

Die Grube

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK®

Herbergsbad / Adri Regional Abenteuer

Version 1.0

von Rainer Nagel

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Meta Regional Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Mike Hofmann, Nenad Petrovic, Stefan Reschke, Matthias Schäfer

Mit Dank an Mike Hofmann für die Karte der Grube, Frank Roters und Stefan Reschke für Zuarbeiten sowie Alexandra Velten für hilfreiche Hinweise

Ein Drache öffnet euch in mehr als einem Sinne das Tor zu einem lange vergessenen Ort, an dem ihr alte und neue Geheimnisse erforschen könnt – aber nur dann, wenn ihr euch in die klaffenden Grube wagt, die so plötzlich aufgebrochen ist ... und wenn ihr euch den Schrecken stellt, die unter den idyllischen Hügeln um Amhang lauern.

Für Charaktere der Stufen 1-15 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-14).

Quellen: A Player's Primer to the Outlands (Jeff Grubb), Complete Adventurer – A Guide to Skillful Characters of All Classes (Jesse Decker), Das Buch der Abenteuer – Ein Spielerhandbuch über außergewöhnliche Fähigkeiten für alle Klassen (Jesse Decker), AHL 7-04 Der siebte Tempel (Frank Roters), AHL 1-03S Die gestohlene Statuette (Rainer Nagel), Draconomicon – The Book of Dragons (Andy Collins, Skip Williams, James Wyatt), AHL 7-02 Ein goldenes Herz (Ingo Deutsch), AHL 6-04 Ein vergessener Tempel (Frank Roters), RQ3 From the Shadows (Bruce Nesmith), King of the Dead (Gene De Weese), Magic Item Compendium (Andy Collins, Mike Mearls und Stephen Schubert), Planescape Monstrous Compendium (Allen Varney), Races of the Dragon (Gwendolyn F.M. Kestrel, Jennifer Clarke Wilkes, Kolja Raven Liquette), AHLI 3-02 Rätelhafter Adri (Ingo Deutsch), The Pit (Dungeon 17, Randal S. Doering), I2 Tomb of the Lizard King (Mark Acres), Unsolved Mysteries (Dragon 359, Dragon und Dungeon staffs), Vecna Reborn (Monte Cook), AHL 1-01 Willkommen im Adri (Rainer Nagel), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und www.livinggreyhawk.de.
Grubenkarte: Mike Hofmann. Umgebungskarte: Gordon Gurray

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, Living Greyhawk, D&D Rewards, RPGA, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, and Monster Manual are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the US and other countries. 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, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005

Wizards of the Coast, Inc.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist für einen Vier- bis Fünf-Stunden-Block vorgesehen. Zu Spielbeginn sollte jeder Spieler ein Namensschild vor sich aufstellen, das im unteren Teil den Namen des Spielers und im oberen Teil den des gespielten Charakters sowie dessen Volk und Geschlecht enthält. Dies erleichtert es den Spielern, sich zu merken, wer welche Figur spielt.

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers ist etwas kürzer. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und das Ausfüllen der Abenteuerbescheinigung (Adventure Record) vorzunehmen. Unterschreibe die Abenteuerbescheinigung erst, wenn sie vollständig ausgefüllt sind.

Die Spieler können jederzeit alle notwendigen Regeln einsehen, um sich über Bewaffnung und Ausrüstung der von ihnen gespielten Charaktere zu informieren.

Eine Anmerkung noch zum Text des Abenteuers: Teile davon sind bereits so gestaltet, dass du sie den Spielern unverändert vorlesen kannst; andere Passagen wiederum sind nur für deine Augen bestimmt. du kannst hier aber selbst entscheiden (und solltest dies auch tun!) welche Informationen du weitergibst. Die direkt für die Spieler vorgesehenen Textstellen sind durch fetten Kursivdruck abgesetzt. Wir empfehlen nachdrücklich, die Spielertexte nicht wörtlich vorzulesen, sondern situationsbezogen zu umschreiben, da sie recht allgemein gehalten sind und gegebenenfalls an eine bestimmte Situation oder die Handlungen der Charaktere angepasst werden müssen.

Mehr zum Leiten offizieller RPGA-Abenteuer und wie man Runden offiziell anmeldet findest du (in Englisch) unter: www.rpga.com.

Um dieses Abenteuer sinnvoll einsetzen zu können, benötigst die folgenden D&D-Regelbücher: Spielerhandbuch (SHB), Spielleiterhandbuch (SLHB) und das Monsterhandbuch (MHB). Außerdem ist es empfehlenswert, wenn du einen aktuellen Ausdruck des Living Greyhawk Campaign Sourcebooks (LGCS) zur Verfügung hast, um alle Kampagnenregelungen schnell nachschlagen zu können.

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

Die Einstufung einer Abenteurergruppe und des Schwierigkeitsgrades, in dem dieses Szenario gespielt wird, erfolgt auf Basis der Durchschnittlichen Gruppenstufe (DGS), deren Berechnung relativ einfach ist.

Rechne alle Stufen der Charaktere zusammen. Die Summe, die du errechnet hast, teilst du durch die Summe der SC; runde das Ergebnis entsprechend. Wenn 6 SC mitspielen, addiere eins zu dieser Summe. Das Gesamtergebnis ist die DGS.

Jeder SC kann zuzüglich zu Kreaturen, die er durch eine Klassenfähigkeit bekommt, ein Tier mitbringen, das ihm im Kampf unterstützt. Mehr Wesen können zwar mitgebracht werden, aber nicht im Kampf eingesetzt werden. Wenn du meinst, dass ein Tier den SC einen besonderen Vorteil im Kampf verschafft, addiere den Herausforderungsgrad zu Stufe des SC um die DGS des Abenteuers zu berechnen. Aber denke daran: Tiere, die der SC über seine Klasse bekommen hat sowie ein Pferd, ein Streitross oder ein Reithund für SC mit dem Talent „Berittener Kampf“, haben niemals Einfluß auf die DGS.

Wenn es sich bei der errechneten DGS um eine ungerade Zahl handelt, dürfen die Spieler entscheiden, auf welcher Stufe sie dieses Abenteuer spielen wollen. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ergeben sich die maximalen Erfahrungspunkte und die Schätze, die die SC in diesem Abenteuer erhalten können.

DGS 2 = max. 450 GM und 450 EP pro Spieler;

DGS 4 = max. 650 GM und 675 EP pro Spieler;

DGS 6 = max. 900 GM und 900 EP pro Spieler;

DGS 8 = max. 1.300 GM und 1.125 EP pro Spieler;

DGS 10 = max. 2.300 GM und 1.350 EP pro Spieler;

DGS 12 = max. 3.300 GM und 1.575 EP pro Spieler;

DGS 14 = max. 6.600 GM und 1.800 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 14 beträgt.

Die DGS bestimmt auch die EP, die am Ende an die SC verteilt werden. Wenn ein SC drei Stufen oder mehr über oder unter der DGS ist, auf der dieses Abenteuer gespielt wird, dann erhält dieser SC nur die Hälfte der von dir am Ende vergebenen Menge an Erfahrungspunkten und Gold.

Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder das der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

Beachte bitte, dass SC die vier oder mehr Stufen über der maximal zulässigen DGS dieses Abenteuers sind, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen. Wenn z. B. die maximal DGS 8 ist, dürfen SC der 12 und höher nicht eingesetzt werden.

Hinweis: LIVING GREYHAWK-Szenarios sind für DGS 2 oder höher geschrieben. Wenn sich lediglich vier bis fünf Charaktere der ersten Stufe am Tisch zusammenfinden, kann es für diese sehr hart werden. Daher solltest du versuchen:

1. Versuche nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
2. gebe den Spielern den Hinweis, dass sie Reithunde kaufen sollen, da diese auch als Kampfhunde angesehen werden können und die SC werden von dieser zusätzlichen Kampfkraft profitieren.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist einründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad/ Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen 1 Zeiteinheit pro Runde für das Abenteuer aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten pro Runde aufbringen.

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

Die Große Schlange

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht

vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und „spricht“ mit leicht zischelnder „Stimme“. Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

Die Große Schlange kann sich derzeit wie folgt im Spiel auswirken (und vom Spielleiter ggf. entsprechend eingesetzt werden):

Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf Zauberkunde oder Wissen (Arkane), der dem Spieler misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti.

Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

Stirbt der Schlangen-Vertraute eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Missachtung aller üblichen Restriktionen beim Tod des Tiers sofort einen neuen Vertrauten erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de).

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen LIVING GREYHAWK-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder – Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dantes (Norbert Birkelbach – k. Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – k. Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat – keine Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa / dem Fürstentum Herbergsbad

Seit dem Jahr AZ 593 haben SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisekonditionen und begangene Verbrechen im Vereinigten Königreich von Ahlissa beziehen.

Im Folgenden haben wir die Texte nochmals wiedergegeben, um die Arbeit der SL zu erleichtern.

Free Travel Throughout the Kingdom of Ahlissa:

Dem Inhaber dieses Dokumentes wird Reisefreiheit für das Gebiet des Vereinigten Königreiches von Ahlissa gewährt. Das Dokument ist von Garlann aus dem Haus Naelax unterzeichnet.

Wanted In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Straftaten im Vereinigten Königreich gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Da es auf AR verschiedene Versionen dieses Status gibt und darüber hinaus auch Regionalzertifikate mit ähnlichem Inhalt, solltest Du Dir vom Spieler das AR vorlegen lassen. Abweichen von den Regelungen auf dem AR würfdest Du bitte immer am Ende des Abenteuers aus, ob die im AR genannten Konsequenzen den SC betreffen.

Inzwischen gibt es auch ein metaregionales Spezial-AR mit dem Namen „**Wanted! Serious Crime Committed**“. Sollte ein Spieler für seinen Charakter über ein solches AR verfügen, dann lasse es dir zeigen. Wie du mit dem AR umgehen musst, ist auf dem AR selbst beschrieben. Beachte aber bitte, dass auch dieses AR nur für das Fürstentum Herbergsbad gilt und nicht für die Waldgebiete des Adri! Sollte der SC sich also nicht aus dem Wald oder den Feuersteinhügeln herausgewagt haben, so betrifft ihn der Eintrag nicht. Beachte auch, dass die Einträge auf dem AR nach einem Jahr (Realzeit!) abgelaufen sind!

Einleitung für den Spielleiter

Seit dem Beginn der Kampagne bilden die Ränke des Arcanalothe Inajira ein beständiges Hintergrundelement, ohne dass die Spieler bislang allzu viel davon mitbekommen haben.

Beginnen wir mit einem kurzen Auszug aus unserem Fünfjahresplan aus dem Jahr 2000:

„Wir würden gern den Arcanalothe Inajira aus dem Rabenhorst-Abenteuer *Wurzeln des Bösen* (RM 1) einsetzen, der schon früher Kontakte mit Azalin hatte. Wir gehen davon aus, dass Inajira irgendwo in unserer Region sein Buch der Verträge verloren hat und es zurückhaben möchte (einzelne Seiten aus diesem Buch würden sich auch gut als besondere Gegenstände eignen).“

Bislang sind zwei Seiten dieses Buches gefunden worden. Der Arcanalothe ist zudem in diversen Regionalabenteuern aufgetaucht, angefangen in AHL1-01

Willkommen im Adri über AHL1-03S Die gestohlene Statuette und AHL1 3-02 Rätelhafter Adri bis hin zu AHL6-04 Ein vergessener Tempel, AHL7-02 Ein goldenes Herz und AHL7-04 Der siebte Tempel. Und seine Geschichte ist noch nicht zu Ende ...

In all diesen Abenteuern gab sich Inajira dank seiner gestaltwandlerischen Fähigkeiten als eine andere Person aus und sorgte so für beträchtliche Verwirrung. Seinen Namen und seine wahre Natur kennt bislang aber noch niemand ... aber das wird sich jetzt ändern.

Geschichtlicher Hintergrund

Injiras Buch der Verträge ging nicht einfach so „verloren“ – es wurde ihm von einer Rivalin, der Arcanloth Imbirndala, im Jahre 580 AZ gestohlen und dabei beschädigt. Imbirndala floh mit dem Buch zur Oerde, wo sie es im Adri versteckte. Dabei gingen ein paar der Seiten aufgrund der Beschädigung des Buches verloren. Inajira folgte Imbirndala zur Oerde, kam aber zu spät: Imbirndala hatte das Buch bereits versteckt. Sie behauptete standhaft, nicht zu wissen, wo das Buch nun war, was Inajira ihr natürlich nicht glaubte – und so kam es zum Kampf der beiden mächtigen Externare. Inajira gelang es, seine durch den Diebstahl und die sich anschließende Flucht geschwächte Rivalin zu besiegen, aber das half ihm nichts – das Versteck seines Buchs erfuhr er auch nach einigen Tagen der Folter nicht.

Wo das Buch genau ist, wird in diesem Abenteuer nicht geklärt – denn Imbirndala weiß es wirklich nicht mehr! Im Zuge des Versteckens des Buches ließ sie ihre Erinnerung durch eine etwas stärkere Version des Zaubers *Erinnerung verändern* löschen – was Inajira nicht herausfand. Der Aufenthaltsort des Buches wird in einem späteren Abenteuer geklärt. Es bedarf bestimmter Reizimpulse, um Imbirndala daran zu erinnern, dass sie etwas vergessen hat – damit sie sich dann drum kümmern kann.

Wie gesagt: Inajira wusste nichts davon, dass Imbirndala ihr Gedächtnis hatte löschen lassen, und so blieb ihm letztlich nichts anderes übrig, als sie an einem sicheren Ort zu „hinterlegen“, falls sich später eine andere Gelegenheit ergeben würde, sich ihrer „wirkungsvoller“ anzunehmen. Darüber hinaus war sich Inajira der Tatsache bewusst, dass Imbirndala in ihrem eigenen Buch der Verträge (das sicher in Rigus, der nach Acheron führenden Torstadt in den Außenlanden, verwahrt war und immer noch ist) Abkommen mit mächtigen Verbündeten niedergeschrieben hatte (man munkelte gar von einem Vertrag mit Tiamat), und so erschien es ihm zu riskant, sie direkt zu töten.

Bei der Suche nach einem passenden Versteck stieß Inajira auf eine kleine Insel in einem unterirdischen See, der sich in einer großen Höhle in den Feuersteinhügeln erstreckte, etwa 30 Kilometer südwestlich des Dorfes Amhang. Dabei kam ihm zugute, dass vor Jahrhunderten hier bereits jemand eine kleine unterirdische Anlage errichtet hatte, derer er sich nun bedienen konnte – und dass es ihn wirklich interessierte, welchen Ursprungs die Anlage war, gleichwohl er den vorhandenen Schrein, der der Göttin Wee Jas gewidmet war, mit einem gewissen Interesse in Augenschein nahm.

Die bereits vorhandenen Räumlichkeiten erleichterten es dem Arcanloth, einen kleinen Wachposten einzurichten, damit es zwar eine Verbindung zur Oberfläche gäbe, diese aber unter normalen Umständen

nicht zu entdecken war – es reichte ja aus, wenn Inajira wusste, wohin er teleportieren musste, wenn er die Anlage betreten wollte. Entsprechend verschüttete und versiegelte er den ursprünglichen Eingang und ließ die Natur (und ein paar Illusionszauber) den Rest tun.

Letztlich schloss er einen Vertrag mit dem Höllenfürsten Bel ab, der ihm die Dienste einiger Wächterteufel eintrug. Da Inajira in Eile war und Bel sehr hartnäckig verhandelte, kostete dies den Arcanloth mehr, als er eigentlich auszugeben bereit gewesen war. Nachdem die Baatezu in die Anlage eingezogen waren (der endgültige Vertrag sah einjährige Dienstzeiten mit automatischer Verlängerung vor), musste Inajira die Suche nach seinem Buch der Verträge erst einmal abbrechen, um seine Finanzen wieder aufzubessern.

Es sollte letztlich fast zehn Jahre dauern, bis er wieder in den Adri zurückkehren konnte, aber das ist eine andere Geschichte ...

Um herauszufinden, zu welchem Zweck diese Anlage ursprünglich geschaffen worden war, hätte er fast zweihundert Jahre in die Vergangenheit recherchieren müssen, zurück in jenen Zeitraum, in dem Firan Zal'honan, später als Azal'Lan und noch später als der Leichnam Azalin bekannt, über Knurl und kurzzeitig über den Adri herrschte (siehe *Spielleiterhilfe 2: Die Geschichte des Azal'Lan* bzgl. eine Kurzfassung der historischen Ereignisse).

Kurz vor Ende seiner Herrschaft, im Jahre 391 AZ, nahm Azal'Lan für kurze Zeit Herbergsbad ein. Während dieser kurzen Zeit des Schreckens ließ er viele seiner Gegner hinrichten oder lebendig begraben.

Die später von Inajira genutzte Anlage ließ Azal'Lan für eine besonders verhasste Feindin anlegen: die Rhenee-Veth (Seherin) Großmutter Kella. Nach langer Suche nach den Geheimnissen der Rhennee war Kella Azal'Lans erste (und einzige) Spur – und sie verlachte und verwünschte ihn. Also ließ er sie lebendig begraben, in einem Sarkophag auf einer kleinen Insel in einem unterirdischen See, dessen Lage er durch seine Magier herausgefunden hatte. So sehr war ihm Kella verhasst, dass er einen Tunnel mit zwei Räumen bauen ließ, um die Rhennee hier zu begraben.

Nachdem die im Sarkophag eingesperrte Kella verdurstet war, verwandelte die Kraft ihrer Flüche sie in einen Geist, dessen einzige Bestreben nun darin lag, sich an Azal'Lan zu rächen. Allerdings war es ihr auch körperlos nicht möglich, den Sarkophag zu verlassen, da der Zauberkönig mit mächtiger Magie entsprechend vorgesorgt hatte. Und so wurde Kella langsam wahnsinnig, während ihr Körper allmählich zerfiel.

Als Inajira fast 200 Jahre später den Sarkophag öffnete, gelang Kella die Flucht. Dann aber musste sie erkennen, dass Azal'Lan ihr immer noch überlegen war – denn auch die Anlage an sich war für sie versiegelt. Zwar vermochte sie sich nun durch die Gänge, in die Räume und über den See zu bewegen, aber alles, was jenseits der Grube lag, war ihr nach wie vor versperrt.

Selbst in ihrem geistig umnachteten Zustand war Kella klar, dass der Arcanloth kein Gegner war, gegen den sie auch nur den Hauch einer Chance hatte. Und so sah sie aus sicherer Entfernung zu, wie der mysteriöse Eindringling ihre sterblichen Überreste aus dem Sarkophag entfernte und eine Leiche hineinlegte, die zwar wie eine Menschenfrau aussah, aber mit Sicherheit keine war. Dann verschwand der Besucher durch Einsatz von Magie – nachdem er den Sarkophag mit einer

magischen Falle versehen hatte (Azal'Lans ursprüngliche Schutzzauber waren durch die Öffnung des Sargs gebrochen worden).

Mit der Zeit fand Kella heraus, dass sie an die Grube gebunden ist, solange der Sarkophag nicht zerstört wird, und seitdem wartet sie darauf, dass endlich jemand die Anlage findet und sie befreit – oder sie tötet. Oder beides, sie weiß es nicht mehr so genau.

Die neu eingezogenen Baatezu erwiesen sich als für Kellas Zwecke ungeeignet, da sie zu rechtschaffen waren und sich zu sehr an den Wortlaut ihres Vertrags gebunden fühlten, um ihr zu helfen. Nach der dritten oder vierten „Neubesetzung“ des Postens gab sie auf – zumal sie selbst als Geist noch eine kreatürliche Furcht vor den Dienern Bels empfindet.

Und die ganze Zeit, die letzten 17 Jahre über, liegt die durch Magie in einem Koma gehaltene Imbirndala in ihrem Sarkophag, bewacht von in jährlichem Turnus wechselnden Baatezu ...

Abenteuerübersicht

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die SC in den südlichen Feuersteinhügeln, ganz in der Nähe von Amhang, als sie Zeuge eines spektakulären Anblicks werden: eines Luftkampfes zwischen einem schwarzen und einem grünen Drachen! Der grüne Drache obsiegt und fliegt davon, während der schwarze, tödlich verwundet, ganz in der Nähe abstürzt ...

Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC sich zur Absturzstelle begeben und nachsehen.

