Resistenz gegen alle Schadensarten und kann nicht gebannt werden, doch Kontakt mit einem antimagischen Feld zerstört ihn.



KOROMBOS

Ältestenrune des Chaos

Flucheffect: Das Ziel muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für eine Dauer von 1 Minute den Effekt des Zaubers *Verwirrung* zu erleiden.

Segenseffekt: Wenn das Ziel einen Schadenswurf ablegt, kann es jeden Schadenswürfel einmal neu werfen. Es muss die neuen Ergebnisse akzeptieren. Dann endet der Segenseffekt.



LAEBOS

Ältestenrune des Feuers

Flucheffect: Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder 10W10 Feuerschaden erleiden, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Segenseffekt: Das Ziel erhält einen Vorrat von zehn W6. Bis zu zwei dieser Würfel können jederzeit aufgewendet werden, um sie zu einem Schadenswurf zu addieren, den das Ziel bei einem Waffenangriff ausführt. Der Schaden, der von diesen Würfeln addiert wird, ist Feuerschaden.



LAMMATH

Ältestenrune der Sicherheit

Flucheffect: Für die nächsten 24 Stunden kann das Ziel keinen Vorteil auf Angriffswürfe, Attributwürfe oder Rettungswürfe erhalten.

Segenseffekt: Einmal innerhalb der nächsten 24 Stunden kann das Ziel seine Reaktion verwenden, um den Schaden, den es aus einer Quelle erleidet, um 10W6 zu verringern.



NCHASME

Ältestenrune der Entscheidung

Flucheffect: Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für 1 Stunde kampfunfähig zu sein. Solange das Ziel auf diese Weise kampfunfähig ist, erhält es den folgenden Makel, der alle gegensätzlichen Makel ersetzt: „Ich bin grundsätzlich mit nichts einverstanden, was irgendjemand sagt.“

Segenseffekt: Das Ziel kann dreimal den Zauber *Vorahnung* als Aktion wirken, wobei keine Komponenten nötig sind und kein Risiko einer zufälligen Deutung besteht.



SAVAROS

Ältestenrune der Goblinheit

Flucheffect: Alle nichtmagischen Münzen und Juwelen, die das Ziel bei sich trägt, verschwinden.

Segenseffekt: Die Rune beschwört magisch einen Goblin (verwende die Spielwerte für den Goblin aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)), der in einem freien Bereich innerhalb von 6 m um das Ziel erscheint. Der Goblin ist unhöflich zu jedem außer dem Ziel und gehorcht den Befehlen des Ziels. Der Goblin verschwindet in einer Rauchwolke, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt.



ULLATHAR

Ältestenrune der Durchgänge

Flucheffect: Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht für 24 Stunden festgesetzt zu sein.

Segenseffekt: Für die nächsten 24 Stunden erhält das Ziel die folgenden Vorteile:

- Die Auswirkungen des Zaubers *Bewegungsfreiheit*
- Die Fähigkeit, den Zauber *Klopfen* beliebig oft ohne Komponenten zu wirken

ANHANG C: GEHEIMNISKARTEN

GILDE DER VIELEN AUGEN

Eine Diebesgilde, die vor langer Zeit aus Waterdeep vertrieben wurde, lauert bis heute im Undermountain und wartet auf die Gelegenheit, wieder Macht in der Stadt darüber zu gewinnen. Diese Schurken machen die Kanalisation für ehrliche Leute unsicher. Sie haben vor einer Weiße Schädelhafen übernommen, eine unterirdische Stadt, die mit dem Undermountain verbunden ist.

UNSTERBLICHER WAHNSINN

Der Wahnsinnige Magier des Undermountain hat sich selbst oft zerstört und wurde oft zerstört, doch seine Vernichtung ist stets von kurzer Dauer. Leute sagen, dass das Gewölbe ohne ihn nicht existieren kann und den Erzmagus deshalb auf magische Weise wiederherstellt, wenn er innerhalb seiner bröckelnden Mauern umkommt. Immer, wenn Halaster zurückkehrt, ist weniger von seiner Vernunft übrig.