Begegnung Eins: Der Auserwählte. Die SC treffen an der Absturzstelle ein und stellen fest, dass der Drache, wider alle Gesetze der Natur, noch lebt! Dies liegt daran, dass es sich um einen Auserwählten der Großen Schlange handelt, der sich so lange am Leben halten kann, bis Hilfe eintrifft. Die SC müssen sich nun entscheiden, ob sie Aulicus, den Drachen, heilen oder ihn sterben lassen; er bietet ihnen einen magischen Gegenstand sowie Informationen zur Großen Schlange an (den Gegenstand erhalten die SC natürlich auch, wenn sie den Drachen nach seinem Tod untersuchen). Darüber hinaus können die SC Körperteile des Drachen sowie sein Blut sammeln, um dies weiterzuverkaufen – sofern sie sich selbst nicht der Wirkung des säurehaltigen Bluts aussetzen ...

Begegnung Zwei: In einem Loch im Boden ... Unter der Leiche des Drachen (bzw. einfach im Boden, so der Drache geheilt wurde) entdecken die SC ein nach unten führendes, dunkles Loch. Sie können sich nach unten hinab lassen oder fliegen (20 m Tiefe), wobei sie Säurespritzern ausweichen müssen, die in die Grube eingedrungen sind. Danach stehen sie in einem Gang, der tiefer in die Anlage hineinführt.

Begegnung Drei: Dämonen im Dunkeln. Die SC werden von den Baatezu aufgehalten, die die Anlage bewachen. Mit Ausnahme der geistlosen Lemuren auf DGS 2, geben die Wächter den SC die Chance, sich kampfflos zurückzuziehen. Gemäß ihrem Vertrag kämpfen die Baatezu bis zur Vernichtung.

Begegnung Vier: Das gefälschte Buch. Der zweite Raum der Anlage ist ein kleiner Wee Jas-Schrein, in dem

die SC einige Schätze sowie ein von Inajira gefälschtes Buch finden, in dem er Imbirndala verspottet.

Begegnung Fünf: Der Kalte See. Die SC stoßen auf den unterirdischen See und überqueren ihn, um zur Insel zu gelangen. Es gibt kein Schiff, aber aus der Einrichtung der beiden Räume lässt sich ein Floß bauen; magische Fortbewegung funktioniert auch. Die einzige Gefahr auf dem See geht letztlich von Kella aus, die der Gruppe erscheint und ihr (außer auf DGS 2) allein dadurch womöglich schon Schaden zufügt. Ein Kampf ist möglich, aber nicht notwendig; Kella kann auch als Informationsquelle dienen.

Begegnung Sechs: Der zweimal genutzte Sarkophag. Die SC müssen die magische Falle überwinden, mit der Inajira den Sarkophag gesichert hat. Danach können sie den (schweren) Deckel anheben – und damit Inajiras Bannzauber brechen.

Epilog: Gefangenenschicksale. Imbirndala kommt zu Bewusstsein, und sofern man sie nicht direkt angreift, bedankt sie sich bei der Gruppe, erzählt ihre Geschichte (zumindest jene Teile davon, die sie preisgeben möchte), schenkt ihnen eine kleine Belohnung und verschwindet dann. Wird sie angegriffen, verschwindet sie ohne Geschenk und Informationen. Imbirndala weiß nun, dass sie eine Erinnerungslücke hat, weiß aber nicht, weshalb. Wenn wir sie das nächste Mal sehen, wird sie diese Lücke geschlossen haben ...

Haben die SC Kellas Geist getötet, verweht dieser endgültig. Zerstören sie aber den Sarkophag, ohne Kella zu vernichten, kann der Geist der Rhennee endlich die Grube verlassen. Auch von ihr werden wir dann vielleicht noch einmal hören ...

Einführung für die Spieler: Drachenkampf!

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die SC in den südlichen Feuersteinhügeln, ganz in der Nähe von Amhang. Warum dies genau der Fall ist, liegt im Ermessen des Spielleiters bzw. den Ideen der Spieler. Vielleicht kehren sie von einem anderen Abenteuer zurück, vielleicht sind sie auf dem Weg nach Amhang, vielleicht ...? Die Jahreszeit, in der das Abenteuer spielt, ist eigentlich egal, also empfehlen wir, dass du dich an der realen Jahreszeit orientierst. Nur stark schneien sollte es gerade nicht ...

Wissenswertes über Amhang

Etwa zwei bis drei Tagesreisen nordwestlich von Herbergsbad mitten in den südlichen Ausläufern der Feuersteinhügel und nahe am Waldrand des Adri liegt das kleine Örtchen Amhang abseits der meisten bekannten Wege. Es gibt wenig Bemerkenswertes über diesen Ort zu schreiben, außer vielleicht der Tatsache, dass er sehr nahe an der Grenze zu Nairond liegt.

Etwas mehr als 180 Menschen leben hier. Die meisten von ihnen sind Flüchtlinge aus Almor, die in Amhang ein neues zu Hause gefunden haben. Auch der Ortsvorsteher Arnjan Gerstenkörner stammt aus der Prälatur.

Im Ort findet man einen Tempel der Wenta und einen kleineren des Trithereon. Amhangs Einwohner leben von Landwirtschaft, Jagd und einige sicherlich auch vom Schmuggel über die nahe Grenze. Außerdem gibt es

einige Handwerker, die Waren des täglichen Bedarfs herstellen.

Nachdem die Gruppe sich miteinander bekannt gemacht hat und eine zeitlang durch die Feuersteinhügel gereist ist, lies ihnen folgende Szene vor oder beschreibe die Geschehnisse entsprechend:

Plötzlich verdunkelt sich der Himmel, ganz so, als schiebe sich ein großer Schatten vor die Sonne ... nein – zwei Schatten! Ihr seht nach oben und werdet eines überwältigenden Anblicks gewahr: Hoch über euch, etwa 300 m in der Luft und vielleicht einen halben Kilometer entfernt, treffen zwei große geflügelte Kreaturen aufeinander: zwei Drachen kämpfen miteinander! Der größere der beiden Drachen schimmert in allen Schattierungen von grün, während der kleinere der beiden Duellanten so schwarz ist, dass er fast das Sonnenlicht schluckt. Die beiden Kontrahenten speien ihre Odemwaffen gegeneinander, und ihr könnt sehen, wie die ausgespiene Substanz auf das unter den Drachen gelegene Land regnet und es zweifelsohne gar fürchterlich zerstört.

Als die Odemwaffen keine Wirkung zu zeigen scheinen, gehen die Drachen in den Nahkampf und schlagen mit riesigen Krallen sowie ihren mächtigen Schwänzen aufeinander ein. Laute, unmenschliche Schreie hallen durch die Luft, und bei jedem Treffer hört ihr dumpfe Schläge.

Letztlich endet der Kampf schneller, als ihr das erwartet hättet: Der grüne Drache schlägt beide Krallen in den Bauch des schwarzen, und eine wahre Wolke dunklen Blutes ergießt sich über die gequälten Steine der Feuersteinhügel. Mit einem triumphierenden Schrei löst sich der grüne Drache von seinem Gegner und dreht ab, in Richtung Norden.

Der schwarze Drache hingegen schmiert über den linken Flügel ab und stürzt wie ein Stein zu Boden. Sekunden später hört ihr den Aufschlag von hier, und selbst auf diese Entfernung bebt der Boden. Eine Staubwolke steigt auf, und dann legt sich wieder Ruhe über das Land.

Der Kampf ist an sich eine recht kurze Angelegenheit, die nicht länger als drei, vier Kampfunden dauert. Er ist nicht wirklich dazu gedacht, dass die SC sich einmischen, da sich der grüne Drache nicht für den Adri oder seine Bewohner interessiert. Sollten die SC doch in den Kampf eingreifen, siehe unter *Wie sich die Situation entwickelt*.

Natürlich wissen die beiden Drachen, dass der jeweils andere gegen die eigene Säurewaffe immun ist. Es handelt sich hier mehr um das gegenseitige Austausch von „Visitenkarten“ als einen ernsthaften Angriff.

Der grüne Drache kümmert sich nach dem Kampf weder um seinen besiegten Gegner noch um die SC noch um irgendeine andere Art von Ablenkung, sondern fliegt majestätisch in Richtung Norden davon, bis er aus der Sicht der Gruppe verschwindet.

An dieser Stelle gibt es für die Abenteurer erst einmal wenig zu tun, doch können sie bereits hier einige Informationen sammeln. Mittels Wissen (Arkane) SG 15 können sie herausfinden, dass sowohl grüne als auch schwarze Drachen über einen Säureodem verfügen. Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) SG 15 erbringt die Informationen, dass es im Adri keinen Drachen gibt

(auch keinen grünen), es sich bei beiden Drachen also um Neuankömmlinge von auswärts handeln muss. Vielleicht wurden sie ja von den Gerüchten um die Drachentempel angezogen ...?

Vielleicht aber handelt es sich auch um Sasrakananakmasha, den grünen Drachen, der auf dem Gebiet des heutigen Naironds lebt (also technisch zum Gebiet der Nairond-Triade gehört) und den Gambogewald sowie die Feuersteinhügel bedroht? Möglich wäre es ...

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Gruppe nun zum Absturzort aufbricht – immerhin bekommt man einen toten Drachen nicht alle Tage zu sehen!

Fragen die SC nach, ob es in Herbergsbad einen Drachenwerker (siehe *Draconomicon*) gibt, so wissen sie bei einem Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) SG 20, dass sich Hywatt Borl vor etwas über einem Jahr am Rande der Altstadt in einem nach der Großen Seuche aufgegebenen kleinen Ladengeschäft niedergelassen hat, das in die Stadtmauern gebaut wurde. Vermutlich haben ihn die Gerüchte um die Drachentempel angelockt. Sein Geschäft läuft derzeit noch nicht wirklich gut, da weder im Fürstentum noch im Markland bislang allzu viele Drachen erlegt worden sind. Er hofft aber noch ... Mitglieder der Drachenjünger sowie der Bahamut-Kirche wissen dies automatisch! Hywatt Borl ist zudem Mitglied der Drachenjünger sowie lose mit dem Schneider Klim Agera befreundet.

Sobald die Charaktere auf den Weg zur Absturzstelle machen, geht das Abenteuer mit *Begegnung Eins* weiter. Zögern sie, findest du dort unter *Wie sich die Situation entwickelt* Hinweise, wie das Abenteuer sich auch ohne den Einfluss der SC entwickelt. Warten die SC länger als 48 Stunden, ist das Abenteuer zu Ende, bevor es begonnen hat!

Der Absturzort ist auf der Umgebungskarte in *Spielerhilfe 1: Umgebungskarte* mit einem schwarzen „X“ gekennzeichnet. Du kannst diese Karte den Spielern vorlegen, bevor sie aufbrechen, da es kein Problem ist, von ihrer Position aus den ungefähren Absturzort zu schätzen.

Wie sich die Situation entwickelt: Nach Möglichkeit solltest du den Spielern den Drachenkampf vorlesen und danach zur Tagesordnung übergehen. Das Abenteuer lebt letztlich davon, dass der schwarze Drache an der Stelle abstürzt, an der er abstürzt. Ob der grüne Drache überlebt, ist zwar für das Abenteuer unerheblich, aber es gibt für ihn keine Spieldaten und auch keine EP. Die Drachen sind ohnehin zu weit weg, als dass man mit Zaubern in den Kampf eingreifen könnte. Natürlich könnte man hinteleportieren oder andere Dinge tun, die einen raschen Ortswechsel über fast einen Kilometer ermöglichen ...

Greifen die SC den schwarzen Drachen an, ist das seinem grünen Kollegen recht, und er lässt sie machen, während er selbst sich entfernt (notfalls mit *Rascher Rückzug*). Der schwarze Drache stürzt dann immer noch ab.

Wird der grüne Drache angegriffen, wehrt er sich mit einem *Sturmwind* und atmet notfalls noch mal kräftig aus, bevor er verschwindet (wenn es denn sein muss, durch *Teleportation*). Er muss aber nicht wirklich zwingend entkommen – nur gibt es für den Kampf gegen ihn weder EP noch Schätze.

Begegnung Eins: Der Auserwählte

Die Abenteurer brauchen nicht lange, um zum Absturzort des Drachens zu gelangen (10 bis 15 Minuten durch das Hügelland). Sie befinden sich dann etwa 30 km südwestlich von Amhang.

Schon von weitem könnt ihr sehen, dass ihr euch der Stelle nähert, an der der schwarze Drache abgestürzt ist: kleine Tümpel voll zischender Säure haben sich an vielen Stellen in die Felsen eingefressen, und ab und an seht ihr eine zerbrochene Drachenschuppe.

Schließlich ist es so weit: Ihr seht den Drachen!

Sein gewaltiger Körper ist seltsam verzerrt, der rechte Flügel ist an mehreren Stellen zerbrochen, der Schwanz steht in einem unnatürlichen Winkel ab. Die Leiche liegt in einem immer größer werdenden See faulig riechenden, schwarzen Blutes, das sich ebenso wie die Säure in den Tümpeln in die Felsen hineinfrisst und kleine Rauchwolken aufsteigen lässt.

Auch das Gelände ist stark in Mitleidenschaft gezogen worden: Bäume wurden entwurzelt und geknickt, Felsen wurden gleichsam zermalm, der Körper scheint gar einen kleinen Krater in die Feuersteinhügel gerissen zu haben!

Bei dem abgestürzten Drachen handelt es sich um einen Erwachsenen, d.h. die von ihm angerichteten Schäden sind wirklich groß (der grüne Drache war also ein Älterer Erwachsener). Gib den Spielern ein paar Minuten, die Situation in sich aufzunehmen. Sobald du den Eindruck hast, dass sie sich zu einer Entscheidung durchgerungen haben (oder falls die Spieler zu unschlüssig sind), liest du ihnen folgendes vor oder umschreibst es:

*Während ihr all das in euch aufnehmt, seht ihr plötzlich etwas, das an sich unmöglich sein sollte: Der rechte Flügel des Drachen bewegt sich! Schwach zwar, aber er bewegt sich! Und schon hört ihr eine Stimme, schwach zwar, aber klar und deutlich selbst über die Entfernung zu euch getragen, eine Stimme voller Magie und Schrecken und Macht und Versuchung:
„Helft mir ...“*

Allgemeine Beschreibung: In der Tat lebt der Drache noch, wider alle Gesetze der Natur! Dies liegt daran, dass es sich um einen Auserwählten der Großen Schlange handelt, der sich durch den Funken, den die Große Schlange in ihm entfacht hat, so lange am Leben halten kann, bis Hilfe eintrifft. Dies wissen die Abenteurer natürlich zu diesem Zeitpunkt nicht! Einstweilen sollten sie sich nur wundern, dass der Drache noch lebt.

Zum jetzigen Zeitpunkt ist der Drache auf -1 Trefferpunkten, und da jetzt potenzielle Hilfe vor Ort ist, setzt der normale Prozess des Verblutens wieder ein – d.h. in 9 Runden ist der Drache tot!

Die SC können sich mit der Riesenechse verständigen, ohne sich näher heranbewegen zu müssen und sich der schädlichen Wirkung des Bluts auszusetzen. Der Drache hat ein sehr gutes Gehör, und seine Stimme trägt auch in seinem jetzigen Zustand noch weit.

Der Drache trägt den Namen Aulicus, was er den SC auch gern mitteilt (gleichwohl der Wunsch nach Heilung höher auf seiner Liste aktueller Gesprächsthemen steht). Aulicus verspricht den SC neben seinem ewigen Wohlwollen eine Belohnung. Damit meint er das *Memento Magica* (Anhang 9: *Neue Regeln*), das er bei sich trägt, aber natürlich verrät er das den SC nicht, bevor sie ihn auch wirklich geheilt haben; davor ist er eher ausweichend. Spürt Aulicus die Anwesenheit von Jüngern bzw. Schützlingen der Großen Schlange (ob mit oder ohne Tätowierung), spricht er diese direkt an (mit Namen!) und ersucht sie um Hilfe. Gehen solche SC nicht auf Aulicus' Gesuch ein, versucht der Drache, mittels der ihm gegebenen Macht der Großen Schlange deren Entscheidung in seinem Sinne zu beeinflussen: Auf Träger einer Tätowierung (von den derzeit aktiven Spielern sind dies nur noch Mike Hofmanns Mara, Frank Zaeskes Ixbn und Sascha Eders Terrin Bender) sowie dem Eintrag Thrall of the Serpent aus COR 4-01 *Shedding Scales* wirkt dies wie der Zauber *Einflüsterung* mit einem Willenswurf SG 13+DGS; misslingt dieser Wurf, möchte der Charakter dem Drachen unbedingt helfen (woran seine Gefährten ihn daran natürlich hindern können). Schützlinge ohne Tätowierung sind in ihren Entscheidungen so oder so völlig frei.

Auf jeden Fall lässt Aulicus notfalls fallen, dass er ein Auserwählter der Großen Schlange ist, die sich mit Sicherheit „erkennlich“ zeigen wird, wenn man ihm hilft. Er ist auch bereit, Informationen zu Natur und Wesen der Großen Schlange zu geben – aber erst, nachdem er geheilt wurde!

Wundert man sich darüber, wie ein „Auserwählter“ der Großen Schlange denn einfach so einen Kampf gegen einen anderen, wohl nicht auserwählten Drachen verlieren kann, muss Aulicus zugeben, dass ihn dies auch überrascht und er sich das eigentlich anders vorgestellt hat.

Retten die Abenteurer den Drachen (wozu ein einfaches *Leichte Wunden heilen* zum Stillen der Blutung genügt – doch dazu muss man erst einmal zum Drachen gelangen!), erhalten alle neben dem *Memento Magica* auch den *Gefallen der Großen Schlange* (siehe AR). Die Informationen zur Großen Schlange, die Aulicus begeben kann, finden sich in *Spielerhilfe 2: Aulicus berichtet von der Großen Schlange*.

Der in jenem Text erwähnte Islwyn Sarff ist der SC von Triadenmitglied Alexandra Velten, der allerdings nicht mehr gespielt wird.

Wird Aulicus auf eine positive Zahl von Trefferpunkten hochgeheilt, können die Abenteurer zusehen, wie sich seine Wunden schließen und auch der gebrochene Flügel sich wieder zusammenfügt. Beim Schwanz setzt erst ab 20 TP der Heilungsprozess ein. Sobald er auf positiven TP ist und seine Erklärungen beendet hat, schlägt Aulicus probeweise mit den Flügeln, langsam und schwerfällig zuerst, bis er sich schließlich vorsichtig und zittrig in die Luft erhebt und langsam und in geringer Höhe nach Süden davonfliegt. In diesem Fall halbiert sich die geldwerte Menge der Drachenmaterialien, die die SC bergen können (abgerundet)!

Lassen die Abenteurer den Drachen sterben, hat dies keinerlei Auswirkungen, sieht man davon ab, dass sie weder den Gefallen der Großen Schlange noch die Informationen über sie bekommen – dafür aber die volle geldwerte Menge an Drachenmaterialien. Sie können das

Memento Magica finden, wenn ihnen ein Suchen-Wurf gegen SG 20 gelingt (wegen der blubbernden Säure können sie hierzu weder 10 noch 20 nehmen). Dazu aber müssen sie einen Weg finden, das Blut und die Säure zu umgehen ...

Wem der Name des Drachens bekannt vorkommen sollte: Aulicus ist ein Nachkomme des gleichnamigen schwarzen Drachen aus dem AD&D-Erstaufgabe-Abenteuer I2 *Tomb of the Lizard King* von 1982.

Die Säure: Egal, ob die SC den Drachen heilen oder ihn fleddern möchten – sie müssen zuerst bis zu ihm vordringen! Da er in einem immer größer werdenden See seines eigenen Blutes liegt, müssen sich die SC überlegen, wie sie dieses durch seine Säurekomponente höchst gefährliche Blut gefahrlos überwinden. Flug- oder Versetzungszauber allein sich nicht ausreichend, da auch der Körper des Drachen mit Blut und Säure (hauptsächlich der seines Gegners, die ihm zwar nicht geschadet hat, die aber trotzdem noch da ist). *Energie widerstehen* und *Schutz vor Energien* entfalten ihre Wirkung normal, sofern sie auf Säure gezaubert werden.

Um den Drachen überhaupt zu erreichen, muss den SC ein Reflexwurf oder ein Turnen-Wurf gelingen, dessen Schwierigkeit von der DGS bestimmt wird (siehe die nachstehende Tabelle). Die Tabelle versinnbildlicht, dass je nach DGS mehr oder weniger Blut und Drachenteile verstreut wurden – je höher die DGS, desto mehr Tümpel aus Säureblut, die es zu überwinden gilt usw.

Darüber hinaus können Abenteurer, die den Drachen haben sterben lassen, ihm Körperteile entnehmen bzw. Blut aufnehmen, um dies an den Drachenwerker Hywatt Borl in Herbergsbad zu verkaufen. Um dies tun zu können, wird zuerst ein zweiter Reflexwurf oder Turnen-Wurf gegen den gleichen SG fällig. Danach folgt ein weiterer Wurf gegen den gleichen Schwierigkeitsgrad, dessen genaue Natur davon abhängig ist, was die SC genau an sich nehmen möchten: ein weiterer Reflexwurf oder Turnen-Wurf, falls es sich um Blut handelt (nicht vergessen, dass auch ein zumindest mittelfristig säurefester Behälter aus Metall oder Glas benötigt wird!), Handwerk-Würfe bzw. Trefferwürfe gegen die Rüstungsklasse des Drachen zum fachgerechten Abtrennen von Körperteilen, Suchen-Würfe zum Auf sammeln abgesplittelter Schuppen usw.

Bei **keinem** dieser Würfe kann man 10 oder 20 nehmen, da die allgegenwärtige Gefahr durch das Blut und die Säure zu groß ist! Das Sammeln von Drachenmaterialien nimmt DGS/2 Stunden in Anspruch.

Diese gesamte Szene gilt als Begegnung im Stile einer Falle und ist entsprechend EP in Höhe der BS wert.

Aulicus, der Sterbende Drache

Die nachstehende Tabelle zeigt pro DGS die Höhe des Säureschadens sowie den SG der Würfe zum Ausweichen der Säure:

- ↗ **DGS 2 (BS 2):** Säure 2W4, SG 13
- ↗ **DGS 4 (BS 4):** Säure 4W4, SG 14
- ↗ **DGS 6 (BS 6):** Säure 6W4, SG 17
- ↗ **DGS 8 (BS 8):** Säure 8W4, SG 18
- ↗ **DGS 10 (BS 8):** Säure 8W4, SG 18
- ↗ **DGS 12 (BS 10):** Säure 10W4, SG 21
- ↗ **DGS 14 (BS 12):** Säure 12W4, SG 23

Schätze:

DGS 2: Gegenstände: 100 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (1. Grad) (125 GM)

DGS 4: Gegenstände: 100 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (1. Grad) (125 GM)

DGS 6: Gegenstände: 150 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (2. Grad) (500 GM)

DGS 8: Gegenstände: 150 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (2. Grad) (500 GM)

DGS 10: Gegenstände: 300 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (2. Grad) (500 GM)

DGS 12: Gegenstände: 300 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (3. Grad) (1125 GM)

DGS 14: Gegenstände: 650 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (3. Grad) (1125 GM)

(Drachenteile und Drachenblut sind unter „Gegenstände“ aufgeführt und stehen für den Verkauf dieser Materialien an den Drachenwerker Hywatt Borl in Herbergsbad. Wird Aulicus geheilt, können die SC nur die Hälfte der jeweiligen Summe sammeln!).

Die Schuppen reichen nicht für eine Rüstung aus Drachenschuppen aus. Allerdings können sich die Abenteurer „typische“ Drachenteile mitnehmen, um sie zur Schau zu tragen (an einer Kette o.ä.) und damit zu protzen. Auf dem AR gibt es einen Eintrag für einen Drachenzahn und eine Drachenschuppe.

Zudem können Abenteurer, die sich den toten Drachen in großer Ruhe ansehen, zusätzliche Kenntnisse über den Kampf gegen Drachen erwerben. Wer am Ende des Abenteuers 1 ZE aus gibt, erhält Zugriff auf das Talent *Drachenfeind* aus dem *Draconomicon*. Wer noch einmal 2 ZE aus gibt erhält zudem Zugriff auf das Talent *Drachennach* aus dem *Draconomicon*. Es gelten aber nach wie vor die üblichen Voraussetzungen zum Erwerb dieser Talente!

Haben die Charaktere Drachenblut gesammelt und dieses nach Herbergsbad zu Hywatt Borl gebracht, zahlt dieser ihnen nicht nur den Gegenwert, sondern stellt auf Wunsch auch *Schwarzes Drachenblutelixier* (d.h. die SC erhalten den Zugang dazu) her. Allerdings benötigt Borl dazu ein wenig Zeit: Der SC kann das Elixier erst am Ende seines nächsten Regionalabenteuers abholen!

Wie sich die Situation entwickelt: Bei der Beschäftigung mit dem Drachen stoßen die SC geradezu zwangsweise auf das neu entstandene Loch im Boden, egal, ob sie ihn nun heilen oder fleddern. Gehe dann zu *Begegnung Zwei: In einem Loch im Boden* ...

Warten die Abenteurer nach dem Absturz des Drachen länger als 6 Stunden, trifft eine hastig zusammengestellte Expedition aus Amhang unter Leitung von Arnjan Gerstenkörner vor ihnen an der Absturzstelle ein und beansprucht den Kadaver für sich. Keiner der Dörfiler wird sich auch nur in die Nähe des Drachen wagen, und so stirbt Aulicus einen unrühmlichen Tod. Den SC entgehen somit der Gefallen der Großen Schlange, das *Memento Magica* und die Informationen zur Großen Schlange. Die Drachenmaterialien sind immer noch verfügbar, und die Abenteurer können immer noch am Kadaver und dem Säureblut vorbei in die Grube eindringen (d.h. sie müssen die Würfe gegen das Blut machen und erhalten die EP für die Situation).

Warten die SC länger als 48 Stunden, trifft ein Beauftragter Graulems von Atirr (der mittlerweile zum

Sonderbeauftragten beförderte Steuereintreiber Relmar, manchem vielleicht noch aus *Die Schlange im Gras bekannt*) mit einem kleinen, aber schlagkräftigen Trupp ein und versiegelt die Absturzstelle. Dann kümmern sich Profis aus Herbergsbad um die Grube, und das Abenteuer ist zu Ende, bevor es richtig begonnen hat.

Begegnung Zwei: In einem Loch im Boden ...

Sobald du der Ansicht bist, dass die Spieler jetzt alles an der Absturzstelle getan haben, was man so an einer Absturzstelle tun kann, lässt du sie das Loch im Boden finden:

Plötzlich entdeckt ihr noch etwas, das ihr bislang übersehen habt: Im Boden klafft ein großes, unregelmäßig geformtes Loch, fast schon ein kleiner Krater mit einem Durchmesser von 4 m, das sich nach unten verjüngt und nach etwa 3 m nur noch einen Durchmesser von 1,50 m hat. Ihr könnt nicht sehen, wie tief es hier nach unten geht, da das Loch vollkommen dunkel ist.

Die Luft, die aus dem Loch dringt, riecht schal und abgestanden, ganz so, als habe sie sich lange Jahre in einem geschlossenen System befunden.

An der schmaleren Stelle stellt sich heraus, dass hier eine richtiggehende Röhre nach unten führt, die aus einem poliert wirkenden schwarzen Stein gefertigt zu sein scheint, der im Licht der SC geheimnisvoll funkelt und flackert – und fast ein wenig so aussehen, als würden sie das einfallende Licht aufsaugen ...

Mit den entsprechenden Würfeln – Beruf (Bergmann), Handwerk (Steinmetz), Wissen (Architektur und Baukunst, Höhlenkunde), gegen SG 20 (Zwerge erhalten +2) erkennt man, dass diese Steine wohl mit Gorgonenblut veredelt wurden, eine heutzutage seltene und nur von wahren Meistern beherrschte Bautechnik, die dem Stein magische Schutzigenschaften verleihen soll – meist in Zusammenwirkung mit in den Stein eingelegtes Blei. Mit Wissen (*Geschichte*) oder Wissen (*Lokales: Die Zersplitterten Sonnen*) SG 30 weiß man zudem, dass dieser Baustil ein besonderes Kennzeichen von Firan Zal'honan, auch als Azal'Lan bekannt, war, der Mitte des vierten Jahrhunderts AZ Knurl beherrschte und gegen Ende des Jahrhunderts auch kurzzeitig Herbergsbad einnahm. Gelingt nach dieser groben Festlegung ein weiterer Wurf auf die o.g. Fertigkeit (diesmal gegen SG 15), kann sich der SC den groben Geschichtsüberblick in *Begegnung Drei* ins Gedächtnis rufen (wenn nicht, gibt es später noch eine einfachere Chance).

Auf jeden Fall geht es hier 20 m in die Tiefe, aber das ist ohne eine entsprechend weit reichende Lichtquelle nicht zu erkennen. Das Material ist zu glatt und zu fest, als dass man hinunterklettern könnte. Man muss wohl mehrere Seile zusammenbinden (oder einfach schweben oder fliegen), um nach unten zu gelangen. Allerdings haben die umliegenden Felsen durch den Absturz des Drachen schweren Schaden genommen, so dass alle Würfe auf *Seil benutzen* um 5 erschwert sind (in den meisten Fällen also SG 15 statt 10).

Wem das jetzt alles zu einfach aussieht – der hat recht: Am Boden direkt unter dem Loch, in 20 m Tiefe, hat sich eine kleine Säurepfütze angesammelt, die die Hälfte des

„normalen“ Säureschadens des Drachens laut den Angaben in *Begegnung Eins* macht (also 1W4 auf DGS 2 usw.). Lässt man sich vorsichtig nach unten ab, ist es kein Problem, die Säure rechtzeitig zu entdecken und ihr auszuweichen (durch *Springen*, *Turnen* oder einen Geschicklichkeitswurf, je SG 15). Die SC stehen dann in dem tiefer in die Anlage hineinführenden Gang:

Der Gang besteht aus dem gleichen sonderbaren Stein wie der Eingangsschacht; er ist 4 m breit und 3 m hoch. Auf einer Gesamtlänge von gerade einmal rund 20 m verbindet er den Eingangsschacht mit dem Ufer des Sees (siehe *Begegnung Fünf*) in einer scharfen 180-Grad-Biegung. Eine Karte der gesamten Anlage findet sich in *Spilleiterhilfe 1: Die Grube*.

Der sonderbare Stein hat tatsächlich eine magische Nebenwirkung: Er blockiert alle Erkenntniszauber, die von außen in die Grube oder von der Grube nach außen gewirkt werden sollen. Innerhalb der Grube funktionieren Erkenntniszauber ohne Probleme.

Davon abgesehen, sieht es auch im Gang so aus, als würde das Material, aus dem die Wände bestehen, von außen hineingetragenes Licht aufsaugen, so dass die Stärke (und somit die Reichweite) von Lichtquellen der SC um ein Drittel reduziert wird.

Es gibt keine Erfahrungspunkte für das Überwinden der Säurepfütze; diese wird rechnerisch noch zu den „Situation“ aus *Begegnung Eins* gerechnet.

Wie sich die Situation entwickelt: Die SC haben hier nur die Möglichkeit, in die Grube einzudringen und vorwärts zu gehen. Ziehen sie sich hier zurück, gelten die Angaben aus *Begegnung Eins* bezüglich der Expedition aus Amhang bzw. dem Offiziellen aus Herbergsbad.

Begegnung Drei: Dämonen im Dunkeln (bzw. Raum 1)

Allgemeine Beschreibung: Der erste der beiden Räume in der Grube wurde einst von Azal'Lans Truppen als (eher symbolischer) Wachraum eingerichtet. Es war klar, dass hier niemals eine Wache stationiert werden würde, aber die Anweisungen des vom Wahn befallenen Zaubererkönigs waren eindeutig.

Der Raum kann mit einem komplexen Schloss verschlossen werden, steht aber in der Regel offen (nach innen), damit es die Baatezu ein wenig leichter haben, wenn sie sich denn schon einmal bewegen müssen.

Der Raum ist 4 m breit und 4 m tief, bei einer Deckenhöhe von 2,50 m.

Die Einrichtung ist einfach, aber funktional gehalten, hat aber die vergangenen 200 Jahre trotz der relativen Abgeschiedenheit des Raums nicht wirklich gut überstanden (will meinen, sie hat keinen Wiederverkaufswert). Mit Wissen (*Geschichte*) oder Wissen (*Lokales: Die Zersplitterten Sonnen*) SG 20 kann man den Stil der Möblierung auf das späte vierte Jahrhundert AZ datieren.

(Wer möchte, kann seine Gruppe in einer Ecke auch noch einen Teil einer alten Wachvorschrift finden lassen, die noch einmal +2 auf die obigen Würfe gibt – sofern jemand Oeridianisch lesen kann.)

Dies ist für die Charaktere möglicherweise schon der zweite Hinweis darauf, als welcher Epoche die Anlage stammen könnte. Gelingt nach dieser groben Festlegung

ein weiterer Wurf auf die o.g. Fertigkeit (diesmal gegen SG 15), kann sich der SC den nachstehenden groben Geschichtsüberblick ins Gedächtnis rufen:

Geschichtlicher Kurzüberblick

344 AZ: Das Haus Cranden und das Haus Garasteth tauschen untereinander einige Ländereien. Auch die Gegend um Bergmanstetten (der alte Name von Herbergsbad) gehört dazu. Fürst Arkendor erhält vom Familienrat des Hauses Garasteth den Auftrag, sich um das neue Lehen zu kümmern.

356 AZ: Das Aerdy-Fürstenhaus Rax-Nairond fällt vom Großen Königreich ab. Bergmanstetten wird Teil des neuen Königreichs Nairond.

372 AZ: Die westlichen Teile des Adri sowie die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel werden von Azal'Lan, was auf Oeridianisch soviel wie Zaubererkönig bedeutet, dem Herrscher von Knurl, besetzt. Dieser ist nach offizieller Lesart ein Untertan des Throns von Rauxes, aber tatsächlich wagt es niemand, ihm etwas zu befehlen. Gerüchte ranken sich um diesen Herrscher, die besagen, dass dieser sich mit Mächten eingelassen hat, mit denen sich kein Sterblicher einlassen sollte. Sein Alter wird zu diesem Zeitpunkt auf weit über 100 Jahre geschätzt.

383 AZ: Bergmanstetten wird von Fürst Jillanos II. in Herbergsbad umbenannt. Inzwischen ist dort eine große Zahl an Kurbetrieben entstanden. Neben Gaststätten findet man Herbergen für jeden Geldbeutel, mehrere Badehäuser, Mineralquellen, einen großen Kurpark und eine vom weltberühmten Aquädukt gespeiste Saline.

391 AZ: Es wird berichtet, dass, kurz nachdem Azal'Lans Truppen auch Herbergsbad unter seine Herrschaft gezwungen hatten, dieser von Knurl Richtung Herbergsbad aufbrach. Gerüchte besagen, dass er mitten in der Nacht in der Stadt auftauchte und wenige Stunden später weiter in den Adri reiste. Dort verliert sich dann seine Spur. Das Reich von Azal'Lan zerfällt, da er keine Nachfahren hat. Herbergsbad wird eine unabhängige Stadt. Das Haus Garasteth unter Fürst Katanieus, Sohn von Jillanos II., gesteht den Bürgern beschränkte Selbstverwaltungsrechte zu.

392 AZ: Der Händler Ermanus Serth wird von den Bürgern zum ersten Oberbürgermeister der Stadt gewählt.

402 AZ: Nannonshaven wird von Fürst Katanieus gegründet. Er benennt die Hafenstadt nach seiner Frau. Fortan gelangt ein Großteil der betuchteren Kurgäste über diesen Hafen nach Herbergsbad.

405 AZ: Nachdem der wirtschaftliche Druck auf Herbergsbad und die Gefahr einer Besetzung durch die Nordprovinz wächst, gelingt es Ermanus Serth Fürst Katanieus davon zu überzeugen, sich der Prälatur von Almor anzuschließen. In Namen der Bürgerschaft legt Ermanus Serth gegenüber Prälat Theorn (Hierarch des Pholtus von Thingplatz) den Lehnseid ab. Haus Garasteth scheint entmachteter; nach wie vor gehören ihm aber noch fast alle Ländereien in und um Herbergsbad.

Erschwert will all dies dadurch, dass die Dienst habenden Baatezu diesen Raum in einem (bewussten) Anfall von Ironie als ihren Aufenthaltsraum benutzen. Insofern hat er gewisse Aspekte eines Lagers (und im Falle der Lemuren auch einer Toilette) angenommen, doch ist die ursprüngliche Möblierung noch so weit intakt, wie sie dies nach 200 Jahren noch sein kann (Baatezu sind ja ordentlich). Die Möbel wurden halt an die Wände

gerückt, damit die Baatezu ein paar bequeme Lager aufstellen konnten – außer auf DGS 2: die tumben Lemuren stehen in der Regel einfach in der Gegend herum, wenn sie nicht benötigt werden.

Schätze bewahren die eher pragmatisch veranlagten Baatezu hier aber nicht auf.

Die Baatezu: Das eigentliche Problem in dieser Begegnung sind die Wächter der Grube. Zwar sind diese Baatezu gemein nicht die aufmerksamsten aller Wachen und auch nicht mit übermäßigem Enthusiasmus bei der Sache, aber auch sie haben festgestellt, dass sich außerhalb der Grube irgendetwas ereignet hat (sie vermuten ein Erdbeben) und haben deshalb vorsichtshalber ihre Aufmerksamkeitsstufe erhöht.

Dies bedeutet, dass sie die SC aller Voraussicht nach beim Betreten des Gangs entdecken werden, sofern diese nicht ausgesprochen unauffällig und leise vorgehen (Spielleiter-Entscheidung)!

Die Baatezu dringen aber nicht bis zum Schacht vor, auch wenn sie vermuten, dass da jetzt ein Loch sein *könnte* – das Stopfen von Löchern zum Eingang steht nicht im Arbeitsvertrag.

Nichtsdestotrotz sind die Baatezu erfahren, kampferprobt, intelligent und mit taktischen Fähigkeiten gesegnet – na, gut alle Baatezu außer den Lemuren; die stehen einfach im Wachraum herum und warten, bis eine „vorprogrammierte“ Situation eintritt, damit sie angreifen können.

Die Taktiken der Baatezu sind wie folgt:

DGS 2: Die drei Lemuren warten im Raum, bis sie die Geräusche der Gruppe in Angriffsweite hören, und stürmen dann planlos nach draußen, um die Eindringlinge niederzuknüppeln.

DGS 4, 6 und 10: Auf diesen DGS gibt es nur jeweils einen Wächter. Dieser *teleportiert* sich vor die Gruppe (bzw., im Falle des Kyttons, tritt aus dem Raum), sagt sein Sprüchlein (s.u.) und greift an, wenn die SC nicht sofort abziehen.

DGS 8, 12 und 14: Auf diesen DGS gibt es jeweils zwei Wächter. Einer davon *teleportiert* sich vor die Gruppe, sagt sein Sprüchlein auf (s.u.) und greift dann an. Im gleichen Moment *teleportiert* der zweite Baatezu in den Rücken der Gruppe und greift von dort an. Sollten die SC *Teleportation vorausahnen* (Zauberkompendium) laufen haben, kann der zweite Wächter natürlich nicht in den Rücken der Gruppe teleportieren, sondern muss auch durch die Tür kommen!

Die Baatezu werden von einem für derlei Abkommen zuständigen Beauftragten Bels durch ein Tor geschickt, sind also nicht beschworen!

Das Sprüchlein des Wächters: Auf allen DGS außer 2 taucht ein Wächter direkt vor der Gruppe auf und gibt mit eher gelangweilter Stimme in fast schon beiläufigem Tonfall, allerdings mit deutlich durchscheinendem Selbstbewusstsein, folgendes zum Besten, so richtig schön überheblich, wenn's geht:

„Ach, je. Was haben wir denn hier. Eindringlinge. Wie lästig. Also ... hört mal zu: Ihr kommt hier nicht rein. Dafür stehe ich hier nämlich unter Vertrag, und was soll ich machen?“

Also, ich sage euch was. Wir können das auf zwei Arten lösen: Die eine ist, dass ihr jetzt brav umkehrt und mit dem Leben davonkommt. Ist auch

*angenehmer für mich, muss ich zugeben, und nicht so anstrengend.
Die andere Möglichkeit hingegen ...“*

... und an dieser Stelle verliert die Stimme des Baatezu ihre Beiläufigkeit und erhält einen sehr bestimmten, leicht drohenden Unterton ...

„... besteht darin, dass ihr mich dazu zwingt, euch umzubringen. Das ist etwas anstrengender, aber wenn es halt nicht zu umgehen ist, ist es halt nicht zu umgehen. Zum Glück steht in meinem Vertrag nichts davon, dass ich danach hier saubermachen muss.

Also – was meint ihr? Fliehen oder Sterben?“

Dabei lächelt der Baatezu gütig (in der Art und Weise, wie ein Baatezu halt gütig lächeln kann) und nimmt eine Angriffsposition ein.

Von der obigen kurzen Ansage abgesehen, sind die Baatezu erschreckend unkommunikativ. Suchen unterliegende SC um einen Waffenstillstand nach, stellen die Baatezu für eine Runde die Kampfhandlungen ein und weisen die Gruppe aus der Anlage. Nehmen die SC den Kampf dann wieder auf, geben die Baatezu wegen „Bruch eines mündlichen Kapitulationsvertrages“ kein Pardon mehr! Bestechungs- und Verhandlungsversuche haben ebenfalls keinerlei Aussicht auf Erfolg. (All dies gilt natürlich nicht für die Lemuren, die einfach so lange kämpfen, bis eine der beiden Seiten ausgelöscht ist.)