SCHÄDELHAFEN

Schädelhafen steht am Sargauthfluss, einem Wasserweg, der drei Ebenen des Undermountain passiert. Piraten nutzten diese unterirdische Siedlung einst als Handelshafen. Doch heute ist sie von Monstern befallen und ein Ort, an dem Spione und Assassinen ihrem Handwerk nachgehen. Habt Acht vor der Festung am Fluss! Ihre Garnison wird von einem bösen Ritter kommandiert, der auf einer Wyvern reitet.

VERSTRICKTES NETZ

Es gibt viele geheime Tempel im Undermountain, besonders jene von bösen Göttern, die in der Stadt darüber nicht willkommen sind. Die bösartigen Diener dieser Gottheiten kämpfen endlos um die Überlegenheit in diesem dunklen Gewölbe. Lolth, die Dämonenkönigin der Spinnen, ist die teuflische Gebieterin vieler dieser blutigen Konflikte.

ARCTURIASEND

Eine von Halasters Lehrlingen war eine menschliche Verwandlerin namens Arcturia, die viele Arten neuer Monster erschaffen hatte und sich selbst oft zum Ziel ihrer eigenen magischen Verwandlungen machte. Sie beansprucht eine ganze Ebene des Undermountain als ihren Hort und verwandelte Gefangene in Monster, die sie beschützen sollten. Es ist wahrscheinlich, dass Arcturia noch immer im Undermountain lebt, in der einen oder anderen Form.

WAS DIE DROW FÜRCHTEN

Ein Teil des Undermountain wurde von den Drow gegraben. Muiral, der ein ehemaliger Leibwächter und Lehrling von Halaster sein soll, beansprucht diese Domäne und jagt Eindringlinge zu seinem Vergnügen. Diese Korridore sind voll von den Knochen der Erschlagenen. Selbst die Dungelelfen sprechen nur flüsternd von Muiral. Jeder, der die Drow verängstigten kann, sollte unbedingt gemieden werden.

ZWERGENHANDWERK

Große Teile des Undermountain wurden vor langer Zeit von den Schildzwergen des Melairkyn-Klans erbaut. Diese Zwerge waren Meister der Steinbearbeitung und versteckten viele Räume hinter Geheimtüren. Sie gruben auch tief nach Edelmetallen. Diese Minen wurden später von eindringenden Duergar ausgebeutet, sodass ein wertloses Labyrinth aus Tunneln und Kavernen entstanden ist, in dem Monster wohnen.

SCHULE DER MAGIE

Gerüchte besagen, dass auf einer Ebene des Undermountain eine Magierakademie entstanden ist. Es ist nicht bekannt, wer die Akademie leitet – vielleicht einer von Halasters Lehrlingen oder der Wahnsinnige Magier selbst –, doch viele Magier wurden von ihr angelockt. Welcher Magier würde nicht einen Blick auf die mächtige Magie werfen wollen, die in den Tiefen des Undermountain Staub fängt?

WAHNSINNIGES HAUS

Die Schattendämmer waren eine Waterdeeper Adelsfamilie, deren Ringen um politische Überlegenheit vor Jahrhunderten endete, nachdem Schattendämmer-Magier ein Portal ins Ferne Reich öffneten. Sie wurden von Wahnsinn verdreht und aus ihrem Zuhause vertrieben, doch suchten sie die Unterstützung von Halaster und versanken in den Tiefen des Undermountain, wo sie niemals wieder gesehen wurden – doch gibt es ohne Frage noch Überreste des Adelshauses.

UNTERIRDISCHER WALD

Der Fluss der Tiefen verbindet die vierte und fünfte Ebene des Undermountain und fließt an gewaltigen Kavernen vorbei, die voll mit Bäumen, Sträuchern, Vögeln, anderen Tieren und Sonnenlicht sind. Ein ganzer Wald, so real wie jeder, den man an der Oberfläche findet, wartet darauf, erkundet zu werden, doch eine Erzdruidein beschützt ihn. Entdecker, die flussabwärts reisten, haben auch einen riesigen grünen Drachen gesehen, der auf einem Turm an einer Brücke über den Fluss hockt.