☛ DGS 2 (BS 4): 3 Lemuren, je 9 TP, MHB S. 299

☛ DGS 4 (BS 5): 1 Barbazu (Bartteufel), 45 TP, MHB S. 293

☛ DGS 6 (BS 6): 1 Kyton (Kettenteufel), 52 TP, MHB S. 299

☛ DGS 8 (BS 7): 2 Barbazu (Bartteufel), je 45 TP, MHB S. 293

☛ DGS 10 (BS 11): 1 Hamatula (Klingenteufel), 126 TP, MHB S. 296

☛ DGS 12 (BS 13): 2 Hamatula (Klingenteufel), je 126 TP, MHB S. 296

☛ DGS 14 (BS 15): 2 Gelugon (Eisteufel), je 147 TP, MHB S. 296

Wer möchte, darf den Baatezu Namen geben (außer den Lemuren, die sind selbst dazu zu blöde). Wir würden Raorth und Cholsret vorschlagen.

Schätze:

Keine.

Wie sich die Situation entwickelt: Auch hier gilt: es geht nur vorwärts oder zurück. Die SC besiegen die Baatezu entweder oder umgehen sie und folgen dem Gang. Je nachdem, ob sie den nächsten Raum betreten oder nicht, geht es entweder mit *Begegnung Vier* oder mit *Begegnung Fünf* weiter.

Ziehen sich die SC vor den Baatezu zurück, gelten die Angaben aus *Begegnung Eins* bezüglich der Expedition aus Amhang bzw. dem Offiziellen aus Herbergsbad.

Begegnung Vier: Das gefälschte Buch (bzw. Raum 2)

Auch dieser Raum wurde vor fast 200 Jahren von Azal'Lan eingerichtet. Es handelt sich um einen der Wee Jas gewidmeten Schrein. Die Tür zu diesem Raum hat das gleiche komplizierte Schloss wie die zum Wachraum, nur ist es diesmal in der Tat verschlossen (Schlösser öffnen SG 32 - +2 aufgrund der Tatsache, das das Schloss nach zwei Jahrhunderten ein wenig klemmt). Der Schlüssel ist natürlich nicht mehr auffindbar, sondern in den Wirren der damaligen Zeit verloren gegangen. Bei der Tür handelt es sich um eine starke Holztür:

☛ **Starke Holztür:** Stärke 5 cm; Härte 5; 20 TP; Zerbrechen-SG 23.

Allgemeine Beschreibung: Sobald die SC die Tür geöffnet haben, sehen sie folgendes:

Der Raum wird von einem großen, steinernen Altar beherrscht, über dem ein silbernes Symbol in die Wand eingelassen worden ist, das einen in Flammen gehüllten roten Schädel zeigt. Auf dem Altar steht eine unberührte Kerze. In der Mitte des Altars liegt ein großes Buch, das in altes, dunkles Leder eingebunden ist und mit einer Kette an der Hinterseite des Altars befestigt zu sein scheint. Ansonsten ist der Raum leer.

Der Raum ist 5 m breit und 3 m tief, bei einer Deckenhöhe von 2,50 m. Der Altar ist 2 m breit, 1,50 m tief und 1 m hoch.

Das Symbol ist natürlich das Symbol von Wee Jas, der Suel-Göttin von Magie, Tod, Eitelkeit, Ordnung, auch bekannt als die Hexengöttin, die Rubinrote Hexenmeisterin, die Gestrenge Fürstin und die Wächterin des Todes. Diese Göttin wurde auch von Azal'Lan verehrt.

Das Buch ist 1 m lang, 50 cm breit und 25 cm dick. Sein Ledereinband wirkt alt, aber noch stabil; die Kette führt in der Tat zu einem in die Rückseite des Altars eingelassenen Metallring. Der Ledereinband trägt einen Schriftzug auf Infernalis, den man als „Imbirndalas Kleines Buch der Verträge“ übersetzen kann.

Mit einem gelungenen Wurf auf Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 weiß man, dass ein Buch der Verträge alle Verhandlungen und Verträge eines Arcanoloths enthält – seine Lebensversicherung, wenn man so möchte. Der erfolgreiche Wurf gibt auch grundlegende Informationen dazu, was ein Arcanoloth eigentlich ist:

Arcanoloths

Arcanoloths sind eine Subspezies des dämonischen Volkes der Yugoloth, die entfernt mit den Tanar'ri (Dämonen) und Baatezu (Teufeln) verwandt sind. Arcanoloth sind gleichsam die Buchhalter der Yugoloths und vertreten ihre Spezies nach außen; sie zählen zu den mächtigsten Yugoloths und sind zugleich deren Führungselite.

Yugoloths bewohnen die Ebenen Acheron, Gehenna, die Graue Ödnis und Cerceri. Sie sind Söldner, die ihre Loyalität stets nach dem höchsten Gebot ausrichten. Auf den materiellen Ebenen trifft man sie eher selten an.

Bei diesem Buch handelt es sich allerdings nicht wirklich um ein Buch der Verträge, sondern um eine Fälschung, die Inajira angefertigt hat, um Imbirndala zusätzlich zu demütigen (er hat ihr den Inhalt auch vorgelesen, gleichwohl er sich sicher war, dass sie ihn in ihrem komatösen Zustand nicht hören konnte – aber die Geste war ihm wichtig).

Das Buch erzählt (auf Infernalisches) die Geschichte der Auseinandersetzung zwischen Inajira und Imbirndala, allerdings aus einer von Inajira stark geschönten Perspektive, die einige unbedeutende Details (darunter den Diebstahl von Inajiras Buch der Verträge) auslässt. Auszüge daraus finden sich in *Spielerhilfe 3: Aus Imbirndalas Kleinem Buch der Verträge*. Aus dem Text wird klar, dass sowohl Imbirndala als auch Inajira Arcanoloths sind – und dass Inajira so viel intelligenter, besser, klüger und schöner ist als die trampelige und absolut unfähige Möchtegern-Intrigantin Imbirndala. Oder so. Inajira verrät auch, dass er seine gescheiterte Rivalin auf einer Insel in einem See in eine Höhle tiefer den Gang hinein in einem mit einer unüberwindlichen magischen Falle geschützten Sarkophag begraben hat (unklug vielleicht, aber Inajiras Ego brauchte das).

Das Buch ist nicht durch eine Falle geschützt und kann mitgenommen werden, sobald man erst einmal die Kette durchtrennt hat. Es hat allerdings keinen finanziellen Wert, wie so viele schlechte Erzählungen.

❖ **Kette:** Stärke 0,5 cm; Härte 10; 5 TP; Zerschlagen-SG 26.

Die Kerze und das heilige Symbol (das man aus der Wand lösen kann, wenn man möchte) sind indes durchaus wertvoll. Ab DGS 10 befindet sich zudem auf der Rückseite des Altars ein Geheimfach (*Entdecken-SG 25*), das einen Grundvorrat an Gegenständen enthält, die die Priesterschaft hier seinerzeit deponiert hat, falls man sie einmal brauchen würde.

DGS 2: riesiges heiliges Symbol (420 GM), *Wahrheitskerze*

DGS 4: riesiges heiliges Symbol (720 GM), *Wahrheitskerze*

DGS 6: riesiges heiliges Symbol (1080 GM), *Wahrheitskerze*

DGS 8: riesiges heiliges Symbol (1200 GM), *Wahrheitskerze*

DGS 10: riesiges heiliges Symbol (3000 GM), *Wahrheitskerze*; im Geheimfach: *headband of conscious effort* (siehe Anhang 9: *Neue Regeln*)

DGS 12: riesiges heiliges Symbol (3600 GM), *Wahrheitskerze*; im Geheimfach: *headband of conscious effort* (siehe Anhang 9: *Neue Regeln*), *lesser choker of eloquence* (siehe Anhang 9: *Neue Regeln*)

DGS 14: riesiges heiliges Symbol (4800 GM), *Wahrheitskerze*; im Geheimfach: *headband of conscious effort* (siehe Anhang 9: *Neue Regeln*), *greater choker of eloquence* (siehe Anhang 9: *Neue Regeln*)

Schätze:

DGS 2: Gegenstände: 30 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)

DGS 4: Gegenstände: 60 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)

DGS 6: Gegenstände: 120 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)

DGS 8: Gegenstände: 150 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)

DGS 10: Gegenstände: 250 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM), *headband of conscious effort* (167 GM)

DGS 12: Gegenstände: 300 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM), *headband of conscious effort* (167 GM), *lesser choker of eloquence* (500 GM)

DGS 14: Gegenstände: 400 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM), *headband of conscious effort* (167 GM), *greater choker of eloquence* (2000 GM)

Wie sich die Situation entwickelt: Wer's noch nicht bemerkt hat: Dies ist ein ziemlich lineares Abenteuer. Möglicherweise können die SC noch einmal zurückgehen und den ersten Raum untersuchen, aber an sich liegt die Marschrichtung vor: vorwärts zu *Begegnung Fünf*.

Begegnung Fünf: Der Kalte See

Am Ende des Gangs erwartet die SC folgende Sicht:

Der Gang weitet sich zu einer großen, natürlichen Höhle aus. Hier ist es deutlich kälter als in den Räumen sowie dem Gang an sich. Die Höhle besteht aus Kalkstein, der nur an ganz wenigen Stellen bearbeitet wurde. Der Gang führt euch an einen Steinstrand, der sich in der Dunkelheit verliert. Direkt vor euch liegt ein großer, dunkler See, dessen Wellen sanft auf den Steinstrand auflaufen. Von der im Dunkeln liegenden Decke hängen Stalaktiten, die im Schein eurer Lichtquelle bizarre Schatten werfen.

Allgemeine Beschreibung: Die mit Stalaktiten behangene Höhlendecke ist an den meisten Stellen 6 bis 8 m hoch. Die Temperaturen über Wasser sind mit 6 bis 8 Grad Celsius nicht kalt genug, dass die Regeln für Gefahren durch Kälte (SLHB, S. 380) zur Anwendung kommen würden.

Der Strand ist bis zum Wasser etwa 3 m breit. Folgen die SC seinem zur Seite abbiegenden Teil, gelangen sie zu einer kleinen, steinernen Anlegestelle, an der aber kein Boot mehr liegt – das hier einst verankerte Ruderboot ist längst verrottet. Man kann noch seine Überreste im Wasser ausmachen, aber diese zerfallen schon, wenn man sie nur scharf ansieht.

Abenteurer, die auf der Suche nach einem Boot sind, können sich aus den Möbeln im Wachraum zumindest ein Floß zimmern (*Handwerk (Bootsmacher, Zimmermann)* oder *Beruf (Bootsmann)*, je SG 10).

Das Wasser des Sees ist nicht wirklich tief, gerade einmal 4 m in der Mitte des Sees und nur etwa 2 m nahe den Höhlenwänden. Es liegt an den SC, wie sie den See überwinden möchten. Sie können sich ein Floß zimmern oder Flugzauber anwenden. Natürlich können sie auch einfach schwimmen, aber das Wasser ist eiskalt (ungefähr 3 Grad Celsius), so dass die Regeln für Gefahren durch Kälte (SLHB, S. 380) zur Anwendung kommen.

Schwimmende Charaktere müssen somit einen Zähigkeitswurf ablegen (SG 15). Misslingt dieser Wurf, erleidet der Charakter 1W6 Punkte Betäubungsschaden. Sollte, warum auch immer, der Charakter länger als eine Stunde im Wasser bleiben, wird ein weiterer Wurf fällig, diesmal mit SG 16.

Über den See: Da die SC vom Strand aus die von Inajira erwähnte Insel, die etwa 60 m weit entfernt ist, nicht sehen können, wird ihnen nicht anderes übrig bleiben, als nach ihr zu suchen. Wie lange dies dauert, musst du anhand der Karte auf Grundlage der von den SC gewählten Art der Fortbewegung (Floß, fliegen, schwimmen usw.) ermitteln. Da die SC nicht wissen, wo die Insel liegt und wie sie aussieht, ist *teleportieren* keine gute Idee. Der See ist grob oval mit einer größten Breite von 80 m und einer Länge von 200 m.

Mit Ausnahme des möglichen Kälteschadens beim Schwimmen ist die Reise an sich aber eher gefahrlos. Du solltest dir aber größte Mühe heben, sie als so unheimlich und bedrohlich wie nur irgend möglich darzustellen:

Auch bei guter Beleuchtung ist es immer einen Tick dunkler, als man es erwarten würde, mit wabernden Schatten und einer Menge schattenhafter ... Dinge, die sich am Rande des Sichtfeldes zu bewegen scheinen und wieder verschwinden, sobald man genauer hinsieht. Man hat den Eindruck, dass große, schattenhafte Wesen in großer Höhe durch die Höhle fliegen, und manchmal fühlt man eine leichte Berührung an der Wange oder den Händen, ohne dass Wind aufgezogen wäre (woher auch?). Manchmal platschen die an sich sanften Wellen auch ohne ersichtlichen Grund etwas härter gegen das Floß oder die Schwimmer, und gelegentlich hat man den Eindruck, als wäre gerade ... etwas aus dem Wasser gesprungen und an anderer Stelle wieder abgetaucht.

Hinzu kommt eine Vielzahl unheimlicher und unidentifizierbarer Geräusche, die bei Anwendung von Wissensfertigkeiten vage an exotische See- und Flugmonster erinnern, aber nie ist etwas zu sehen.

Etwa in der Mitte der Reise kommt zudem ein sonderbarer, leicht golden schimmernder Nebel auf, der vollkommen undurchsichtig, aber etwa 5 Grad wärmer als der Rest der Umgebung ist. Der Nebel weist eine schwache Aura der *Verzauberung* aus, hat aber absolut keine Wirkung. Es handelt sich um eine Art magischer Reststrahlung, die aus dem Zusammenprall verschiedener Magiearten zu verschiedenen Zeiten an diesem Ort entstanden ist – eine Laune der (magischen) Natur, wenn man so will

Du kannst ein wenig Spaß damit haben, die Spieler in Unsicherheit zu versetzen, solltest es damit aber nicht übertreiben und auch die Handlung nicht aufhalten.

Großmutter Kella: Die wahre Gefahr in diesem See liegt indes weder im Wasser noch in der Luft, sondern besteht in der körperlos über dem See treibenden Rhennee in Geisterform, die aus einer Entfernung von etwa 10 m die Charaktere beobachtet, sobald sie am Ufer auftauchen (und dabei entdeckt werden könne, wenn ein Erkenntniszauber zufällig in die richtige Richtung geht). Früher oder später gibt sich Kella den SC zu erkennen, indem sie ihnen im buchstäblichen Sinne *erscheint*. Ungeachtet ihrer Absichten (über die sie sich selbst nicht so sicher ist und die sich während der Szene durchaus mehrfach ändern können), fügt sie den Charakteren auf allen DGS außer 2 allein durch ihre *Schreckliche Erscheinung* schon automatisch temporären Schaden zu (je 1W4 Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution), sofern nicht jedem SC, der den Geist sieht, ein Zähigkeitswurf gegen einen von der DGS abhängigen SG gelingt.

Kellas Verhalten ist aufgrund ihres Wahnsinns unberechenbar und sollte zwischen folgenden Extremen schwanken: Sie möchte befreit werden; sie möchte sterben; sie möchte die Eindringlinge töten. Was genau

ihr aktuelles Ziel ist, kannst du jederzeit festlegen; dies sollte nicht zuletzt auch vom Zustand und von den Interessen der Gruppe abhängig gemacht werden (eine durch die Baatezu geschwächte Gruppe sollte nicht zum Kampf gegen Kella gezwungen werden, bei einer Gruppe, der es primär um Kämpfe geht, kannst du Kella ohne Verhandlungen angreifen lassen usw.).

Für Zwecke der Regeltechnik (z.B. für die Anwendung von Diplomatie zur Beeinflussung von Einstellungen) gilt Kella zu Beginn dieser Begegnung als *feindselig*. Selbst wenn sie gerade einen Angriff begonnen hat, kann sie trotzdem noch durch Fertigkeitseinsatz beschwichtigt (also auf eine freundlichere Einstellung gebracht) werden.

Wird Kella angegriffen, wehrt sie sich auf jeden Fall mit all ihren Kräften, einschließlich ihrer Zauber, die sie immer noch aus ihrem geisterhaften Zauberbuch bezieht. (Dies gilt auch, wenn sie eigentlich getötet werden möchte: Sie gesteht dann, regeltechnisch gesehen, den SC zwar eine Überraschungsrunde zu, wehrt sich dann aber ab der nächsten Runde mit allen Mitteln.)

Kommt es zu einer Unterhaltung mit Kella, sollte diese sprunghaft und ohne richtiges Konzept von Kellas Seite geführt werden und in rascher Folge eine Vielzahl von großteils zusammenhangslosen Themen abdecken. Es liegt dann an den SC, die Unterhaltung in die richtige Richtung zulenken, sei es durch Rollenspiel oder durch Würfe auf *Bluffen*, *Diplomatie* oder *Einschüchtern*.

Kellas besonderes Interesse gilt dem Schicksal des verhassten Azal'Lan (und damit letztlich auch dem aktuellen Jahr ...). Eine ihrer ersten Fragen wird sich mit dem Zauberkönig beschäftigen, was den SC ggf. die Möglichkeit gibt, ihr Geschichtswissen zu überprüfen (siehe *Begegnung Drei*; haben die SC dort schon gewürfelt und sind gescheitert, können sie es jetzt erneut versuchen). Erfährt Kella, dass Azal'Lan längst tot ist, freut sie dies ohne Ende, und wenn sie hört, dass er im Adri verschwunden sei, denkt sie sich so ihren Teil (sie vermutet – ganz zu recht –, dass die Rhennee etwas mit seinem Verschwinden zu tun haben). Die Erkenntnis über Azal'Lans Verschwinden drängt für eine oder zwei Minuten ihren Wahnsinn zurück und lässt sich richtiggehend vernünftig reden.

Kella kann die folgenden Informationen vermitteln: Sie berichtet vom Auftauchen des Arcanoloth, wie es sich aus ihrer Perspektive zugetragen hat; sie kennt natürlich den Weg zur Insel; und sie kann bestätigen, dass der Sarkophag mit einer magischen Falle versehen wurde. Sie weiß aber nicht um welche Falle es sich handelt.

Ist Kella in Stimmung, befreit werden zu wollen, verrät sie den SC auch gern, dass sie dazu den Sarkophag zerstören müssen; geschieht dies in einem lichten Moment, ist sie gerissen genug, um der Gruppe Informationen über die magische Falle zu geben, falls sie ihr versprechen, den Sarg zu zerstören.

Wissen die Abenteurer nichts über Azal'Lan und schaffen auch ihre Würfe nicht, kannst du es so einrichten, dass Kella dann mit einem entrückten „Ja ... der böse Zauberkönig Azal'Lan ...“ die Ereignisse schildert, die in *Spielleiterhilfe 2: Die Geschichte des Azal'Lan* beschrieben sind – abzüglich des Verschwindens des Zauberkönigs, denn davon weiß sie nichts (Azal'Lan verschwand, während Kella in ihrem Sarkophag verdurstete).

Großmutter Kella

➤ **DGS 2 (BS 4):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 2. Stufe), 13 TP, Anhang 2

- ☛ **DGS 4 (BS 5):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 3. Stufe), 20 TP, *Anhang 3*
- ☛ **DGS 6 (BS 6):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 4. Stufe), 27 TP, *Anhang 4*
- ☛ **DGS 8 (BS 8):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 6. Stufe), 39 TP, *Anhang 5*
- ☛ **DGS 10 (BS 9):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 7. Stufe), 46 TP, *Anhang 6*
- ☛ **DGS 12 (BS 10):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 8. Stufe), 52 TP, *Anhang 7*
- ☛ **DGS 14 (BS 11):** Kella, Geist (menschliche Seherin der 9. Stufe), 59 TP, *Anhang 8*

Kämpfen die SC nicht gegen Kella, sondern unterhalten sich mit ihr und entlocken ihr Informationen, erhalten sie volle EP für die Begegnung!

Schätze:
Keine.

Wie sich die Situation entwickelt: Die große Variable in dieser Begegnung ist Kella. Je nachdem, wie sie sich verhält und wie die SC mit ihr umgehen, kann es direkt zum Kampf kommen, sie kann aber auch einfach nur in der Nähe bleiben, um abzuwarten, ob die SC ihr durch Zerstörung des Sarkophags helfen (in diesem Falle könnte sie sogar ihnen helfen; siehe *Begegnung Sechs*). Ansonsten hat diese Begegnung nur zwei mögliche Ausgänge: Die SC finden die Insel, oder sie kehren unerfüllter Dinge wieder um.

Begegnung Sechs: Der zweimal genutzte Sarkophag

Nachdem die SC letztlich den See überquert haben, kommt endlich die Insel in Sicht:

Langsam geht der Nebel zurück, und vor euch schält sich eine kleine, felsige Insel aus der Dunkelheit. Eigentlich handelt es sich mehr um einen kleinen Brocken Kalkstein mit höchstens 10 m Durchmesser, die sich etwa 50 cm aus dem Wasser erhebt.

Die Insel ist flach, unbewachsen und bar jeder Einrichtung – mit Ausnahme eines etwa menschengroßen Sarkophags aus dunklem Granit.

Allgemeine Beschreibung: Die Insel ist etwa 60 m vom Steinstrand entfernt; die Decke der Höhle erreicht hier eine Höhe von etwa 12 m. Es gibt keine Möglichkeit zum Anlanden oder Vertäuen eines Bootes, aber man kann einfach aus dem Boot springen und es dann auf die Insel ziehen.

Der Sarkophag: Die letzte Ruhestätte Imbirndalas (und vor ihr Kellas) ist 2,30 m lang, 80 cm hoch und 1,20 m breit. Er ist vollkommen schmucklos. Mit einem Entdecken-Wurf gegen SG 10 kann man bereits aus der Entfernung feststellen, dass es keine Schlösser oder Scharniere gibt, der Deckel also nur aufzuliegen scheint. Der Sarg ist tatsächlich nicht verschlossen, aber mit einer magischen Falle gesichert, die Inajira hier 480 AZ angelegt hat. Diese Falle kann mit den üblichen Mitteln

entdeckt und durch *Magie bannen* für 1W4 Runden unterdrückt werden. Sie ist mit einem Annäherungsauslöser versehen, der die Falle auslöst, sobald jemand auf ein Feld trifft (oder es überfliegt), das direkt neben dem Sarkophag liegt. Wirkt die Falle nur auf eine Person, dann trifft sie immer den SC, der ihr am nächsten ist.

Die Falle:

☛ **DGS 2 (BS 2): Brennende Hände**, HG 2; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer (1 Minute); Zaubereffekt: *Brennende Hände*, MAG 1, Reflexwurf (SG 11), halbiert, 1W4 SP Feuerschaden; *Suchen* (SG 26); *Mechanismus ausschalten* (SG 26).

☛ **DGS 4 (BS 4): Blitz**, HG 4; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer (1 Minute); Zaubereffekt: *Blitz*, MAG 5, Reflexwurf (SG 14), halbiert, 5W6 SP Elektrizitätsschaden; *Suchen* (SG 28); *Mechanismus ausschalten* (SG 28).

☛ **DGS 6 (BS 6): Blitz**, HG 6; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Blitz*, MAG 10, Reflexwurf (SG 14), halbiert, 10W6 SP Elektrizitätsschaden; *Suchen* (SG 28); *Mechanismus ausschalten* (SG 28).

☛ **DGS 8 (BS 7): Kugelblitz**, HG 7; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Kugelblitz*, MAG 11, Reflexwurf (SG 19), halbiert, 11 W6 SP Elektrizitätsschaden für das Ziel, welches am nächsten zum Mittelpunkt des Auslösers steht, und jeweils 5W6 für bis zu 11 weitere Ziele; *Suchen* (SG 31); *Mechanismus ausschalten* (SG 31).

☛ **DGS 10 (BS 8): Schwerkraft umkehren**, HG 8; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm* in einem 3 m großen Gebiet); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Schwerkraft umkehren*, MAG 3, Reflexwurf (SG 20, Festhalten am Sarkophag möglich), vermeidet den Schaden, 4W6 SP Fallschaden (bei Aufprall auf die Decke des 12 m hohen Raumes), dann erneut 4W6 SP Fallschaden (nach 10 m Fall und Aufprall auf den Boden, wenn der Zauber endet); *Suchen* (SG 32); *Mechanismus ausschalten* (SG 32).

☛ **DGS 12 (BS 9): Verdorren**, HG 9; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Verdorren*, MAG 15, Zähigkeitswurf (SG 22), halbiert, 15 W6 SP auf alle Ziele in 18 m Umkreis; *Suchen* (SG 33); *Mechanismus ausschalten* (SG 33).

☛ **DGS 14 (BS 10): Energiekäfig mit Monster herbeizaubern VII**, HG 10; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; mehrfache Falle (eine Falle mit einem offenen Energiekäfig und eine Falle mit *Monster herbeizaubern VII*, die einen Babau herbeizaubert); Zaubereffekt: *Energiekäfig*, MAG 13; Zaubereffekt: *Monster herbeizaubern VII*, MAG 13, Babau: *Suchen* (SG 32); *Mechanismus ausschalten* (SG 32).

Babau: 66TP, MHB S. 47

(Der Babau schuldete Inajira noch einen Gefallen, und der Arcanoloth fand es lustig, seine Baatezu-Wächter um einen Tanar'ri zu ergänzen.)

Ist die Falle erst einmal ausgeschaltet, muss man nur noch den Deckel anheben (was auch weitere Auslösungen der Falle verhindert). Dieser ist allerdings ausgesprochen schwer – um ihn anzuheben, ist ein Störkewurf mit SG 10+DGS nötig! Aufgrund der Größe des Sarkophags können bis zu drei SC unterstützen. Natürlich kann der Sarkophag auch mit brutaler Gewalt aufgebrochen werden (was gleichzeitig Kella befreit). Der Sarkophag strahlt starke Verwandlungs-Magie aus.

☛ **Sarkophag:** Stärke 20 cm; Härte 8; 120 TP; Zerbrechen-SG 35.

Der Inhalt des Sarkophags: Öffnen die SC den Sarkophag, sehen sie folgendes:

Im Sarkophag liegt eine nackte, irgendwie zeitlos aussehende Frau von großer Schönheit, dem Aussehen nach ein Flan-Oeridianer-Mischling. Allerdings ist ihr Körper von Narben überzogen, die auf eine Folterung schließen lassen. Ihr einziges „Kleidungsstück“ ist eine goldene Kette um den Hals, an deren Ende ein kleines Medaillon hängt.

Das Öffnen des Sarkophags führt zur sofortigen Erweckung von Imbirndala. Die Abenteurer haben genau eine Runde Zeit, etwas zu tun, bevor die Frau die Augen aufschlägt!

Weder Magie entdecken noch einer der Zauber zum Entdecken von Gesinnungen ergeben irgendeine Anzeige, solange der Sarkophag nicht zerstört wurde. (In diesem Fall ist die Frau neutral böse und das Medaillon strahlt schwache Erkenntnis-Magie aus.) Wahrer Blick enthüllt natürlich die wahre Form von Imbirndala.

Genaue Beobachtung ergibt, dass die Frau atmet, wenn auch nur sehr, sehr flach und stark verlangsamt. Und dann ...

Kaum habt ihr den Deckel des Sarkophags abgelegt, nimmt die Frau plötzlich einen tiefen Atemzug und schlägt die Augen auf ...

Wie sich die Situation entwickelt: Und von hier aus geht es direkt weiter zum Epilog... Selbst wenn die SC an dieser Stelle Imbirndala angreifen, werden sie sie wohl kaum in einer Runde töten können (und wenn, entgehen ihnen halt die Informationen, die die Arcanolothe geben könnte; Pech). Imbirndalas Spieldaten finden sich in Anhang 2.

Wird Imbirndala angegriffen, verschwindet sie in der nächsten Runde mittels Dimensionstür (sie zaubert defensiv) sofort zu einem den SC unbekannten Ziel, und der Epilog fällt eher kurz aus.

Je nach dem, wie die SC mit ihr umgegangen sind, könnte Großmutter Kella hier noch eine Rolle spielen, indem sie auftaucht (ggf. den Wurf für die Schreckliche Erscheinung nicht vergessen) den SC mitteilt, dass der Sarkophag mit einer magischen Falle versehen ist.

Epilog: Gefangenenschicksale

Vorausgesetzt, die SC kommen nicht auf die (gar nicht einmal so kluge) Idee, die nackte Frau direkt anzugreifen, geschieht aller Voraussicht nach folgendes:

Langsam und vorsichtig, ganz so, als müsse sie sich nach langem Schlaf erst einmal orientieren, stützt sich die Frau auf den Oberarme, dann schiebt sie ihren Oberkörper nach oben und bemüht sich, aufzustehen – was ihr nach ein paar Versuchen auch gelingt.

Sie sieht euch mit großen, ausdrucksstarken Augen an, dann formt sich ihr Mund zu einem Lächeln, und sie sagt mit wohltonender Stimme:

„Habt Dank! Ihr habt mich aus meinem Gefängnis befreit. Wie kann ich euch danken?“

Helfen die SC ihr beim Verlassen des Sarkophags, musst du diesen Text natürlich entsprechend anpassen. Der größte Teil ihre „Schwäche“ ist allerdings gespielt, um die ihr unbekannten „Retter“, deren Motive sie nicht kennt, in Sicherheit zu wiegen und sich Vorteile zu verschaffen. Sie plant keinen Angriff, möchte aber ihrerseits auch nicht angegriffen werden.

Wird Imbirndala angegriffen, verschwindet sie in der nächsten Runde mittels Dimensionstür (sie zaubert defensiv) sofort zu einem den SC unbekannten Ziel, und der Epilog fällt eher kurz aus.

Sobald sie den Sarkophag verlassen hat, wirken Erkenntniszauber ganz normal auf sie.

Imbirndala hat natürlich sehr genaue Vorstellungen, wie sie ihre Dankbarkeit ausdrücken möchte oder auch nicht, aber einstweilen hält sie es für klüger, den Fremden die Initiative zu überlassen.

Die Arcanolothe versteht es ganz ausgezeichnet, den Eindruck zu erwecken, ein wenig verwirrt, aber durchaus freundlich und mitteilend zu sein – und natürlich möchte sie wissen wo (und wann) sie ist. Sie ist aber clever genug, ihre Fragen stets mit so vielen Antworten zu garnieren, dass sich die SC nicht ausgefragt vorkommen. Wenn Imbirndala zu einem Thema nichts sagen möchte, hat sie zu diesem Thema leider gerade eine Gedächtnislücke „aufgrund meines langen Schlafes, ihr wisst schon – aber sobald es mir wieder einfällt, sage ich es euch!“

Was Imbirndala so alles weiß: In erster Linie ist sie sehr begierig darauf, Dinge über Inajira zu erfahren bzw. die SC über ihn aufzuklären – insbesondere dann, wenn die Gruppe fallen lässt, dass man das gefälschte Buch gelesen hat.

Fragen zu diesem Thema beantwortet sie in großer Ausführlichkeit und Offenheit, auch zur Natur der Arcanolothes und deren Bücher der Verträge. Im Endeffekt erfahren die SC hier Imbirndalas Teil der Hintergrundgeschichte ziemlich genau so, wie er sich zugetragen hat.

Imbirndala legt besonders großen Wert darauf, Inajiras Heimtücke zu betonen und seine Fähigkeit, in verschiedenen magischen Verkleidungen Unfrieden zu stiften und seine Pläne zu verfolgen. Du solltest versuchen, diese Unterhaltung so zu steuern, dass den SC klar wird, dass bestimmte unerklärliche Erlebnisse, die sie hatten (die „doppelte Corinne“ aus Willkommen im Adri/Wiedersehen im Adri z.B.), aus dieser Perspektive betrachtet, plötzlich einen ganz neuen Sinn ergeben. Spielleiterhilfe 3: Inajiras Umtriebe gibt dir einen Überblick über das bisherige Auftreten des Arcanolothes an die Hand.

Insbesondere erwähnt sie auch, dass einige der Seiten von Inajiras Buch wohl verloren gegangen sind, sie aber nicht mehr darüber weiß, da sie nicht wisse, was mit dem Buch

geschehen ist. In diesem Moment stockt sie, schüttelt kurz den Kopf und sagt nach einigem Zögern:

„Ich habe etwas mit dem Buch getan ... aber ich weiß nicht mehr was ... meine Erinnerung ist gelöscht ... ich habe sie löschen lassen ...damit ER es nicht erfährt ...“

Ab diesem Moment hat sie es plötzlich eilig, sich zu entfernen, um sich dieses Problems anzunehmen. Auf Anfrage gibt sie freimütig zu, dass sie selbst eine Arcanolothe ist. Darauf angesprochen, dass sie dann ja doch eigentlich „böse“ wäre, erwidert sie:

„Gut ... böse ... All das sind doch nur Krücken, mit denen wir Dinge bezeichnen, die wir mögen oder die wir ablehnen. Alles höchst subjektive Konzepte, die jederzeit nach Belieben ausgelegt werden können. Stelle mir Fragen, wie ich die Welt sehe, und dann kannst du mir sagen ob du das für ‚böse‘ hältst. Vermutlich halte ich es hingegen für ‚gut‘. Was soll uns das bringen?“

Damit kann man eine zeitlang Spaß haben. Aber letztlich wird Imbirndala sich dann doch verabschieden. Sie hat auch noch andere Informationen, z.B. zur Geschichte der Region von etwa 350 AZ bis 580 AZ. Bei all dem bleibt Imbirndala nackt und sieht auch nicht den geringsten Grund, ihre Blößen zu bedecken. Im Gegenteil: Sobald sie merkt, dass Gruppenmitglieder sie attraktiv finden, nutzt sie dies natürlich aus! Spricht man sie auf die Kette an, ist sie selbst überrascht:

„Ich weiß es nicht ... Ich habe diese Kette noch nie gesehen! Lass mal sehen ...“
Sie klappt das Medaillon auf – und reißt sich mit einem erzürnten Ausruf die Kette vom Hals.
„Ich fasse es nicht! Diese Unverschämtheit!“
Mit allen Anzeichen des Zorns schaut sie umher, bis ihr Blick wieder auf euch fällt.
„Hier“, sagt sie, „ich brauche das wirklich nicht. Wollt ihr es nicht haben? Immerhin sieht es wertvoll aus, und ihr habt mich befreit!“

Nehmen die SC die Kette nicht an, lässt Imbirndala sie mit einem Fluch fallen und verabschiedet sich.

Ob die SC die Kette nun annehmen oder nicht – Imbirndalas Abschiedsworte sind:

„Ihr habt mich aus einer misslichen Lage befreit, und ich bin ich dankbar dafür. Gleichwohl ich nicht glaube, dass sich unsere Wege nochmals kreuzen, stehe ich doch in eurer Schuld. Ich habe Verbindungen, und wenn ich euch wider Erwarten in Zukunft doch einen Gefallen tun kann, und sei es durch Mittelsleute, werde ich dies tun. Nun lebt wohl!“

Sekunden später ist sie verschwunden ...

Imbirndalas Abschiedsworte stellen einen Gefallen dar, der auf dem AR markiert ist.


Die Kette, obschon in der Tat wertvoll, ist ein weiterer kleiner Seitenhieb Inajiras – oder, um genau zu sein, das Medaillon ist es. Klappt man es auf, sieht man ein milde lächelndes Porträtbild Inajiras in seiner wahren Form, das

tadelnd mit einem Finger in Richtung des Betrachters wedelt.

Das Bild zeigt den Kopf eines Wesens mit einem Schakalskopf mit hervorstehenden Fangzähnen. Er trägt eine wertvolle Kopfbedeckung und scheint in eine nicht minder wertvolle Robe gekleidet.

Das Medaillon lässt sich von der Kette lösen. Es handelt sich um eine Gebetsrolle der Treue (SLHB) in Amulettform – noch einer von Inajiras kleinen Scherzen ...

Alle DGS:

 Imbirndala (Arcanolothe): 54 TP, siehe Anhang 1

Schätze:

DGS 2: Gegenstände: –; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrolle der Treue als Medaillon (83 GM)

DGS 4: Gegenstände: –; Münzen: 150 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrolle der Treue als Medaillon (83 GM)

DGS 6: Gegenstände: –; Münzen: 300 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrollerolle der Treue als Medaillon (83 GM)

DGS 8: Gegenstände: –; Münzen: 450 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrolle der Treue als Medaillon (83 GM)

DGS 10: Gegenstände: –; Münzen: 800 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrolle der Treue als Medaillon (83 GM)

DGS 12: Gegenstände: –; Münzen: 900 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrolle der Treue als Medaillon (83 GM)

DGS 14: Gegenstände: –; Münzen: 2000 GM; Magische Gegenstände: Gebetsrolle der Treue als Medaillon (83 GM)

Wie sich die Situation entwickelt: Wird Imbirndala angegriffen, verschwindet sie in der nächsten Runde mittels *Dimensionstür* (sie zaubert defensiv) sofort zu einem den SC unbekannten Ziel, und der Epilog fällt eher kurz aus.

Wird Kella nicht vernichtet und der Sarkophag zerstört, kann der Geist der Rhennee die Grube verlassen. Die SC erhalten dann volle EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt. Vielleicht hört man dann ja nochmals von ihr ... Die SC aber können nun die Grube verlassen und ihres Weges ziehen ...

Noch ein kurzes Nachspiel: Es mag SC geben, die nun (hoffentlich) erkennen, dass sie einst einer falschen Corinne aufgesessen sind. Sollten sie auf die Idee kommen, Olafsdottir oder Corinne darüber in Kenntnis zu setzen, ist dem Magier dies ein Gefallen wert, der sich in einem Einflusspunkt sowie dem Zugang zur Waffenverzauberung *Schutz* (DMG) oder einem *Stecken der Verteidigung* (DMG) äußert.

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielernamen).

Besonders interessant sind die Fragen, ob die SC mit Imbirndala gesprochen und von Inajira erfahren haben, und was mit Kella passiert ist.

Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an gh_adri@web.de.

Ende

Erfahrungspunkte

Um die Erfahrungspunkte für das Abenteuer zu erhalten, addiere die Werte der erreichten Ziele. Dann überlege dir für jede Spielerin, ob sie einen Bonus für gutes Rollenspiel erhalten soll. Teile dann jedem Spieler mit, wie viele EP er insgesamt für das Abenteuer bekommt.

Begegnung Eins: Der Auserwählte

Umgang mit der Säure und dem Drachenblut

DGS 2: BS 2	60 EP
DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 8	240 EP
DGS 10: BS 8	240 EP
DGS 12: BS 10	300 EP
DGS 14: BD 12	360 EP

Begegnung Drei: Dämonen im Dunkeln

Besiegen der Baatezu

DGS 2: BS 4	120 EP
DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 7	210 EP
DGS 10: BS 11	330 EP
DGS 12: BS 13	390 EP
DGS 14: BS 15	510 EP

Begegnung Fünf: Der Kalte See

Besiegen oder Befreien von Kella

DGS 2: BS 4	120 EP
DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 8	240 EP
DGS 10: BS 9	270 EP
DGS 12: BS 10	300 EP
DGS 14: BS 11	330 EP

Begegnung Sechs: Der zweimal genutzte Sarkophag

Die Fallen entschärfen oder überleben

DGS 2: BS 2	60 EP
DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 7	210 EP
DGS 10: BS 8	240 EP
DGS 12: BS 9	270 EP
DGS 14: BS 10	300 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2: bis zu	90 EP
DGS 4: bis zu	135 EP
DGS 6: bis zu	180 EP
DGS 8: bis zu	225 EP
DGS 10: bis zu	270 EP
DGS 12: bis zu	315 EP
DGS 14: bis zu	360 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	450 EP
DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8:	1225 EP
DGS 10:	1350 EP
DGS 12:	1575 EP
DGS 14:	1800 EP

Denke daran, dass SC die drei Stufen unter oder über der DGS waren, auf der dieses Abenteuer gespielt wurde, nur die Hälfte der von dir verteilten EP erhalten können.

Schatzauflistung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Alle anderen Gegenstände (auch magische) werden mit 50% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzauflistung ab.

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 450 GM, DGS 4 = 650 GM, DGS 6 = 900 GM, DGS 8 = 1.300 GM, DGS 10 = 2.300 GM, DGS 12 = 3.300 GM, DGS 14 = 6.600 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei Begegnungen findest.

Da es sich bei diesem Abenteuer um ein Regionalabenteuer handelt, können die SC auch weitere Zeiteinheiten ausgeben, um im Anschluss an das Abenteuer Berufen, Handwerken, dem Erschaffen von Gegenständen und anderen Metaspielgelegenheiten nachzugehen. Daher kann sich das Ergebnis hier von dem Unterscheiden, was letztlich in das AR eingetragen wird. Achte darauf, dass solche Metaspielereignisse in den Play Notes des AR festgehalten werden, damit später noch nachvollzogen werden kann, was SC zu einem bestimmten Zeitpunkt unternommen haben.