AASFRESSER

Das Schwertmeer hat viele Piratenschiffe gesehen, doch keines war seltsamer als die Aasfresser. Dieses Schiff konnte unter den Wellen und durch die Luft reisen. Seit Jahren hat es niemand mehr gesehen. Vielleicht ist es versunken, oder ging im sternhellen Mahlstrom des Nachthimmels verloren, doch Weissagungszauber deuten an, dass es seinen Weg in den Undermountain gefunden hat. Andere haben unter Waterdeep danach gesucht, doch niemand hat es gefunden oder konnte davon berichten.

TROBRIANDS ARMEE

Trobriand war einer von Halasters vielversprechendsten und verrücktesten Lehrlingen. Er war fasziniert von Maschinen und beanspruchte eine Ebene des Verlieses des Wahnsinnigen Magiers für sich, um dort eine Armee von Konstrukten zu erschaffen. Man sagt, dass Trobriand seine Schöpfungen mit einem Metallring kontrolliert und dass er ähnliche Ringe geringerer Macht für seine Lehrlinge erschaffen hat, um sie zu schützen, für den Fall, dass die Konstrukte den Verstand verlieren.

TODESTYRANN

Der Wahnsinnige Magier hat eine ganze Ebene des Undermountain in ein Prüfgebiet für Abenteurer verwandelt, die die tiefsten Ebenen des Gewölbes und die dort verborgenen Schätze erreichen wollen. Am Ende dieses Hindernisparcours wartet die größte Herausforderung von allen: der Todestyrann Nimmerschädel, ein untoter Betrachter, der Magier mehr hasst als alles andere.

NESTERS SCHICKSAL

Halaster brachte sieben Lehrlinge mit in den Undermountain. Einer von ihnen, Nester, wurde durch Zauber und Methoden, die er selbst entwickelt hatte, zum Lich. Aber sein Prozess war fehlerhaft, und im Lauf der Zeit lösten sich Nesters Seelengefäß und Körper auf, bis nur sein schwebender Schädel und seine Skelettarme blieben. Nester verlor über sein Versagen, ein wahrer Lich zu werden, den Verstand und sucht noch heute in dieser geschwächten Gestalt den Undermountain heim.

DUNKELELFISCHE BEDROHUNG

Die jüngsten Konflikte in Menzoberranzan haben zu geschwächten Drow-Häusern geführt, die nun um ihre Zukunft fürchten. Drow kommen in den Undermountain, um Zufluchtsorte für ihre Häuser zu erschaffen. Halaster kann nicht glücklich darüber sein, dass sie in so großer Zahl auftauchen, aber wer weiß das schon? Vielleicht hat der Wahnsinnige Magier die Unruhen geplant, um die Dunkelelfen zurückzuholen, aus Gründen, die von Zurechnungsfähigen nicht begriffen werden können.

SMARAGDKLINGE

Waterdeep wurde auf den Knochen eines Zwergenkönigreichs aufgebaut, das wiederum auf dem Staub eines viel älteren Elfenkönigreichs errichtet wurde. Man sagt, dass immer noch ein Relikt der Elfen im Undermountain zu finden ist: ein magisches Schwert, das so scharf ist, dass seine Klinge durch Stein schneiden kann. Viele Abenteurer sind auf ihrer Jagd nach der Waffe verschwunden, von der man sagt, dass die Elfen sie mit dem Herz eines Kriegers und der Seele eines Dichters gesegnet haben.

GITH ZU GAST

Githyanki sind in den Undermountain eingedrungen. Vielleicht wollen sie eine Gedankenschinder-Kolonie in den Tiefen des Gewölbes zerstören, oder vielleicht planen sie, Waterdeep anzugreifen und zu plündern. Es gibt eine andere Möglichkeit: Die Githyanki könnten einen Kinderhort aufbauen, eine Festung abseits der Astralebene, wo sie ihre Jungen großziehen und sie in den Künsten des Krieges ausbilden können.

SPITZE UND SCHNECKE

Tief im Undermountain gibt es eine gewaltige Kaverne mit einem riesigen Stalagmit, der ausgehöhlt wurde, um als Magierturm zu dienen, vielleicht sogar als Refugium des Wahnsinnigen Magiers selbst. Der Turm wird von Steinkonstrukten bewacht. Niemand weiß, was darin lauert. Nicht weit vom Turm entfernt sitzt eine sehr merkwürdige Kreatur: Eine Riesenschnecke mit einem Haus aus reinem Gold.