Wenn ein SC drei oder mehr Stufen unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, halbiert sich die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält.

Begegnung Eins: Der Auserwählte

DGS 2: Gegenstände: 100 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (1. Grad) (125 GM)

DGS 4: Gegenstände: 100 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (1. Grad) (125 GM)

DGS 6: Gegenstände: 150 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (2. Grad) (500 GM)

DGS 8: Gegenstände: 150 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (2. Grad) (500 GM)

DGS 10: Gegenstände: 300 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (2. Grad) (500 GM)

DGS 12: Gegenstände: 300 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (3. Grad) (1125 GM)

DGS 14: Gegenstände: 650 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: *Memento Magica* (3. Grad) (1125 GM)

Begegnung Vier: Das gefälschte Buch

DGS 2: Gegenstände: 30 GM; Münzen: —; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)

DGS 4: Gegenstände: 60 GM; Münzen: —; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)

DGS 6: Gegenstände: 120 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)
DGS 8: Gegenstände: 150 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM)
DGS 10: Gegenstände: 250 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM), *headband of conscious effort* (167 GM)
DGS 12: Gegenstände: 300 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM), *headband of conscious effort* (167 GM), *lesser choker of eloquence* (500 GM)
DGS 14: Gegenstände: 400 GM; Münzen: –; Magische Gegenstände: *Wahrheitskerze* (208 GM), *headband of conscious effort* (167 GM), *greater choker of eloquence* (2000 GM)

Epilog: Gefangenensicksale

DGS 2: Gegenstände: –; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)
DGS 4: Gegenstände: –; Münzen: 150 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)
DGS 6: Gegenstände: –; Münzen: 300 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)
DGS 8: Gegenstände: –; Münzen: 450 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)
DGS 10: Gegenstände: –; Münzen: 800 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)
DGS 12: Gegenstände: –; Münzen: 900 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)
DGS 14: Gegenstände: –; Münzen: 2000 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle der Treue* als Medaillon (83 GM)

Summe

DGS 2:	596 [450] GM
DGS 4:	726 [650] GM
DGS 6:	986 [900] GM
DGS 8:	1541 [1300] GM
DGS 10:	2308 [2300] GM
DGS 12:	3583 [3300] GM
DGS 14:	6633 [6600] GM

Besondere Gegenstände

Favor of the Serpent [Gefallen der Großen Schlange]: You have earned the favor of the Great Serpent by saving one of its Chosen. Once per adventure, you may count 1 Spellcraft, Knowledge (Arcana) or Knowledge (the Planes) check as if you rolled a 20, even if the actual result was lower. You may make this one check even if untrained. If you already are a Disciple of the Serpent, this counts as an additional free success.

Favor of Imbirndala [Gefallen von Imbirndala]: You have freed the arcanoloth Imbirndala from her prison. She has promised to return the favour in good time. This might come in useful in later adventures.

Dragon Anatomy [Drachenanatomie]: If you spend 1 TU, you gain access to the Dragonfoe feat (*Draconomicon*). If you spend an additional 2 TUs, you also gain access to the Dragonbane feat (*Draconomicon*). The usual restrictions for taking these feats still apply.

Dragon Blood Elixir [Drachenblutelixir]: You have Regional access to *black dragon blood elixir* (*Draconomicon*). However, the Dragoncrafter needs time to create the elixir: You cannot buy your first vial until after the end of your next Regional adventure.

Black Dragon Tooth/Scale: You have taken the tooth and/or a scale of a dead black dragon. While none of these items have any function whatsoever, they sure look cool!

Favor of Olafsdottir [Gefallen von Olafsdottir]: The mage's gratefulness is worth 1 Influence Point with him. Members of Olafsdottir's Circle also gain access to the *defending weapon* enchantment upgrade or a *staff of defense* (choose one).

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände aus dem Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch zu erwerben.

Items found during the adventure

APL 2

candle of truth (Adventure; CL 3rd; 2,500 gp; DMG)
phylactery of faithfulness (Adventure; CL 1st; 1,000 gp; DMG)
memento magica (1st) (Adventure; CL 17th; 1,500 gp; *Magic Item Compendium*)

APL 4 (all of APL 2 plus the following)

APL 6 (all of APLs 2 and 4 plus the following)

APL 8 (all of APLs 2 through 6 plus the following)

memento magica (2nd) (Adventure; CL 17th; 6,000 gp; *Magic Item Compendium*)

APL 10 (all of APLs 2 through 8 plus)

headband of conscious effort (Adventure; CL 6th; 2,000 gp; *Magic Item Compendium*)

APL 12 (all of APLs 2 through 10 plus)

memento magica (3rd) (Adventure; CL 17th; 13,500 gp; *Magic Item Compendium*)
lesser choker of eloquence (Adventure; CL 6th; 6,000 gp; *Complete Adventurer*)

APL 14 (all of APLs 2 through 12 plus)

greater choker of eloquence (Adventure; CL 6th; 24,000 gp; *Complete Adventurer*)

Anhang 1: Spieldaten für alle DGS

Imbirndala (Arcanoloth, MM 2): HG 17; Mittelgroße Externarin (Böse); TW 12W8; 54 TP; BR 9 m, Fliegen 15 m (Ausreichend) (10 Felder); INI +7; RK 28 (+3 GE, +15 Natürlich), Berührung 13, auf dem falschen Fuß 25; Grundangriff/Ringkampf: +12/+12; A Nahkampf +12 (zwei Klauen, 1W4 + Gift); Voller Angriff Nahkampf +12 (zwei Klauen, 1W4 + Gift) und Nahkampf +7 (Biss, 1W6); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Gift, Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten; BE: Eigenschaften der Externare, Eigenschaften der Yugoloths, SR 15/Gutes, Teilweise Immunität gegen Zauber, Zauber, ZR 24; GES NE; RW REF +11, WIL +14, ZÄH +8; ST 11, GE 16, KO 11, IN 20, WE 18, CH 17. Fertigkeiten & Talente: Beruf (Schreiberin) +19, Bluffen +17, Diplomatie +22, Einschüchtern +20, Entdecken +19, Informationen sammeln +18, Konzentration +15, Lauschen +19, Motiv erkennen +19, Suchen +20, Wissen (Arkane) +19, Wissen (die Ebenen) +19, Wissen (Lokales – Metaregion „Die zersplitterten Sonnen“) +19, Zauberkunde +22; Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Zauberkfokus (Bannzauber).

Zauber: Grad 0 – Arkane Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Resistenz; 1. Grad – Alarm, Elementen trotzen, Hypnose, Person bezaubern, Schild; 2. Grad – Energien widerstehen, Gedanken wahrnehmen, Gegenstand verbergen, Hauch des Stumpfsinns, Monsterbenommenheit; 3. Grad – Einflüsterung, Magie bannen, Schutz vor Energie, Unauffindbarkeit; 4. Grad – Dimensionstür, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Verwirrung; 5. Grad – Mordenkainens Privates Heiligtum, Person beherrschen; 6. Grad – Abstoßung.

Arcanoloths stellen die Schreiber, Buchhalter, Unterhändler und Geschäftemacher der Yugoloths von Gehenna. Als solche sind sie habgierige und zugleich beredte Manipulatoren, die aber gemeinhin zu ihrem Wort stehen.

Arcanoloths sind von humanoider Form, haben allerdings den Kopf eines Hunds oder Schakals. Sie sind stets wertvoll gekleidet, sind geben sich aber immer geschäftlich und ein kurz angebunden – man könnte sie gar für griesgrämig halten.

Arcanoloths können jede Sprache sprechen oder schreiben.

Kampf

Arcanoloths sind schlechte Nahkämpfer, aber mächtige Zauberwirker. Zusätzlich zu den allen Yugoloths innewohnenden Kräften verfügen sie über die nachstehenden besonderen Fähigkeiten.

Teilweise Immunität gegen Zauber: Den Geist beeinflussende Zauber haben keine Auswirkungen auf Arcanoloths.

Gift (AF): Die Klauen eines Arcanoloth sind mit Gift überzogen. Jeder Treffer mit einer Klaue führt zur Übertragung des Gifts (Zähigkeitswurf SG 16). Erst- und Zweitschaden sind gleich (je 1 Punkt Stärkeschaden).

Zauberähnliche Fähigkeiten: beliebig oft – Dunkelheit, Fliegen, Gestaltwandel, Holz krümmen, Magisches Geschoss, Metall erhitzen, Telekinese, Unsichtbarkeit (nur sich selbst); 1/Tag – Furcht, Mächtiges Trugbild. Diese Fähigkeiten wirken auf der 12. Zauberstufe. Der SG der

Rettungswürfe ist 13 plus Zaubergrad. Die Rettungswürfe basieren auf Charisma.

Zauber: Ein Arcanoloth kann wie ein Hexenmeister der 12. Stufe arkane Zauber wirken (bekannte Zauber 9/5/5/4/3/2/1; Zauber pro Tag 6/7/7/7/6/5/3; SG 13 + Zaubergrad oder 15 + Zaubergrad für Bannzauber).

Yugoloth herbeizaubern (ZF): Einmal pro Tag kann ein Arcanoloth mit einer Erfolgchance von 40% einen anderen Arcanoloth herbeizaubern. Dies entspricht einem Zauber des 6. Grades.

Eigenschaften der Externare: Alle Yugoloths verfügen über Dunkelsicht (Reichweite 18 m). Sie können weder wiederbelebt noch von den Toten erhoben werden.

Eigenschaften der Yugoloths: Yugoloths sind immun gegen Gift und Säure. Sie haben Resistenz gegen Kälte 10, Feuer 10 und Elektrizität 10. Yugoloths können mit jedem Wesen in einem Umkreis von 30 m telepathisch kommunizieren, das über eine Sprache verfügt.

Anhang 2:

Spieldaten für DGS 2

Großmutter Kella, Geist (menschliche Seherin der 2. Stufe): HG 4; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 2W12; 13 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +2; RK 15 (+2 GE, +3 Ablenkung), Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +1/+2; A Nahkampf +2 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +2 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Manifestieren, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +2, WIL +5, ZÄH +0; ST 12, GE 15, KO -, IN 18, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +4, Entdecken +8, Konzentration +6, Lauschen +8, Schätzen +5, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Suchen +10, Wissen (Arkane) +8, Verstecken +9, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +9, Zauberkunde +9; Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Vertrauten herbeirufen, Zauberkfokus (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/3+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zaubertick; 1. Grad – Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Zielsicherer Schlag.

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen, und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 14) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt.

Anhang 3: Spieldaten für DGS 4

Großmutter Kella; Geist (menschliche Seherin der 3. Stufe): HG 5; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 3W12; 20 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +2; RK 15 (+2 GE, +3 Ablenkung), Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +1/+2; A Nahkampf +2 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +2 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Manifestieren, Schreckliche Erscheinung, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +3, WIL +5, ZÄH +1; ST 12, GE 15, KO -, IN 18, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +5, Entdecken +8, Konzentration +8, Lauschen +8, Schätzen +5, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Suchen +10, Wissen (Arkane) +9, Verstecken +9, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +10, Zauberkunde +10; Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Vertrauten herbeirufen, Zauberkonzentration (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zauberkonzentration; 1. Grad – Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Zielsicherer Schlag; 2. Grad – Gedanken wahrnehmen, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbares sehen,

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der

Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. Wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Schreckliche Erscheinung (ÜF): Jeder lebenden Kreatur innerhalb von 18 m, die den Geist sieht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 14) gelingen, oder sie erleidet augenblicklich je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 14) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Fuchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt.

Anhang 4:

Spieldaten für DGS 6

Großmutter Kella; Geist (menschliche Seherin der 4. Stufe): HG 6; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 4W12; 27 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +3; RK 16 (+3 GE, +3 Ablenkung), Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +2/+3; A Nahkampf +3 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +3 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Entziehende Berührung, Manifestieren, Schreckliche Erscheinung, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +3, WIL +6, ZÄH +1; ST 12, GE 16, KO -, IN 18, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +5, Entdecken +8, Konzentration +9, Lauschen +8, Schätzen +6, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Suchen +10, Wissen (Arkane) +11, Verstecken +9, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +10, Zauberkunde +11; Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Vertrauten herbeirufen, Zauberkonzentration (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/4+1/3+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zauberkonzentration; 1. Grad – Brennende Hände, Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Zielsicherer Schlag; 2. Grad – Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbares sehen

Entziehende Berührung (ÜF): Ein Geist, der eine lebende Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, verursacht 1W4 Punkte temporären Attributsschaden bei einem Attribut seiner Wahl. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt der Geist 5 Schadenspunkte. Gegen ätherische Gegner kann der Geist seinen Stärkemodifikator auf seine Angriffs- und Schadenswürfe anrechnen. Gegen nicht ätherische Kreaturen kann der Geist seinen Geschicklichkeitsmodifikator anrechnen, aber nur auf seine Angriffswürfe.

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein

manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Schreckliche Erscheinung (ÜF): Jeder lebenden Kreatur innerhalb von 18 m, die den Geist sieht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 15) gelingen, oder sie erleidet augenblicklich je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 15) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt.

Anhang 5:

Spieldaten für DGS 8

Großmutter Kella; Geist (menschliche Seherin der 6. Stufe): HG 8; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 6W12; 39 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +3; RK 16 (+3 GE, +3 Ablenkung), Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +3/+4; A Nahkampf +4 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +4 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Entziehende Berührung, Manifestieren, Schreckliche Erscheinung, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +4, WIL +7, ZÄH +2; ST 12, GE 16, KO -, IN 18, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +6, Entdecken +8, Konzentration +10, Lauschen +8, Schätzen +6, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Suchen +10, Wissen (Arkane) +11, Verstecken +9, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Geschichte) +11, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +11, Zauberkunde +12; Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Vertrauten herbeirufen, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberkfokus (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/4+1/4+1/3+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zaubertrick; 1. Grad – Brennende Hände, Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Zielsicherer Schlag; 2. Grad – Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Sengender Strahl, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Arkaner Blick, Einflüsterung, Person festhalten, Zungen

Entziehende Berührung (ÜF): Ein Geist, der eine lebende Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, verursacht 1W4 Punkte temporären Attributsschaden bei einem Attribut seiner Wahl. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt der Geist 5 Schadenspunkte. Gegen ätherische Gegner kann der Geist seinen Stärkemonifikator auf seine Angriffs- und Schadenswürfe anrechnen. Gegen nicht ätherische Kreaturen kann der Geist seinen Geschicklichkeitsmodifikator anrechnen, aber nur auf seine Angriffswürfe.

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Schreckliche Erscheinung (ÜF): Jeder lebenden Kreatur innerhalb von 18 m, die den Geist sieht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 16) gelingen, oder sie erleidet augenblicklich je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 16) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt.

Anhang 6:

Spieldaten für DGS 10

Großmutter Kella; Geist (menschliche Seherin der 7. Stufe): HG 9; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 7W12; 46 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +3; RK 16 (+3 GE, +3 Ablenkung), Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +3/+4; A Nahkampf +4 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +4 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Entziehende Berührung, Manifestieren, Schreckliche Erscheinung, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +4, WIL +7, ZÄH +2; ST 12, GE 16, KO -, IN 18, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +7, Entdecken +8, Konzentration +11, Lauschen +8, Schätzen +6, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Suchen +10, Wissen (Arkane) +12, Verstecken +9, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +12, Zauberkunde +12; Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Vertrauten herbeirufen, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberkfokus (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/5+1/4+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zauberktrick; 1. Grad – Brennende Hände, Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Verhüllender Nebel, Zielsicherer Schlag; 2. Grad – Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Sengender Strahl, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Arkaner Blick, Einflüsterung, Person festhalten, Zungen; 4. Grad – Ausspähung, Tiefe Verzweiflung, Verwirrung

Entziehende Berührung (ÜF): Ein Geist, der eine lebende Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, verursacht 1W4 Punkte temporären Attributsschaden bei einem Attribut seiner Wahl. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt der Geist 5 Schadenspunkte. Gegen ätherische Gegner kann der Geist seinen Stärkemodifikator auf seine Angriffs- und Schadenswürfe anrechnen. Gegen nicht ätherische Kreaturen kann der Geist seinen Geschicklichkeitsmodifikator anrechnen, aber nur auf seine Angriffswürfe.

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der

Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. Wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Schreckliche Erscheinung (ÜF): Jeder lebenden Kreatur innerhalb von 18 m, die den Geist sieht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 16) gelingen, oder sie erleidet augenblicklich je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 16) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt.

Anhang 7: Spieldaten für DGS 12

Großmutter Kella; Geist (menschliche Seherin der 8. Stufe): HG 10; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 8W12; 52 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +3; RK 16 (+3 GE, +3 Ablenkung), Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +4/+5; A Nahkampf +5 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +5 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Entziehende Berührung, Manifestieren, Schreckliche Erscheinung, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +4, WIL +8, ZÄH +2; ST 12, GE 16, KO -, IN 19, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +7, Entdecken +9, Konzentration +12, Lauschen +8, Schätzen +7, Schriftzeichen entschlüsseln +9, Suchen +11, Wissen (Arkane) +13, Verstecken +9, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +13, Zauberkunde +13; Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Vertrauten herbeirufen, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberkfokus (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/5+1/4+1/4+1/3+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zauberktrick; 1. Grad – Brennende Hände, Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Verhüllender Nebel, Zielsicherer Schlag; 2. Grad – Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Sengender Strahl, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Arkaner Blick, Blitz, Einflüsterung, Person festhalten, Zungen; 4. Grad – Ausspähung, fester Nebel, Tiefe Verzweiflung, Verwirrung

Entziehende Berührung (ÜF): Ein Geist, der eine lebende Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, verursacht 1W4 Punkte temporären Attributsschaden bei einem Attribut seiner Wahl. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt der Geist 5 Schadenspunkte. Gegen ätherische Gegner kann der Geist seinen Stärkemodifikator auf seine Angriffs- und Schadenswürfe anrechnen. Gegen nicht ätherische Kreaturen kann der Geist seinen Geschicklichkeitsmodifikator anrechnen, aber nur auf seine Angriffswürfe.

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen, und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein

manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. Wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Schreckliche Erscheinung (ÜF): Jeder lebenden Kreatur innerhalb von 18 m, die den Geist sieht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 17) gelingen, oder sie erleidet augenblicklich je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 17) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt.

Anhang 8:

Spieldaten für DGS 14

Großmutter Kella; Geist (menschliche Seherin der 9. Stufe): HG 11; Mittelgroße Untote (Körperlos, verbesserte Humanoide); TW 9W12; 59 TP; BR Fliegen 9 m (Perfekt) (6 Felder); INI +3; RK 16 (+3 GE, +3 Ablenkung), Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13; Grundangriff/Ringkampf: +4/+5; A Nahkampf +5 (Körperlose Berührung); Voller Angriff Nahkampf +5 (Körperlose Berührung); Angriffsfläche / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Entziehende Berührung, Manifestieren, Schreckliche Erscheinung, Unheimliches Stöhnen, Zauber; BE Dunkelsicht 18 m, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Untot, Wiederkehr, Zauber; GES CN; RW REF +5, WIL +8, ZÄH +5; ST 12, GE 16, KO -, IN 19, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +8, Entdecken +9, Konzentration +12, Lauschen +8, Schätzen +7, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Suchen +11, Wissen (Arkane) +13, Verstecken +11, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales; Die Zersplitterten Sonnen) +13, Zauberkunde +14; Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Vertrauten herbeirufen, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberkfokus (Erkenntniszauber).

Vorbereitete Zauber (4+1/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1 – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): Grad 0 – Benommenheit, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zaubertrick; 1. Grad – Brennende Hände, Hypnose, Person bezaubern, Sprachen verstehen, Verhüllender Nebel, Zielsicherer Schlag; 2. Grad – Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Arkaner Blick, Blitz, Einflüsterung, Person festhalten, Zungen; 4. Grad – Ausspähung, fester Nebel, Tiefe Verzweiflung, Verwirrung; 5. Grad – Ausspähende Augen, Gedankennebel

Entziehende Berührung (ÜF): Ein Geist, der eine lebende Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, verursacht 1W4 Punkte temporären Attributsschaden bei einem Attribut seiner Wahl. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt der Geist 5 Schadenspunkte. Gegen ätherische Gegner kann der Geist seinen Stärkemodifikator auf seine Angriffs- und Schadenswürfe anrechnen. Gegen nicht ätherische Kreaturen kann der Geist seinen Geschicklichkeitsmodifikator anrechnen, aber nur auf seine Angriffswürfe.

Manifestation (ÜF): Alle Geister besitzen diese Fähigkeit. Ein Geist lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der Materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgend etwas betroffen werden. Wenn ein Geist sich manifestiert, betritt er zu einem Teil die Materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Ein manifestierter Geist kann nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Ein manifestierter Geist kann sich problemlos durch solide Gegenstände hindurch bewegen, und seine eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Ein manifestierter Geist bewegt sich immer perfekt lautlos.

Ein manifestierter Geist kann mit seiner Berührung oder mit einer Waffe der Geisterhaften Berührung angreifen. Ein manifestierter Geist verbleibt teilweise auf der

Ätherebene, wo er natürlich nicht körperlos ist. Ein manifestierter Geist kann sowohl von Gegnern auf der Ätherebene als auch von Gegnern auf der Materiellen Ebene angegriffen werden. Die Körperlosigkeit des Geistes hilft ihm dabei gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene, aber nicht gegen seine Feinde auf der Ätherebene.

Wenn sich ein Geist, der Zauber wirken kann, nicht manifestiert und deshalb ausschließlich auf der Ätherebene existiert, können seine Zauber die Materielle Ebene nicht betreffen. wirken allerdings gegen ätherische Ziele ganz normal. Wenn sich ein Geist manifestiert, dann wirken seine Zauber auch weiterhin gegen ätherische Ziele und können nun auch Ziele auf der Materiellen Ebene betreffen, sofern diese Zauber nicht einer Berührung bedürfen. Die Berührungsauber eines manifestierten Geistes wirken nicht bei nicht ätherischen Zielen.

Ein Geist ist auf zwei Ebenen zu Hause, auf der Ätherebene und auf der Materiellen Ebene. Er gilt daher auf keiner der beiden Ebenen als Extraplanar.

Schreckliche Erscheinung (ÜF): Jeder lebenden Kreatur innerhalb von 18 m, die den Geist sieht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 17) gelingen, oder sie erleidet augenblicklich je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Der Geist kann mit einer Standard-Aktion ein unheimliches Stöhnen ausstoßen. Allen lebenden Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m Radius muss ein Willenswurf (SG 17) gelingen, oder sie verfallen 2W4 Runden lang in Panik. Hier handelt es sich um einen auf Schall basierenden, nekromantischen, den Geist beeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Stöhnen dieses speziellen Geistes betroffen werden.

Resistenz gegen Vertreiben (AF): Er hat Resistenz gegen Vertreiben +4.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es sehr schwierig, einen Geist durch einen einfachen Kampf zu vernichten. Der so "zerstörte" Geist erneuert sich in der Regel binnen 2W4 Tagen. Selbst die mächtigsten Zauber sind oft nur temporäre Lösungen. Ein Geist, der ansonsten vernichtet werden würde, kehrt zu dem Ort seiner Heimsuchung zurück, wenn ihm ein Stufenwurf (1W20+TW des Geistes) gegen SG 16 gelingt. Im Prinzip ist die einzige Möglichkeit, einen Geist permanent zu vernichten, den Grund für seine Existenz als Geist zu ermitteln und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht in Frieden ruhen lässt

Anhang 9: Neue Regeln

Neue Gegenstände

Halsreif der Redegewandtheit [choker of eloquence]

(Buch der Abenteuer, S. 122)

Ein Halsreif der Redegewandtheit ist ein wunderschöner, aus Elfenbein oder Jade gefertigter Halsreif, der besonders von Barden, Sängern und öffentlichen Rednern heiß begehrt ist. Es existieren zwei Varianten dieses Halsreifs: ein Geringerer Halsreif der Redegewandtheit verleiht seinem Träger einen Bonus von +5 auf seine Fertigkeitswürfe für *Auftreten* (*Singen*), *Bluffen* und *Diplomatie*, während ein Mächtiger Halsreif der Redegewandtheit einen Bonus von +10 auf diese Fertigkeiten verleiht.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS: 6. Stufe; Wundersamen Gegenstand herstellen, der Erschaffer muss ein Zauberwirker der mindestens 6. Stufe sein; Kosten: 6.000 GM (Geringerer Halsreif der Redegewandtheit) oder 24.000 GM (Mächtiger Halsreif der Redegewandtheit).

1 st	1,500 gp (5 th)	750 gp, 60 XP, 2 days
2 nd	6,000 gp (10 th)	3,000 gp, 240 XP, 6 days
3 rd	3,500 gp (14 th)	6,750 gp, 540 XP, 14 days

Headband of conscious effort

(Magic Item Compendium, S. 109)

Price (Item Level): 2,000 gp (6th)

Body Slot: Head

Caster Level: 6th

Aura: Moderate; (DC 18) transmutation

Activation: Immediate (mental)

Weight: –

The front of this delicate golden headband is set with an array of three matched tiger's-eye gems that seem to glow with inner fire.

While wearing a headband of conscious effort, you can attempt a Concentration check instead of a required Fortitude saving throw once per day.

Prerequisites: Craft Wondrous Item, Combat Casting, bear's endurance.

Cost to Create: 1,000 gp, 80 XP, 2 days.

Memento Magica

(Magic Item Compendium, S. 164)

Price (Item Level): See table

Body Slot: –

Caster Level: 17th

Aura: Strong; (DC 23) transmutation

Activation: Standard (command)

Weight: –

Carved into the shape of a dragon's scale, this piece of amethyst swirls with foggy images of runes.

When activated, a *memento magica* allows you to regain any one spell slot that you have previously used this day. The spell slot is available just as if the spell had not been cast. A *memento magica* recalls a spell slot of the level it was created to hold. Different *memento magicas* exist for each level from 1st through 9th.

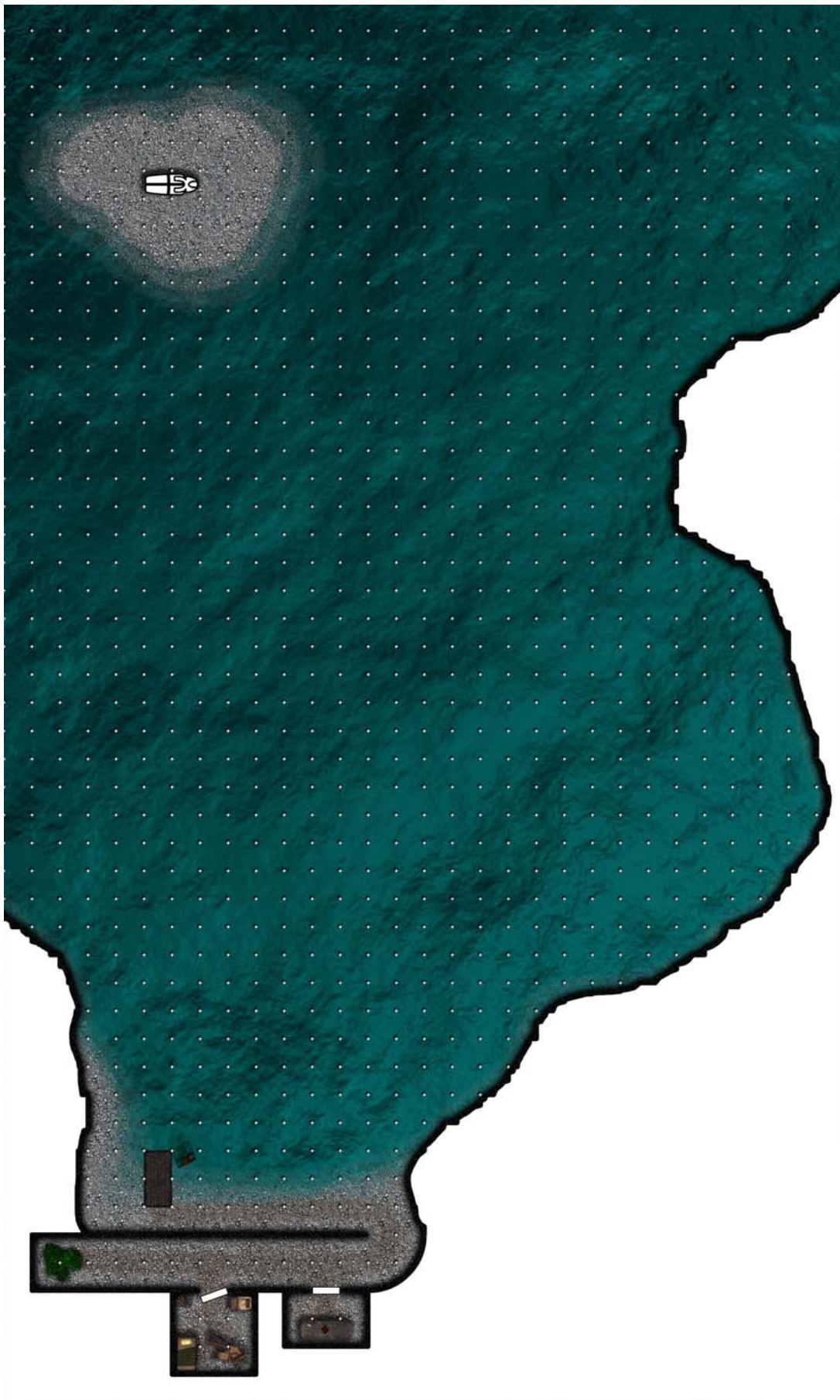
A *memento magica* functions once per day. This item has no effect for spellcasters who prepare their spells.

Prerequisites: Craft Wondrous Item, ability to spontaneously cast spells of the spell level to be regained.

Cost to create: See table.

Spell Slot Regained	Price (Item Level)	Cost to Create
------------------------	-----------------------	----------------

Spielleiterhilfe 1: Die Grube



Spielleiterhilfe 2: Die Geschichte des Azal'Lan

Firan Zal'honan wurde am dritten Sterntag des Mondes Sonnend im Jahre 231 AZ in eine adlige Familie geboren. Doch als zweitgeborener Sohn des Grafen Turalitan Zal'honan, Fürst von Knurl, war ihm das Erbe versperrt, da seinem älteren Bruder Titel und Ländereien zufallen würden.

An seinem fünfzehnten Geburtstag entschloss er sich, Lehrling des Magiers Quantarius zu werden. Man sagt, dass er das Haus seines Vaters voll Freude verließ und seinen Erzeuger verfluchte.

Firan war ein magisches Naturtalent. Die große Macht, über die er nun gebieten konnte, erfüllte ihn mit einer Art kalter Freude. Er diente Quintarius 29 lange Jahre, bis er mit allen Spielarten der Magier vertraut war. Nachdem Quintarius ihn aus der Lehrzeit entlassen hatte, begab er sich nach Rauxes. Dort arbeitete er weiter an der Vervollkommnung seiner Fertigkeiten.

Nach einigen Jahren in Rauxes ließ der Vorsteher von Knurl nach ihm schicken. Sein Vater war während seiner Studienzeit bei Quintarius gestorben, gleichwohl niemand ihn darüber informiert hatte. Sei nunmehr 13 Jahren herrschte sein älterer Bruder über Knurl. Nun war auch er gestorben – er hatte sich buchstäblich zu Tode gefressen. Der Vorsteher flehte Firan, den nunmehr einzigen noch lebenden Erben der Zal'honans, an, nach Knurl zurückzukehren und sein Erbe anzutreten.

Firan erklärte sich dazu bereit und kehrte zurück. Die Bevölkerung nannte ihn schnell Azal'Lan, was auf Oeridianisch „Zaubererkönig“ bedeutet. Firan leistete 283 AZ den Treueid gegenüber dem Malachitthron. Seine Loyalität gegenüber Knurl war sprichwörtlich, ebenso wie die harschen Anforderungen, die er an die Loyalität seiner Untertanen stellte. Das Wort des Azal'Lan galt als ebenso gut wie ein schriftlich fixierter Vertrag.

Im Jahre 290 AZ heiratete Firan Olessa. Keiner der beiden verschwendete auch nur einen Funken Liebe an diese aus politischen Gründen geborene Ehe. Es dauerte 18 Jahre, bis Olessa Firan endlich einen Sohn gebar, der den Namen Irik erhielt. Olessa starb bei der Geburt und verfluchte Firan mit ihrem letzten Atemzug.

An seinem neunzehnten Geburtstag veranlasste Firan Iriks öffentliche Köpfung, die er persönlich durchführte. Er proklamierte vor ganz Knurl, dass sein Sohn unfähig sei, seine Nachfolge anzutreten. Die Umstände, die zu diesem Entschluss führten, drangen nie an die Öffentlichkeit.

Man munkelt, dass in der Nacht nach Iriks Beerdigung ein Fürst der Dunkelheit Firan aufsuchte und ihm ein

Geheimnis anbot, das nur wenigen Sterblichen vorbehalten war: das Geheimnis, zum lebenden Leichnam zu werden. Firan akzeptierte nur zu gern und verbrachte die nächsten beiden Jahre damit, die notwendigen nekromantischen Rituale durchzuführen.

Firan ließ seine Untertanen nicht wissen, dass er zum Untoten geworden war, doch konnten alle die Verwandlung spüren. Er nahm nun auch offiziell den Titel an, den die Menschen ihm schon vor Jahren gegeben hatten: Azal'Lan.

Die Herrschaft des Azal'Lan lebte von Extremen. Der Zaubererkönig war für seine unerschütterliche Ehre bekannt und dafür, dass er niemals sein Wort brach, ganz gleich, was es ihn kostete. Er duldete keine Verbrecher, und seine Strafen galten in der Umgebung als beispiellos. Knurl blühte in seinem eisernen Griff auf, und niemandem kam je der Verdacht, dass es von einem untoten Monster beherrscht wurde. Mit der Zeit wuchs eine neue Sehnsucht im Zaubererkönig: Er wollte seinen Sohn wiederbeleben, doch niemand in Knurl war dazu in der Lage.

Im Jahre 342 AZ annektierte Azal'Lan das gesamte Teesar-Tal um Knurl herum. In den Folgejahren verteidigte er das Land und seine Leute unablässig und erfolgreich gegen die einfallenden Barbaren aus dem Norden und aus der Knochenmark. Er gab seinem Volk die gleiche unverbrüchliche Loyalität, die er von ihm erwartete.

Im Jahre 372 AZ dehnte er sein Lehen auf die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel sowie alle Gebiete im Adri innerhalb von zwei Tagesritten aus. Die Zwerge und die Gnome der Feuersteinhügel erhoben sich umgehend gegen ihn – und wurden schrecklich dafür bestraft. Gleiches galt für die Rhennee, die von Azal'Lan gnadenlos verfolgt wurden.

In den folgenden Jahren sagte Azal'Lan dem Malachitthron die Gefolgschaft auf und zog 391 AZ auf Herbergsbad, das er ohne nennenswerten Widerstand einnahm. In Rauxes ließ man ihn gewähren, da selbst der Überkönig die wachsende Macht des Azal'Lan fürchtete. Man beließ es bei der gelegentlichen Protestnote.

Dann aber wurde Firan von den Nyronesen, denen der neue Nachbar mit seinen Großmachtsambitionen ein Dorn im Auge war, in eine Falle gelockt. Tief im Adri lauerten ihm eintausend Söldner aus Nyron auf, und Azal'Lan blieb nur die Flucht, tiefer in den Wald hinein. Azal'Lan kehrte nie wieder aus dem Adri zurück, und man munkelt, dass einzig die Rhennee wüssten, was aus ihm geworden sein ...

Spielleiterhilfe 3: Inajiras Umtriebe

Nachstehend findest du eine Auflistung der bisherigen Auftritte Inajiras oder seiner Beauftragten. Nicht jeder Spieler wird alles mitbekommen haben, und vermutlich wird einiges davon wieder in Vergessenheit geraten sein.

AHLI-01 Willkommen im Adri/AHLE-01 Wiedersehen im Adri

Nachdem die SC einige Zeit Gelegenheit hatten, sich kennen zu lernen, werden sie aus ihrer Zelle geholt, in der sie sich erfreulicherweise alle zusammen befanden. Sie werden zu einer Frau geführt, die sich als Corinne, Assistentin des Magiers Olafsdottir, vorstellt. In Wirklichkeit handelt es sich um den auf magische Weise verwandelten Inajira, der auf der Suche nach nichtsahnenden und ersetzbaren Gehilfen ist, die ihm einen Gefallen tun sollen. Inajira sucht sich die SC aus, weil unter ihnen diejenige Person ist, die Inajira ins Gefängnis manövriert hat, so der Spielleiter dies hat einrichten können. Inajira hat Corinne längere Zeit beobachtet und kann sie gut darstellen; allerdings sind ihm einige Facetten ihres Charakters entgangen (z.B. ihre starke Abneigung gegen Gnome).

„Corinne“ bietet den SC ein Geschäft an: ihre Freilassung gegen die Reise zu einem alten Tempel, der irgendwo in den Ausläufern des Adri zwischen Herbergsbad und der Goldklamm liegen soll. Sie erwartet von den SC, ihr eine dort verborgene Statuette in Form eines Drachen zu bringen. Neben ihrer Freiheit dürfen sie auch alle sonstigen dort möglicherweise vorhandenen Schätze behalten, da „ihr Meister“ einzig an der Statuette interessiert sei. „Corinne“ verabredet sich in einer Woche wieder mit den SC in einer Kneipe und geht „ihrer“ Wege.

Zu Anfang des dritten Tags ihrer Reise finden sie einen überwucherten und schon lange nicht mehr begangenen Weg, der sie zum alten Tempel bringen wird. Schließlich erreichen die SC den alten Tempel, dessen Obergeschoss wie das Maul eines Drachens gestaltet ist. Sie setzen sich mit den Fallen der Anlage auseinander, können die Hinterlassenschaften einiger früherer Schatzsucher bergen (darunter eines Spruchrolle *Geisterhand* sowie einen beschädigten Tagebuch-Auszug) und bergen schließlich die Statuette. Idealerweise reisen sie dann nach Herbergsbad zurück und übergeben den Gegenstand an einen Beauftragten Inajiras, der „Corinne“ vertritt (da der Arcanoloth in dringender Sache anderweitig unterwegs ist) und sich als Olafsdottirs anderen Assistenten, Raynard Byrgel, vorstellt. Die SC wissen immer noch nicht, dass sie für Inajira gearbeitet haben; im Gegenteil, sie denken, dass die erfolgreiche Bergung der Statuette ihnen eine Einführung bei Olafsdottir verschafft hat. In einem kurzen Epilog treffen die SC dann aber zufällig auf die echte Corinne, die gerade für Olafsdottir Besorgungen in Herbergsbad macht. Sie sollten angemessen verwirrt sein, wenn diese sie nicht erkennt...

AHLI-03S Die gestohlene Statuette

Aus dem Heironeous-Tempel in Herbergsbad wird eine Drachenstatuette gestohlen. Die Recherchen der SC bringen folgendes zutage:

Vor einiger Zeit wurde der kleine Gauner Ialgo, dem das Glück bislang eher weniger hold war, von einem

mysteriösen Fremden angesprochen, der ihm den "Coup seines Lebens" versprach. Bei dem Job ging es darum, sich als Akolyth in den Tempel des Heironeous einzuschleusen, um dort einen neu erworbenen Gegenstand zu stehlen. Nach erfolgtem Diebstahl soll Ialgo den Gegenstand aus Herbergsbad schaffen, um ihn in einem geheimen Treffen seinem Auftraggeber zu übergeben. Das Treffen soll außerhalb von Herbergsbad stattfinden.

Ialgos Auftraggeber scheint kein Bewohner Herbergsbad zu sein, sondern kommt "von außerhalb". Das Treffen zwischen Ialgo und seinem Auftraggeber soll in den Feuersteinhügeln stattfinden. Ialgo soll dazu dem Pfad, der unter dem Gnomenaquädukt entlang führt, folgen. Zur Erfüllung seines Auftrags wurde Ialgo mit einem Amulett ausgerüstet, das sowohl seine Gesinnung verschleiert als auch verhindert, dass er auf magischem Wege verfolgt wird.

Der mysteriöse Auftraggeber soll unter dem Namen "Edard Morfun" bekannt sein. Morfun ist groß, schlank, dunkelhaarig und Anfang 30. Er ist meist gut gekleidet (in Schwarz- und Grautönen) und hat ein angenehmes Auftreten sowie eine sympathische, volle Stimme. Seine Ziele und eventuelle Auftraggeber sind unbekannt.

Spieler, die Willkommen im Adri gespielt hatten und dabei am Ende des Abenteuers mit "Raynard Byrgel" zusammen getroffen waren, konnten an dieser Stelle Ähnlichkeiten zwischen den beiden Personen bemerken - was gar nicht so falsch war...

Der elfische Magier Athralas findet in diesem Abenteuer die erste Seite aus Inajiras Buch der Verträge. Die Figur (gespielt von Behrouz Chagheri) war bis Ende 597 AZ im Besitz dieser Seite, bevor Inajira sie durch einen Handel an sich bringen konnte.

ADPr-08 Die Stimme aus dem Grab

Im Anpassungsblatt zu diesem Adaptierbaren Abenteuer stand folgendes zu lesen:

Auf dem Weg zu Ploellin begegnet den Spielern ein alter Bekannter aus "Willkommen im Adri": "Raynard Byrgel", der "Assistent Olafsdottirs" (damals ein Schurke aus der Stadt im Dienste eines unbekannten Auftraggebers), der die meisten Gruppen seinerzeit um eine Drachenstatuette erleichtert hatte. Diesmal handelt es sich aber um den Auftraggeber selbst, der in verwandelter Gestalt auftritt und sich bemüht, den Abenteurern den Stein abzukaufen (er weiß sehr genau über ihre Aktivitäten Bescheid). Wirft man ihm vor, "nicht echt" zu sein, stört ihn dies nicht wirklich, und er fragt zurück, ob dies denn nicht völlig egal wäre, solange nur die Kasse stimme? Er bietet 100 GM, lässt sich aber auf bis zu 500 GM hoch handeln. Lehnen die Spielerfiguren immer noch ab, bietet er an, den Abenteurern die Hintergründe der Aktion zu erzählen (siehe Einleitung). Hilft auch das nichts, gibt er auf; so wichtig ist ihm der Stein dann doch nicht. Nehmen die Charaktere an, zahlt er sofort und verschwindet mit dem Stein.

Eigentlich ist "Raynard Byrgel" viel mehr am Verbleib einer Seite aus einem magischen Buch interessiert, das "sein Meister" (und damit meint er *nicht* Olafsdottir!) einst verloren habe. Er stellt eine Reihe von Fragen nach

dieser "sehr sonderbaren Seite mit fremdartiger Schrift darauf", wird aber wohl keine Antwort erhalten (es sei denn, einer der Spieler, die auf dem FSF 2001 bei Frank Roters "Die gestohlene Statuette" gespielt haben, in dem der Gegenstand gefunden wurde, wäre anwesend...) und sich schließlich verabschieden. Er ist magisch gegen Ausspionieren geschützt und hat keine messbare Gesinnung. Er ist immun gegen alles, was die Charaktere an Waffen zu bieten haben und hat ZR 30. Wer oder was er genau ist, wird hier nicht verraten (und ist für diese Episode auch nicht nötig). Er greift die Charaktere auf keinen Fall an.

Es gelangte aber kein Stein in den Besitz des mysteriösen Auftraggebers.

AHLI3-02 Rätselhafter Adri

Ausgangspunkt dieses Interaktiv-Abenteuers war die Auffindung einer uralten Schriftrolle, welche das Geheimnis der Stadt der Sommersterne barg. Der Fund der Schriftrolle war jedoch auch bei Anderen nicht unbemerkt geblieben, und so drang diese Information auch zu Inajira durch, der in der Umgebung seine Interessen verfolgt.

Dieser versuchte zuerst über Chyralis etwas von der Schriftrolle zu erfahren, was auf Grund des geringen Wissensstands von Chyralis nicht erfolgreich war, diesen aber das Leben kostete. Auch weitere Nachforschungen verliefen wegen dem allgemeinen Mangel an Informationen und der strikten Geheimhaltung durch die Elfen zäh. Aber schließlich bot sich ihm die Gelegenheit Alostin, die nun im Besitz der Schriftrolle war, von der elfischen Siedlung wegzulocken und mit einem äußerst starken Gift, das er aus seiner Heimatebene mitgebracht hatte, zu infizieren. Leider wirkte das Gift nicht so schnell wie geplant und Alostin konnte sich nach Lynaria zurück teleportieren, bevor sie bewusstlos zusammenbrach.

Weitere Bemühungen die Situation auszunutzen und die Schriftrolle zu erlangen wurden dann von mutigen Abenteurern verhindert, die das Intrigenspiel Inajiras durchschauten und seine Pläne fürs erste zu Nichte machten, indem sie die Notizen und Zutaten fanden, aus denen ein Gegenmittel für Alostin entwickelt werden konnte.

AHS6-01 In tiefster Oerde

Am Ende dieses Abenteuers fanden die Abenteurer unter den Besitztümern eines Vecna-Priesters eine weitere Seite von Inajiras Buch.

Auch sie war auf Infernalisch verfasst und enthielt Informationen über Verträge und Transaktionen, die durch eine Vielzahl kryptischer Abkürzungen unkenntlich gemacht worden waren. Hinzu kam ein eher formelhafter Satz, der bei lautem Vorlesen wie der Zauber *Einflüsterung* (ZS 14) wirkte (8 Ladungen).

AHL6-04 Ein vergessener Tempel

Inajira tritt hier als möglicher Auftraggeber für die Erforschung eines Drachentempels des mittleren Ringes auf. Inajira hat sich als Mensch getarnt und nennt sich Andrack Schmerck. Er gibt vor Gelehrter zu sein, der sich für die alten Drachentempel interessiert. Er hat sich doppelt abgesichert: er ist verumumt und gleichzeitig mit Illusionszaubern zum Flan-Oeridianer-Mischling geworden. Somit wird Wahrer Blick vielleicht die Illusionen durchbrechen, aber die Verumummung wird seine wahre Identität trotzdem verbergen. Wird er auf

die Illusionen angesprochen, so wird er den SC klar machen, dass sie dies nichts angeht und dass er dies nur tue, da es so viele Vorurteile in Bezug auf seine Volk gibt, dass er dies nicht preisgeben will (und natürlich wird er die SC absolut im Unklaren lassen wollen, was das denn nun für ein Volk ist). Seine Gesinnung bleibt komplett nicht deutbar. Auf Böses entdecken spricht er auf keinen Fall an.

Seine Geschichte für die SC: Er hätte die letzten Jahre fleißig geforscht und wäre nun darauf gestoßen, dass tief im Adri ein großer Drachentempel liegen soll, der nur so gefüllt ist mit Reichtümern, die geborgen werden wollen. Er selbst interessiert sich weniger für den monetären Wert der Dinge, als mehr für ihre Geschichte. Daher ist er bereit, eine Expedition auszurüsten, die Teilnehmer gut zu entlohnen (DGS x 50 GM) und alle gefundenen Dinge zu einem fairen Preis anzukaufen. Er bittet die SC aber, keine vorhandenen Installationen zu beschädigen, wenn dies nicht für ihre eigene Sicherheit notwendig ist, damit der archäologische Wert der Anlage bewahrt bleibt.

Darüber hinaus wurde eine dritte Seite aus Inajiras Buch der Verträge gefunden. Die Seite ist über und über mit infernalischer Schrift bedeckt. Selbst wenn ein SC diese Sprache versteht, gibt die Aufstellung wenig Sinn, da sie nur so von Abkürzungen strotzt. Man kann aber den Eindruck gewinnen, dass hier irgendwelche Transaktionen buchhalterisch festgehalten wurden. Ganz am Rande gibt es einen einzelnen Satz, den man wie eine Spruchrolle (*Ablenkung*) benutzen kann (nur mit *Magie lesen* lesbar, mit *Magischen Gegenstand benutzen* SG 31 kann man den Spruch entziffern, wenn man SG 26 schlägt könnte man ihn aber auslösen). Die Schriftrolle zeigt unter *Magie entdecken* eine mäßige Illusionsaura.

Auch diese Seite ist seit Ende 597 AZ in Inajiras Besitz!

AHL7-02 Ein goldenes Herz

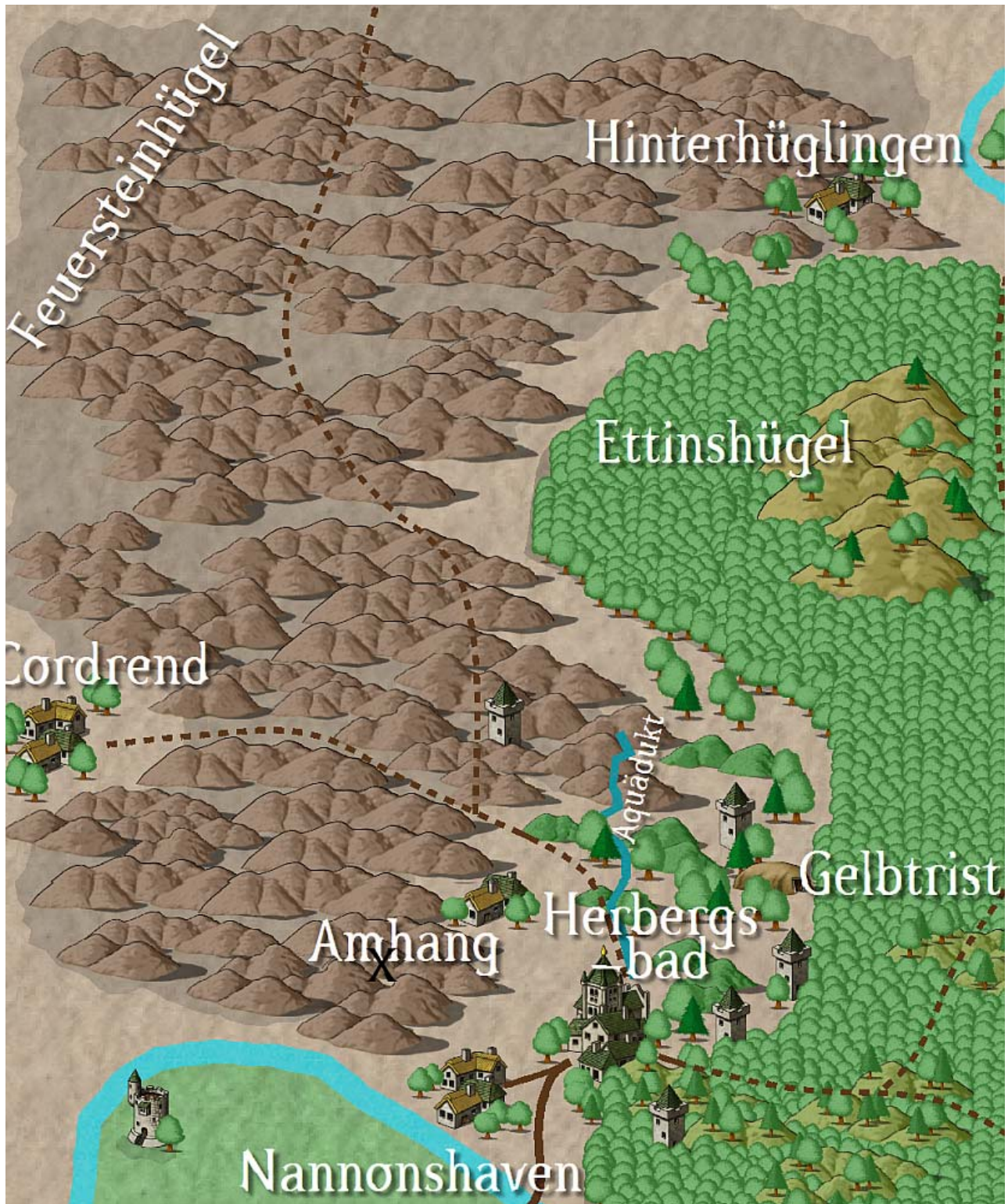
Die Elfen von Lynaria finden beim Studium der Schriftrolle heraus, dass einige Verse dazu geeignet sind, elfische Tempel, heilige Orte oder Schutzstätten im Adri wieder zu weihen oder zu aktivieren. Auch wenn viele dieser Stätten vielleicht erst einmal gefunden werden müssen, da sie von den meisten lange vergessen worden sind. Zur Weihung eines Tempels der Hanali Celanil in Erianhel wird eine Gruppe Abenteurer ausgeschiedt, um die Aktion vielleicht unbemerkt durchführen zu können. Der die Elfen überwachende Inajira erfährt jedoch von dem Plan, und auf ihrem Weg Richtung Erianhel werden die Charaktere ab dem Verlassen von Lynaria von Spionen Inajiras beobachtet. Dieser lässt durch seine Diener all diejenigen beobachten bzw. verfolgen, die Lynaria betreten bzw. verlassen. Er erhofft sich dadurch, neue Hinweise auf die Schriftrolle zu erlangen, die ihm ja bereits einmal entgangen ist, oder gar diese direkt zu ergattern. Ein Angriff von Finsterheulern im Auftrag Inajiras erfolgt jedoch erst tiefer im Wald. Auf dem Rückweg nach Lynaria werden die Charaktere dann noch einmal Opfer von Inajiras Machenschaften, denn auch dieser ist in der Zwischenzeit nicht untätig geblieben und hat nach der Niederlage seiner Spione herausgefunden, dass nun die Charaktere im Besitz der Schriftrolle sind. Was er nicht weiß, ist, dass sie diese vielleicht bereits wieder abgegeben haben, z. B. an die Sternenwächter. Auf jeden Fall hat er diesmal einen fähigen Dieb ausgeschiedt, der versuchen soll, die Schriftrolle an sich zu bringen und mit dieser zu entkommen. Die Charaktere werden daher

auf ihrem Weg durch den Adri von einem Unsichtbaren Pirscher angegriffen.

AHL7-04 Der siebte Tempel

Auch auf dem Rückweg vom innersten Drachentempel müssen sich die SC wieder mit den Ränken Inajiras auseinandersetzen. Diesmal gibt er sich als eine Boccob-Priesterin namens Iiridina aus, die zuvor (als reale Person) als Auftraggeberin aufgetreten ist. Bei einem späteren Treffen mit Mitgliedern der Kirchen, die die Gruppe beauftragt hatten, in den Tempel vorzudringen (Boccob, Heironeous und Rao), lässt sich wiederum herausfinden, dass die SC einem Betrüger/Doppelgänger aufgesessen sind, der jetzt im Besitz ihrer Fundstücke und Informationen ist.

Spielerhilfe 1: Umgebungskarte



X = Absturzstelle

Spielerhilfe 2:

Aulicus berichtet von der Großen Schlange

Was soll ich dir berichten, Menschlein, von der Großen Schlange, so dass du es auch verstehen magst?

Die Große Schlange ist ... alles. Sie ist überall. Sie ist ... die Verkörperung der Magie, die Macht, die große Magier und Hexenmeister erwählte und sie in die tiefsten Geheimnisse der Magie und des Universums einweihte. Sie ist die Magie, und doch gibt sie der Magie einen eigenen Willen, ist eine eigenständige Ausprägung der Macht der Magie, in einer Art und Weise, wie es „neutrale“ Gottheiten, wie dieser Menschengott Boccob mit seinem lächerlichen Credo vom Gleichgewicht, nie werden verstehen können. Wenn Boccob sagt, dass die Magie das Wichtigste auf der Oerde sei, zeigt dies nur, wie beschränkt doch seine Weltsicht in den Weiten des Multiversums ist. Er mag auf diese eine Welt beschränkt sein – die Große Schlange ist es nicht.

Die Mächtigsten der Mächtigen haben sich der Schlange willig hingegeben und viel von ihr gelernt. War es nicht Vecna selbst, der durch den Einfluss der Schlange selbst zu einem Gott wurde? Denn die Schlange sprach direkt zu Vecna. Andere – mögen sie sich Magier, Zauberer oder Hexenmeister nennen – manipulieren winzige Aspekte der allumfassenden Magie und somit auch der Schlange. Aber Vecna sprach mit der Schlange, und die Schlange sprach mit ihm.

Menschlein... weißt du noch, wie es war, als du klein warst, ein Nestling deines Volkes? Als man dir erklärte, wie die Welt funktioniert, wo die Götter wohnen und wie sie wirken? Hast du das verstanden? Hast du das wirklich verstanden? Kannst du dir vorstellen, wie die Macht der Götter und die Macht der Magie funktionieren, einander bedingen, sich gegenseitig beeinflussen?

Natürlich kannst du es nicht. Aber ich, ich bin ein Auserwählter der Großen Schlange. Ich verstehe es nicht nur, ich kann es fühlen – ich fühle es, weil die Große Schlange es mich fühlen lässt. So wie sie es Vecna hat fühlen lassen und all die anderen, die vor und nach ihm kamen. Einen gab es hier vor einigen Jahren, der großes Potenzial zeigte, der die Schlange spüren konnte und die Schlange ihn. Islwyn Sarff hieß er. Doch ich weiß nicht, was aus ihm geworden ist. Die Schlange aber weiß es.

Das ist, was die Große Schlange ist, Menschlein. Besser kann ich es dir nicht erklären.

Spielerhilfe 3:

Aus Imbirndalas Kleinem Buch der Verträge

Und so begab es sich, dass die junge Imbirndala, kaum dem Nest ihrer Familie entwachsen, sich mit ihrem törichten und unüberlegten Angriff auf den nicht nur mächtigen, sondern nicht nur unter allen Arcanoloths, sondern gar unter allen Yugoloths hoch angesehenen und wohlgelittenen, Verehrten Buchhalter Inajira gar hoffnungslos übernahm.

Selbst wenn er von seinen treuen Verbündeten, die er sorgfältig in seinem wohl gehüteten Buch der Verträge aufgeführt hatte, nichts vom Vorhaben der ungestümen Jung-Arcanloth erfahren hätte, wäre es ihm ein leichtes gewesen, ihren ungestümen, gar plumpen, Attacken zu begegnen. Aber so wie es war, geriet die Aktion zum Fiasko.

Nun sind die Welten der Arcanoloths, seien es Acheron oder Gehenna, die Graue Ödnis oder Carceri, zwar harsche Welten, in denen Fehler tödlich sind, doch soll niemand sagen, dass Inajira der Weise ohne Mitleid sei. Und so begnügte er sich damit, seine junge und unerfahrene Feindin niederzuwerfen und sie in einen eigens für sie gewirkten Sarkophag auf einer kleinen Insel in eine großen, unterirdischen See in einem geheimen Versteck auf einer Welt namens Oerde zu verbannen, auf dass sie dort solange liegen würde, bis er gedenke, dass sie ihre Strafe verbüßt habe.

Den Sarkophag belegte der weise Verehrte Buchhalter mit einem mächtigen Schutzzauber, auf dass es auch den – naturgemäß wenigen – Verbündeten der Imbirndala nicht gelingen würde, die junge Arcanloth gegen den Willen Inajiras zu befreien.

Dann aber wandte sich Inajira anderen, wichtigeren Aufgaben zu, die seine Fähigkeiten ernsthaft forderten. Imbirndala aber liegt noch immer auf der kleinen Kalksteininsel in der namenlosen Höhle und muss darauf warten, dass der Verehrte Buchhalter sich ihrer erbarmt und sie befreit.

Wollen wir hoffen, dass ihr dies eine Lehre war!

Glossar der Ortsnamen Deutsch–Englisch

Für all jene, die die Ortsnamen unserer Region nur aus den englischen Quellen kennen, dürfte die nachstehende Tabelle nützlich sein, um unsere Übersetzungen zu verstehen.

Deutscher Name	Englische Entsprechung	Quelle
Alfersfurt	Elversford	<i>Ivid the Undying</i>
Amhang	Downslope	AHL 3-01 <i>Adri Scheusal Revue</i>
Aquädukt	Aqueduct	<i>Ivid the Undying</i>
Cordrend	Cordrend	<i>The Marklands</i>
Druidenborn	Druid's Well	Erstes LG Wochenende
Erianhrel	Erianhrel	<i>Ivid the Undying</i>
Ettinshügel	Ettins Mount	<i>Ivid the Undying</i>
Flessern	Flessern	<i>Living Greyhawk Gazetteer</i>
Gelbtrist	Yellowretch	<i>Ivid the Undying</i>
Goldklamm	Goldchasm	<i>Ivid the Undying</i>
Harfe	Harp River	Verschiedene Quellen
Herbergsbad	Innspace	Verschiedene Quellen
Hinterhüglingen	Yonderhilldon	AHL 5-01 Totentanz
Hügelstolz	Hillspride	ADP 1-07 <i>An Afternoon Outing</i>
Innerwald	Deep Forest	<i>Ivid the Undying</i>
Jennden	Jennden	<i>Ivid the Undying</i>
Kaltforst	Coldwood	<i>Ivid the Undying</i>
Kantersfeld	Edgefield	Verschiedene Quellen
Knurl	Knurl	Verschiedene Quellen
Lynaria	Lynaria	Viertes LG Wochenende
Lyra	Lyre River	Verschiedene Quellen
Nairond	Nyrond	Verschiedene Quellen
Nannonshaven	Nannonshaven	AHL 6-01 <i>Das schwarze Albino-Schaf</i>
Ostmarkt	Eastfair	Verschiedene Quellen
Ralsand	Ralsand	<i>Ivid the Undying</i>
Rotholz	Redwood	AHL 5-05 <i>Der Grimme Schnitter</i>
Scharfenwall	Sharpwall	Verschiedene Quellen
Sicherwald	Havenwood	AHL E-02 <i>Unheil über Sicherwald</i>
Waldfurt	Wood Ford	<i>Saga of Old City</i>
Zweieichen	Twin Oaks	Fünftes und sechstes LG Wochenende